

The illustration depicts a dark, atmospheric forest scene. A large, scaly dragon with a glowing orange eye and an open mouth showing sharp teeth is the central figure. It is surrounded by several werewolves, one of which is in the foreground with its mouth open in a howl. The background is filled with dark, twisted tree branches and a misty, blue-toned environment. The entire scene is framed by an ornate, golden border with intricate scrollwork and dragon-like motifs.

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHES
BESTIARIUM



IMPRESSUM

Redaktion

Eevie Demirtel, Alex Spohr

Lektorat

Eevie Demirtel, Verena Höver

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nadine Schäkel

Layout, Satz und Gestaltung

Thomas Michalski

Regeldesign

Markus Plötz, Alex Spohr, Jens Ullrich

Autoren

Dominic Hladek, Marie Mönkemeyer, Alex Spohr, Jens Ullrich

Innenillustrationen

Janina Robben, Nadine Schäkel, Fabrice Weiss, Elisabeth Landmann, Fabian Schempp, Helge Balzer, Julia Metzger, Axel Sauerwald, Annika Maar, Elif Siebenpfeiffer, Trisdan Denecke, Elisabeth Landmann, Verena Biskup, Malte Zirbel, Maurice Wrede, Sebastian Watzlawek

Copyright © 2018 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Boris Alles, Anni Dürr, Marco Findeisen,
Andreas Herbert, Björn Hinrichs, Niko Hoch,
Peter Knorr, Christoph Knibbe, Norman Kobel,
Christoph Lack, Viktor Maul, Sascha Müller,
Tjorven Müller, Philipp Neitzel, Merlin Patalong,
Sergej „Kuanor“ Pugach, Oliver Marcel Schmidt, Patrick
Schumacher, Ali Simsek, Fabian Sinnesbichler,
Steffen Skrizsak, Dennis Weigt

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	05
Aufbau der Kreaturenbeschreibungen	06
Kampfsonderfertigkeiten	07

Kapitel 1: Ungeheuer 09

Basilisk	10
Baumdrache	12
Biestinger	14
Blütenfee	16
Borbarad-Moskito	18
Difar	20
Gefesselte Seele	22
Ghul	24
Gletscherwurm	26
Greif	28
Grolm	30
Grubenwurm	32
Höhlendrache	34
Ikanaria-Schmetterling	36
Karakil	38
Karmanath	40
Kobold	42
Krakonier	44
Laraan	46
Mantikor	48
Maru	50
Mindergeist	52
Morfu	54
Mumie	56
Nymphe	58
Riesenhirschkäfer	60
Riesenlindwurm	62
Säbelzahn tiger	64
Schlinger	66
Schneelaurer	68
Shruuf	70
Skelett	72
Sumpfranze	74
Todeshörnchen	76
Weißer Hetzer	78
Wolfsechse	80
Yeti	82
Zant	84
Zombie	86
Zyklop	88

Kapitel 2: Tiere 91

Alligator	92
Brabacuda	93
Esel	94
Gelbschwanzskorpion	95
Hornechse	96
Jaguar	97
Kamel	98
Karen	99
Khômgeier	100
Königsadler	101
Kriegshund	102
Kronenhirsch	103
Kvillotter	104
Mammut	105
Ongalorind	106
Piranha	107
Reh	108
Rotfuchs	109
Stinkt tier	110
Strauß	111
Streifendachs	112
Streifenhai	113
Sturm falke	114
Sumpfe gel	115
Vampirfledermaus	116
Vogelspinne	117
Wollnashorn	118
Würgeschlange	119

Anhang 120

Vorteile	120
Nachteile	121
Status	121
Beuteverwertung	123
Regelergänzungen	125
Krankheiten	125
Schwärme	126
Besonderheiten einzelner Wesentypen	127

VORWORT

Was wäre ein phantastisches Abenteuer in der Welt des **Schwarzen Auges** ohne schreckliche Ungeheuer, denen sich die Helden entgegenstellen können? In einer Welt, in der es feuerspeiende Drachen gibt, können in den unerforschten Gebieten des maraskanischen Dschungels oder auf den Gipfeln des Ehernen Schwertes noch jede Menge unentdeckte Wesen lauern, die nie ein Aventurier zuvor gesehen hat. Und doch sind es gerade jene Kreaturen mit ihrer furchteinflößenden Fremdartigkeit, deren Überwindung einfache Abenteurer zu echten Helden macht.

Sicher, nicht in jedem Abenteuer trifft eine Heldengruppe auf einen leichenfressenden Ghul oder auf, durch schwarze Magie erzeugte, Chimären. Spätestens aber, wenn sie sich in die Wildnis des Orklands, in die Dschungel Südaventuriens oder in den Reichsforst vorwagen, ist die Chance recht groß, dass sie auf ein gefährliches Wesen stoßen. Und Aventurien und der Rest von Dere haben davon mehr als genug zu bieten.

Mit Hilfe des **Aventurischen Bestiariums** wollen wir dir einen Eindruck von der phantastischen Fauna des Kontinents geben. Während das **Regelwerk** nur die dringend für Regelbeispiele benötigten Wesenheiten präsentierte und der **Aventurische Almanach** eine kleine Auswahl der aventurischen Tierwelt enthält, wird das Bestiarium dir eine immense Vielfalt bieten.

Das **Aventurische Bestiarium** beschreibt mehr als vierzig Wesenheiten, denen ein Held im Laufe seiner Karriere begegnen kann und die für kurzweilige und spannenden Begegnungen geeignet sind.

Wir haben dabei auf eine bunte Mischung geachtet: Das Bestiarium enthält einige neue beschwörbare Dämonen, eine Auswahl an übernatürlichen Wesenheiten wie Feen und Geister, aber auch Kreaturen aus Fleisch und Blut, wie den gigantischen Schlinger oder den übel stinkenden Grubenwurm.

Neben diesen Ungeheuern ist auch eine Auswahl von – mehr oder weniger – kulturschaffenden Zweibeinern enthalten, etwa Marus, Grolme und Zyklopen. Gerade Begegnungen mit anderen intelligenten Spezies führen nicht immer zum Kampf, sondern bieten häufig auch Gelegenheit, die Kultur des Gegenübers mit all seinen Facetten kennenzulernen.

Neben den Ungeheuern enthält das Bestiarium noch mehr als zwei Dutzend Tiere, die sich als Gegner oder Jagdwild im Spiel einsetzen lassen. Und auch wenn man annehmen könnte, dass gewöhnliche Tiere nicht halb so spannend sind wie Ungeheuer, so sollte man aventurische Tiere nicht unterschätzen. Auch sie bergen manches Geheimnis und unterscheiden sich in vielerlei Hinsicht von ihren irdischen Artgenossen.

Im Anhang werden außerdem neben neuen Sonderfertigkeiten speziell für Tiere und Ungeheuer auch Erweiterungsregeln zur Jagd, Beuteverwertung und neue Vor- und Nachteile aufgeführt.

Mit dieser großen, aber keineswegs vollständigen Zusammenstellung der aventurischen Fauna sollte jeder Meister seine Helden vor spannende Herausforderungen stellen können.

So bleibt mir nur noch, viel Spaß bei der Lektüre zu wünschen. Möge Tsas Vielfalt dich inspirieren.

Alex Spohr

Frankfurt am Main, an einem warmen Augusttag 2015



Aufbau der Kreaturenbeschreibung

Größe: Wie groß wird das Tier? Wie ist die Spannweite der Flügel?

Gewicht: Wie schwer wird das Wesen? Auch hier steht meist eine Spanne in Stein.

Eigenschaften: Angaben zu Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft

LeP: Dies ist die Anzahl der Lebenspunkte des Wesens. Am Ende der Beschreibung gibt es zudem einen Anzeiger, ab wann ein Wesen durch niedrige LE Schmerz erleidet.

AsP: Wenn das Wesen über Astralenergie verfügt, so ist sie hier aufgeführt.

KaP: Falls das Wesen Karmapunkte hat, sind sie hier angegeben.

INI: Der Initiativwert wird meist um einen oder mehrere W6 modifiziert.

RS/BE: Der natürliche Rüstungsschutz eines Wesens. Externe Rüstungen sind zusätzlich vermerkt.

SK: Seelenkraftwert

ZK: Zähigkeitswert

GS: Geschwindigkeitswert

AT: Attackewert

PA: Paradowert

AW: Ausweichenwert

VW: Bei Nichthumanoiden ist statt PA und AW nur ein Verteidigungswert angegeben. Bei Verteidigungen zählt immer dieser Wert. Auch bei mehrfachem Einsatz in der gleichen Kampfrunde wird dieser nicht gesenkt. Sonstige Erschwernisse, etwa durch einen Zustand oder Status, senken den VW aber wie üblich. Gelingt die Probe auf VW, dann erleidet der Verteidiger keinen Schaden.

FK: Fernkampfwert

LZ: Ladezeit für Fernkampfangriffe, angegeben in Aktionen

TP: Trefferpunkte der benutzten Waffe bzw. des benutzten Angriffs

RW: Die Reichweiten der Angriffe des Wesens. Bei Nahkampfreichweiten gibt es die Einteilung kurz, mittel oder lang. Bei Fernkampfwaffen sind drei Entfernungen kurz, mittel oder weit in Schritt angegeben.

Aktionen: Die Zahl der Aktionen pro Kampfrunde. Hat ein Wesen mehreren Aktionen, müssen diese direkt hintereinander ausgeführt werden. Bei den Angriffsarten ist jeweils angegeben, wie oft sie in einer KR ausgeführt werden dürfen.

Vor- und Nachteile: Bei Kulturschaffenden und einigen anderen Wesenheiten sind hier typische Vor- und Nachteile angegeben.

Sonderfertigkeiten: Eine Auflistung der Sonderfertigkeiten. Sollte ein Wesen über verschiedene Angriffsarten verfügen, so ist bei den Sonderfertigkeiten in Klammern aufgelistet, mit welcher Angriffsart diese SF ausgeführt werden kann. Ist keine Angabe vorhanden, so handelt es sich um eine passive SF. Zur Unterscheidung zwischen passiven SF, Basis-SF und Spezial-SF siehe **Regelwerk** Seite 246.

Talente: Talente, insbesondere *Körperbeherrschung*, *Selbstbeherrschung*, *Sinnesschärfe*, *Verbergen*, *Einschüchtern* (inklusive der Eigenschaftswerte, auf die die Probe durchgeführt wird)

Zauber/Liturgien: Falls das Wesen Zauber oder Liturgien beherrscht, sind sie hier aufgeführt.

Anzahl: Wenn das Wesen ein Einzelgänger ist, ist hier eine 1 angegeben. Die Anzahl bei größeren Tiergruppen wird in der Regel mit einem Würfelwurf bestimmt. Manchmal ist beides aufgeführt, dies bedeutet, dass beide Varianten vorkommen können.

Typus: Zielkategorie, humanoid oder nicht humanoid

Anrufungs-/Erschaffungsschwierigkeit: Bei beschwörder oder erschaffbaren Wesen ist dies der Modifikator für das Anrufen bzw. das Erschaffen. Geister, Dämonen und Elementare haben eine Anrufungsschwierigkeit, während Untote, Golems, Chimären und Daimonide eine Erschaffungsschwierigkeit aufweisen.

Größenkategorie: Größenkategorie des Wesens

Beute: Was kann man bei einem Tier verwerten und was erhält man im Schnitt dafür? Sollte die Angabe „zähes Fleisch“ enthalten sein, so ist das Fleisch essbar, aber nicht schmackhaft. Ungenießbares Fleisch ist überhaupt nicht essbar (siehe auch Vorteil Saumagen auf Seite 121).

Bei Giften ist hier der Preis angegeben, den Helden üblicherweise erhalten, wenn sie das Gift verkaufen. Der Preis beträgt 25 % vom Kaufwert des Giftes bei einem Giftmischer.

Kampfverhalten: Hier sind Anmerkungen zum Einsatz der Sonderfertigkeiten aufgeführt, ebenso wie besondere Taktiken und Vorgehensweisen des Wesens.

Flucht: Hier steht, wann das Wesen normalerweise einen Kampf abbricht. Gelegentlich kämpfen sie jedoch auch länger, z. B. wenn sie sich in die Enge getrieben fühlen.

Erfahren/Kompetent: Die Werte von Kulturschaffenden sind immer nach dem Vorbild des Erfahrungsgrades *Durchschnittlich* entworfen. Zusätzlich gibt es Modifikatoren für die Erfahrungsgrade *Erfahren* und *Kompetent*.

Tierkunde / Fischen & Angeln / Götter & Kulte / Pflanzenkunde / Magiekunde / Sphärenkunde: Hier ist angegeben, was ein Held bei einer erfolgreichen Probe auf *Tierkunde* / *Fischen & Angeln* / *Pflanzenkunde* / *Magiekunde* / *Sphärenkunde* (unterschiedliche Anwendungsgebiete) und der entsprechenden Menge an Qualitätsstufen über Besonderheiten des Wesens weiß. Dies können z. B. Schwächen oder spezielle Manöver des Gegners sein. Bei Tieren und Ungeheuern wird üblicherweise auf *Tierkunde* gewürfelt (oder bei Wasserlebewesen auf *Fischen & Angeln*), bei Untoten oder Geistern auf *Magiekunde* und bei Wesen aus fremden Sphären wie Dämonen und Elementarwesen auf *Sphärenkunde*. Einige Wesen sind Pflanzen und deshalb kann auch eine Probe auf *Pflanzenkunde* notwendig sein, um etwas herauszufinden. Sehr selten kommt *Götter & Kulte* zum Tragen, dann meist bei Wesen mit karmalen Kräften wie etwa Greifen.

Jagd: An dieser Stelle ist der Jagdmodifikator des Tiers angegeben, wenn du mit Fokusregeln zur Jagd spielst.

Sonderregeln: Besondere Regelungen, etwa Gifte, spezielle Angriffe oder Übertragung von Krankheiten werden hier erläutert.

Zusätzliche Dienste: Sollten beschwörbare Wesen wie Dämonen zusätzliche Dienste anbieten, so sind sie unter diesem Punkt aufgeführt und erklärt.

LeP-Verlust und Schmerz: Hier ist aufgelistet, wann ein Wesen durch zu niedrige Lebensenergie eine Stufe Schmerz erleidet.

Kampfsonderfertigkeiten

Die meisten der hier vorgestellten Kampfsonderfertigkeiten sind für Tiere und Ungeheuer gedacht. Sie funktionieren zwar im Kampf genauso wie alle Kampfsonderfertigkeiten, aber wenn kein AP-Wert und keine Kampftechnik angegeben sind, bedeutet dies, dass ein Held die Sonderfertigkeit nicht erlernen kann. Sie ist vielmehr auf den Einsatz durch Kreaturen und Tiere beschränkt.

Die übrigen Sonderfertigkeiten findest du im **Regelwerk** ab Seite 246. Sollten Sonderfertigkeiten Spielwerte verändern (z. B. Verbessertes Ausweichen oder Kampfreflexe), so sind die Änderungen bei den Werten der Wesen bereits berücksichtigt.

Angriff auf ungeschützte Stellen (Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, kann Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Die Attacke ist um 2 erschwert. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann nicht umgangen werden und schützt weiterhin.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Anspringen (Spezialmanöver)

Einige Kreaturen versuchen mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus ihren Gegner anzuspringen und zu Fall zu bringen.

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Heben & Stemmen*) notwendig, die um je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um 1 erschwert ist. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe um zusätzlich 3 Punkte erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um 4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Flugangriff (Spezialmanöver)

Fliegende Wesen greifen Landbewohner aus der Luft an, was ihren Angriffen eine besondere Wucht verleiht. Nach einem solchen Angriff sind sie zudem nur schwer zu treffen.

Regel: Ist der Flugangriff erfolgreich, steigen die TP um 2. Das Manöver Flugangriff kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anflugstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Misslingt der Flugangriff, darf der Verteidiger einen Passierschlag ausführen. Sollte der Flugangriff gelungen sein, so ist eine Attacke gegen das Flugwesen durch den Angegriffenen in dieser KR um 6 erschwert, da das Wesen am Gegner vorbeifliegt. Am Ende der KR hat sich das Flugwesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Flugangriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden. Die Attacke ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Klammergriff (Spezialmanöver)

Mittels Fangarmen, Tentakeln, einem Rüssel, langen Armen oder dem ganzen Körper kann ein Wesen einen Helden umschlingen, anheben und würgen.

Regel: Dem Wesen muss eine AT mit seinem Fangarm (Tentakel, Arm, Körper, etc.) gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Alternativ kann das Wesen 1 Aktion aufwenden, um das Opfer zu seinem Maul zu heben. In der folgenden KR kann das Wesen dann zubeißen, so es über eine Biss-Attacke verfügt. Diese Biss-Attacke gelingt gegen einen festgehaltenen Gegner automatisch. Die Verteidigung des Angreifers sinkt für den Rest der KR, in welcher der Biss stattfindet, auf 0. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden.

Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltene loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) gelingt. Der Angriff ist um 4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Mächtiger Schlag (passiv)

Manche Wesen verfügen über eine so hohe Körperkraft, dass ihre Angriffe den Gegner einfach zu Boden schmettern können.

Regel: Bei einer gelungenen Attacke müssen Gegner der Größenkategorien mittel und kleiner eine Probe auf *Krafttakt* bestehen, ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*. Die Probe ist für den Gegner um die Hälfte der Punkte erschwert, die die Körperkraft des Wesens über 20 liegt (bei einer KK von 23 um 2, bei einer von 26 um 3 usw.). Dem Mächtigen Schlag kann man nur mittels Ausweichen komplett entgehen. Bei einer Parade, gleich ob gelungen oder nicht, muss die Probe auf *Krafttakt* gewürfelt werden.

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Schwanz- oder Tentakelschwung (Spezialmanöver)

Wesen mit einem langen, kräftigen Schwanz oder Tentakel können diese als Waffe einsetzen und über den Boden fegen. Dadurch kann es ihnen gelingen, sogar mehrere Gegner zu Fall zu bringen.

Regel: Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Schwanz- oder Tentakelschwung mehrere Gegner zu Fall bringen. Diesem Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder hinter (Schwanz) bzw. vor (Tentakel) dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.

Erschwernis: -2 pro Ziel

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Trampeln (Spezialmanöver)

Große Tiere und Ungeheuer versuchen oftmals, kleinere Gegner einfach zu zertrampeln. Dabei gehen sie das Risiko ein, selbst verletzt zu werden, aber ein solcher Angriff kann auch schnell das Ende des Gegners bedeuten, da er mehr Schaden verursacht als üblich.

Regel: Nur Wesen, die im Vergleich zum Gegner eine höhere Größenkategorie aufweisen, können einen Trampel-Angriff durchführen. Ausschließlich Gegner mit dem Status *Liegend* oder Wesen, deren Größenkategorie kleiner ist als die des angreifenden Wesens, können zertrampelt werden. Der Angreifer kann eine Trampel-Attacke durchführen. Hierdurch erleidet er jedoch einen zusätzlichen Abzug von 2 Punkten auf seine Verteidigung in der laufenden KR.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Überrennen (Spezialmanöver)

Eines der einfachsten Mittel, einen Gegner anzugreifen und viel Schaden zu verursachen, ist das Überrennen. Die Kreatur versucht in diesem Fall einfach, eine Art Sturmangriff auszuführen, der aber nicht beim Helden endet. Das Wesen stürmt einfach weiter, selbst wenn es den Helden erwischt hat.

Regel: Das Manöver Überrennen kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte das Überrennen misslingen, erhält der Verteidiger Gelegenheit für einen Passierschlag, dieser ist aber zusätzlich um 4 erschwert. Ist das Überrennen-Manöver erfolgreich, so ist eine Attacke gegen das Wesen durch den Angegriffenen in dieser KR um 2 erschwert. Am Ende der KR ist das Wesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon es mit dem Angriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Unterwasserkampf (passiv)

Landlebewesen haben meist größere Probleme im Kampf im oder unter Wasser. Wer jedoch als Wasserlebewesen geboren wurde, kann darin genauso kämpfen wie an Land.

Regel: Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwernisse im Kampf unter Wasser nicht (siehe **Regelwerk** Seite 239).

Voraussetzungen: Wesen verfügt über den Vorteil Wasserlebewesen

Verbeißen (Spezialmanöver) • ○

Manche Tiere verbeißen sich regelrecht in ihren Gegner. Dies führt dazu, dass sich das Opfer kaum noch bewegen kann und es durch das Reißen starken Blutverlust erleidet.

Regel: Das Wesen führt einen Biss-Angriff aus. Kann der gelungene Angriff nicht verteidigt werden, so hat sich die Kreatur festgebissen. In den nachfolgenden KR gelingt die Biss-Attacke des Wesens automatisch, ohne dass der Meister würfeln muss. Jede weitere KR richtet der Verbeißen-Angriff +1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert*, es sei denn, bei der Kreaturenbeschreibung steht extra dabei, dass der Status entfällt. Die Verteidigung des Angreifers sinkt, während es durch den Biss am Gegner hängt, auf 0. Das Wesen kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen (was eine freie Aktion kostet). Dieser Angriff ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

• Der Spielleiter muss bei diesem Manöver die Situation abwägen. Nicht jedes Wesen beißt sich dauerhaft fest oder fixiert den Helden.

KAPITEL 1: UNGEHEUER



»Vor der Dunkelheit musst du dich nicht fürchten. Nur vor den Ungeheuern, die in der Dunkelheit auf dich lauern.«

—Zitat eines Mythenjägers

»Tsa ist eine gutmütige Göttin, die das Leben in all ihrer Vielfalt liebt. Man kann ihr keinen Vorwurf machen, dass Aventurien von so manch schrecklichem Wesen heimgesucht wird. Schließlich entstanden aus dem Blut der Urgötter, und nicht aus ihrer Hand, alle Lebewesen – vom Menschen, über den Riesenhirschkäfer bis hin zum Sumpffegel.

Die junge Göttin wacht nur über Leben. Dennoch, gerade bei solchem Gezücht wie den gemeinen Sumpfranzen oder den Grubenwürmern wünschte ich mir, sie würde ihre Aufgabe nicht so ernst nehmen und ihre Geweihten würde einem keinen Vorwurf machen, wenn man ein Ungeheuer tötet. Ich bin da ganz auf der Seite Rondras: Erschlagt die Bestien, wo immer ihr sie vorfindet!«

—Balrik Hirschfurter, reisender Krieger aus den Nordmarken, neuzeitlich

Dieses Kapitel enthält mehr als drei Dutzend Wesen unterschiedlichster Herkunft. Einige von ihnen sind nur große Tiere, andere wiederum kulturschaffende Völker, manche entstammen nicht einmal der dritten Sphäre, sondern sind Kreaturen der Niederhöhlen, gemeinhin auch als Dämonen bekannt. Die meisten Aventurier würden sie als Bestien, Ungeheuer oder bestenfalls als Scheusale bezeichnen. Nicht jedes dieser Wesen ist auf den ersten Blick gefährlich oder eine tödliche Bedrohung für einen Helden. Mit einem Grolm kann man handeln und ein Biestinger mag durchaus ein Freund der Abenteurer werden. Dennoch besitzen alle beschriebenen Wesenheiten dieses Kapitels ein Bedrohungspotenzial für Helden und eignen sich für spannende Begegnung, sei es als Zufallsbegegnung oder als Hauptgegner eines Abenteuers. Die Auswahl der Kreaturen richtet sich nach einer möglichst großen Vielfalt von Typen und Regionen. Deshalb sind neben Wesen aus Fleisch und Blut auch einige übernatürliche Kreaturen aus anderen Sphären, Untote, Geister und Chimären beschrieben. Die Auswahl erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Ganz im Gegenteil: Es ist nur einen Bruchteil aller aventurischen Ungeheuer enthalten und während der Zeit des Sternenfalls mag es geschehen, dass noch völlig unbekannte Monster aus den Tiefen des Meeres oder dem Dereinneren auftauchen werden.

Spezielle Regeln, die sich auf einen bestimmten Kreaturentyp beziehen, stehen im Anhang ab Seite 127.



Basilisk

»Über das Krötengezücht ist mehr Aberglaube im Umlauf, als über jede andere Kreatur Aventuriens. Manche sagen, sein Blick versteinere einen Menschen. Andere gehen sogar noch weiter und behaupten, schon die Erwähnung des Namens bringe Siechtum oder eine langsame Versteinerung über denjenigen, der ihn ausspricht. Doch derlei Halbwissen wundert nicht, schließlich ist das Untier, den Göttern sei's gedankt, extrem selten. Wenn aber alle Jahrhunderte eines geboren wird, dann ist der Schaden so verheerend und seine Spur so zerstörerisch, dass noch über Generationen davon berichtet wird. Dass sich in dieser Zeit Aberglaube, Missverständnisse und Wissen aus zweiter Hand zusammenfügen, ist verständlich. Einig ist man sich darüber, dass diese großen, schlangenartigen Monstren vom Namenlosen selbst in die Welt gerufen werden und in ihrem giftigen Dunstkreis alles Leben vergeht.«
—Errik Dannike, *Was glaubt das Volk?*, Wehrheim, 988 BF

Basilisken (auch Krötengezücht oder auf Isdira *bha'za* genannt) sind mehrere Schritt lange, schlangenartige Kreaturen. Sie haben einen metallisch glänzenden Kamm auf dem Kopf und gelten als Schöpfung des Namenlosen. Schon die Erwähnung ihres Namens verbreitet Angst und Schrecken, denn sie gehören zu den gefährlichsten Wesen, die Aventurien kennt. Auf wen ihr Blick fällt, der wird augenblicklich und permanent versteinert. Der bloße Anblick des Monstrums hingegen hat, entgegen mancher Behauptung, jedoch keine Auswirkung. Ihre Aura lässt Pflanzen verfaulen, Erde schimmeln, verwandelt Wasser in giftige Brühe, Luft in ätzendes Gas und tötet alle Tiere im Umkreis. Gebiete, die sie durchqueren, werden zu wochenlang nicht betretbaren Giftpfuhlen und verkommen danach zu einer Einöde, in der erst nach Monaten wieder etwas wächst und in denen Menschen von Übelkeit, Kopfschmerz und Sehstörungen bis hin zu Blindheit geplagt werden. Wer einem Basilisken begegnet, hat kaum eine Chance zu überleben: Der Gifthauch oder eine Berührung führen zum direkten Tod oder tödlichem Siechtum, gegen das keine Heilung außer Magie und Götterwirken bekannt ist. Wer nicht außerhalb des

Blickfeldes bleibt, wird in Stein verwandelt. Wem es aber gelingt, eines der Untiere zu töten, der darf sich stolz Basiliskentöter nennen, ein Titel, der wegen allzu vieler Hochstapler aber in Verruf geraten ist. Noch im Tode wirkt der Basiliskenblick sieben Stunden lang versteinern, eine Berührung ist erst nach sieben Tagen gefahrlos möglich, die giftige Aura verschwindet erst nach sieben Wochen.

Verbreitung

Der Basilisk ist eine der seltensten Kreaturen Aventuriens. Der Legende nach entsteht er alle siebenhundert Jahre, wenn aus einem Hahnenei eine Kröte schlüpft. Ob das wahr ist, sei dahingestellt, aber es steht fest, dass sie auf magische, unnatürliche Weise entstehen. Unabhängig von den klimatischen Bedingungen können sie überall auf dem Kontinent leben. In den abgelegenen Schluchten jenseits des Ehernen Schwertes vermuten die Gelehrten sogar mehr als ein Dutzend dieser Kreaturen. Gerade weit abseits der menschlichen Zivilisation mag solch ein Wesen heranwachsen und sich irgendwann auf seine verheerende Wanderung machen, die so weit und lange verlaufen kann, bis es endlich gestoppt wird. Vom Basiliskenkönig, einer von der uralten Schwarzfelfe Pardona um 3.000 v. BF erschaffenen Kreatur, wird berichtet, dass er die Hochelfenstadt Simyala im Reichsforst vernichtete. Der Legende nach erschlug erst zwei Jahrtausende danach der Held Geron der Einhändige das Biest. Doch selbst der große Held war nicht gegen das Gift des Basiliskenkönigs gefeit und starb nach Erlegen des Ungeheuers.

Lebensweise

Wo immer ein Basilisk haust, geht alles zugrunde. Selbstredend hat ein solch einzelgängerisches Wesen keine Fressfeinde und kennt weder Furcht noch irgendein soziales Verhalten. Das Krötengezücht verfügt über keinerlei Intelligenz, es kämpft und jagt nicht, sondern existiert einfach. Es ist unklar, was genau der Basilisk zum Überleben benötigt. Manche Gelehrte glauben, er fresse das Aas und die Überreste der verdorren Pflanzen und Tiere. Die meisten aber vermuten, dass er aufgrund seiner magischen Natur keinerlei Nahrung benötigt, da er von den Kräften des verdorbenen Landes zehrt.

Auch über ihren Schlaf ist wenig bekannt: Manche gehen von normalen Schlafphasen aus (was das Besiegen der Kreatur vereinfachen könnte), andere vermuten hingegen, das Tier schlafe niemals. An diesen Gerüchten ist mehr dran, als man vermuten könnte. Tatsächlich braucht ein Basilisk nichts – weder etwas zu trinken, noch Nahrung oder Schlaf. Dennoch kann es geschehen, dass ein Basilisk, weil er es will, Tiere frisst oder schläft.

Über die Lebenserwartung eines Basilisken ist nichts bekannt, es ist davon auszugehen, dass er unsterblich ist und nur durch die Hand eines Helden sein Ende findet.





Basilisk

Größe: 4,00 bis 6,00 Schritt lang

Gewicht: 800 bis 900 Stein

MU 30 **KL** 1 (t) **IN** 20 **CH** 20 **FF** 1 **GE** 10 **KO** 25 **KK** 30

LeP 250 **AsP** – **KaP** – **INI** 10+1W6

VW 0 **SK** 13 **ZK** 13 **GS** 1

Zufällige Berührung: **AT** 3 **TP** siehe Tödliche Berührung
RW mittel

RS/BE 13/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Altersresistenz, Immunität gegen alle Gifte und alle Krankheiten

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 22, Klettern (keine Probe erlaubt; Basilisken können nicht klettern), Körperbeherrschung 2, Kraftakt 13, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Basilisken können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 0, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 400 Rationen (ungenießbar und sofort tödlich, siehe Sonderregel Tödliche Berührung), Trophäe (Schuppen, 10.000 Silbertaler)

Kampfverhalten: Basilisken kämpfen nicht, aber durch ihre Kräfte sind sie dennoch furchtbare Gegner.

Flucht: Basilisken fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):

- ☞ **QS 1:** Basilisken sind Kreaturen des Namenlosen, zum Glück gibt es nur eine Handvoll von ihnen.
- ☞ **QS 2:** Alles, was ein Basilisk anblickt, versteinert. Man kann sich davor schützen, indem man einen Basilisken nur im Spiegel anschaut.
- ☞ **QS 3+:** Auch das Gebiet um den Basilisken herum ist tödlich und verseucht, aber man kann einen Basilisken töten, indem man ihn in einen Spiegel schauen lässt. Das reine Erblicken eines Basilisken lässt einen nicht zu Stein werden.

Sonderregeln:

Versteinernder Blick: Wen immer der Basilisk anblickt, der wird zu Stein. Die Reichweite der Wirkung des Blicks erstreckt sich bis zu 250 Schritt und verursacht den Status *Versteinert* (siehe Seite 122). Ein Held kann sich dagegen mit einer Probe auf Willenskraft erschwert um 10 wehren. Gelingt ihm die Probe, so erhält er stattdessen 3 Stufen *Paralyse* und 2 Stufen *Verwirrung*. Wer versteinert wurde, kann nicht mehr zurückverwandelt werden und ist tot. Den Blick einzusetzen kostet den Basilisken 1 Aktion. Pro KR kann ein Basilisk nur ein Ziel mit dem Versteinernden Blick treffen. Deckung hilft nicht vor dem Versteinernden Blick, es sei denn, man ist komplett nicht mehr zu sehen.

Todesaura:

- ☞ Wer sich einem Basilisken bis auf 7 Meilen Radius nähert, erleidet 1W6 SP pro Stunde. Natürliche Regeneration in einer solchen verdorbenen Zone ist nicht möglich. Pflanzen verdorren, Wasser wird schal, kleine Tiere verenden.
- ☞ Wer sich in eine Zone bis auf 49 Schritt Radius an den Basilisken heranwagt, erleidet 1W2 SP pro KR.
- ☞ In einem Radius von 7 Schritt um den Basilisken erleidet man 1W3 SP pro KR.

Tödliche Berührung: Wer einen Basilisken berührt, erleidet 1W6 SP pro KR bis zu seinem Tod. Dies gilt auch für das Essen des Fleisches des Basilisken oder die Berührung mit seinem Blut. Der Verfall kann nur durch Heil magie oder göttliches Wirken gestoppt werden (z.B. BALSAM oder HEILSEGEN). Allerdings müssen dazu mindestens 3 QS entstanden sein.

Basiliskenkampf: Wer einen Basilisken im Kampf oder durch das Vorzeigen eines Spiegels töten will, muss dazu bis auf die Nahkampfreichweite *lang* an ihn heran. Um sich auf diese Distanz zu nähern, muss dem Helden eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um 7 gelingen, ansonsten wagt er den Versuch erst gar nicht. Ein Held kann eine solche Probe jeden Tag einmal ablegen.

Um dem Ungeheuer einen Spiegel vorzuhalten, ist zudem eine erfolgreiche AT notwendig. Als Kampftechnik kann Raufen verwendet werden, wenn der Spiegel in der Hand gehalten wird, oder Stangenwaffen, wenn der Spiegel an einen Stab gebunden wurde. Auch andere Methoden, z.B. ein verspiegelter Schild, sind denkbar, entsprechend kann dann auch eine andere Kampftechnik herangezogen werden. Der Meister kann je nach Situation, Größe des Spiegels und eingesetzter Kampftechnik die AT um bis zu 6 Punkte erschweren. Sieht der Basilisk sein eigenes Spiegelbild, erstarrt er zu Stein und stirbt auf der Stelle.

Spiegel & Basilisken (Beispiele)

Spiegel	Kampftechnik	Erschwernis
Kleiner Handspiegel	Raufen	-6
Kleiner Handspiegel, an einen Stab gebunden	Stangenwaffen	-5
Mittelgroßer Spiegel, an einen Stab gebunden	Stangenwaffen	-4
Großer Standspiegel	Raufen	-3
Spiegelschild	Schilde	-2

Baumdrache

»Der Baumdrache ist die Drachenart, die ein Aventurier am ehesten entdecken wird, wenn er es darauf anlegt. Ich bin auf meinen Wanderungen in diversen Wäldern des Mittelreiches schon etlichen Baumdrachen begegnet. Manchmal sah ich sie aus der Ferne, wie sie in ihrem Nest hockten oder sich gleitend von einem Baum zum anderen begaben. Manchmal musste ich mich auch gegen die diebischen Wesen zur Wehr setzen. Wie Elstern lieben sie kleine blinkende Dinge und stehlen sie, sobald sich eine Gelegenheit bietet. Der Wert der Gegenstände ist ihnen dabei völlig egal, da sie neben ihren phexgefalligen Absichten auch nur den Verstand einer Elster besitzen.

Dennoch sollte man diesen niederen Drachen nicht unterschätzen. Er mag nicht allzu groß und stark sein, aber er kann dennoch gefährlich werden. Sein Flammenodem ist nicht vergleichbar mit dem eines echten Drachen, kann aber Kleidung in Brand stecken und jemanden ernsthaft verletzen. Ich empfehle bei der Begegnung mit einem Baumdrachen Abstand zu halten, Ruhe zu bewahren und ihm ein paar Münzen oder andere funkelnde Gegenstände hinzuwerfen. Im Normalfall wird er sich auf seine Beute stürzen und sie mitnehmen, aber euch dafür in Ruhe lassen. Und wenn nicht, nun dann solltet ihr heldenhaft kämpfen, denn der Baumdrache ist schneller als jeder Mensch und Wegrennen meist reichlich sinnlos.«

—Xaron 55, Magus der Puniner Akademie, in einem Vortrag über die Gefahren außerhalb des Elfenbeinturms, neuzeitlich

Diese mit einer Flügelspannweite von ungefähr drei Schritt recht kleine Drachenart hat mit ihren uralten und furchteinflößenden Verwandten nicht mehr als das grundlegende Erscheinungsbild und die eine oder andere Eigenart gemein. Neben der borkigen Haut, deren grünlich braune Färbung ihnen eine vorzügliche Tarnung in allerlei Blattwerk verleiht, und einem reißzahnbewehrten Maul, verfügen sie über ledrige Schwingen, die sie zu ebenso geschickten wie waghalsigen

Flugkünstlern macht – auch wenn der Baumdrache seine Schwingen ausschließlich zum Gleiten benutzt.

Nicht weniger beeindruckend sind ihre Kletterfähigkeiten, wodurch sie mit Hilfe ihrer messerscharfen Klauen gewaltige Baumstämme in Windeseile erklimmen können, in deren Kronen sie nisten und ihre vergleichsweise bescheidenen Horte anlegen.

Keine andere Drachenart ist so verbreitet wie Baumdrachen. In den meisten Fällen, in denen ein Mensch einem Drachen begegnet, handelt es sich um eine Begegnung mit solchen Vertretern des Drachengeschlechts. Baumdrachen werden von Menschen oft als Schädlinge betrachtet und Adlige und andere regionale Herrscher schreiben häufig ein Kopfgeld auf sie aus. Selbsternannte Drachenjäger machen sich dann auf, um das Untier zur Strecke zu bringen, obwohl es sich so gut wie nie von selbst einem Menschen oder einer Siedlung nähert und somit kaum eine Gefahr darstellt.

Verbreitung

Baumdrachen sind in ganz Aventurien verbreitet, neigen aber dazu, extreme Temperaturen zu meiden. Sie bevorzugen Gegenden, in denen besonders hohe Bäume wie Eichen oder Urwaldriesen wachsen. Landläufig gelten sie eher als Plage und nicht als Bedrohung, zumal sie anders als ihre mächtigen Vettern weder über magische noch anderweitig bemerkenswerte Verstandeskkräfte verfügen. In Südaventurien sind sie seltener, dafür weisen die dort lebenden Baumdrachen oft eine andere Schuppenfärbung auf und können sich dadurch besser tarnen, was es ihnen ermöglicht, sich leichter an ihre Beute heranzupirschen.

Obwohl sie von den Menschen gejagt werden, ist die Population der Baumdrachen sehr konstant, was auch daran liegt, dass die Weibchen regelmäßig Eier legen.



Lebensweise

Die meist allein oder in kleinen Schwarmverbänden lebenden Baumdrachen errichten selten eigene Nester. Sie vertreiben stattdessen häufig Adler oder andere Großvögel aus ihren Domizilen, die sie anschließend nach ihren eigenen Bedürfnissen ausbauen. Ihre räuberische Natur haben sie mit anderen Drachenarten gemein, weswegen auch sie beachtliche Horte aus glitzerndem Tand und anderem wertlosen Plunder anlegen. Gemeinhin gelten Baumdrachen als besonders standorttreu und können ein Lebensalter von bis zu hundert Jahren erreichen, sofern sie nicht den Falschen bestehlen. Baumdrachen fressen kleinere Beutetiere wie Marder, Hasen, Insekten und Mäuse. Zweibeiner stehen nicht auf ihrem Speiseplan, aber sie verschmähen auch deren Kadaver nicht.

Mit Grubenwürmern, einer anderen niederen Drachenart, scheinen die Baumdrachen nicht gut auszukommen. Begegnen sich beide, kommt es fast zwangsläufig zu einem Kampf. Der Grund für diesen Hass ist jedoch niemandem bekannt.

In ihrem Nest legen die Drachenweibchen auch ihre Eier ab. Im Gegensatz zu den meisten anderen Drachen legen Baumdrachen zwei, drei oder vier Eier, wobei nur selten mehr als zwei Baumdrachenjungen das Erwachsenenalter erreichen.

Baumdrachen zählen zu den niederen Drachen. Als niedere Drachen werden Drachenarten bezeichnet, die entweder nicht die Intelligenz oder die Zauber-
macht echter Drachen besitzen. Mehr zur Aufteilung von niederen und echten Drachen kannst du auf Seite 120 nachlesen, beim Vorteil Drachentöter.



Baumdrache

Größe: 1,25 bis 1,50 Schritt lang (ohne Schwanz); 2,50 bis 3,00 Schritt (mit Schwanz); Flügelspannweite 2,80 bis 3,00 Schritt

Gewicht: 50 bis 75 Stein

MU 13 **KL** 12 (t) **IN** 13 **CH** 11

FF 10 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 14

LeP 25 **AsP** – **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 7 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 6/20 (an Land / in der Luft)

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

Klauen: **AT** 15 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

Feuerodem*: **FK** 18 **LZ** 1 **TP** 1W6 **RW** 3/5/7 Schritt

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Klauen), Flugangriff (Klauen), Wuchtschlag I (Biss, Klauen)

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 10, Klettern 10, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 10, Verbergen 7, Willenskraft 2

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Schwarmverband)

Größenkategorie: mittel

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 35 Rationen (Fleisch, ungenießbar), diverse blinkende Objekte wie Münzen, Besteck oder Ringe im Drachennest (Wert: 1W6x1W6 Silbertaler), Drachenschuppen (35 Silbertaler), Trophäen (Zähne, 12 Silbertaler; Drachentränen, 2 Silbertaler; Drachenspeichel, 1 Silbertaler; Drachenblut, 2 Silbertaler; Karfunkel, 100 Silbertaler)

Kampfverhalten: Baumdrachen lassen Menschen in Ruhe, es sei denn, sie bedrohen ihr Nest oder haben sichtbar funkelnde Gegenstände dabei. Dann greifen sie im Flug an und versuchen ihre Gegner anzuspringen, bis sie den Gegenstand haben oder ihr Gegner tot ist.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 19 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer):

- ☛ **QS 1:** Baumdrachen reagieren aggressiv, wenn man ihre Nester bedroht. Sie mögen blinkende Gegenstände.
- ☛ **QS 2:** Mit funkelnden Dingen kann man sie anlocken. Ihren Feuerodem können sie täglich fünfmal einsetzen.
- ☛ **QS 3+:** Dem Feuerodem kann man durch bestimmte Bewegungsabläufe leichter entgehen.

Sonderregeln:

*) **Feuerodem:** Der Baumdrache kann seinen Feuerodem insgesamt fünfmal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Entflammbare Ziele werden bei 1 auf 1W6 entzündet.

Gleiche Bewegungsabläufe: Wer die Bewegungsabläufe des Baumdrachen kennt (siehe Probe auf Tierkunde QS 3), der erhält einen Bonus von 2 auf Ausweichen gegen den Feuerodem des Baumdrachen.

Blitzende Gegenstände: Sollte sich ein Held in Sichtweite eines Baumdrachen befinden und auffällige blinkende Gegenstände bei sich tragen, muss der Baumdrache eine Probe auf Willenskraft ablegen. Bei Misslingen der Probe macht sich der Baumdrache auf, um den Gegenstand zu stehlen.



Biestinger

»Und die tapfere Talina brach auf, ihren Geliebten zurückzuholen. Sie würde in das Reich der Feen gehen und den Bann brechen, den die Königin über ihren Meredin gelegt hatte. Sie wanderte weit, bis tief in den Wald, dorthin, wo noch keines Menschen Fuß gegangen war, und als die Nacht hereinbrach, legte sie sich unter einer Eberesche nieder. ›Bitte hilf mir‹, hörte Talina da ein leises Stimmchen neben ihrem Ohr. Sie sah sich um, erblickte jedoch keine Menschenseele. So legte sie sich erneut zur Ruhe. ›Bitte hilf mir‹, sprach das Stimmchen erneut. Erneut sah sich Talina um, doch sie konnte noch immer niemanden erblicken. Da sie aber nicht nur ein tapferes, sondern auch ein gutes Herz hatte, sprach sie: ›Ich will dir gern zu Hilfe kommen. Jedoch, ich sehe dich nicht.‹ ›Ich bin hier unten.‹ Und als Talina zu Boden blickte, sah sie eine Waldmaus, die auf den Hinterbeinen stand und ging und ihre Hände bittend zu dem Mädchen erhob. ›Bitte hilf mir‹, sprach das Tierchen erneut mit menschlicher Stimme. ›Denn wir Mauslinge leiden große Not.‹ Und dann begann es zu erzählen.«

—aus Märchen zwischen Tommel und Großem Fluss von Alfert von Deianishain, stark zerlesene Ausgabe im Besitz einer Gareth's Bürgerstochter

Biestinger sind Feenwesen mit tierischer Gestalt. Sie beherrschen sowohl die menschlichen Sprachen als auch die anderer Kulturschaffender in ihrer Heimatregion und auch ihre Intelligenz ist mit der eines Menschen vergleichbar. Sie sind oft verspielt und schelmisch, doch ihre genauen Wesenszüge sind sehr verschieden. Allen ist gemein, dass sie sich nicht verwandeln können, ihre tierische Gestalt ist Teil ihres Wesens.

Biestinger haben oft die Gestalt eines kleinen Pelztieres wie Streifenhörnchen, Mäuse oder Otter. Doch auch größere Tiere wie Dachse und Biber oder Wassertiere wie Frösche, Forellen und andere Fische wurden bereits gesichtet. Doch gleich welche Gestalt, gefährliche oder gar aggressive Tiere sind es nie.

Viele Aventurier kennen sprechende intelligente Tiere, die helfen oder Streiche spielen, aus Erzählungen und Sagen. Nicht bei allen diesen Märchenfiguren muss es sich um Biestinger handeln. Gerade über die Existenz von Biestingern in Haustiergestalt wie Katzen oder Schweinen herrscht Uneinigkeit.

Verbreitung

Biestinger leben nur an Plätzen, an denen es vermehrt Übergänge in Feenwelten gibt. Da es solche Orte jedoch in ganz Aventurien gibt, sind Biestinger dementsprechend auch auf dem ganzen Kontinent anzutreffen. Ihre Tiergestalt entspricht dabei den Tieren der Region und Umgebung, in der sie leben.

Besonders häufig gesichtet wurden sie bisher im Bornland, auf und um die Zyklopeninseln und in den Wäldern von Albernia. Auch in etlichen Feenwelten sollen verschiedengestaltige Biestinger leben.

Lebensweise

Biestinger neigen dazu, besonders verspielt zu sein. Ein Großteil ihres Tages besteht ihrer tierischen Form gemäß aus Spielen und Spaß. Sie haben aber auch eine eher menschliche Seite. Auf den Hinterbeinen zu laufen ist für die meisten normal, ebenso die Verwendung der menschlichen Sprache. Dabei legen einige geschliffene Umgangsformen an den Tag, andere brüllen hingegen wie auf dem Kasernenhof. Ihr ganzes Verhalten gegenüber Zweibeinern ist generell von Neugier und Spieltrieb geprägt, unabhängig davon, ob die Langbeiner ihre Späße mögen oder nicht.

Üblicherweise leben Biestinger in den Tag hinein, doch wenn Gefahr für ihre Heimat besteht, nutzen sie alle ihre Möglichkeiten, um diese abzuwenden oder zu vertreiben. Dann kann aus einem niedlichen, sprechenden Eichhörnchen plötzlich eine Eicheln werfende, laut schimpfende Plage werden und aus einem kecken Marder ein Ausrüstungsdieb.



Biestinger

Größe: je nach Tier unterschiedlich

Gewicht: je nach Tier unterschiedlich

MU 13 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 15 **FF** 13 **GE** 15 **KO** 11 **KK** 9 (k)

LeP 5-20 (je nach Tierart) **AsP** 40 **KaP** –

INI 14+1W6 **AW** 8 **SK** 5 **ZK** 3 **GS** je nach Tier unterschiedlich

Biss, Schlag oder Tritt: **AT** 12 **PA** 7 **TP** 1W3 **RW** kurz

Kleines Steinchen: **FK** 15 **TP** 1W2 **RW** 1/3/5 **RS/BE** 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: eventuell Wasserlebewesen (wenn die Tiergestalt des Biestingers ein Wasserlebewesen ist) / Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Schlag oder Tritt), Finte I+II (Biss, Schlag oder Tritt), eventuell Flugangriff (Biss, Schlag oder Tritt; wenn die Tiergestalt des Biestingers ein Flugwesen ist), Präziser Schuss/Wurf I (kleines Steinchen), eventuell Unterwasserkampf (Biss, Schlag oder Tritt; wenn die Tiergestalt des Biestingers ein Wasserlebewesen ist)

Talente: Einschüchtern 4, (Fliegen 12, falls flugfähiger Biestinger), Handel 4, (Klettern 12, falls kletterfähiger Biestinger), Körperbeherrschung 12, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 4, (Schwimmen 14, falls Wasserlebewesen), Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 7, Verbergen 14, Willenskraft 10

Zauber: Zaubertrick Bauchreden; Axxeleratus 8, Bannbaladin 7, Blick in die Gedanken 5, Odem 5, Spurlos 7, (Wasseratem 8, falls Wasserlebewesen) und weitere (jeweils in der Tradition der Feen)

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 2W6+1 (Biestingerrudel)

Größenkategorie: winzig oder klein

Typus: Fee, humanoid, teilweise auch nicht humanoid

Beute: eventuell Ausrüstung

Kampfverhalten: Biestinger sind keine Kämpfer. Vielmehr sind sie neckische Wesen und spielen den Sterblichen Streiche. Sie können in Notsituationen auch manchmal treten oder beißen, aber sie kämpfen nur in wirklichen Notsituationen und ziehen meist die Flucht vor.

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: unterschiedlich

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Die meisten kleinen Biestinger haben die Gestalt eines Fischotters, eines Eichhörnchen oder Vogels.

• **QS 2:** Sie sind verspielt und lieben es, den Menschen Streiche zu spielen. Sie können zaubern, auch wenn sie diese Kräfte nur selten einsetzen. Oft verhalten sie sich wie gewöhnliche Tiere, um nicht aufzufallen.

• **QS 3+:** Es soll auch Biestinger in Form von Wölfen und Wildschweinen geben, aber jene großen Biestinger sind in der Welt der Feen Krieger und Wächter und bei weitem nicht so harmlos wie ihre kleinen Verwandten.

Sonderregeln:

Biestingergestalt: Die oben aufgeführten Werte sind Beispiele für Fischotter- und Hörnchenbiestinger. Andere Tierarten haben teils andere Werte. Große Biestinger wie Wolf- und Eberbiestinger haben deutlich abweichende Werte.

Feen-Regeln: Für Biestinger gelten die allgemeinen Feen-Regeln (siehe Seite 127).

Putzig: Biestinger sind putzige Wesen. Um Biestinger ohne Grund anzugreifen, muss dem Held eine Probe auf Willenskraft erschwert um 3 gelingen.



Nahrung in menschlichem Sinne benötigen sie als Feenwesen nicht, einige haben dennoch eine Vorliebe für Möhren, Nüsse, Kekse oder andere Köstlichkeiten entwickelt. Andere sammeln Dinge, die ihnen gefallen und die sie mit sich herumschleppen oder horten. Begehrte Sammelobjekte können kuschelig weiche Menschenhaare für ein Schlafnest sein, glitzernder Schmuck oder Gegenstände in entsprechender Größe, die zur menschlichen Seite des jeweiligen Biestingers passen, zum Beispiel ein Degen in Mardergröße. Viele Biestinger haben Lieblingsplätze, an denen sich beispielsweise Menschen gut beobachten lassen, Orte, die besonders gemütlich sind oder vor schlechtem Wetter schützen. Teilweise legen sie Nester oder Bauten an wie ihre tierischen Artgenossen. Anders als viele andere Feenwesen müssen

Biestinger nicht regelmäßig in eine Feenwelt zurück, sie sind nur an das Gebiet gebunden, in dem sie leben. Auch dabei gibt es große individuelle Unterschiede, denn diese Heimat kann viele Quadratmeilen umfassen oder nur ein kleines Wäldchen oder eine Lichtung sein.

Biestinger sind meist keine Einzelgänger, sondern ausgesprochen kontaktfreudig. Zwar treffen Helden vielleicht nur ein einzelnes Exemplar, doch oft gibt es in der Umgebung wenigstens befreundete Tiere oder weitere Biestinger, die nicht von derselben Tierart sein müssen.

Blütenfee

»Klein-Alrik, ich will dir jetzt mal erzählen, dass nicht alles, was harmlos aussieht, auch harmlos ist. Ich weiß, du hast schon oft davon gesprochen, wie gerne du eine kleine Fee sehen würdest. Ja, nicht weit weg von Winhall liegt der Farindelwald und ich gebe zu, es mag sein, dass dort kleine, niedliche Feen leben. Doch du solltest dich hüten, sie zu suchen. Sie mögen freundlich sein, doch in der Nähe einer Fee ist Vorsicht angebracht. Erst umschwirren sie dich, schenken dir eine Handvoll Feenstaub oder Süßigkeiten. Dann locken sie dich immer tiefer in der Wald, bis du nicht mehr herausfindest. Ohne es zu bemerken, betrittst du ihre Welt, durchschreitest ein Feentor und kehrst nicht mehr zurück.

Nun ja, vielleicht doch eines Tages, doch dann mögen Jahre, Jahrzehnte oder Jahrhunderte vergangen sein. Deine Familie und deine Freunde werden dich vermissen, vielleicht sind sie sogar schon tot, wenn du wieder zurückkehrst. Für die Feen spielt Zeit keine Rolle und in ihrer Welt verläuft sie anders. Nun gut, ich will dir ja keine Angst machen. Nicht weinen. Ich habe auch schon von Feen gehört, die den Menschen geholfen haben und schlimmste Verletzungen mit ihrer Magie heilen konnten oder die Schutz boten vor schrecklichen Wesen aus dem Farindelwald. Keine Fee ist wie die andere. Du musst dich einfach ein wenig in Acht nehmen, wenn du eine siehst.



Ob ich schon eine gesehen habe? Aber klar, mein Junge, ich war Jäger am Rande des Farindelwalds. Habe mich aber zu meinem Glück nie von denen einlullen lassen.«

—Großvater Elwain zu seinem Enkel Alrik, Winhall 1037 BF

Die bekannteste Feenart ist ganz sicher die kleine Blütenfee. Sie ähneln winzigen Elfen mit durchsichtigen Flügeln und ihre Kleidung besteht meist aus bunten, kelchförmigen Blüten. Fast jeder Aventurier hat schon einmal als kleines Kind ein Märchen über Feen gehört, in denen die kleinen Blütenfeen eine Rolle gespielt haben. Gelegentlich werden sie auch Ladifaahri genannt, ein Ausdruck aus dem Isdira, der Sprache der Elfen. Mit den spitzohrigen Derebewohnern verstehen sich die Feen meist ausgezeichnet. Offenbar erkennen die Blütenfeen die Elfen als entfernte Verwandte an und umgekehrt. Vor Menschen, Zwergen und anderen Zweibeinern hingegen halten sich die ausschließlich weiblichen Blütenfeen meist verborgen. Nur selten kommt es vor, dass ein Ladifaahri von einem „Großling“ überrascht wird, was meist eine Flucht des scheuen Feenwesens zur Folge hat.

Die Blütenfeen begeben sich meist nicht weit von den Übergängen zu ihrem Reich fort. Es scheint so, als ob sie auch nicht dauerhaft auf Dere verweilen können, sondern ihre Lebenskraft einbüßen, je länger sie in der wirklichen Welt verweilen. Deshalb kehren sie regelmäßig wieder in ihre Feenwelt zurück.

Neben den guten Blütenfeen soll es auch noch eine verdorbene, vom Namenlosen verführte Feenart geben. Sie hegen inbrünstigen Hass gegen ihre lieblichen Verwandten und schaden ihnen, wo sie nur können. Diese Schwarzeen werden von den Elfen auch Lamifaar genannt. Sie sind hässlich, haben schrille Stimmen und ernähren sich von der Lebenskraft anderer Wesen.

Warum es keine männlichen Blütenjungfern gibt oder warum kein Aventurier sie bislang bemerkt hat, ist unbekannt. Die Blütenjungfern schweigen dazu und da sie nur selten die Sprache der Menschen sprechen, sondern die Feensprache, ist eine Verständigung schwierig, Rückfragen nach Feenmännern umso mehr.

Verbreitung

Blütenfeen kommen in ganz Aventurien vor, vor allem aber dort, wo viele Pflanzen wachsen und sich Portale und Pfade in die Feenwelt befinden. Am häufigsten kann man sie wohl im Bornwald und dem Walsach-Gebirge, im albernischen Farindelwald, in vielen Weidener Wäldern, dem Reichforst und auf den Zyklopeninseln antreffen. Aber auch in Südaventurien kann man Blütenfeen begegnen und in den einsamen Regionen des Nordens stehen die Chancen ebenfalls gut, dass ein einsamer Wanderer ein Ladifaahri erblickt.

Blütenfee

Größe: 0,10 bis 0,20 Schritt Schulterhöhe; 0,20 bis 0,30 Schritt Flügelspannbreite

Gewicht: 0,10 bis 0,20 Stein

MU 12 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 16 **FF** 16 **GE** 18 **KO** 8 **KK** 10 (k)

LeP 10 **AsP** 60 **KaP** –

INI 15+1W6 **AW** 11 **SK** 5 **ZK** 2 **GS** 16

Biss, Schlag oder Tritt: AT 10 PA 8 TP 1W2 RW kurz RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I / Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Schlag oder Tritt), Finte I-III (Biss, Schlag oder Tritt), Flugangriff (Biss, Schlag oder Tritt), Verbessertes Ausweichen I-III

Talente: Einschüchtern 1, Fliegen 14, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 1, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 5, Überreden 7, Verbergen 14, Willenskraft 10

Zauber: Axxeleratus 12, Bannbaladin 12, Blick in die Gedanken 10, Blitz 8, Visibili 13 und weitere (jeweils in der Tradition der Feen)

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Freunde und Familie)

Größenkategorie: winzig

Typus: Fee, humanoid

Beute: keine (Feenkörper lösen sich nach dem Tod des Feenwesens auf)

Kampfverhalten: Blütenfeen sind freundliche Wesen, die jede Art von Gewalt verabscheuen. Sie versuchen sich nur zu wehren, wenn sie bedroht werden und fliehen dann aber so schnell es geht.

Flucht: individuell (kaum eine Blütenfee kämpft bis zum Tod, sondern flieht lieber, wenn die Lage bedrohlich wird)

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 5 LeP, 3 LeP, 2 LeP oder weniger

Magiekunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Blütenfeen sind friedliche Feenwesen, die niemandem ein Leid zufügen.

☞ **QS 2:** Es gibt anscheinend nur weibliche Blütenfeen. Zumindest hat noch niemand über eine männliche Blütenfee berichtet.

☞ **QS 3+:** Angeblich soll es auch vom Namenlosen verdorbene Blütenfeen geben, die zu seinen schrecklichsten Dienern gehören.

Sonderregel:

Feen-Regeln: Für Blütenfeen gelten die allgemeinen Feen-Regeln (siehe Seite 127).

Lockruf: Blütenfeen versuchen unterbewusst, Sterbliche in ihre Welt zu führen. Bei einer Begegnung mit einer Blütenfee muss der Held eine Vergleichsprobe zwischen Überreden der Blütenfee und seiner Willenskraft (*Überreden widerstehen*) ablegen. Sollte die Fee mindestens 1 Netto-QS erreichen, wird der Held ihr bereitwillig in ihre Welt folgen. Die genaue Dauer und die Auswirkungen des Aufenthaltes in der Feenwelt bleiben dem Meister überlassen.

Lebensbindung: Jeder Tag, den eine Blütenfee auf Aventurien verbringt, kostet sie 1 LeP. Solange sie in der dritten Sphäre verweilt, kann sie nicht mittels einer Regenerationsphase Lebensenergie zurückgewinnen.



Lebensweise

Niemand weiß, warum die Blütenfeen Dere besuchen. Vermutlich sind sie neugierig auf die Sterblichen und die wundervolle Pflanzenwelt Aventuriens, denn gerade in der Nähe von Blumen kann man die Blütenfeen häufiger entdecken. Oft scheint es so, als ob sie wie Bienen den Nektar einsammeln, oder sie verweilen, um den Geruch der Blumen einzusatmen. Die Ladifaahri sind scheu, aber gleichzeitig auch neugierig und freundlich. Sie versuchen unentdeckt zu bleiben und beobachten die Sterblichen lieber. Manchmal jedoch findet eine

Blütenfee einen Menschen so interessant, dass sie sich ihm offenbart und ihn in die Feenwelt lockt. Dass dort allerdings die Zeit anders verläuft, ist den Ladifaahri nicht bewusst – dies kann jedoch für den Mitgenommenen schlimme Konsequenzen haben. So können Tage, Wochen oder Monate vergangen sein, während der Besucher annimmt, dass sein Besuch nur eine Stunde andauerte. Aber auch der umgekehrte Fall ist möglich: Wer viele Jahre in der Welt der Feen verbringt, mag sich später wundern, dass in der dritten Sphäre nur ein einziger Tag vergangen ist.

Borbarad-Moskito

»Wer ein Werk wie das meines Vorgängers im Geiste, des Magiermoguls Assarbad, in seiner Gänze vollbringen will, muss sich durch unermüdliche und schrankenlose Forschungen herantasten. Der Große Schwarm wurde nicht an einem Tag erschaffen, er war das Ergebnis von Studien bar aller Grenzen und dem, was die Engstirnigen Moral nennen.

Am Anfang steht die Aufgabe, einem Schwarm einen einzelnen Leib zu geben. Nach ersten erfolgreichen Versuchen an Zwillingen der Angroschim (Leiber verschmolzen, Seelenvereinigung führte wie erwartet zu Wahn; Subjekte beseitigt) fahre ich fort mit einem Geschöpf, das noch niedriger ist: der gewöhnlichen Selexer Sumpffliege. Der Leib soll geformt sein aus Tausenden ihresgleichen und fürderhin nur daraus, denn die Vielgestaltigkeit aus mehreren Insektenrassen wird erst in späteren Schritten erprobt. Des Weiteren soll zur Erschwerung der Übung ein Cantus auf dem Schwarmleib liegen, der mir gegen meine Feinde noch nützlich sein wird und sie – geschickt eingesetzt – zu Freunden werden lässt. Die Instabilität und der Zerfall des Leibs in Einzelteile sollen vorerst noch unbeachtet bleiben und werden in späteren Experimenten ausgefeilt.«

—Borbarad, Manuskript, gefunden in einem Exemplar von Borbarads Testament, Wüste Gor, um 580 BF

Borbarad-Moskitos sind winzige Insekten, die sich kaum von gewöhnlichen Stechmücken unterscheiden. Doch handelt es sich bei ihnen um magische Wesen chimärischen Ursprungs, deren Schöpfung – wie der Name schon sagt – auf den Dämonenmeister Borbarad zurückgeht. Während des Blutsaugens sondern die Quälgeister ein Gift ab, das ihren Opfern Erinnerungen raubt. Seine Wirkung ähnelt einem Borbaradianerzauber, ist jedoch deutlich mächtiger. Amnesie und Erinnerungsverlust sind die Folge für die unglücklichen Opfer, sodass ein Schwarm nicht selten verwirrte und orientierungslose

Erwachsene zurücklässt, die sich nicht einmal mehr an die einfachsten Bewegungsabläufe erinnern. Einige wurden krabbelnd und daumenlutschend im Sumpf gefunden, andere hatten hingegen nur einige Jahre ihres Lebens völlig vergessen, hatten das Schwertfechten verlernt oder erkannten Freunde und Geliebte nicht mehr. Viele insektenabschreckende Mittel wie die Pflanze Sansaro bieten glücklicherweise auch gegen Borbarad-Moskitos Schutz. Die wirksamste Methode, um einen Borbarad-Moskito loszuwerden, ist jedoch der Einsatz von Magie (oder Liturgien). Hat er schon mit dem Saugen angefangen, sind Zauberei und Götterwirken die einzigen Möglichkeiten, ihn zu töten, ohne selbst Schaden zu nehmen.

Verbreitung

Diese Plage kann in Sümpfen, Sumpfrandgebieten, Kloaken, dem Brackwasser von Häfen und anderen stehenden, schmutzigen Gewässern in ganz Aventurien auftreten. Abgesehen vom Ewigen Eis des Nordens, den höchsten Gebirgen und der Wüste können die Kreaturen wohl überall überleben. Der Ursprung liegt in einer Schwarmchimäre, die Tharsonius von Bethana, besser bekannt unter dem Namen Borbarad, vor etwa 400 Jahren in der Gorischen Wüste schuf. Durch deren Vernichtung wurden aus dem Schwarm einzelne Insekten, die sich von der Gor aus in alle Richtungen ausbreiteten. Hauptverbreitungsgebiete sind heute Tobrien, Aranen und Maraskan, alles Regionen, die Borbarad nach seiner Rückkehr vor einigen Jahren erobert hatte. Aber auch in den Sümpfen Thalusiens, den Echsen Sümpfen und selbst in den Marschen des Nordens und Bornlands sind die Blut- und Erinnerungssauger verbreitet. Offensichtlich wurde die Mückenart außerdem von anderen Schwarzmagiern der Vergangenheit gezielt gezüchtet und für abscheuliche Fallen verwendet. Bislang ist nicht



bekannt, ob sich die Moskitos bereits auf anderen Kontinenten wie den sumpfigen Küsten Uthurias ausgebreitet haben.

Lebensweise

Borbarad-Moskitos unterscheiden sich in ihrer Lebensweise kaum von anderen Mücken: Sie treten in kleinen Gruppen oder, vor allem zur Dämmerung, auch in Schwärmen auf. Sie legen ihre Eier in stehenden Gewässern ab (schlammige Pfützen genügen bereits) und machen ihre Opfer durch deren Geruch aus. Ein gefundenes Opfer stechen sie mit ihrem Rüssel. Hier liegt der hauptsächliche Unterschied, denn die magischen Wesen ernähren sich außer vom Blut des Gestochenen auch von dessen Erinnerungen. Sie sind zudem aggressiver als andere Moskitos und ihre Schwärme größer, beides womöglich Folgen ihres Erbes als Bestandteile eines Schwarmleibs.

Die Lebenserwartung eines Borbarad-Moskitos ist deutlich höher als bei einem gewöhnlichen Moskito. Einige gefangene Exemplare konnten Jahrzehnte überleben, bevor sie starben. Versuche zeigten, dass die Moskitos zudem deutlich länger überleben, wenn sie sich in der Nähe von magischen Energien wie Kraftlinien aufhalten. Eine weitere Besonderheit stellt das Beuteschema der Borbarad-Moskitos dar. Während sich ein normaler Moskito auch am Blut von Tieren labt, so scheint die borbaradianische Variante ausschließlich intelligente Kulturschaffende zu bevorzugen. Vermutlich liegt dies daran, dass Tiere weniger Erinnerungen besitzen und dementsprechend nicht sonderlich nahrhaft für den Borbarad-Moskito sind.

Borbarad-Moskitos werden gerne in Truhen und Kästchen aufbewahrt und sind eine beliebte Falle für Abenteurer. Wenn ein Held eine solche „Moskito-Falle“ untersucht, hört er bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen) ein leises Summen. Üblicherweise sind in einer Truhe 1W20 Borbarad-Moskitos versteckt.



Borbarad-Moskitos

Größe: unbedeutend

Gewicht: unbedeutend

MU 20 **KL** 1 (t) **IN** 14 **CH** 12

FF 11 **GE** 14 **KO** 20 **KK** 8 (k)

LeP 1 bzw. Schwarmgröße **AsP** –

KaP – **INI** 14+1W6

VW 3 (in der Luft) / 0 (bei Saugvorgang)

SK 3 **ZK** 0 **GS** 4

Saugen: **AT** 11 **TP** 1 **AP** pro 2 **KR*** **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Saugen)

Talente: Einschüchtern 5, Fliegen 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 0, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 14, Willenskraft 12

Anzahl: 1 oder 2W6 (Ansammlung) oder 1W20+20 (kleiner Schwarm) oder 2W20+30 (großer Schwarm)

Größenkategorie: winzig

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Borbarad-Moskitos saugen die Erinnerung von vernunftbegabten Wesen. Sie setzen sich wie ein normaler Moskito auf die Haut und fangen an zu saugen.

Flucht: Borbarad-Moskitos fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: Egal, da sofort tot

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Borbarad-Moskitos wurden nach ihrem Erschaffer benannt und saugen Menschen die Erinnerungen aus.

☞ **QS 2:** Diese Wesen wurden als Chimären vom Dämonenmeister erschaffen, doch was neben dem Moskito die Grundlage war, bleibt wohl für immer ein Rätsel.

☞ **QS 3+:** Wenn man sie während des Saugens tötet, sondern sie ein leichtes Gift ab. Man kann sie nur mit Magie gefahrlos töten.

Sonderregeln:

*) **AP-Verlust:** Borbarad-Moskitos saugen statt Lebenspunkten Abenteurerpunkte aus ihren Opfern. Zunächst laben sie sich an dem AP-Vorrat des Helden. Ist dieser leer, entziehen sie AP, die in Fertigkeiten geflossen sind. Der Meister entscheidet, welche Fertigkeit betroffen ist (es können auch unterschiedliche Fertigkeiten sein). FW werden wieder in AP umgewandelt und von den Moskitos abgesaugt. Man verliert also FW. Nach 4 KR ist ein Moskito satt. Wird ein Moskito beim Absaugen getötet, vergiftet er die Wunde leicht, was 1W2 SP verursacht. Nur mittels einer Tötung durch Magie oder göttlichem Wirken entsteht dieser Folgeschaden nicht. **Schwarm:** siehe Schwarm-Regeln auf Seite 126; pro angefangenen 10 Borbarad-Moskitos erhält der Schwarm +1 AT (bis zu einem Maximum von 18)

Difar

»Von den Difarim: Dämonen sollte man niemals unterschätzen. Jede Wesenheit hat einen Daseinszweck und kann dem Beschwörer nützlich sein. Die Magier der Bosparaner hatten für ihre Kriege nur auf das altbewährte Material zurückgegriffen: Dämonen des Belhalhar und vielleicht noch den einen oder anderen Ifriit, der seinen Gegnern Wahnsinn brachte oder Seuchen verursachte. Was kann man von diesen un kreativen Barbaren auch anderes erwarten? Und vor allem: Wie konnten sie den Krieg damit gewinnen?

Der Difar jedenfalls ist ein Wesen, das als eine formlose, sich ständig veränderte Gestalt erscheint. Er mag nicht beeindruckend wirken, doch seine Geschwindigkeit ist dafür enorm. Man kann ihn nicht nur dazu benutzen, Botschaften zu versenden, sondern auch, um einen Gegner außer Gefecht zu setzen. Kaum ein Kämpfer ist in der Lage, ihn zu erwischen, was ihn besonders wertvoll im Kampf macht.

Ich gehe davon aus, dass die Bosparaner den kampfstarken Zant dem Difar gegenüber bevorzugen, weil er bedrohlicher wirkt. Sie sind Narren und es ist fast schon schmerzhaft, dass ihre Ignoranz bislang nicht bestraft wurde.«

—Notizzsammlung des Schwarzmagiers Rasulan zur Dämonenbeschwörung, gefunden bei der Plünderung der elburischen Magierakademie, 1028 BF

Es ist schwer, etwas über die Gestalt eines Difars (Mehrzahl: Difarim) zu berichten. Der Dämon, der auch der rastlose Schatten genannt wird, ist ein niederer Diener Lolgramoths. Er ist fast immer in Bewegung und dabei extrem schnell, was dazu führt, dass ein Betrachter ihn nur für eine unscharfe Wolke hält. Bleibt er einmal stehen, so kann man meistens ein unheimliches Nagetier erkennen.

Beschwörer aus allen Regionen rufen ihn vor allem zur Überbringung von Nachrichten oder zu Spionagezwecken. Dass der Difar auch ein hervorragender Kämpfer ist, wird von vielen Zauberern nicht bedacht. Er kann seine Gegner verwirren und sie so bis zum Umfallen erschöpfen. Außerdem ist er dank seiner Geschwindigkeit ein schwer zu treffendes Ziel. Kaum jemand ist in der Lage, einen Difar im Kampf zu treffen, was ihm große Vorteile verschafft. Obwohl er ein niederer Dämon ist, ist seine Beschwörung nicht leicht – vermutlich aufgrund seines unruhigen Wesens.

Neben seiner Nagetiergestalt soll es auch Berichte geben, die von einer humanoiden Gestalt, einem koboldartigen Äußeren oder von einer amorphen Masse künden. Wie bei allen Dämonen unterscheidet sich das Aussehen der einzelnen Difarim voneinander.

Verbreitung

Wie bei alle Dämonen kann auch ein Difar Dere nicht aus eigenem Willen betreten, sondern muss dazu beschworen werden. Deshalb gibt es keine natürliche Verbreitung der Difarim. Da sie jedoch zu den harmloseren Dämonen zählen, werden sie oft an Magierakademien oder bei privaten Lehrmeistern, die sich auf das Beschwören von Dämonen spezialisiert haben, als Übungsdämon gerufen. Von einem Difar, so nehmen die meisten Beschwörer an, droht keine ernstzunehmende Gefahr. Dass sich dies ändern kann, wenn man keine Kontrolle über ihn erlangt, berücksichtigen nur die wenigsten Dämonologen. Zwar mag ein Difar nicht so gefährlich sein wie ein Zant oder ein Shruuf, aber in einer Bibliothek kann er für Chaos sorgen, und auch im Kampf kann er durch seine Schnelligkeit und Kräfte ein unbequemer Gegner sein. Er verwirrt den Geist seines Opfers durch seine Bewegungen, bis es bewusstlos zusammenbricht. Man kann sich nur dadurch wehren, indem man die Scheinangriffe des Dämons abwehrt und ihn erschlägt – ein schwieriges Unterfangen.

Manchmal trifft man diese Wesen in den Schattenlanden in kleinen Gruppen an, vor allem in Folge von fehlerhaften Beschwörungen. Dann liefern sie sich meist untereinander Wettkämpfe oder versuchen Menschen, auf die sie treffen, mit ihrer Verwirrungskraft zu schaden.



Wie alle Dämonen können auch Difarim in Myranor (dort als Diphar bekannt) oder Uthuria beschworen werden, wobei sie außerhalb Aventuriens selten genutzt werden. Für Kampfszwecke greift man auf andere, abschreckendere Dämonen zurück und für Botendienste gibt es Wesenheiten, die sich deutlich leichter beschwören lassen.

Lebensweise

Es gibt kaum einen Moment, wo ein Difar still steht oder verharret. Er ist immer in Bewegung und wirkt unglücklich und aufgeregt, wenn er nichts zu tun hat. Dies mag an dem Aspekt der Ruhelosigkeit seines Herrn Lolgramoth liegen.

Es gibt jedoch Berichte von Difarim, die schon länger auf Dere weilen und mittels unheiligen Kräften an die dritte Sphäre gebunden wurden, die ein Eigenleben entwickelt haben, ja, man könnte sogar von einer eigenen Persönlichkeit sprechen. Sie verhöhnen angeblich jeden, der nicht so schnell ist wie sie selbst, und das trifft auf die meisten Wesen zu. Eine Sprache sprechen die Difarim bekanntlich nicht, aber auch hier gibt es Gerüchte, die einzelnen Dämonen dieser Gattung mehr Intelligenz und den Gebrauch der Sprache ihres Beschwörers zuschreiben.

Recht unbekannt ist zudem noch, dass der an sich nicht sonderlich bedrohliche Difar in Raserei verfallen kann. Wenn dies geschieht, wird er zu einem unaufhaltsamen Irrwisch, der seine Gegner schnell und effizient ausschalten kann.

Dämonen sind Wesen des Chaos. Ihr Aussehen unterscheidet sich teilweise erheblich von der Vorstellung, die ein Aventurier gemeinhin von diesen Wesen hat. Manchmal ist ihre Gestalt anders als erwartet, sodass der Meister eine Probe auf Sphärenkunde (*Sphärenwesen*) verlangen kann, damit der Held einen Dämon überhaupt identifizieren kann.



Difar

Größe: etwa 0,50 bis 0,70 Schritt
Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 10 KL 12 IN 14 CH 12

FF 16 GE 26 KO 10 KK 10

LeP 20 AsP 32 KaP – INI 21+1W6

VW 16 SK 3 ZK 0 GS 100

Umschwirren: AT 18 TP 1 Stufe *Verwirrung* RW kurz
RS/BE 1/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Umschwirren)

Sonderfertigkeiten: Finte I-III (Umschwirren), Kampfreflexe I-III, Verbessertes Ausweichen I-III

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 8, Körperbeherrschung 18, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Axxeleratus 18 (wirkt der Difar ausschließlich auf sich selbst)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (niederer, Lolgramoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Kampfverhalten: Ein Difar wird eigentlich nicht zum Kampf beschworen, aber er ist extrem schnell und kann Gegner verwirren. Diesen Dienst vollführt er auch gerne, da er weiß, dass nur wenige flink genug sind, ihn zu treffen.

Flucht: Difarim fliehen nicht.

Sphärenkunde (Sphärenw

Schmerz +1 bei: kein Effekt

☛ **QS 1:** Der Difar ist einer der bekanntesten Dämonen überhaupt. Nach ihm ist eine heimtückische Krankheit benannt, der Flinke Difar.

☛ **QS 2:** Ein Difar ist kaum zu treffen, was ihn, obwohl er eigentlich kein Kampfdämon ist, gegen bestimmte Gegner sehr nützlich macht.

☛ **QS 3+:** Obwohl er nur ein niederer Dämon ist, ist es extrem schwierig, ihn zu beschwören. Vermutlich liegt das an seiner Wandelbarkeit.

Sonderregeln:

Formlos: Der Körper des Difar ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Raserei: Difarim werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie 5 LeP verloren haben gelten für sie folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +1 Stufe *Verwirrung* für den Gegner des Difars, wenn Angriff Umschwirren erfolgreich ist. Die Modifikatoren sind nicht kumulativ (beim nächsten Verlust von 5 LeP nach den ersten 5 gibt es keinen neuen Bonus, sondern es gilt weiterhin der alte). Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde oder durch die *Verwirrung Handlungsunfähig* wird, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Schnell: Der Difar zählt aufgrund seiner Schnelligkeit und seiner dauerhaften Bewegungen immer als haken-schlagend im Fernkampf (siehe **Regelwerk** Seite 242), allerdings erhält er dadurch nur die entsprechenden Vorteile und keine Nachteile.

Dämonen-Regeln: Für Difarim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Gefesselte Seele

»Vom Gespenste: Gar schrecklich ist der Anblick eines Geistes, und so heißt es im Volke, er sei im Tode noch gezeichnet von seinen Wunden, mit abgetrenntem Haupt unter dem Arm oder der Schlinge noch um den Hals. Wer göttergefällig lebt und in der Todesstunde sein Praios' Dank dreimal betet, der sei vor diesem Schicksal gefeit. Wer aber mordet, während der Namenlosen Tage dahinscheidet oder Tempelfrevel an den Zwölfen begeht, der findet in Borons Hallen keine Ruhe, bis dass ein Sterblicher aus Gnade seinen Fluch beendet.«

—Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin, Almanach des Volksglaubens, Honingen, 921 BF

Gefesselte Seelen können mannigfaltige Gestalt haben und kaum zwei Spukerscheinungen gleichen einander. Einige sehen in etwa so aus, wie Klein-Alrik sich ein Gespenst vorstellt: Ihre Gestalt ähnelt der des einstigen Körpers, ist jedoch durchscheinend. Das Antlitz kann aber auch auf verschiedenste Arten entfremdet sein. Mal ist es von Nebeln, Dunkelheit oder Rauch umgeben – dem Auge des sterblichen Betrachters können alle möglichen Streiche gespielt werden. So mag man manche Geister nur wie beunruhigende Schemen im Augenwinkel wahrnehmen, andere blicken aus den Schatten heraus auf die Lebenden oder haben eine bizarr verzerrte Mimik, die ihren Seelenschmerz ausdrückt. Viele

zeigen noch die Verletzungen, die zu ihrem Tod geführt haben, bei anderen ist der Leib nur teilweise sichtbar. Ein langes Gewand mag im Nichts verschwinden oder ein solches Wesen besteht sogar einzig und allein aus einer schwebenden Schreckensfratze. Ihr Auftauchen kann überraschend erfolgen oder sich ankündigen, etwa durch plötzliche Kälte, das Erlöschen von Lichtern, Klage laute oder andere unheimliche Geräusche. Manchmal verändern sich sogar ganze Räume, die einen Zustand wie zu Lebzeiten des Geistes annehmen oder ihre Winkel auf unmögliche Art zu krümmen scheinen.

Gefesselte Seelen entstehen im Allgemeinen dann, wenn ein Verstorbener durch einen Fluch oder eine finstere Macht daran gehindert wird, ins Totenreich einzugehen. Manchmal ist auch eine unverrichtete Aufgabe so bestimmend, dass sie seine Seele noch nach dem Tod an das Reich der Lebenden bindet. Von bestimmten Sternenkonstellationen, magischem, dämonischem oder gar göttlichem Wirken ist in einigen Fällen ähnliches überliefert.

Verbreitung

Viele Kulturen Deres kennen das Phänomen von Seelen, die nicht in das Totenreich einkehren. So kann man überall auf Geisterwesen verschiedener Zeiten und Völker stoßen, auch wenn ihr Schicksal ein seltenes ist.

Ihnen ist gemein, dass etwas aus dem Reich der Lebenden sie an die dritte Sphäre bindet. Das mag ein besonderer Ort sein, oft der ihres Todes oder einer von großer Wichtigkeit für sie: ein Haus oder eine Burg, ein Moor, ein Straßenabschnitt, ein Schiff. Es kann sich auch um einen Gegenstand handeln, der in ihrem Schicksal eine Rolle spielte, wie ein verfluchtes Artefakt oder ein Talisman. Auch eine geliebte oder verhasste Person können sie gewollt oder ungewollt heimsuchen. Und es kann andere, weitaus ungewöhnlichere Bindungen geben. Meist stehen sie in Zusammenhang mit einer Aufgabe, die der Verstorbene zu Lebzeiten nicht verrichten konnte, oder mit einem Fluch, der es ihnen verwehrt, die ewige Ruhe zu finden.

Das Erscheinen Gefesselter Seelen ist zeitlich meist eingeschränkt. Einige von ihnen können nach Belieben oder jede Nacht erscheinen, andere nur bei Vollmond, Neumond oder an einem bestimmten Datum wie ihrem Todestag oder den Namenlosen Tagen.

Gefesselte Seelen können auf anderen Kontinenten auftreten, auch wenn sie dort häufig anders bezeichnet werden.



Lebensweise

Gefesselte Seelen benötigen keinerlei Nahrung und existieren, solange ihr Fluch währt oder eine Aufgabe sie an die dritte Sphäre bindet, falls sie nicht ausgetrieben werden. Ihr Charakter ähnelt häufig noch dem, den sie als Mensch hatten, ist im Tode aber oft vom Wahn gezeichnet, auf bestimmte Aspekte reduziert oder Änderungen unterworfen. So erleben sie womöglich nur bestimmte Momente wie ihren eigenen Tod oder die Stunden davor, nehmen Anwesende gar nicht wahr, wissen nicht einmal um ihren Zustand, oder ihr verbliebenes Denken ist einzig auf die Verrichtung einer letzten Aufgabe fokussiert.

Viele Gefesselte Seelen haben ein düsteres Verhältnis zu allen Lebenden und verspüren Neid und Hass auf sie. Sie erschrecken Sterbliche schon allein durch ihr Auftreten, das nicht selten ihre Seelenqualen widerspiegelt. Nicht immer aber muss hinter diesem Anblick auch böse Absicht stecken. Manche Geister wollen Geliebte warnen oder ihnen Botschaften zukommen lassen. Einige haben auch Einfluss darauf, wann und wem sie sich zeigen, was sie nur zu gut effektivvoll einsetzen.

Gefesselte Seelen sind zudem nicht zwangsläufig Einzelgänger: Ehepaare, eine Familie, ganze Abenteurergruppen oder sogar Armeen können dieses Schicksal miteinander teilen.

In vielen Regionen der zwölfgöttlichen Lande gilt es als Dienst an Boron, wenn man eine Gefesselte Seele erlöst, sei es dadurch, dass man ihr hilft, ihre letzte Aufgabe zu erfüllen, oder durch das Exorzieren mittels Liturgien oder Magie.

Gefesselte Seele

Größe: je nach Verstorbenem

Gewicht: kein Gewicht

MU je nach Verstorbenem

KL je nach Verstorbenem

IN je nach Verstorbenem

CH je nach Verstorbenem

FF je nach Verstorbenem

GE je nach Verstorbenem

KO je nach Verstorbenem

KK je nach Verstorbenem

LeP 15 AsP 30 KaP – INI je nach Verstorbenem

AW 12 SK 3 ZK 7 GS 10

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W3 SP RW lang

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: je nach Verstorbenem

Talente: je nach Verstorbenem

Zauber: Horriphobus 12 (Eigenschaftswerte je nach Verstorbenem)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Geisterschar) oder 1W6+2 (große Geisterschar)

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: Gefesselte Seelen kämpfen so gut wie nie. Dafür jagen sie ihren Opfern Angst ein.

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.

☛ **QS 2:** Eine Gefesselte Seele ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.

☛ **QS 3+:** Man kann den Geist erlösen, wenn dessen Aufgabe vollendet wurde.

Sonderregeln:

Geister-Regeln: Für Gefesselte Seelen gelten die allgemeinen Geister-Regeln (siehe Seite 127).



Ghul

»Vom Leichenfresser: Ein finsterner Unhold ist es, der aus dem Süden stammt, wo der Tulamid ihn ›ghul‹ nennt, was in seiner Sprach so viel heißt wie Geist oder Fresser. Es heißt, er sei entstanden aus Untoten, die ihrem Nekromantenmeister entlaufen sind und sich nun durch ihren Biss vermehren, denn dieser verwandelt ein Opfer selbst in einen Ghul. So hat die Plage sich über die Boronanger und Schlachtfelder verbreitet, denn die Ghule verspeisen die Leichen der Toten und machen bei großem Hunger auch vor Lebenden nicht halt. Sie sind von Boron verflucht und zerfallen im Lichte Praios' zu Staub, weshalb sie sich in Erdlöcher eingraben.«

—Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin, Almanach des Volksglaubens, Honingen, 921 BF

Der Ursprung der Ghule verliert sich im Dunkel der Geschichte. Womöglich durchlebten die ersten dieser Wesen eine asfalthische Verwandlung oder gingen einen Pakt mit der Erzdämonin Thargunitoth ein. Vielleicht steckt aber auch ein uralter Fluch dahinter, der gegen eine Gemeinschaft gesprochen wurde, die frevelhafte Kannibalen waren. Oder der finstere Zauber hat diesen überhaupt erst ausgelöst. Ghule könnten auch Geschöpfe des Namenlosen sein, denn ihr Drang nach verwesstem Fleisch ähnelt dem der Vampire nach Blut und Sonnenlicht vernichtet sie.



Fest steht jedoch, dass sie lebende Wesen und keine Untoten sind. Durch einen Ghulbiss Verwandelte behalten ihre Größe, Gestalt und einige Merkmale. Ihre Arme wachsen zu affenartiger Länge und enden in scharfen Klauen an langen Fingern, mit denen sie im Erdreich graben können. Sie können sehr dürr und knochig oder sogar aufgebläht und fett sein. Meist haben sie einen buckligen Rücken und spitze Zähne in einem festen Kiefer zum Knochenkauen. Ihre Haut ist grünlich-grau, ledrig und von Warzen bedeckt. Bis auf kleine Borsten sind die stinkenden Wesen haarlos und dreckig und manchmal tragen sie Schmuck aus Knochen und Leichenteilen. Statt Blut fließt schleimige, grüne oder braune Galle in ihren Adern.

Sie sind Wesen der Nacht, die im Dunkeln sehen können, sich aber vor allem auf ihren ausgezeichneten Geruchssinn verlassen. Ihre Intelligenz ist einfach und sie werden vor allem vom ihrem starken Fressdrang beherrscht. Sie verständigen sich mittels Schmatz- und Grunzlauten, wobei neu Verwandelte ihre ursprüngliche Muttersprache zumindest noch eine Weile lang verstehen.

Verbreitung

Ghule leben in ganz Aventurien und lauern, wo immer sie Leichen als Nahrung finden: rund um Boronanger, auf Schlachtfeldern oder in Gebieten, in denen Seuchen und Hungersnöte für zahlreiche Tote sorgen. So sind sie in den Schattenlanden, etwa der ehemaligen Warunkei, weit verbreitet und überall dort, wo es stetigen Nachschub an Leichen gibt. Die Sümpfe Thorwals bieten durch Moorbestattungen ideale Voraussetzungen, die Unterstädte Gareths und Fasars wegen der vielen Toten und hervorragenden Versteckmöglichkeiten ebenso. Revierwechsel und nächtliche Wanderungen sind ebenfalls üblich. Nach Seuchen, Kriegen oder Naturkatastrophen kann es sogar zu Ghulplagen kommen, die Monate oder Jahre andauern.

In Myranor kennt man Blutghule, die jedoch eine besondere Untergruppe sind und den finsternen Draydal dienen, Anhängern des Namenlosen. In Uthuria soll es ein Reich von intelligenten Untoten geben, deren ärgste Feinde Ghule sind. Ob aber diese Legende ein wahrer Kern innewohnt, wissen nicht einmal die meisten Uthurier zu sagen.

Lebensweise

Ghule schlummern tagsüber einzeln oder in Gruppen in Verstecken, in denen sie vor Sonnenlicht geschützt sind. Als Unterschlupf können Höhlen, Gräfte, Sarkophage, selbstgegrabene Tunnel, Keller oder Brunnen dienen. Nachts begeben sie sich auf die Suche nach Nahrung. Sie sind Aasfresser, die das verwesene Fleisch der kulturschaffenden Spezies Aventuriens bevorzugen. Bei Hunger töten sie auch lebende Kreaturen, lassen ihre Beute aber meist vor dem Verzehr verrotten. Ghule können Unmengen an Fleisch auf Vorrat in sich hineinstopfen, wodurch sich ihr Wanst

Ghul, gewöhnlicher

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt Körpergröße (kann bei nicht-menschlichen Ghulen abweichen)

Gewicht: 60 bis 80 Stein (kann bei nichtmenschlichen Ghulen abweichen)

MU 15 KL 11 (t) IN 14 CH 9 FF 13 GE 12 KO 18 KK 16

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 3 ZK 1 GS 7

Biss: AT 12 TP 1W6+4(+Gift)* **RW** kurz

Klauen: AT 11 TP 1W6+2(+Krankheit)** **RW** mittel

RS/BE 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geruch) / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss, Klauen)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 10,

Anzahl: 1 oder 3W6 (Ghulhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: 60 Rationen Fleisch (ungenießbar und giftig, siehe Ghulgift)

Kampfverhalten: Ghule ziehen sich bei Tage in eine Gruft oder Höhle zurück, da ihnen Sonnenlicht unangenehm ist. Wenn sie Hunger haben, gehen sie auf Jagd und fressen Leichen und scheuen auch nicht davor zurück, Lebende anzugreifen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Ghule sind Leichenfresser und scheuen das Licht.

☞ **QS 2:** Wer von einem Ghul gebissen wird, verwandelt sich möglicherweise selbst in einen.

☞ **QS 3+:** Ghulgift kann man mittels Magie und Götterwirken heilen. Wird ein Lebewesen so geheilt, verwandelt es sich nicht in einen Ghul.

Sonderregeln:

*) **Ghulgift:** Der Speichel der Ghule enthält ein magisches Gift, welches das Opfer langsam in einen Ghul verwandelt. Das Gift ist nur mittels magischer und karmaler Heilmethoden oder einer Probe auf *Heilkunde Gift (tierisches Gift)* erschwert um 5 heilbar. Eine Heilung ist jedoch nur möglich, solange die Verwandlung noch nicht abgeschlossen ist. Voraussetzung für die Probe ist ein Aderlass (2W6 SP beim Patienten) und der Einsatz von Misteln. Stirbt der Patient während der Heilbehandlung, wird dieser unabhängig von ihrem Gelingen zum Ghul.

Stufe: 6

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Der Erkrankte verwandelt sich binnen 1W3 Tagen in einen Ghul / 1 Stufe *Paralyse*.

Beginn: sofort

Dauer: permanent / 12 Stunden

Kosten: nicht extrahierbar, deshalb auch kein Preis

) **Krankheitsüberträger: Ghule können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-17 (Lutanas), 18-20 (Rascher Wahn). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343).

Nichtmenschliche Ghule: Da es auch Ghule gibt, die vorher Zwerge, Elfen, Orks oder andere Kulturschaffende waren, können Werte von denen des oben vorgestellten menschlichen Ghuls abweichen.



aufbläht. Hungern sie hingegen, verfallen sie in eine Starre, die jedoch keineswegs ihr Ende bedeutet. Jahrelang können sie derart ruhen, bis sie der Geruch von faulendem oder frischem Fleisch sich wieder regen lässt. Ghule vermehren sich durch ihr Gift, das Gebissene in ihresgleichen verwandelt. Es wird jedoch über weitere Fortpflanzungsmöglichkeiten spekuliert, womöglich eine asfalthische Körperteilung eines übersatten Ghuls oder eine Paarung mittels Eiablage. Ghule altern nicht, sondern sterben meist durch Sonnenlicht oder gewaltsamen Tod.

Für die Kirchen des Boron sind Ghule eine fast ebenso schlimme Plage wie Untote. Die Geweihten und die Ordenskrieger der Boronkirche versuchen so gut es geht die Gefahr durch Ghule einzudämmen.

In großen Rotten verformen Ghule sich bisweilen körperlich, um verschiedene Aufgaben wahrzunehmen.

- ☞ Der **gemeine Ghul** wird in solchen Rotten als Fresser bezeichnet.
- ☞ Dürr, flink und gewandt sind die **Späher**, die Beute für die Rote aufspüren.
- ☞ **Sammler** sind robuste, aber langsame Aufstöberer von Leichenteilen.
- ☞ Die aufgedunsenen, großen **Würger** können Unmengen an Aas vertilgen und es zur Versorgung ihrer Rote wieder hervorwürgen.
- ☞ **Wühler** graben Tunnel mit ihren Klauen, sind aber blind.
- ☞ Die seltenen **Morokun** (Ghuldruiden) sind klein und beherrschen Schlaf-, Dunkelheits- und Furchtzauber. Ihr Gesicht ist eine erstarrte Schreckensmaske.
- ☞ Angeführt wird eine Rote von einem kaum beweglichen, fetten **Ghulkönig**, der die Größe eines Ogers haben kann. Er lässt sich mästen und beherrscht Telepathie, mit der er Anweisungen geben und Informationen empfangen kann.

Gletscherwurm

»13. Tag: Rastullah möge einem Narren wie mir vergeben, so dumm gewesen zu sein, seine heimatliche Oase zu verlassen, um am Ende der Welt nach dem Polardiamanten zu suchen. Ich hätte es besser wissen müssen. Xaron und Hardas sind immer noch sicher, zu wissen, wo wir sind. Ich bete in Deinem Namen, o Herr, dass sie Recht haben mögen.

Ich kenne die Wüste, in einer Umgebung, wo alles gleich aussieht, kann man sich leicht verlaufen.

Die eisige Wüste hier ist der aus Sand sehr ähnlich. Nur ist es immer kalt, nicht nur nachts, und die Abscheulichkeiten sind andere. Wir haben heute Morgen am Himmel einen Drachen gesehen, ein wunderschönes Geschöpf. Hardas wäre am liebsten direkt darauf zu gerannt und hätte seine Armbrust abgefeuert, aber wir konnten ihn davon überzeugen, dass er dieses Mal darauf verzichten sollte. Xaron erklärte uns, dass es ein Gletscherwurm sei, ein Geschöpf, das man in seinem Glauben dem namenlosen Gott zuschreibt.

Die Begegnung hätte uns eine Warnung sein müssen. Kurz darauf brach ich im Schnee ein und fand mich in einem Eistunnel wieder, wo die Brut des Drachen lauerte. Im Gegensatz zur erwachsenen Gestalt war es jedoch ein widerwärtiges Vieh in Form einer großen Raupe. Doch, o Herr, jetzt gibt es ein Ungeheuer weniger!«

—Tagebuch des Rashim ben Shafir, novadischer Abenteurer, neuzeitlich

Die grausamsten der Drachen sollen sie sein: die Gletscherwürmer. Ihr Herz, so erzählt man sich, ist aus Eis geformt und bar jeden Mitleids. Kaum jemand weiß, dass diese Drachenart ursprünglich ein chimärologisches Experiment der machtvollen Schwarzelfe Pardona war. Sie kreierte die Wesen als machtvolle Leibgarde und eine ihrer stärksten Waffen. In ihrem ehemaligen Domizil, einem Turm im Hohen Norden, sollen ganze dreizehn dieser Kreaturen Wache stehen. Mittlerweile pflanzen sich die Chimären eigenständig fort, sodass Pardona sie nicht mehr selbst erschaffen muss, und auch die Spuren der dämonischen Zauberei sind fast gänzlich verschwunden. Man kann nun von einer eigenen Drachenart oder -rasse sprechen.

Gletscherwürmer sind intelligent, magie- und sprachbegabt, doch nur selten wechseln sie ein Wort mit Zweibeinern, ausgenommen mit ihrer Erschafferin. Ihre Magie basiert vor allem auf den Zaubern der Elfen. Gegen Eismagie allerdings sind sie vollständig immun. Feuer- und Lichtmagie schadet ihnen dank ihrer frostigen Natur nicht besonders und auch wider das Gegenelement des Eises, den Humus, sind sie nicht speziell empfindlich.

Verbreitung

Der Lebensraum der Gletscherwürmer ist der hohe Norden Aventuriens und das Ewige Eis. Nur ganz selten sind Gletscherwürmer südlich von Riva gesichtet worden, da sie Kälte lieben und Hitze nicht sonderlich mögen. Es wäre für die Gletscherwürmer zwar keine Schwierigkeit, sich auch in wärmeren Gegenden anzusiedeln, doch sie bleiben lieber dort, wo es kalt und frostig ist. Zuletzt verschlug es die Drachen im Jahre 1016 BF in südlichere Gefilde. Dank des schrecklichen und harten Winters in jenem Jahr gab es Exemplare, die sich bis in die mittelreichische Provinz Weiden vorwagten.

Lebensweise

Die ersten 13 Jahre seines Lebens durchlebt der Gletscherwurm im Raupenstadium. Die Raupe sucht sich gerne Eistunnel, Höhlen und andere Verstecke, um dort zu ruhen und geht nur gelegentlich auf Beutefang. Da sie nicht so stark ist wie in Drachengestalt, wählt sie meist kleinere Beute, wie Firnluchs, junge Yetis oder Schneefüchse. Nach mindestens 13 Jahren verwandelt sich die Raupe dann in einen Gletscherwurm.

Angeblich vermehren sich die seltenen Kreaturen nur alle 13x13 (also 169) Jahre und können ein stolzes Alter von 1.313 Jahren erreichen. Dies hält ihre Zahl klein und ihre Lebenserwartung ist im Vergleich zu anderen Drachen sogar noch recht gering.

Gletscherwürmer besitzen im Gegensatz zu den meisten anderen Drachenarten keinen Hort und lassen sich auch nicht an einem festen Standort nieder. Vielmehr durchstreifen sie die Eiswüsten, stets auf der Suche nach neuen Opfern. Und Gletscherwürmer betrachten alles als Beute, das kleiner ist als sie.

Gletscherwurm

Größe: 5,00 bis 7,00 Schritt Schulterhöhe; 12,5 bis 13,5 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 1.500 bis 1.800 Stein

MU 17 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 15 **FF** 10 **GE** 17 **KO** 23 **KK** 28

LeP 350 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 17+1W6

VW 9 **SK** 6 **ZK** 10 **GS** 12/20 (an Land / in der Luft)

Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+10 **RW** lang

Pranke: **AT** 16 **TP** 2W6+8 **RW** lang

Schwanz: **AT** 15 **TP** 2W6+6 **RW** lang

Trampeln: **AT** 12 **TP** 2W6+12 **RW** kurz

Frosthauch: **FK** 14 **LZ** 1 **TP** 1W6 **SP** **RW** 5/15/25

RS/BE 5/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Pranke, Schwanz), Flugangriff (Biss, Pranke, Schwanz), Hammerschlag (Biss, Pranke, Schwanz), Mächtiger Schlag (Biss, Pranke, Schwanz), Schildspalter (Biss, Pranke, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 15, Fliegen 12, Handel 10, Körperbeherrschung 8, Krafttakt 14, Magiekunde 8, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 12, Verbergen 2, Willenskraft 12

Zauber: Adlauge 15, Bannbaladin 13, Nebelwand 16, Silentium 12 und weitere (jeweils in der Tradition der Drachen); Gletscherwürmer können vor allem auf Zauber der elfischen Tradition zurückgreifen, im Regelfall haben sie darin einen FW von 15.

Größenkategorie: riesig

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 800 Rationen Fleisch (ungenießbar), Drachenschuppen (750 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 100 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler; Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 3.000 Silbertaler)

Anzahl: 1 oder 2 (bei der Paarung)

Kampfverhalten: Ein Gletscherwurm greift vor allem im Flug an. Seine Magie setzt er selten ein, dafür liebt er es zu sehr, sich körperlich mit seinen Gegnern auseinanderzusetzen.

Flucht: Gletscherwürmer fliehen nicht, eventuell sind sie aber bereit, einen taktischen Rückzug zu erwägen.

Schmerz +1 bei: 263 LeP, 175 LeP, 88 LeP, 5 LeP oder weniger **Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):**

 **QS 1:** Ein Gletscherwurm ist eine gefährliche Drachenart, die böse und magiebegabt ist. Er hat zunächst die Form einer Raupe.

 **QS 2:** Er kann kein Feuer speien, aber dafür machen ihm weder Eis noch Flammen etwas aus.

 **QS 3+:** Gletscherwürmer sind mit Frostwürmern, einer anderen Eisdrachenart, verfeindet. Angeblich soll die Schwarze Par-dona diese Wesen mittels finsterner Magie erschaffen haben. Zum Glück setzen Gletscherwürmer ihre Zauberkräfte nur selten ein.

Sonderregeln:

***) Frosthauch:** Der Gletscherwurm kann seinen Frosthauch insgesamt zehnmal am Tag einsetzen. Dieser richtet sich gegen maximal drei Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt sein dürfen. Man kann den Angriff nur mit einem Schild parieren oder ausweichen.

Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Gletscherwurm weniger RS, dafür ist aber die AT erschwert, um ihn dort zu treffen: An den Flügeln und am Halsansatz RS 2 (AT –6); am Hals RS 3 (AT –4); am Bauch RS 4 (AT –2).

Immunität gegen Eismagie: Zauber, die negative Auswirkungen durch Eiskomponenten aufweisen, können Gletscherwürmern nichts anhaben.

Gletscherwurmmaupe

Größe: 5,00 bis 7,00 Schritt Länge

Gewicht: 500 bis 700 Stein

MU 12 **KL** 8 **IN** 12 **CH** 10 **FF** 10 **GE** 12 **KO** 16 **KK** 16

LeP 100 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 6 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 6

Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+2 **RW** lang **RS/BE** 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 10, Körperbeherrschung 4, Krafttakt 7, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 2, Willenskraft 5

Zauber: keine

Größenkategorie: groß

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: keine

Anzahl: 1

Kampfverhalten: Gletscherwurmmaupen greifen nur an, wenn ihnen jemand zu nahe kommt und kleiner ist als sie selbst. Oder wenn sie Hunger haben.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 75 LeP, 50 LeP, 25 LeP, 5 LeP oder weniger



Greif

»Die Greifen dienen unserem Herrn Praios. Sie sind seine Diener in Alveran und offenbaren seinen Willen auf Dere. Sie wachen hier gegen die Dunkelheit und stehen all jenen zur Seite, die für das Licht und die Ordnung der Welt streiten. Heilige sind auf ihren Rücken geritten oder wurden von Greifen begleitet. Der König der Greifen, der löwenhäuptige Garafan selbst, offenbarte sich der Heiligen Lechmin und trug ihr auf, Praios' Worte in die Welt zu tragen. Aber auch in unserer Zeit offenbaren sich uns die Sendboten Alverans und kündigen von Praios' Willen. In den Kämpfen gegen den Sphärenschänder Borbarad und dessen Erben eilten sie herbei und warfen sich den Dämonen entgegen. Auch in der Schlacht in den Wolken über Gareth standen sie uns Menschen bei. Und als uns Praios' Ewiges Licht zurückgegeben wurde, erschienen sie und sprachen. Ihr seht, sie wachen über uns, gleich wie finster die Zeiten sein mögen, solange wir nur Praios' Gebote befolgen und uns um Reinheit des Herzens mühen.«

—aus den Predigtnotizen der Praiosgeweihten Falkonia Weisental, neuzeitlich

Greife (oder Greifen) sind Praios' Abgesandte auf Dere und damit göttliche Kreaturen. Ihre Gestalt ist die eines riesigen, goldenen Löwen mit dem Kopf und den Schwingen eines Adlers.

Als heilige Tiere und himmlische Sendboten vertreten sie die Prinzipien ihres Gottes: Wahrhaftigkeit, Ordnung und Gerechtigkeit. Deswegen sind sie gerecht, sprechen stets die Wahrheit und erwarten von ihrem Gegenüber Respekt. Da Praios auch für die Bannung finsterner Magie steht, verabscheuen Greifen schädliche Zauberei und sind besonders gegen magisches Wirken geschützt.

Zwölfgöttergläubige Aventurier kennen Greifendarstellungen aus Praiostempeln und von zahlreichen Wappen, so wie dem des Mittelreichs. Die meisten haben jedoch

noch nie ein solches Wesen leibhaftig zu Gesicht bekommen und nur wenigen wird diese Ehre zuteil. Dennoch gibt es immer wieder fromme Pilger und Ratsuchende, die aufbrechen, um Weisheit aus dem Mund eines Greifen zu empfangen.

Die Praioskirche ehrt Greifen als Praios' alveranisches Gefolge und kennt viele von ihnen mit Namen, zum Beispiel Jermoran, den Alveraniar des Sommers, oder Orungan, der vor über 2.000 Jahren den Heiligen Horas nach Aventurien gebracht haben soll. Ihr himmlischer Anführer Garafan trägt den Beinamen „der Löwenhäuptige“. Manchen Streitern der Sonnenlegion, den Wächter des Oberhaupts der Praioskirche, wird sogar das Privileg zuteil, von einem Greifen als Reiter auserwählt zu werden.

Auch Nicht-Zwölfgöttergläubige sehen den Greifen als ein besonderes Wesen, dessen Stärke anerkannt wird. Bei Kulturen, die ebenfalls die Sonne verehren, wie zum Beispiel den Utulus, sind Greifen ähnlich angesehen wie in zwölfgöttergläubigen Landen.

Die Jagd auf Greifen ist in zwölfgöttergläubigen Landen ein Frevel, der mit dem Tod bestraft wird, wobei sich Greifen mit ihren göttlichen Kräften und gewaltigen Prankenhieben durchaus selbst hervorragend gegen Angreifer verteidigen können.

Verbreitung

Greifen sind überall dort anzutreffen, wohin Praios sie entsendet. In den Gebirgen gibt es einige Orte, die von Greifen bewacht werden, um einen Missbrauch der ihnen innewohnenden finsternen Magie zu verhindern. Ebenso werden alte, in Vergessenheit geratene Heiligtümer des Götterfürsten häufig von Greifenwächtern beschützt.

Auch im Greifengras im Orkland sind Greifen anzutreffen, doch die Reise dorthin ist beschwerlich und voller Gefahren.



Lebensweise

Greifen sind Praios' Geschöpfe und haben das Ziel, die Ordnung ihres Gottes auf Dere zu stärken und zu mehrren. Dabei gehen sie besonnen vor, schützen machtvolle Orte vor Missbrauch und geben Sterblichen Rat. Gegen Dämonen in ihrer Nähe gehen sie unerbittlich vor, in politische Auseinandersetzungen mischen sie sich hingegen nicht ein.

Sie sind von freundlichem, aber auch bestimmendem Wesen Sterblichen gegenüber, vielen menschlichen Schwächen und Verhaltensweisen begegnen sie mit ruhiger Besonnenheit und der Nachsicht der Weisheit. Dabei sind sie gerecht, sprechen stets die Wahrheit und erwarten solches Verhalten auch von Sterblichen, besonders ihnen gegenüber.

Über das Alter eines Greifs lässt sich nichts Genaues sagen. Aufgrund von Legenden über Garafan und einige andere seit Jahrhunderten bekannte Greifen, geht man davon aus, dass sie unsterblich sind, solange sie keines unnatürlichen Todes sterben. Einigen Greifen kann man ihr Alter aber durchaus ansehen. Manche wirken jung und vital, andere hingegen tragen deutliche Zeichen des Alters: ergrautes Fell, trübe Augen und langsame Bewegungen.

Greifen können sich in vielen Sprachen verständigen, zumindest beherrschen viele von ihnen Garethi und die Sprache der Region, in der sie heimisch sind. Zudem beherrschen sie alle ein überaus sauberes Bosparano und Aureliani. Hüten sollte man sich allerdings davor, in ihrer Gegenwart Zhayad zu sprechen, das als Sprache der Niederhöhlen gilt. Im besten Fall stehen sie dem Sprecher misstrauisch gegenüber, im schlimmsten Fall halten sie ihn für einen Dämonenbündler.



Greif

Größe: 3 bis 4 Schritt; 1,50 bis 2,50 Schritt Schulterhöhe; 5,50 bis 6,50 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 400 bis 500 Stein

MU 18 **KL** 16 **IN** 14 **CH** 16

FF 12 **GE** 14 **KO** 18 **KK** 20

LeP 75 **AsP** – **KaP** 50 **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 3* **ZK** 3* **GS** 10/20 (an Land / in der Luft)

Biss: **AT** 15 **TP** 2W6+6 **RW** kurz

Pranke: **AT** 17 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

RS/BE 5/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Flugangriff (Biss, Pranke), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Pranke)

Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 12, Götter & Kulte 12, Handel 3, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 12, Magiekunde 12, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 16, Sinnesschärfe 14, Verbergen 0, Willenskraft 14

Liturgien: Segnung Eidsegen, Blendstrahl 14, Kleiner Bannstrahl 12 und weitere; Greifen verfügen über karmale Kräfte die den Liturgien der Praioskirche ähneln. Die genauen Effekte sind vom Meister zu bestimmen. Sie besitzen darin mindestens einen FW von 12.

Anzahl: 1 oder 2W6 (Gruppe)

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 200 Rationen (zäh), Trophäe (Federkleid, 100 Silbertaler)

Kampfverhalten: Das Kampfverhalten eines Greifs ist sehr individuell, da jeder über eine eigene Persönlichkeit verfügt.

Flucht: individuell; in der Regel fliehen Greife aber nicht

Schmerz +1 bei: 56 LeP, 38 LeP, 19 LeP, 5 LeP oder weniger

Götter & Kulte (Praios):

☛ **QS 1:** Greifen sind die heiligen Tiere des Götterfürsten Praios und sie können wie seine Geweihten Wunder wirken.

☛ **QS 2:** Auch wenn man bei ihrem Äußeren den Eindruck haben könnte, dass sie Chimären sind, ist an ihnen nichts Magisches zu finden.

☛ **QS 3+:** Im Orkland und einigen anderen abgelegenen Gegenden leben ganze Gruppen von Greifen zusammen.

Sonderregeln:

*) **Göttlicher Schutz:** Gegen Magie sind SK und ZK um 7 erhöht.

Grolm

»Pherucio: Beschimpft hat das Altkind mich und um 1.000 Goldstücke gebracht. Auf's hämischste belacht hat er meinen Verlust, hat uns Menschen als »Großdumme« geschmäht und meine Freunde gegen mich armen Tropf gehetzt. Doch was habe ich erwartet? Er ist ein Feilscher, der gegen mich phexenstreuen Festumer mit dem gierigsten aller Feilscher in den Niederhöhlen höchstselbst im Pakte steht. Er vermeint sich unverwundbar und stark in seiner Kindsgestalt und mit seinem Wasserkopf, welcher zum Bersten gefüllt ist mit Habgier und der Gier nach Gold. Seine Sippe schützt ihn und sein böser Zauber verschafft ihm Respekt. Aber warte nur meine Rache ab, du Mündel des seelenfressenden Vermehrers des blutbefleckten Goldes. Bald wird das Grinsen aus deinem Greisenantlitz weichen!«

—aus dem Theaterstück *Der Feilscher* von Festum, Marishall dal'Patto, Gareth, 1037 BF

Grolme (verächtlich auch Zehnteler, Altkinder, Wasserköpfe oder Feilscher) sind eine humanoide Spezies, die nur die Größe eines etwa sechsjährigen Kindes erreicht. Auf diesem Körper tragen sie einen überproportioniert großen Schädel, dessen Gesicht schon von Geburt an derart runzlig ist, dass sie damit aussehen wie Greise. Ihre Haut ist je nach Region blassweiß bis dunkelbraun. Oft haben sie Glatzen, ansonsten ist ihr Haar meist starr wie Draht und steht wirr vom Kopf ab. Die weiße Iris ihrer Augen verleiht ihnen einen stechenden Blick.

In ganz Aventurien sind Grolme berühmtberüchtigt für ihre Goldgier und Geschäftstüchtigkeit, die ganz darauf ausgelegt ist, den Handelspartner zu benachteiligen. Sie greifen auf allerlei unehrliche Tricks zurück und stehen oft im Ruf, mit Erzdämonen wie Tasfarel zu paktieren, was nicht immer gerechtfertigt ist. Handel ist ihre größte Leidenschaft und ihr Lebensinhalt, Gerissenheit ihr Mittel der Wahl. Zudem ist ihre Spezies magiebegabt und vor allem in Objektmagie, Beherrschungszauberei und Alchimie bewandert.

Verbreitung

Grolme stammen ursprünglich aus Myranor, wo sie G'Rolmur genannt werden. Nach Aventurien kamen sie vor 6.000 Jahren und gerieten auf der Suche nach Rohstoffen und neuen Geschäftsmöglichkeiten mit den Zwergen aneinander. Bis heute begegnen sich Angroschim und Grolmurin, wie die Zwerge die Feilscher nennen, daher mit großem Misstrauen.

In späterer Zeit lebten sie im Phecanowald in ihrer Stadt Angrolmur, den Goldfelsen sowie in Bosparan (heute: Vinsalt), wo sie unterirdisch, aber gemeinsam mit den Menschen die Metropole bewohnten. Seit sie in den Grolmenkriegen vor etwa 1.500 Jahren aus nahezu allen Menschenstädten vertrieben wurden, leben sie meist isoliert in Sippen und Stämmen über Gebirge und abgelegene Gebiete in Aventurien verstreut.

So sollen sich im verlassenen Zwergenkönigreich Lorgoloch die Beilunker Feilscher niedergelassen haben, im

Orkland in den Ogerzähnen leben etwa 700 Orklandgrolme in ihrer Stadt Gh'Orrgelmur und schürfen nach Gold. In den Sichelgebirgen lassen die Sichelgrolme ihre Sklaven Bodenschätze wie Arkanium und Mindorium abbauen. Es gibt Sippen im Finsterkamm, im Windhag, Thorwal, den Trollzacken, Tobrien, Weiden und Garetien.

Das Svellttal und die Nebelauen werden von relativ naturverbundenen Waldgrolmen bewohnt. Das Volk im südlichen Raschtulswall hat eine dunklere Hautfarbe ähnlich den Tulamiden und siedelt vornehmlich in Mhanadistan. Im Regengebirge haben die Regengrolme deutlich dunklere Haut ähnlich der der Waldmenschen. In einigen Menschenstädten leben Grolme im Untergrund, so beispielsweise in (Unter-)Gareth. In anderen Städten üben sie häufig das Handwerk der Alchimie aus, das ihnen dank ihrer Magiebegabung besonders leicht fällt, oder sie führen eigene Handelsunternehmen, so etwa in Fasar, Festum, Khunchom und Al'Anfa.

Lebensweise

Grolme sind intelligente, kulturschaffende Wesen. Sie bevorzugen unterirdische versteckte Wohnorte, da sie lichtscheu und äußerst misstrauisch gegenüber anderen Völkern sind. Sie leben üblicherweise in Familiensippen zusammen und haben strenge, klare Hierarchien: Bei größeren Stämmen gibt es einen König oder Häuptling,



den Sippen steht ein Oberhaupt vor. Üblicherweise gibt der Name eines Grolms an, welchen Beruf er ausübt und wer sein Meister ist. So hat König Prakmak eben diesen Namen, der verdeutlicht, dass niemand über ihm steht. Jeder in seinem Hofstaat wird bei der Benennung in Beziehung zu seinem jeweiligen Oberen gesetzt. Übliche Bezeichnungen sind Namen wie Prakmaks Berater Tikrak, dessen Bediensteter heißt wiederum Tikraks Leibdiener Fargl.

Grolme treiben Handel mit anderen Spezies und sind nicht selten sogar auf Reisen. Sie sind wenig religiös, opfern jedoch den Geistern, die sie Pakatai nennen. Hinter einigen verbergen sich Dämonen aus den Domänen Tasfarelels, Lolgramoths und Agrimoths. Grolmenfrauen sind den Männern untergeordnet, niedere Arbeiten erledigen Sklaven anderer Spezies. Es gibt eine aus Schnalzlauten bestehende Grolmensprache, meist lernen sie aber auch die üblichen Verkehrssprachen ihrer Umgebung.

Einige Grolme betrachten Elfenhaar als besonders wertvollen Rohstoff und bieten Elfen, auf die sie treffen, ein kleines Vermögen, um an ihr Haar zu gelangen. Da Elfen jedoch fast nie Interesse an Geld zeigen, kommt es meist nicht zu einem Handel. Was genau Grolme mit dem Elfenhaar machen, darüber schweigen sie, aber es wird vermutet, dass sie es zu unzerreißbaren Seilen verarbeiten.

Grolm

Größe: 0,80 bis 1,00 Schritt

Körpergröße

Gewicht: 25 bis 30 Stein

MU 13 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 11

FF 14 **GE** 10 **KO** 10 **KK** 7

LeP 20 **AsP** 35 **KaP** – **INI** 12+1W6

AW 5 **SK** 3 **ZK** 0 **GS** 6

Waffenlos: **AT** 8 **PA** 4 **TP** 1W3 **RW** kurz

Grolm-Hellebarde: **AT** 9 **PA** 4 **TP** 1W6+2 **RW** mittel

Handarmbrust: **FK** 12 **LZ** 3 **TP** 1W6+3 **RW** 5/25/40

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Talente: Einschüchtern 2, Handel 11, Klettern 2, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 2, Menschenkenntnis 10, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 5, Überreden 11, Verbergen 10, Willenskraft 10

Zauber: Bannbaladin 11, Blitz dich find 8, Oculus Illusionis 7, Odem 10 und weitere mit dem Merkmal Einfluss und Illusion (jeweils in der Tradition der Grolme)

Beute: individuell, z.B. Waffen

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Trupp)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Grolme meiden Kämpfe und verlassen sich vor allem auf ihre Überredungskünste in Kombination mit ihrer Magie.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 15 LeP, 10 LeP, 5 LeP, 4 LeP oder weniger

Erfahren: **IN** 15 statt 14, **CH** 12 statt 11; **LeP** 22 statt 20, **AsP** 40 statt 35; **Handarmbrust FK** 13; **Sinnesschärfe** 8 statt 5, **Einschüchtern** 4 statt 2, **Handel** 12 statt 11, **Bannbaladin** 12 statt 11 **Oculus Illusionis** 9 statt 7

Kompetent: **IN** 16 statt 14, **CH** 13 statt 11; **LeP** 24 statt 20, **AsP** 45 statt 35; **Handarmbrust FK** 14; **Sinnesschärfe** 10 statt 5, **Einschüchtern** 6 statt 2, **Handel** 13 statt 11, **Bannbaladin** 13 statt 11 **Oculus Illusionis** 10 statt 7



Grubenwurm

»Wirklich abscheulich, dieser Wurm. Leider ist er es nicht mal wert, dass man sich nach dem Erschlagen Drachentöter nennen darf. Da ist mir selbst ein Tatzelwurm lieber. Stinken beide erbärmlich, aber der Grubenwurm ist noch hässlicher. Ja, kann man sich kaum vorstellen, ist aber so. Hässlich und ein Stinker.

Ich kann euch sagen, nichts ist übler, als völlig überraschend im Sumpf auf ein solches Vieh zu stoßen. Du riechst es erst, wenn es neben dir aus einem Loch auftaucht und dich hinunterziehen will. Aber dann wird dir so übel von dem Gestank, dass du dich kaum auf den Beinen halten kannst.

Am Ende, wenn du dich freust, den Hort plündern zu können, stellst du fest, dass Grubenwürmer keinen Hort haben. Traurig, einfach nur traurig.

Man kann kaum glauben, dass er mit den Drachen verwandt ist. Einige Drachologen – oder wie immer diese Gelehrten heißen mögen – rechnen den Stinker zu den niederen Drachen. Ich würde noch ergänzen: der niedrigste von allen. Und das zeigt er deutlich, indem er in einem Sumpfloch lebt. Tiefer kann man nicht sinken, haha. Nein, ein Grubenwurm ist keine schöne Begegnung. Wenn man ihn erschlägt, kann man sich nicht mal Drachentöter nennen. Höchstens Wurmschlächter. Aber wer will schon so einen Titel haben?«

—Erzählung des Zwergenkriegers Hardas Sohn des Kurolas, neuzeitlich

Der Grubenwurm ist ein Verwandter des Drachen – auch wenn er alles andere als majestätisch wirkt. Er ist ein Aasfresser, der in Sümpfen und Mooren lebt und dort in Gruben und Sumpflöchern auf seine Beute lauert. Von echten Drachen unterscheidet ihn beispielsweise, dass

er keinen Hort anlegt und auch nicht über einen Feuerodem verfügt. Er ist nicht sonderlich intelligent und kann auch keine Magie wirken. Von ihm geht ein übler Gestank aus, der einem Menschen nicht nur den Atem raubt, sondern auch lange Zeit anhaftet.

Der Wurm ist nicht sonderlich groß und greift Zweibeiner nur dann an, wenn sie ihn stören oder sich zu nahe an sein Versteck herangewagt haben. Dann aber ist er eine gefährliche Bestie, die versucht, ihr Opfer in das Schlammloch zu ziehen und es dort zu verspeisen.

Drachenexperten rechnen ihn, genauso wie den Tatzelwurm und den Baumdrachen, zu den niederen Drachen, da seine Intelligenz nicht viel größer ist als die eines gewöhnlichen Tieres.

Sollte ein Held jemals in Nahkampfreichweite mit einem Grubenwurm kämpfen müssen, so muss er sich mit den üblen Gestank des Wesens auseinandersetzen. Schon so manchem Abenteurer wurde so schlecht dabei, dass er sich übergeben musste. Auch nach dem Kampf haftet der Geruch des Grubenwurms oft tagelang am Helden – eine wirklich unangenehme Situation, da sich der Geruch auch nicht abwaschen lässt und selbst überlagernde Parfüms nur eine begrenzte Zeit halten.

Verbreitung

In allen aventurischen Sümpfen und Mooren kann man dem Grubenwurm begegnen. Sie wagen sich nur selten tagsüber aus ihrem Loch heraus, da sie Sonnenlicht nicht sonderlich mögen. Auch Streifzüge durch den Sumpf in der Dämmerung sind selten. Da ihr Revier sehr klein ist, kann es recht viele Grubenwürmer in einem Moor geben, ohne dass sie sich gegenseitig stören. Außerhalb von Sümpfen trifft man sie nicht an.



Lebensweise

Grubenwürmer haben sich an ihren morastigen Lebensraum gewöhnt, sodass sie empfindlich gegenüber Sonnenlicht sind. Sie liegen in ihrem Sumpfloch auf der Lauer und man sieht von ihnen nichts, bis auf das gelegentliche Blubbern ihrer aufsteigenden Verdauungsgase. Sollte sich aber ein Wesen ihrem Standort nähern, schnappen sie zu und versuchen, die Beute in ihr Loch zu ziehen.

Zur Paarung und wenn sie aus irgendeinem Grund ihr Versteck verlassen müssen, durchstreifen sie den Sumpf. Allerdings achten sie darauf, dass dies in der Dunkelheit geschieht, denn das Licht der Sonne irritiert sie und scheint ihnen unangenehm zu sein.

Anderen niederen Drachen stehen Grubenwürmer feindselig gegenüber. Es wurde schon öfters beobachtet, dass Gruben- und Tatzelwürmer sich bis zum Tod bekämpfen. Zwar ist der deutlich größere Tatzelwurm meist der Sieger, doch dies hält den Grubenwurm dennoch nicht davon ab, ihn anzugreifen. Bei einem Kampf zwischen Baumdrache und Grubenwurm hingegen kann der Sumpfbewohner fast immer als Sieger vom Platz gehen. Woher dieser Hass kommt, ist nicht überliefert, aber Drachenexperten spekulieren, dass der Ursprung im Zeitalter der Drachen zu finden ist.

Grubenwürmer werden bis zu 150 Jahren alt. Dies ist für einen Drachen kein hohes Alter, aber dafür sind die Wesen vermehrungsfreudig, so dass die Population konstant bleibt. Aufgrund des Gestanks traut sich auch kaum ein Nesträuber zu den Sumpflöchern – und wenn doch, ist er ein gefundenes Fressen für die Grubenwurmmutter.

Grubenwurm

Größe 2,00 bis 3,00 Schritt (ohne Schwanz); 3,00 bis 4,00 Schritt (mit Schwanz); 1,50 bis 1,80 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 160 bis 200 Stein

MU 13 **KL** 9 (t) **IN** 13 **CH** 8

FF 10 **GE** 12 **KO** 16 **KK** 17

LeP 70 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** 1 **ZK** 5 **GS** 5

Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+2 **RW** kurz

Klauen: **AT** 13 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

Schwanz: **AT** 10 **TP** 1W6+4 **RW** lang

RS/BE 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Schildspalter (Klauen, Schwanz), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Klauen, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe, Verbergen 8, Willenskraft 9

Anzahl: 1 oder 2 (bei der Paarung)

Größenkategorie: groß

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 100 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Karfunkel, 300 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Grubenwurm greift einen zufällig ausgewählten Helden an, danach immer jenen Helden, der ihn am schwersten seit der letzten Kampfrunde verletzt hat, vorausgesetzt, er kann den Helden erreichen. Ansonsten greift er wieder jemanden zufällig an.

Flucht: Verlust von 75% der LeP

Schmerz +1 bei: 53 LeP, 35 LeP, 18 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer):

- ☛ **QS 1:** Grubenwürmer stinken erbärmlich.
- ☛ **QS 2:** Grubenwürmer leben in Sümpfen, Mooren und Tümpeln und greifen gelegentlich Menschen an.
- ☛ **QS 3+:** Obwohl sie Verwandte der Drachen sind, können sie kein Feuer speien und legen keinen Hort an.

Sonderregeln:

Übler Geruch: Sobald ein Held in der Nahkampfreichweite *mittel* oder *nah* mit dem Grubenwurm kämpft, muss er sofort eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) ablegen. Bei Misslingen erhält der Held eine Stufe *Verwirrung*. Diese Probe ist nur einmal pro Kampf mit einem Grubenwurm notwendig. Nach dem Kampf haftet der Gestank immer noch dem Helden an und er erhält den Status *Übler Geruch* für 1W3+1 Wochen.



Höhlendrache

»... und so beschlossen die Dörfler, dass einer der ihren den Hunger der Drachin stillen musste. Sie wussten, dass Drachen gerne Jungfrauen verspeisten, also wählten sie Tion aus, den hübschesten Jungen des ganzen Dorfes und den Schwarm aller Mädchen. Ob er noch Jungfrau war, wusste keiner so genau zu sagen, aber man betete inständig zu Travia, dass es so war. Gegen seinen Willen wurde Tion also an einen Baum gebunden und in der folgenden Nacht zeigte sich das Untier. Doch es verspeiste den Jüngling nicht, sondern nahm ihn mit.

Nur einen Tag später kehrte Alrika in ihr Dorf zurück. Aus der jungen Maid war eine tapfere Kriegerin geworden. Auch sie hatte sich in Tion verliebt und war entsetzt über die Nachricht, dass er der Drachin geopfert worden war. Wütend auf die anderen Dörfler schwor Alrika, die Drachin zu erschlagen und Tion aus ihren Klauen zu befreien.

Nein, mein Enkel, Alrika war nicht dumm, sie hatte nicht vor, alleine das Untier zu jagen und dabei zu sterben. Wie soll denn ein Mensch alleine einen Höhlendrachen töten? Wer dir sowas erzählt, erzählt Märchen. Ich sage dir, wie es wirklich war: Alrika rief ihre Gefährten zusammen und so machte sie sich ein paar Tage später mit ihren Freunden auf den Weg, um gegen die Drachin zu kämpfen. Denn gegen so ein Untier reicht ein Held alleine nicht aus, da braucht man schon eine ganze Schar an Helden.

Den Rest erzähl ich dir morgen, Alrik. Jetzt möge Boron dir Schlaf schenken und Bishdaniel schöne Träume.«

—Großvater Elwain zu seinem Enkel Alrik, Winhall 1037 BF

Höhlendrachen sind gewaltige Ungeheuer, allerdings besitzen sie keine Flügel und sind deshalb im Gegensatz zu den meisten Drachen flugunfähig. In der Sonne sehen Höhlendrachen nicht besonders gut, dafür sind ihre anderen Sinne gut ausgeprägt, vor allem der Geruchssinn. Es gibt Höhlendrachen, die über zwei Beinpaare und zwei Arme verfügen, aber auch Exemplare, die drei Beinpaare und zwei Arme aufweisen. Woran das liegt, weiß kein Drachenforscher, aber offenbar gibt es einige Unterarten des Höhlendrachen.

Höhlendrachen sind magiebegabt und sehr an Zauberei interessiert. Kaum einer von ihnen ist aber ein wirklicher Meister der Magie. Sie lassen sich von menschlichen Zaubernern gelegentlich durch Artefakte oder magische Machtdemonstrationen

beeindrucken. Sie selbst würden dabei jedoch eher von „bestechen“ reden und nie auch nur entfernt zugeben, dass sie beeindruckt sind.

Höhlendrachen gelten als goldgierig und lassen sich gelegentlich mit Zweibeinern auf einen Handel ein, wenn genug für sie dabei herauspringt. Außerdem sind sie durchaus bereit, „wichtige Kleinwichte“ (sprich: Geweihte, Zauberer, Adlige und Helden) am Leben zu lassen, um von deren Verwandten Lösegeld zu fordern.

Verbreitung

Höhlendrachen sind selten, kommen aber auf dem ganzen aventurischen Kontinent vor. Sie leben, wie ihr Name schon andeutet, meist in Höhlen, Kavernen oder anderen unterirdischen Anlagen. Einige Höhlendrachen leben entgegen ihrem Namen aber sogar in Wäldern und gehen dort von ihrem Unterschlupf aus auf Beutejagd. Ihr Hort ist meist so angelegt, dass sich in der Nähe eine Siedlung befindet, die der Drache mit Terror überziehen kann. Er scheut aber meist allzu große Städte, da man dort deutlich mehr Möglichkeiten hat, etwas gegen ihn zu unternehmen, z. B. dank vorhandener Helden, Soldaten oder sogar Zauberer. Einige Höhlendrachen hingegen meiden jeden Kontakt mit Zweibeinern und haben sich bewusst für ein Leben in der abgeschiedenen Wildnis entschieden.

Lebensweise

Höhlendrachen verlassen ihren Hort nur gelegentlich und nur ganz selten kommt es vor, dass ein solches Wesen sich einen neuen Platz für seinen Hort sucht. Meist verteidigen sie ihr Refugium sogar bis zum Tod. Sie werden bis zu

2.000 Jahre alt und beanspruchen alles, was sich innerhalb einer (drachischen) Tagesreise um ihren Hort herum befindet, was etwa einem Radius von 50 Meilen entspricht.

Höhlendrachen sind etwa so klug wie ein Mensch. Ihren Hort legen sie so an, dass er nur schwer einzunehmen ist. Einige misstrauische und paranoide Höhlendrachen statuen ihre Behausung sogar mit magischen und mechanischen Fallen aus, um es Eindringlingen schwerer zu machen, an ihre Schätze zu gelangen.

Zu Jungfrauen haben Höhlendrachen eine ganz besondere



Höhlendrache

Größe: 5,00 bis 6,00 Schritt (ohne Schwanz); 7,00 bis 10,00 Schritt (mit Schwanz); 3,00 bis 4,50 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 4.000 bis 5.500 Stein

MU 18 **KL** 14 **IN** 12 **CH** 14 **FF** 9 **GE** 10 **KO** 35 **KK** 32

LeP 500 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 5 **SK** 5 **ZK** 12 **GS** 9

Biss: AT 13 TP 2W6+5 RW kurz

Pranke: AT 14 TP 2W6+8 RW mittel

Schwanz: AT 12 TP 1W6+6 RW lang

Trampeln: AT 8 TP 3W6+10 RW kurz

Überrennen: AT 10 TP 2W6+2 RW lang

Feuerstrahl*: FK 14 LZ 1 TP 2W6+10 RW 5/10/25

RS/BE 6/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss, max. 1 x Trampeln, max. 1 x Überrennen)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geruch) / Lichtempfindlich, Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Pranke, Schwanz), Hammerschlag (Biss, Pranke, Schwanz), Mächtiger Schlag (Biss, Pranke, Schwanz), Schildspalter (Biss, Pranke, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 14, Magiekunde 12, Menschenkenntnis 8, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 9, Verbergen 5, Willenskraft 12

Zauber: Armatutz 12, Blick in die Gedanken 13, Corpofesso 10, Gardianum 14, Horriphobus 10, Motoricus 16, Odem 13 und weitere mit dem Merkmal Einfluss, Hell-sicht, Objekt und Telekinese (jeweils in der Tradition der Drachen)

Anzahl: 1 oder 2 (bei Paarung)

Größenkategorie: riesig

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 2.000 Rationen Fleisch (ungenießbar), Drachenschuppen (1.000 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 500 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler; Drachenspeichel 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 3.500 Silbertaler), Schatzhort (5W20+50 Dukaten in verschiedenen Wertgegenständen)

Kampfverhalten: Höhlendrachen schlagen am liebsten aus dem Hinterhalt zu und dort, wo sie die Umgebung

kennen. Sie können nicht fliegen und deshalb können sie auch nur schwer entkommen. Das bedeutet, dass sie einen Kampf meist nur beginnen, wenn sie alle Trümpfe in der Drachenklaue haben. Meistens setzen sie zu Beginn in engen Höhlen ihren Feuerstrahl ein, danach wechseln sie in den Nahkampf.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 375 LeP, 250 LeP, 125 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):

• **QS 1:** Der Höhlendrache frisst am liebsten Jungfrauen beiderlei Geschlechts.

• **QS 2:** Der Höhlendrache frisst nicht immer nur Jungfrauen, aber sie gehören zu seiner bevorzugten Beute. Glücklicherweise kann man mit einem Höhlendrachen sprechen und er ist bereit zu verhandeln, wenn der Preis stimmt.

• **QS 3+:** Auch wenn sie zaubern können, so sind sie keine Meister der Magie und lassen sich von mächtigen Zaubern durchaus beeindrucken.

Sonderregeln:

*) **Feuerstrahl:** Der Höhlendrache kann seinen Feuerstrahl insgesamt zehnmal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Entflammbare Ziele werden bei 1 bis 2 auf 1W6 entzündet. Der Feuerodem richtet sich gegen maximal drei Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt stehen.

Immunität gegen Feuer: Höhlendrachen sind gegen Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würden auch sie vergehen, aber z.B. richtet ein Ignifaxius bei ihnen keinen Schaden an.

Empfindlichkeit gegenüber Eis und Wasser: Schaden durch Eis und Wasser wird verdoppelt.

Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Höhlendrache weniger RS, dafür ist aber die AT erschwert, um ihn dort zu treffen: Am Halsansatz RS 2 (AT -6); am Hals RS 3 (AT -4); am Bauch RS 4 (AT -2).



Beziehung. Junge Menschen und Kinder sind für sie eine Leibspeise, da in ihnen eine große Menge reiner und unverbrauchter Lebenskraft steckt. Doch frisst nicht jeder Höhlendrache die Opfergaben, die ihm die terrorisierte Dorfgemeinde zur Verfügung stellt, um ihn zu besänftigen. Gelegentlich lässt er die Zweibeiner länger leben, zumindest solange er sich Unterhaltung von ihnen verspricht.

Aber nicht nur Menschen stehen auf dem Speiseplan des Höhlendrachen. Er frisst auch andere Kulturschaffende,

wobei er eine Vorliebe für Zwerge zu haben scheint. Die Angroschim und die Höhlendrachen sind alte Erzfeinde, da kaum eine andere Drachenart sich so weit in den unterirdischen Lebensraum der Zwerge vorgewagt hat wie die Höhlendrachen. Aber nicht nur Zwerge sind die erklärten Feinde der Höhlendrachen, auch andere Drachenarten sind nicht als ihre Freunde bekannt. Das mag daran liegen, dass der Höhlendrache ein Einzelgänger ist, der andere Drachen in seinem Revier als ungewollte Störenfriede ansieht.

Ikanaria-Schmetterling

»Aus den Aufzeichnungen der Lamea-Expedition geht hervor, dass im Gildenlande der Ikanaria-Schmetterling als ein heiliges Tier der Göttin Raia verehrt wird. Unschwer ist zu erkennen, dass die Gildenländer unsere heitere Göttin ebenfalls anbeten. Eigentlich ein gutes Zeichen, das Hoffnung macht: Die Welt jenseits des Meers der Sieben Winde besteht wohl nicht vollends aus Ketzern, sondern es leben dort auch wahrhaft Gläubige. Doch empfinde ich es als befremdlich, ein Wesen als heilig zu verehren, welches so großen Schaden anzurichten vermag wie der Ikanaria-Schmetterling. Dem Borbarad-Moskito sieht man seine Gemeinheit an, doch der Ikanaria-Schmetterling ist das lieblichste und schönste Geschöpf, das man sich vorstellen kann. Im Prinzip eine gute Wahl, wenn der Aspekt der Schönheit der einzige ist, der für Rahja zählt. Dennoch eine zweifelhafte Wahl, kann der Anblick eines Ikanaria-Schmetterlings doch einem Menschen den Verstand rauben.

Ich habe hier ein Exemplar zur Ansicht, ich bitte näher zu kommen. Keine Sorge, ein kurzer Blick auf den Schmetterling hinter der Glashaube kann nicht schaden.

Seht ihr die wunderschönen Flügel, die in allen Farben der Tsa strahlen? Und die zaghaften kleinen Flügelschläge? Ist er nicht wunderschön? So wunderschön, wunderschön, wunderschön ...«

—aus der unvollendeten Vorlesung Von der tsagefälligen Vielfalt Aventuriens des Dozenten Larumil Vokoban an der Universität Methumis, 1037 BF

Der Ikanaria-Schmetterling gilt als einer der schönsten Schmetterlinge Deres, und doch birgt gerade diese Schönheit große Gefahr. Seine Flügel, die in allen Farben des Regenbogens erstrahlen, verfügen über die Macht, Betrachter in ihren Bann zu ziehen und sie zu hypnotisieren. Dabei kann dieser Verwirrungszustand so stark sein, dass ein Mensch einfach in einen Abgrund stürzt, gegen einen Bären läuft oder seine geistige Gesundheit gar nicht mehr zurückerlangt. Man kann sich kaum gegen die geheimnisvolle Anziehungskraft des Ikanaria schützen, was auch eine nur zufällige Begegnung mit ihm gefährlich macht. Glücklicherweise gilt dies vor allem, wenn man alleine mit ihm ist. Ein paar Backpfeifen, ordentliches Rütteln oder das Überschütten mit einem Eimer Wasser helfen meist schnell, den Verwirrten wieder aus dem Bann des Schmetterlings zu wecken.

Die Hypnose des Schmetterlings, so viel haben die aventurischen Gelehrten herausgefunden, ist magischen Ursprungs. Es ist deshalb auch möglich, den Zauber zu neutralisieren, indem man Antimagie einsetzt. Antimagische Zonen bedeuten folgerichtig den Tod der Schmetterlinge, woraus Gelehrte folgern, dass seine Existenz in großem Maße von Magie abhängig sein muss.

Alchimisten zahlen gut, um Ikanaria-Schmetterlinge in ihren Besitz zu bekommen. Aus ihnen versuchen sie regelmäßig Elixiere zu erzeugen, welche die Schönheit oder Anmut besser zur Geltung bringen. Bislang ist es jedoch nicht gelungen, die Schmetterlinge zu züchten, sodass Alchimisten auf Wildfänge angewiesen sind. Da aber schnell Leib und Seele durch die Kräfte des Tieres bedroht sind, finden sich meist nur wenige Freiwillige für das lukrative Geschäft.



Verbreitung

Die Schmetterlinge sind selten, aber man kann sie vereinzelt überall in Mittel- und Südaventurien in Sümpfen, Wäldern und auf Wiesen antreffen. Nördlich des Bornlandes ist es dem Ikanaria eigentlich zu kalt, doch selbst dort kommt er, wenn auch nur in den Frühlings- und Sommermonaten, vor.

Lebensweise

Ikanaria-Schmetterlinge beginnen ihr Leben in einem Ei und schlüpfen als abstoßende Raupen. Nachdem sie genug gefressen haben, verspinnen die Raupen sich zu einer Puppe. Einige Wochen später (etwa zwischen 12 und 13 Wochen) schlüpft dann das wunderschöne Geschöpf, das die Aventurier als Ikanaria-Schmetterling kennen. Danach ist dem Schmetterling nur ein kurzes Leben beschieden, in dem er aber durch seine besonderen Kräfte ein gehöriges Maß an Verwirrung stiften kann. Gelehrte sind sich recht sicher, dass der Schmetterling hinter seinen perfiden Verwirrungskräften keine finstere Absicht verbirgt. Im Gegensatz zum Borbarad-Moskito, der als Chimäre gesehen wird, scheint der Ikanaria ein sehr tsa- und rahjagefälliges Lebewesen zu sein, vor dem man sich jedoch, wie auch vor einem Alligator oder Riesenaffen, in Acht nehmen muss.

Der Ikanaria-Schmetterling ist so schön, dass er in Myranor als das heilige Tier der Göttin Raia, der gildenländischen Version der Rahja, angesehen wird. Die Aventurier verbinden mit ihm zwar auch Schönheit, aber durch die Gefahr die von ihm ausgeht, ist das Auftreten des Schmetterlings nicht mit Frohsinn und Spaß verbunden.



Ikanaria-Schmetterling

Größe: unbedeutend

Gewicht: unbedeutend

MU 10 **KL** 2 (t) **IN** 14 **CH** 18

FF 10 **GE** 12 **KO** 9 **KK** 10 (k)

LeP 1 **AsP** 10 **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 6 **SK** 3 **ZK** 1 **GS** 8

RS/BE 0/0

Aktionen: 1 (Einsatz von Im Bann der Schönheit)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Betören 14, Einschüchtern 0, Fliegen 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 14, Verbergen 6, Willenskraft 12

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: Trophäe (Schmetterling, 7 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Ikanaria-Schmetterling kämpft nicht.

Flucht: Ikanaria-Schmetterlinge fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: Egal, da sofort tot

Tierkunde (Wildtiere) oder Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Der Ikanaria-Schmetterling kann jeden in seinen Bann ziehen.
- **QS 2:** Wer den Schmetterling beobachtet, folgt ihm, ohne auf die Umgebung zu achten. Zauberer werden von den Ikanaria als Konkurrenz betrachtet und angefliegen, sobald sie sie bemerken.
- **QS 3+:** Die Ikanaria-Schmetterlinge wurden einst von den Hochelfen Simyals gezüchtet. Nach dem Untergang der Stadt verbreiteten sich die Tiere überall in Mittelaaventurien.

Sonderregeln:

Im Bann der Schönheit: Wer einen Ikanaria-Schmetterling betrachtet, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Betören* des Schmetterlings und *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) bestehen. Gewinnt der Schmetterling, bringt jede Netto-QS des Schmetterlings dem Betrachter 1 Stufe *Verwirrung* ein, und er folgt dem Schmetterling, ohne weiter auf seine Umgebung zu achten. Der Bann endet nach 1 Stunde und die *Verwirrung* baut sich pro Stunde um 1 Stufe ab, sofern der Schmetterling nicht mehr in der Nähe ist. Durch Ohrfeigen, heftiges Rütteln des Opfers oder Ähnliches kann der Bann ebenfalls beendet werden. Wer schon durch den Bann 4 Stufen *Verwirrung* erlitten hat, kann auf diese Weise nicht gerettet werden und behält die Zustandsstufen permanent. Der Einsatz kostet den Schmetterling jeweils 1 AsP pro Person und Stunde.



Karakil

»Von irgendwoher waren schrille Schreie zu hören, ganz ähnlich wie Möwenschreie, aber viel, viel lauter. Sie gingen einem durch Mark und Bein – gerade wie das Gekreische eines Wahnsinnigen, der den Verstand verloren hat und nicht mehr von dieser Welt ist. Da haben wir auch nach hinten geschaut, Lina und ich, und dann haben wir sie gesehen: Vor der dünnen roten Sichel des Praiosschildes flatterten schwarze Kreaturen, sie wanden und krümmten sich, während sie flogen, wie leibhaftige Schlangen. Waren aber doch keine Schlangen, sondern hatten kurze Flügel wie Fledertiere. Dicht über dem Boden kamen sie heran, fünf Stück an der Zahl, schrecklich schnell, trotz ihrer feisten Schlangenleiber.

[...]

Aber dann warfen die Reiter der Schlangen Feuersbrände unter unsere Soldaten, ach, was rede ich, Feuersbrände? Gleißende Geschosse waren es, die einem die Augen versengten, wenn man hineinschaute, und was mit einem geschah, der von einer solchen Lichtkugel getroffen wurde, mag ich mir nicht vorstellen.

[...]

Und denkt euch nur, was nach dem Tod der Reiterin mit dieser Flügelschlange geschah: Sie hat noch einmal aufgekreischt, noch viel lauter als vorher, dann hat sie sich emporgeschwungen. Ihr dicker Leib hat sich gekrümmt wie eine Spirale und ist von oben auf ein anderes dieser Ungeheuer hinabgestoßen. Und – so wahr ich hier vor euch sitze und Fredja genannt

werde – sie hat dem Reiter der anderen fliegenden Schlange einfach den Kopf abgebissen!«

—Fredja Schorkin, Altzoller Landwehr, Bericht nach der Schlacht an der Tobimora, 1020 BF

Der Karakil (Mehrzahl: Karakilim oder Karakile) wird der Domäne Lolgramoths zugerechnet. Es handelt sich um einen eingehörnten Diener des rastlosen Erzdämons. Karakile sind bis zu dreizehn Schritt lange, dunkelgrün geschuppte, schlangenartige Dämonen mit ledrigen Fledermausflügeln. Sie dienen ihrem Beschwörer meist als flinkes Luftreittier, von dem aus er in Schlachten auch mit Zaubersprüchen, Fernwaffen, ätzenden Wurfgeschosse und Feuersätzen eingreifen kann. Im Nahkampf kann der Karakil zudem mit seinem säbelzahnbewehrten Drachenmaul zubeißen oder das auf dem Schädel, der Schnauze oder seltener am Schwanzende sitzende Horn als Waffe einsetzen. Das markdurchdringende Kreischen des Dämons hat eine fürchterlich demoralisierende Wirkung bei seinen Feinden. Die Hilflosigkeit der meisten aventurischen Armeen gegen magische Feinde aus der Luft trägt ihr Übriges dazu bei, dass Karakilim zu den gefürchtetsten und taktisch wertvollsten Dämonen Aventuriens gehören.

Verbreitung

Wie die meisten Dämonen erscheint ein Karakil dann, wenn er beschworen wurde, was prinzipiell überall



geschehen kann. Bekannt wurden sie vor allem während der Invasion Borbarads. Auf den Schlachtfeldern waren ihr Anblick und ihre Schreie ein allgegenwärtiger Schrecken für die Feinde des Dämonenmeisters. Auch später in den Armeen einiger Herrscher der Schattenlande wurde auf die geflügelten Biester zurückgegriffen. Als Transportmittel genießen sie unter schwarzmagischen Beschwörern mittlerweile große Bekanntheit. So kann er überall auf Aventurien angetroffen werden, besonders in den Schattenlanden, auf Maraskan sowie dem Süden Aventuriens.

Auch in Myranor sind sie bekannt (unter dem Namen Caragil bzw. Caragiles im Plural). Dort dient gar eine Reiterstaffel in der Imperialen Armee als Kommando-plattform, Botendienst und Flugabwehr.

Lebensweise

Karakile dienen ihren Beschwörern oft für längere Zeiträume als Reittier und haben deshalb genug Gelegenheit, in der dritten Sphäre auch Langzeitverhaltensweisen an den Tag zu legen. Dabei sind die dämonischen Reitechsen, ihrem Herrn Lolgramoth entsprechend, jedoch auffallend rastlos und ungeduldig. Sie hassen es, untätig zu bleiben, und je länger sie sich nicht in einem Gefecht oder wenigstens auf einem Ritt durch die Lüfte befinden, desto aggressiver und blutdurstiger werden sie. Im Extremfall können sie sich auch gegen Verbündete wenden. Zwar benötigen sie als Dämonen keine Nahrung, nutzen aber jede Gelegenheit, ihren Feinden Arme, Beine oder den Kopf abzubeißen und diese Körperteile zu verschlingen – ein überaus grausiger Anblick, der die Furcht vor ihnen noch weiter erhöht. Mit der Verfütterung von Gefangenen an die geflügelten Schlangen kann ihre notorische Ungeduld für eine Weile in Zaum gehalten werden.

Karakile sind völlig unzähmbar, ausgenommen durch ihre Beschwörer oder von diesen benannte Einzelpersonen. Sie unternehmen alles, um unerwünschte Reiter abzuwerfen oder besser noch, sie mit Haut und Haar zu fressen.

Karakil

Größe: 7,00 bis 13,00 Schritt;
4,00 bis 8,00 Schritt Flügel-
spannweite

Gewicht: kein Gewicht

MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11

FF 9 **GE** 15 **KO** 20 **KK** 24

LeP 160 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 10 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 3/18 (an Land / in der Luft)

Biss: **AT** 10 **TP** 2W6+6 **RW** lang

Schwanz: **AT** 10 **TP** 1W6+6 **RW** lang

RS/BE 5/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Biss), Mächtiger Schlag (Schwanz), Schildspalter (Biss), Schwanzschwung (Schwanz), Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 11, Fliegen 10, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 16, Sinnesschärfe 11, Verbergen 5, Willenskraft 15

Zauber: Armatrutz 6 (bis RS 2, Zielobjekte sind der Karakil selbst und sein Reiter), Axxeleratus 6

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Dämonengeschwader)

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (gehörnter, Lolgramoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6

Beute: keine

Kampfverhalten: In erster Linie wird ein Karakil beschworen, um seinen Beschwörer zu transportieren. Dennoch kann er auch angreifen und stürzt sich mit Vorliebe ins Kampfgetümmel, um Gegner zu beißen.

Flucht: Karakilim fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☛ **QS 1:** Karakilim sind riesige Flugschlangen, die von Schwarzmagiern beschworen werden, um ihnen als Flugreittiere zu dienen.
- ☛ **QS 2:** Ein Karakil ist ein eingehörnter Dämon aus Lolgramoths Domäne.
- ☛ **QS 3+:** Karakilim können nur von ihrem Beschwörer oder von diesem benannten Wesen geritten werden.

Sonderregeln:

Dämonen-Regeln: Für Karakilim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste: Langer Transport (der Karakil transportiert seinen Beschwörer oder eine vom Beschwörer festgelegte Person bis zu 500 Meilen weit; verbraucht zwei Dienste)



Karmanath

»In der Karmanzschlucht in der Rauhnacht, in der der Alte Weiße der Ewiglich Jungen das Zepter überreicht und dabei kurz dieses aus der Hand gibt, trafen sich Mew und Coljew. Der aufrechte Schütz Coljew hatte schon alles vorbereitet für die Weihe der Federn, auf dass sie Mew helfen würden, den Probe-schuss vor dem Bronnjaren zu setzen und damit seine Alwinje zu freien. Mew aber bangte und hatte Furcht, sah er doch aus den Büschen das grüne Leuchten von dutzenden Augen. Da sprach Coljew beruhigend auf ihn ein: ›Sieh, Mew, es sind nur die Wölfe des Eisigen, die uns ihren Respekt zollen wollen.‹ Doch als der feige Mew erneut vor Furcht sich krümmte, als das Heulen der Wölfe ertönte, da sprach Coljew eindringlicher zu ihm: ›Willst du Alwinje freien oder nicht? So reiß dich zusammen, denn nichts Böses geschieht uns hier.‹ Als Mew aber noch einmal erschrak und schrie, als er die großen Wölfe sah, da schimpfte Coljew über ihn: ›Sieh nur, was du angerichtet hast. Nur sechse der Pfeile werden treffen, der siebte aber gehört nun wegen deiner Zweifel dem Eisigen Jäger! Sei es drum, wenn du nun rennen willst, so renne zu deiner Braut. Nimm die Pfeile und mach Alwinje morgen zu der Deinen, aber eile besser, denn die Wölfe riechen deine Feigheit.‹ Und so rann-te Mew, verfolgt von den edlen Geschöpfen des Eisigen nach Hause.«

—Szene aus dem Freien Schütz, einfache Variante aus dem Bornland

Der Karmanath (Mehrzahl: Karmanthi) ist ein niederer, aber sehr gefährlicher Dämon aus dem Gefolge Bels-hirashs, des erzdämonischen Gegenspielers von Firun. Er manifestiert sich als Höllenhund von der Größe eines Kalbes. Das Fell ist weiß und eisig gefroren, sodass es stets glatt wirkt. Seine Augen leuchten in kalter Farbe, mal smaragdgrün, mal eisblau oder violett. Gerade bei Dunkelheit ist dieses Leuchten deutlich zu sehen und wirkt sehr furchteinflößend. Er hat Reißzähne, die einen Spann lang sind und deren Berührung das Opfer als eisig kalt empfindet. An den Knöcheln und Gelenken des Karmanaths ragen spitze, eiskalte Stacheln hervor.

Der Karmanath gibt eine Form des Bellens oder Heulens wie bei einem Wolf oder Hund von sich, die schrill und markdurchdringend klingt. Allein dieses fürchterliche Heulen kann Opfer in Schrecken versetzen oder gar in den Wahn treiben, wenn es andauert. Derlei Geplagten mag sogar Blut aus den Ohren dringen.

Verbreitung

Karmanthi werden vor allem im Norden Aventuriens beschworen, wo Nagrachs Macht am größten ist. So rufen Beschwörer aus dem Bornland oder dem hohen Norden diese Wesen immer wieder zu Hilfe. Auch in Tobrien gibt es zahlreiche dieser Wesen, wobei mit den daimoniden Weißen Hetzern sogar Kreaturen geschaffen wurden,



Karmanath

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,70 bis 2,50

Schritt (mit Schwanz); 1,00 bis 1,20 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 12 **FF** 10 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 15

LeP 25 **AsP** 25 **KaP** – **INI** 19+1W6

VW 10 **SK** 3 **ZK** 4 **GS** 12

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+6 **RW** kurz

Pranke: **AT** 15 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE 3/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Pranke), Anspringen (Pranke), Finte I (Biss, Pranke), Kampfrelexe I-III, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Fährtensuchen 16, Klettern 3, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 9, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 15, Verbergen 10, Willenskraft 13

Zauber: Blitz 8, Horripobus 3

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Dämonenhorde) oder 1W6+4 (Meute)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Belshirash), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Karmanthi versuchen zunächst, ihrer Beute Angst zu machen, sie durch Geheul einzuschüchtern und sie zu hetzen. Am liebsten greifen sie den schwächsten Gegner gemeinsam an und nutzen dabei jeden nur erdenklichen Vorteil wie Finten und Anspringen, um sich anschließend in ihrem Gegner zu verbeißen.

Flucht: Karmanthi fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Karmanthi kommen vor allem im Norden Aventuriens vor. Sie jagen häufig im Rudel und greifen zusammen an.

☞ **QS 2:** In einer Meute sind die Wesen besonders gefährlich, da sie sich gegenseitig antreiben.

☞ **QS 3+:** Diese Dämonen dienen dem eisigen Jäger Nagrach.

Sonderregeln:

Meute: Karmanthi, die gemeinsam einen

Gegner angreifen, erhalten pro Karmanath in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Raserei: Karmanthi werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie 5 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Die Modifikatoren sind nicht kumulativ (beim nächsten Verlust von 5 LeP nach den ersten 5 gibt es keinen neuen Bonus, sondern es gilt weiterhin der alte). Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Schreckliches Geheul: Karmanthi können ein schreckliches Geheul anstimmen und so ihren Gegnern das Fürchten lehren und sie lähmen. Hören Helden das Geheul, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* der Karmanthi und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden abgelegt werden. Gewinnen die Karmanthi die Probe, so erleidet der Held pro Netto-QS des Karmanath 1 Stufe *Furcht* für eine Stunde. Bei zwei oder mehr Netto-QS bekommt der Held zusätzlich 1 Stufe *Paralyse* für eine Stunde hinzu. Der Einsatz des Heulens kostet 2 Aktionen. Die Zustandsstufen durch das Heulen sind nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal diese Zustände durch das Heulen, nicht mehrfach. Nach Ablauf der Stunde kann ein Held jedoch erneut davon betroffen sein.

Dämonen-Regeln: Für Karmanthi gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



die die Saat dieses Dämons dauerhaft in die Welt tragen. Dennoch beschwören die Adligen des dunklen tobirischen Herzogs Arngrimm oder Nagrach-Paktierer nicht selten eine Karmanthi-Meute, um Jagd auf Menschen zu machen. Widerlicher Weise tun sie dies oft einfach zu ihrem Vergnügen, weil sie die firungefällige Jagd langweilt. Prinzipiell ist es aber denkbar, diese Wesen überall zu beschwören. Bislang ist unbekannt, ob die Blutigen Hetzer sich im Süden Aventuriens dabei womöglich in anderer Form manifestieren, beispielsweise als Biest das einer Khoramsbestie ähnelt.

Wie viele andere Dämonen auch sind die Karmanthi eine Gefahr, die man bereits seit Urzeiten kennt. Es ist sogar denkbar, dass einige nivesische Geschichten um die Untaten der Himmelswölfe stattdessen auf diese Wesen zurückgehen.

Auch in Myranor sind diese Unkreaturen unter dem Namen Karmanat bekannt und werden von Beschwörern gerufen.

Lebensweise

Typischerweise werden Karmanthi als Meute gerufen, was sie noch gefährlicher macht. In solch einer Jagdmeute können sie als taktisch geschickte Jäger und mit unterschiedlichen Rollen vorgehen, sei es als Hetzer, die die Beute jagen und erschöpfen, als fintenschlagende Scheinangreifer oder als Lauerjäger, die Hinterhalte vorbereiten. Sie genießen es, während ihrer Verweildauer in der dritten Sphäre ihre Beute – in welcher Form auch immer – zu jagen und zur Strecke zu bringen. Falls man ihnen nicht Einhalt gebietet, geben die nimmermüden Dämonen die Jagd niemals auf. Zwar benötigen sie als siebtsphärische Wesen keine Nahrung, ihren Opfern zerfetzen sie dennoch mit großer Vorliebe, frissen Körperteile und Gedärme und trinken ihr Blut wie ein Hund sein Wasser.

Kobold

»Am Abend aber legte sich der Schneider auf die Lauer. Denn wie sollte er das Gewand für den Grafen fertigstellen, wenn jede Nacht all seine Arbeit zunichte gemacht wird? Und siehe, als es Mitternacht ward, hörte er leises Trappeln von winzigen Füßen. Voll Zorn hob der Schneider die Lampe und siehe, auf dem Tisch erspähte er ein seltsames Männchen. Klein, kaum eine Elle hoch und angetan mit feinstem Samt und edelster Seide. Doch seine Haut war braun wie eine Haselnuss und die Ohren spitz und groß wie die Blätter des Ahorns. In der Hand hielt es die größte Schere und das Wams des Grafen. Da brach der Schneider in Tränen aus, denn der arme Mann wusste, dies war ein Kobold! Und gegen die zauberischen Fähigkeiten dieses Geschöpfes war er machtlos. »Nein!, rief der Kobold und warf die Schere zu Boden. »Nicht weinen! Lachen sollst du, lachen!« »Wie soll ich denn lachen,« klagte der Schneider. »Du machst all meine Arbeit zunichte des Nachts und wenn ich nicht binnen Wochenfrist das Wams abliefere, so lässt der Graf mich und meine Familie töten.««

—aus Märchen zwischen Tommel und Großem Fluss von Alfert Deianishain, stark zerlesene Ausgabe im Besitz einer Garethar Bürgerstochter

Kobolde sind Verwandte der Feen, doch schon äußerlich unterscheiden sie sich sehr von diesen und auch untereinander. Einige sehen aus wie kleine Bären oder Affen, andere haben übergroße Ohren und eine lange Nase. Manch einer ist grünhäutig oder völlig runzelig, andere wiederum sehen aus wie kleine Menschen mit Mäuseschwänzen. Allgemein lässt sich jedoch festhalten, dass Kobolde von humanoider Gestalt sind und Späße aller Art lieben. Ihr Wesen ist friedlich, doch mit ihrem Drang, Scherze zu treiben und „Langbeiner“ bloßzustellen, haben sie einen schlechten Ruf erworben. Dass sie dafür eine für Gelehrte unberechenbare, ihrem Wesen innewohnende Magie nutzen, hat ihren Leumund nicht verbessert.

Aventurier kennen eine Vielzahl verschiedener Kobolde; fleißige und freundliche Wehrheimer Hämmerlinge, Warunker Wichtel oder die geschickten Angbarer Gnome sind nur einige von ihnen. Bei den Zwergen besonders gefürchtet sind die Bosnickel, welche edle Metalle und Steine in wertlose verwandeln. Der unsichtbare Schalk sitzt Leuten im Nacken und stiftet sie zu Unfug an, Bücherbolde bringen Unordnung in Bibliotheken, und auf See werden Klabauter manchmal sogar hochgeschätzt, da sie sich für Schiff und Besatzung einsetzen. Viele abergläubische Menschen stellen Kobolden über Nacht eine Schale Milch oder eine andere Speise bereit, um von allzu groben Scherzen verschont zu bleiben oder den kleinen Hausgenossen für ihre Hilfe zu danken. Denn viele sind freundliche und eigentlich hilfsbereite Wesen, die heimlich den Menschen zur Hand gehen.

Kobolde stehen durchaus zu Recht in dem Ruf, hin und wieder neugeborene Kinder zu rauben und stattdessen

in der Wiege ein Koboldkind als Wechselbalg zurückzulassen. Diese Wechselbälger legen fürchterliche Manieren nach Koboldart an den Tag und werden deutlich schneller erwachsen als Menschenkinder. Nach einer Weile machen sie sich wieder auf den Weg zu ihren eigentlichen Eltern. Die geraubten Kinder dagegen werden von den Kobolden aufgezogen, bis sie erwachsen als Schelme wieder in die Menschenwelt entlassen werden. Alle Kobolde haben eine enge Verbindung zu ihrem Namen, weswegen sie ihn meistens gegenüber anderen Wesen auch nicht nennen, sondern mit einem zur Situation passenden anderen Namen auftreten. Der eigentliche Name wäre für die allermeisten Zungen ohnehin kaum aussprechbar und ist quasi Teil des Kobolds. Denn wer den Wahren Namen eines Kobolds kennt, gewinnt Macht über diesen. Doch sollte man sich hüten, diese Macht zu missbrauchen, denn Märchen berichten von grausamen Flüchen der Kobolde.

Die koboldische Sprache ist für die meisten nicht auszusprechen, denn neben zahlreichen, schwer nachzuahmender Schnal- und Fiepslauten wird sie außerdem viel zu schnell gesprochen. Um es dennoch zu tun, ohne ein damit aufgewachsener Schelm zu sein, ist Magie vonnöten. Meistens ist das jedoch gar nicht nötig, da Kobolde die Sprachen anderer Völker intuitiv beherrschen.



Verbreitung

Kobolde sind überall in Aventurien anzutreffen. Sie suchen sich ein Zuhause, das eine enge Verbindung zu ihrem koboldischen Heimatreich hat und richten sich in der Nähe des Übergangs ein. Dabei leben sie auf Schiffen, in städtischen Kellern, auf den Dachböden von Bauernhäusern oder im Kulissenlager der Vinsalter Oper. Andere fühlen sich eher in der Natur wohl, sie wohnen unter Wurzeln oder Steinen, in großen Pilzen oder an Bachläufen. Welchen Ort und welche Temperaturen sie bevorzugen, ist dabei eine Frage des individuellen Geschmacks.

Auf anderen Kontinenten tauchen Kobolde so gut wie nicht auf, auch wenn es vereinzelt Sichtungen und Berichte gibt. Auf den Meeren bzw. an Bord von Schiffen ist die Unterart des Klabauters verbreitet.

Lebensweise

Kobolde lieben Scherze aller Art, auch makabre oder regelrecht geschmacklose. Sie können sich zum Beispiel köstlich darüber amüsieren, tagelang unsichtbar auf der Schulter eines Opfers zu reiten und es ständig hinter den Ohren zu kitzeln oder durch Furzgeräusche in Verlegenheit zu bringen. Je mehr sich ihr Opfer über die Scherze ärgert, desto mehr erfreuen sich die Kobolde daran. Sollten sie angegriffen werden, verteidigen sie sich mit ihren magischen Fähigkeiten und suchen ihr Heil in der Flucht.

Dabei wollen Kobolde üblicherweise nichts Böses, sondern sind eigentlich nur an Spaß interessiert. Wenn man ihnen deutlich machen kann, dass ihr Unfug jemanden in ernsthafte Gefahr bringt, sind sie oft sehr betroffen oder verwirrt über diese Humorlosigkeit. Selbst bei freundlichen Gesprächen neigen sie dazu, alles wortwörtlich zu nehmen und selbst wer die Freundschaft eines Kobolds errungen hat, muss gelegentliche lieb gemeinte Scherze über sich ergehen lassen.

Einige Kobolde wurden durch niederhöllische Einflüsse oder mangelnden Kontakt zu ihrer feeischen Heimatwelt verdorben. Ihre Scherze sind häufig grausam und sadistisch und ihr Humorverständnis entspringt reiner Bosheit.

Kobold

Größe: 0,80 bis 1,20 Schritt

Körpergröße

Gewicht: 30 bis 40 Stein

MU 15 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 15

FF 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 8

LeP 20 **AsP** 100 **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 6 **SK** 6 **ZK** 3 **GS** 7

Waffenlos: **AT** 10 **PA** 5 **TP** 1W6 **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier), Wahrer Name

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 3, Handel 5, Klettern 3, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 0, Menschenkenntnis 8, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 10, Überreden 4, Verbergen 14, Willenskraft 8

Zauber: Axxeleratus 16, Motoricus 12, Visibili 12 und weitere (jeweils in der Tradition der Kobolde)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Koboldfamilie, selten) oder 1W6+6 (Koboldsippe, sehr selten)

Größenkategorie: klein

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Kobolde kämpfen nicht körperlich, sie beißen und treten höchstens manchmal. Sie besitzen eine erstaunliche Zahl an Zaubersprüchen, mit denen sie jeden Kampf umgehen oder zur Farce verkommen lassen können.

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: 15LeP, 10 LeP, 5 LeP, 4 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen) oder Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☛ **QS 1:** Kobolde sind feenartige Wesen, die nur Unsinn im Kopf haben.
- ☛ **QS 2:** Sie stehlen Kinder und lassen ihre eigene Brut dafür da. Aus den Kindern werden in der Feenwelt Schelme, die genauso viel Unsinn im Kopf haben wie die Kobolde selbst.
- ☛ **QS 3+:** Kennt man den Wahren Namen eines Kobolds, dann hat man Macht über ihn.

Sonderregeln:

Sofortige magische Regeneration: Kobolde können der Umwelt Magie entziehen und tun dies automatisch beim Zaubern. Sie regenerieren am Ende einer KR 1W6 AsP.



Krakonier

»Sie beten zu den Seeschlangen, sie dienen den Herrschern der Schattenlande und sie schlachten Wale und Delphine ab. Ich sage euch, wir sollten zu ihnen hinfahren und sie ausrotten. Das wohl, bei Swafnir!

In meiner Zeit in Llanka habe ich sie erlebt. Grausam sind sie, die Krötenköpfe. Schlimmer als jeder Schwarzpelz, grausamer als jeder Pirat von Daspota. Sie haben Frauen gefangen und mitgenommen und ein Jahr später habe ich die Missgeburten gesehen, die sie mit ihnen gezeugt haben.

Ich bekomme diese Bilder einfach nicht mehr aus meinem Kopf. Wie können wir es nur zulassen, dass diese Diener der H'Ranga auch nur einen Fuß an Land setzen? Also, wer von euch Halunken ist bereit, Swafnir zu dienen und ein Schiff Richtung Llanka zu steuern? Viel Ehre und Ruhm erwarten euch. Und wenn Swafnir mit uns ist, so können wir auch plündern. Das wohl, bei Swafnir!«

—Asgir Garaldson, thorswalscher Seefahrer und Krieger, ehemaliger Bewohner Llankas und Flüchtling nach der Eroberung der Stadt durch die Krakonier, 1030 BF

Menschen, die zum ersten Mal einen Krakonier sehen, würden ihn als stämmig und untersetzt beschreiben. Der Kopf der Krötenmenschen ist groß und weist zwei dunkle Glupschaugen auf. Ihr ganzer Leib ist mit



Schuppen bedeckt und ab und zu mit Warzen gespickt. An den Füßen haben sie auffällige Schwimmhäute, die ihnen zur besseren Fortbewegung im Wasser dienen.

Zwischen ihrem Herz und ihrer Schulter liegt ein Nervenknäuel, der dafür verantwortlich ist, dass die Krakonier zwischen Wasser- und Landatmung wechseln können. Der Knäuel ist eine der empfindsamsten Stellen der Krötenmenschen und sollte er einen harten Schlag einstecken müssen, ersticken die meisten Krakonier. Sie sind aquatische Lebewesen, die sich nur an Land trauen, um dort die finsternen Pläne ihrer Götter voranzutreiben oder um ein Leben als Söldner oder Piraten zu führen. Dennoch müssen Krakonier immer wieder ins Wasser zurückkehren. Benetzen sie nicht einmal täglich ihre ganze Haut mit Wasser, trocknen sie aus.

Früher, in einem Zeitalter, als die Fischwesen noch ganz Dore beherrschten, sollen die Krakonier einen großen Einfluss auf die Geschehnisse der Welt gehabt haben. In ihren untermeerischen Städten sollen sie Seeschlangen kontrolliert haben und gewaltige Armeen der Krötenköpfigen beherrschten längst untergegangene Kontinente. Noch heute reiten sie auf Haien, die sie abgerichtet haben wie die Menschen die Pferde. Mit ihnen pirschen sie sich im Meer an Schiffe heran und überfallen diese dann. Die menschlichen Matrosen haben keine Gnade zu erwarten und das Beste, was ihnen blühen kann, ist, als Haifutter zu enden.

Als Waffen setzen die Krakonier üblicherweise auf Fischspieße. Rüstungen, vor allem solche aus Metall, sind ihnen als Meereswesen zu schwer. An Land tragen sie manchmal eine Rüstung aus Rochen- oder Haileder, was ungefähr den gleichen Schutz wie eine echte Lederrüstung bietet.

Verbreitung

Das Volk der Krakonier lebt vor allem untermeerisch. Vor der berühmten und dem Wahnsinn anheimgefallenen Stadt Selem soll im Meer die alte Heimat der Krakonier liegen: das Unterseereich Wahjad. Aber auch an anderen Küstenabschnitten haben Krakonier kleine Siedlungen errichtet. An der aranischn und tobrischen Küste sah man sie in den Jahren nach Borbarads Invasion häufiger und noch heute leben sie in Lagunen, vor kleineren Inseln und an anderen Orten nahe des Meeres. Je weiter man ins Landesinnere geht, umso unwahrscheinlicher ist es, dass man einem Krakonier begegnet, braucht diese Spezies doch Wasser, um zu überleben.

Auf die anderen Kontinente haben sich die Krakonier bislang kaum bemüht. Sie könnten sie zwar erreichen und vereinzelt mag es eine Kolonie der Krakonier an den Gestaden Uthurias geben, aber ihr Hauptaugenmerk liegt auf Aventureien.

Krakonier

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt Körpergröße

Gewicht: 75 bis 95 Stein

MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 10 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 13

LeP 30 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

AW 6 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 6/9 (an Land / im Wasser)

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Fischspeiß: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE 0/0 oder Hailederrüstung (RS/BE 3/1, dann auch –1 AT, –1 PA, –1 AW, –2 INI, –2 GS)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 6, Handel 4, Klettern 3, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 2, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 2, Verbergen 6, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 2W6 (Horde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: Waffen, Rüstung

Kampfverhalten: individuell; Krakonier kämpfen lieber im Wasser als an Land, da sie dort den meisten Zweibeinern überlegen sind.

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Erfahren: MU 14 statt 13, KK 14 statt

13; LeP 33 statt 30, INI 13 statt 12;

Fischspeiß AT 13 / PA 8; Körperbe-

herrschung 7 statt 5, Kraftakt 9 statt

7, Schwimmen 13 statt 12, Selbstbe-

herrschung 8 statt 7, Verbergen 8 statt

6, Einschüchtern 8 statt 6, Menschen-

kenntnis 4 statt 2, Willenskraft 7 statt 6

Kompetent: MU 15 statt 13, KO 15 statt 14, KK 14

statt 13; LeP 38 statt 30, INI 13 statt 12; Fischspeiß AT 14 /

PA 8; zusätzliche SF Finte I; Körperbeherrschung 9 statt 5,

Kraftakt 11 statt 7, Schwimmen 15 statt 12, Selbstbeherr-

schung 9 statt 7, Verbergen 9 statt 6, Einschüchtern 9 statt

6, Menschenkenntnis 6 statt 2, Willenskraft 8 statt 6

Sonderregeln:

Nervenzentrum: Krakonier verfügen über ein Nervenzentrum, dessen Verletzung sie sofort töten kann. Wird

gegen das Nervenzentrum ein Schaden von 1-10 SP an-

gerichtet, ist der Krakonier die gleiche Anzahl an KR

Handlungsunfähig. Sind es mehr als 10 SP, stirbt er bin-

nen 1W6 KR (und ist bis dahin auch Handlungsunfähig).

Das Nervenzentrum lässt sich nur schwer treffen (AT –8).

Aquatisches Lebewesen: Krakonier können nur einen Tag lang überleben, ohne ihre Haut vollständig mit Wasser zu benetzen. Überschreiten sie diese Zeit, werden sie Bewusstlos und sterben innerhalb von 1W6 Minuten.



Lebensweise

Krakonier sprechen eine dem Rssahh verwandte Sprache und kommen mit Echsenwesen vergleichsweise gut aus. Andere Landbewohner, von den Krötenmenschen auch „Mürbhäute“ genannt, schätzen die Krakonier kaum. Allein mit den Menschen arbeiten sie manchmal als Söldner oder Piraten zusammen.

Nur wer Härte zeigt, erhält von den Krakoniern auch den notwendigen Respekt. In der Gesellschaft der Krakonier gibt es keine Familien oder Sippen, sondern nur die Laichbrüder und -schwestern.

Die Krakonier verehren finstere Götter: Charyb'Yzz, ihre Hauptgöttin, hinter der die Erzdämonin Charyptoroth steckt, den Krakengott Yo'Nahoh, den siebenäugigen und fünfzüngigen Froschgötzen Quodazil, den Haigott Sholai'rr'rak, die Seeschlange Schamaschtu und die Algengöttin Bar'lana, hinter der sich die gütige Peraine verbirgt. Die Götter der Menschen, allen voran Efferd, verabscheuen die Krakonier und sie haben keine Skrupel, ihre Geweihten zu töten oder sie sogar ihren finsternen Götzen als Opfer darzubringen.

Laraan

»Laraanim gehören eindeutig zu dem Schlimmsten, das die Niederhöllen hervorbringen können. Nicht, weil sie so herausragende Kämpfer sind, im Gegenteil, da gibt es wahrhaft Übleres. Ihre wahre Gefahr ist ihre Fähigkeit zur Gestaltwandlung und der perfiden Verführung zum Bösen. Es ist ihnen ein Leichtes, als Mann oder Frau zu erscheinen, so schön wie ein Kunstwerk Rahjas selbst. In dieser Gestalt werden sie als Verführer ausgesandt. Sie umgarnen ihr unwissendes Opfer geschickt, lassen es nie gekannte körperliche Lust empfinden und machen es sich dadurch hörig. Alles andere wird unwichtig, nur noch die Nähe des Dämons zählt. Freunde, Geliebte, das ganze Leben wird unwichtig und das Opfer richtet sein ganzes Streben und Leben nach den Wünschen der unheiligen Kreatur. Schon so mancher wurde damit in einen Pakt mit der Herrin der Schwarzfaulen Lust getrieben oder verfiel dem Wahnsinn. Ich möchte gar nicht wissen, wie viele Unglückliche damals im verderbten Oron Opfer eines Laraans wurden.«
—aus den privaten Aufzeichnung von Shanya ash Shaya, Rahjageweihte in Elburum, 1035 BF

Der Laraan (Mehrzahl: Laraanim), auch Verderber von Fleisch und Geist, Blutiger Verführer oder Meister der Lüsternen Brut genannt, ist ein fünfgehörnter und überaus machtvoller Dämon aus der Domäne Belkelels. Die wahre Gestalt eines manifestierten Laraans zeigt sein dämonisches Wesen deutlich: Nachtschwarze Haut bedeckt mit Warzen, Kopf und Hals zu einem schiefen Buckel verwachsen, aus dem fünf leuchtend rote, gebogene Hörner hervorra-gen, dazu ständig sabbernd ist er wahrhaft ein Wesen der Niederhöllen. Allerdings werden die Wenigsten einen Laraan so zu Gesicht bekommen, denn der Verderber von Fleisch und Geist tritt üblicherweise in überaus attraktiver, meist humanoider Gestalt auf. Er ist ein Verführer, der sein Opfer umgarnt und sein übernatürlich schönes Äußeres geschickt nach dessen Vorlieben auswählt. Der Laraan ist besonders geschickt darin, sein Opfer zu manipulieren und Schritt für Schritt in den Wahnsinn zu treiben. Oft wird er von Beschwörern gerufen, um gesellschaftlich hochgestellte Konkurrenten und Feinde zu verführen, sexuell hörig zu machen, sie zu erpressen oder zu kontrollieren. Die meisten Aventurier haben noch nie von einem Laraan gehört, lediglich in Arani-en gibt es aus leidvoller Erfahrung der jüngeren Geschichte tiefere Kenntnisse über die wahre Natur des Dämons. Auch in der Rahjakirche und bei

einigen Magiern ist die Existenz der Laraanim bekannt und gefürchtet. Die Kirche der schönen Göttin bietet allen tapferen Recken, die sich dem Kampf mit einem Laraan stellen, ihre Unterstützung und belohnt sogar einen Sieg oder Bannung eines solchen Wesens. Neben humanoid auftretenden Laraanim und einigen tierischen Varianten des Dämons soll es auch noch Varianten geben. Die sogenannten Thaz-Laraanim, erscheinen nur in gleichermaßen erotischen wie erschöpfenden Träumen. Einem ebenso mächtigen wie unwiderstehlichen Dämon namens Fajlaraan sagt man sogar nach, er sei besonders klug und könne jede beliebige Gestalt annehmen.

Verbreitung

Schon manch ein skrupelloser Zauberwirker soll einen Laraan geschickt haben, um machtvolle Feinde auszuschalten, die gegen offene Angriffe und Attentate bestens geschützt waren. Laraanim sind schon seit vielen Jahrhunderten bekannt, denn alte Schriften berichten immer wieder von überaus schönen Menschen, die sich anschließend in schreckliche Monster verwandelten. Dabei ist jedoch häufig unklar, ob die Quellen dabei tatsächlich immer von einer dämonischen Begegnung berichten oder einfach von enttäuschten Liebhabern verfasst wurden.



Laraan

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 20 **FF** 13 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14

LeP 40 **AsP** 60 **KaP** – **INI** 15+1W6

AW 7 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 8

Krallen: AT 14 PA 8 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend II (in der hübschen Gestalt) / Hässlich II (in der abscheulichen Gestalt)

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Krallen), Finte I (Krallen)

Talente: Bekehren & Überzeugen 13, Betören 17, Einschüchtern 7, Handel 8, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 1, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 16, Verbergen 7, Willenskraft 7

Zauber: Bannbaladin 16, Blick in die Gedanken 12, Satuarias Herrlichkeit 17, Visibili 16 (in dämonischer Tradition)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Belkelel), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Kampfverhalten: Ein Laraan wird nicht zu Kampfzwecken gerufen, aber er kann sich in seiner wahren Gestalt mit seinen Krallen zur Wehr setzen.

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☞ **QS 1:** Die Laraanim werden beschworen, um andere Personen zu verführen oder dem Zauberer erotische Dienste zur Verfügung zu stellen.
- ☞ **QS 2:** Die wahre Gestalt eines Laraans ist hässlich, so hässlich sogar, dass man dem Wahnsinn verfallen kann, wenn man sie erblickt.
- ☞ **QS 3+:** Laraanim sollen nicht nur in menschlicher Gestalt, sondern auch in tierischer Form beschworen

werden können. Es handelt sich beim Laraan um einen fünfgehörnten Dämon aus dem Gefolge Belkelels.

Sonderregeln:

Mutation: Fügt der Laraan einem sterblichen Wesen SP durch seine Krallen zu, beginnt die Wunde nach 1W6 Stunden zu mutieren (schuppige Narben, Verfärbungen, Hörner und Stacheln wachsen aus der Wunde – der Spielleiter kann im Detail entscheiden, was passiert). Die Mutation hält 1W20 Tage an.

Verführerische Gestalt: Die Gestalt eines Laraan ist eigentlich abstoßend, aber der Laraan verfügt über die Macht, sich eine verführerische Gestalt zu verleihen. Diese Verwandlung dauert 1 Aktion, der Laraan kann die Verwandlung so lange aufrechterhalten, wie er wünscht.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Laraan ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Rahja. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves oder anderen Gottheiten mit dem Aspekt Liebe ein.

Dämonen-Regeln: Für Laraanim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste: Sexueller Dienst (sexuelle Handlungen am Beschwörer), Verführung (Verführung einer ausgewählten Person in seiner gutaussehenden Gestalt), Verführung und Wahnsinn (Verführung einer ausgewählten Person, am Ende Offenbarung seiner hässlichen Gestalt; Der Verführte erhält permanent 4 Stufen *Verwirrung*, kann aber vorher eine Probe auf *Willenskraft* (Betören widerstehen) ablegen. Für jede QS verringert sich das Ausmaß der permanenten *Verwirrung*. Die Zustandsstufen sind nur durch Magie, Liturgien oder Seelenheilkunde wieder abbaubar; verbraucht drei Dienste)



Laraanim werden vor allem dort beschworen, wo Zauberer in der Kunst der Dämonenbeschwörung ausgebildet wurden und diese Dämonen entweder gegen ihre Feinde oder gar zu ihrem eigenen Vergnügen einsetzen wollen. In Myranor ist der Dämon unter dem Namen Laran bekannt, in Uthuria soll es sogar eine Stadt geben, in der Laraanim dauerhaft gebunden sind, um den Bewohnern zu Diensten zu sein.

Lebensweise

Ein Laraan wird stets zu einem bestimmten Zweck beschworen. Er soll verführen, von Intrigen ablenken, manipulieren und sein Opfer unter Kontrolle halten. Ebenso kann er ausgesandt werden, um ein Opfer in den Wahnsinn zu treiben. All diese Dinge scheinen Laraanim auf perfide Art und Weise Freude zu bereiten, denn sie folgen entsprechenden Anweisungen oft sehr bereitwillig.

Um nicht aufzufallen vermeiden sie es, mit anderen Menschen als ihrem Opfer mehr Kontakt als nötig zu haben. Generell imitieren sie menschliches Verhalten, sind darin jedoch nicht perfekt. Einem aufmerksamen Opfer oder Beobachter können nach einer Weile kleine Fehler im Benehmen des Laraans auffallen. Allerdings sind sie bis dahin meist längst dem dämonischen Charme verfallen.

Sollten Laraanim doch einmal zu viel Aufsehen erregt haben, werden sie versuchen, ihr Gegenüber zu betören. In die Ecke gedrängt, zeigen sie ihre wahre, schauerliche Gestalt und kämpfen verbissen mit ihren Händen, die in Wahrheit in langen scharfen Klauen enden. Ihre Zauberkräfte tun ihr Übriges, um auch hartnäckige Gegner zu besiegen. Häufig versuchen sie danach, alle Spuren zu verwischen und ihre alte Tarnung wieder anzunehmen. Und dann machen sie genau dort weiter, wo sie zuvor aufgehört haben.

Mantikor

»Der Leib des Mantikors muss in seine drei Komponenten unterteilt werden:

Der Fläche nach am kleinsten (lediglich Gesicht und Ohren bedeckend) ist der menschliche Anteil. Im Versuchsobjekt erkennt man tulamidische Züge und gebräunte Haut. Eine der Zahnreihen weist ein menschliches Gebiss auf. Die Obduktion des Schädels zeigt ein Gehirn, das in der Größe lediglich zwischen Löwe und Mensch einzuordnen ist (mehr hierzu in der Kommentarschrift »Wahn oder Gabe? – Das Wesen des Mantikors«).

Der zweite, größte Teil der Chimäre, der gesamte Torso und die vier Beine sowie der hintere Schädel mitsamt Mähne, werden vom nicht nur sprichwörtlichen Löwenanteil dominiert. Das Fell ist das eines Sandlöwen, jedoch weist eine rötliche Färbung bereits auf komplexe Verbindungen zur Skorpionpanzerung hin. Die Obduktion des Torsos ergibt lediglich das übliche, vom Löwen bekannte Gedärm, jedoch wurden starke Muskelstränge – vermutlich der Skorpionanatomie zu verdanken – anders verknüpft als bei einer gewöhnlichen Raubkatze, man möchte fast sagen optimierend. Zu erwähnen sei noch, dass die zweite Zahnreihe dieses Exemplars einem Raubkatzengebiss entspricht.

Zuletzt bleibt der Hinterleib, speziell der Stachel, der eines Feuerskorpions, wobei dieser in contrarium zu den vorherigen Anteilen eine Größenanpassung erfahren hat – wie der Kenner weiß, keine leichte Aufgabe der Chimärologie, speziell die Vergrößerung wie in diesem Fall. Ein zweiter Blick muss jedoch einen Tadel am Erschaffer zulassen, denn die Fortpflanzungsorgane sind eine wirre Ansammlung von Schläuchen, die entweder der Anatomie des Skorpions, dem asfalothischen Einfluss oder einer Mischung aus beidem geschuldet sind. Kommen wir nun zur Analyse des Stachelgiftes... «

—aus dem Buch der Leiber, Salpikon Savertin, Mirham 1013 BF

Diese Chimäre aus Mensch, Löwe und Skorpion gilt als Krönung der Chimärologie. Sie hat den muskulösen Körper eines Sandlöwen, darauf einen menschlichen Kopf mit löwenartigem Maul und drei Reihen scharfer Zähne. Statt eines Löwenschwanzes ragt aus dem Hinterleib ein Skorpionstachel mit lähmendem Gift.

Für viele ist der Mantikor das Urbild eines Mischwesens aus Mensch und Tier. Tierische Triebe und die Gnadenlosigkeit des Skorpions vermischen sich mit Menschlichkeit zu einem Wesen. Womöglich ist es eben diese Kombination, dieses Tänzeln am Abgrund zwischen niederhöllischem Einfluss einer jeden Chimäre und dem Menschlichen, weshalb der Kor-Kult den Mantikor als Symboltier gewählt hat. Allerdings ist die Wahl des Mantikors als Symboltier schon sehr alt und geht vermutlich auf Bräuche in den Dunklen Zeiten zurück, als das Erschaffen von Chimären noch nicht so verpönt war wie heutzutage. Dies wird insbesondere dadurch deutlich, dass der Mantikor mittlerweile zunehmend vom schwarzen Panther als Wappensymbol der Koranhänger verdrängt wird.

Verbreitung

Ihren Ursprung haben Mantikore im Königreich Ash'Grabaal, einem von Asfaloth-Paktierern geprägten Magierreich, das in den Dunklen Zeiten in der Dämonenbrache bei Gareth existierte. Heute sind sie in erster Linie seltene chimärologische Einzelschöpfungen, wobei nicht auszuschließen ist, dass zumindest einige Exemplare auch fortpflanzungsfähig sind. Sie sind, wie die ihnen zugrundeliegenden Tiere Sandlöwe und Skorpion, meist in der südlichen Hälfte Aventuriens, speziell in den Tulamidenlanden, verbreitet, zumal auch die begabtesten Chimärologen wie zuletzt der berühmte Abu Terfas hier ihr Werk verrichten. Da aber jedes dieser Wesen, wohl aufgrund seiner menschlichen Bestandteile, individuelle Charakterzüge, Eigenschaften und einen Willen hat, können Mantikore in ganz Aventurien auftauchen. So heißt es etwa gerücheweise vom Kor-Tempel in Fasar, dort werde ein Exemplar gehalten.

Lebensweise

Mantikore sind Individuen mit unterschiedlichen Verhaltensweisen und einer gewissen Intelligenz. Sie können sprechen, werden häufig relativ alt und können in ihrem Leben Erfahrungen sammeln und Weisheit erlangen. Die meisten Exemplare sind jedoch Zeit ihres Lebens durch ihre unnatürliche Herkunft auch im Geiste gezeichnet und gelten zu Recht als völlig unberechenbar.



Mantikor

Größe: 3,00 bis 4,00 Schritt (ohne Schwanz); 4,00 bis 5,00 Schritt (mit Schwanz)

Gewicht: 400 bis 450 Stein

MU 14 KL 12 IN 13 CH 13 FF 11 GE 14 KO 16 KK 20

LeP 70 AsP – KaP – INI 7+1W6

VW 7 SK 4 ZK 4 GS 16

Biss: AT 14 TP 2W6+2 RW kurz

Pranke: AT 16 TP 1W6+4 RW mittel

Stachel: AT 12 TP 1W6+3(+Gift)* RW lang

RS/BE 2/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Stachel), Mächtiger Schlag (Pranke), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Biss, Pranke, Stachel)

Talente: Einschüchtern 12, Handel 2, Klettern 6, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Überreden 1, Verbergen 8, Willenskraft 7

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen oder Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: -4

Beute: 200 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Stachel, 15 Silbertaler; Zähne, 3 Silbertaler), Gift (250 Silbertaler)

Kampfverhalten: Je nachdem welches Wesen im Mantikor im Augenblick das Sagen hat, reagiert die Chimäre: Der Löwe ist meist gereizt und hungrig, der Skorpion angriffslustig und der Mensch ist je nach Situation freundlich und bedacht bis hin zu böswillig und feindselig. Zunächst greift der Mantikor mit dem Schwanz an und nutzt seinen Reichweitenvorteil. Sollten Gegner näher kommen, wird er mit Pranken und seinem Maul angreifen.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 53 LeP, 35 LeP, 18 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magisches Wesen):

QS 1: Mantikore sind gefährliche Chimären, aber manchmal kann man mit ihnen vernünftig sprechen. Überwiegt ihr tierhafter Geist, sind sie aber ausgesprochen gefährlich. Der Mantikor wird trotz seiner chimärischen Wurzeln als ein Tier angesehen, das dem Kor heilig ist.

QS 2: Das Gift des Mantikors ist extrem gefährlich, da es einen Menschen innerhalb kürzester Zeit lähmen kann.

QS 3+: Mantikore müssen zwar normalerweise durch Magie erschaffen werden, aber es gibt auch einige fortpflanzungsfähige Exemplare. Viele Mantikore, die eine solche Ahnenreihe aufweisen, haben eine größere Intelligenz entwickelt. Man sagt dem legendären Mantikor-Wächter der Prinzessin Nedime sogar nach, dass er die schönen Künste, vor allem Musik, liebte.

Sonderregeln:

***) Mantikorgift:** Das Gift des Mantikors schmerzt, ist aber für einen gesunden Menschen nicht tödlich. Die Wirkung ist kumulativ. Der Mantikor kann das Gift pro Tag 10 x einsetzen.

Stufe: 6

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP, 1 Stufe *Paralyse* / 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: 4W6 KR / 2W6 KR

Kosten: 1.000 Silbertaler



So können sie sich in einem Moment gutmütig und menschlich zeigen, dann wiederum überwiegt ihr tierisches Erbe und sie verfallen der rasenden Wut eines Löwen oder der seelenlosen Grausamkeit des Skorpions. Einige finden ihren Platz im Leben und lernen, sich zu zügeln. Solche Exemplare mögen am Hofe eines Sultans leben, im Kabinett eines Magiers oder in einem Tempel des Kor, andere aber finden früher oder später ein gewaltsames Ende, nicht selten durch Heldenhand.

Ein Mantikor kann durchaus das Alter eines Menschen erreichen, aber die Lebenserwartung schwankt nicht nur durch die Kämpfe, die das Chimärenwesen durchlebt. Manche Mantikore sterben einen frühen natürlichen Tod und werden nur ein paar Jahre alt. Es scheint so, als ob die verschiedenen Wesen, aus denen der Mantikor zusammengesetzt ist, nicht nur seine Laune, sondern auch den Zeitpunkt seines Todes bestimmen. Manche werden nicht älter als ein Skorpion oder Löwe, andere werden hingegen achtzig Jahre alt und ergrauen wie ein Greis.

Maru

»Mag der Echsenkundler im Echsenmenschen (auch Achaz genannt) die flinke und an sich friedfertige Eidechse Tsas wiedererkennen, so graust es ihm schon beim Anblick ihrer Vettern, der fürchterlichen Marus. Die Wütechsen gemahnen an einen aufrecht gehenden Kaiman, und mit Recht müssen sie als aggressivstes unter den geschuppten Völkern gelten. Es heißt, sie verfallen beim Geruch von Blut in einen Rausch wie ein Hai oder Krokodil. Wenn sich ihr mächtiger Kiefer in einen Arm oder ein Bein verbeißt, dann gibt er das Glied einer Bärenfalle gleich nicht wieder frei und reißt es gar manches Mal ab. Ein Anblick, dessen ich selbst einmal gewahr werden musste. Es heißt, dass auch eine Achaz-Priesterin dies einst beobachtete und das Volk der Maru ob seiner Gewalt verfluchte: Seitdem treten den Wütechsen störende Tränen in die Augen, wenn sie ihr Maul zu weit zum Fressen aufmachen. Ihre Arme sind dank des Fluchs gar zu kurzen Stummeln geworden, mit denen sie nur mit Mühe eine Waffe halten können.«

—aus *Der Schuppenträger*, Alexon Hundertsilber, Punin 904 BF

Marus sind ein wahrlich furchterregender Anblick: Wie aufrecht gehende Alligatoren mutet diese Echsenmenschenrasse an, mit einem langen Maul voller scharfer Zähne und einem peitschenden Schwanz, der einen Menschen spielend leicht von den Beinen reißen kann. Wenn auch ihre Arme kurz und schwach entwickelt sind, so schwingen sie damit doch flink und energisch zumindest leichte Waffen und haben aus der Not eine Tugend gemacht. Blitzschnell können sie von einer ermüdeten Waffenhand zur frischen wechseln und sind mit beiden gleich gut trainiert. Ihr Beinamen Wütechsen ist dem blutigen Rausch geschuldet, in dem sie schmerzunempfindlich und unter Einsatz auch all ihrer natürlichen Waffen (dem Maul, dem mächtigen Schwanz und den Fußkrallen an den muskulösen Beinen) zu mordenden Kampfmaschinen werden.

Verbreitung

Marus sind Reptilien und bevorzugen als solche ein warmes, feucht-tropisches Klima. Entsprechend leben sie im Süden Aventuriens in feuchten Sumpf- und Regenwaldgebieten. Die Echsensümpfe, das südliche Horasreich rund um den Loch Harodrôl, das Regengebirge sowie die Sümpfe und Wälder Maraskans sind bekannte Verbreitungsgebiete. Als angeworbene Söldner mögen sie zumindest in den warmen Monaten auch weiter nördlich anzutreffen sein, so an den Küsten der Schattenlande. Außerdem sind sie in den weiten Urwäldern und Sümpfen des Südkontinents Uthuria heimisch, zumindest in dessen nördlichem Teil, sowie auf einigen Inseln im Südmeer und Meer der Sieben Winde. Zuletzt weiß man von einigen Globulen wie den Inseln im Nebel und Zze Tha, dass dort Angehörige ihrer Rasse existieren.

Lebensweise

Marus sind, ebenso wie die Achaz, eines der Echsenmenschenvölker, welche Aventurien und Uthuria im zehnten Zeitalter dominierten. Ihre Aufgaben waren – und sind bis heute – kriegerischer Natur. Oft folgen sie dem echsischen H'Ranga, ihrem „Vater“ Kr'Thon'Chh, hinter dem manche Gelehrte den blutigen Kor vermuten, andere ob der Blutrünstigkeit der Marus vielmehr den Erzdämon Belhalhar. Ihre Kultur ist geprägt von Jagd, Mordlust, Streit und Kampf. So wird auch um die Möglichkeit zur Paarung meist gekämpft. Sie sprechen oder gurgeln vielmehr eine dem echsischen Rssahh ähnelnde Sprache, die aber deutlich primitiver ist. Als Einzelgänger oder in Gruppen sind sie brutale, schnelle Jäger, die sich ihre Beute bevorzugt selber reißen und roh verzehren. Sie schrecken nicht davor zurück, Säugetiere aller Art zu verspeisen, und zu diesen zählen sie auch die Menschen. Generell ist Töten offenbar das Einzige, das den stets missgelaunten Kreaturen eine abartige Freude bereitet und sie nicht selten in fürchterliche Rage (auch Marukampfkoller genannt) geraten lässt. Oft verdingen sie sich deshalb für wenig Geld als Söldner, die nur von den skrupellosesten Machthabern angeworben werden. Zwar verbreiten sie auf den Schlachtfeldern stets Angst und Schrecken, sind aber dank ihrer Mordlust nur äußerst schwer überhaupt zu kontrollieren. In ihrem Blutausch folgen sie weder Befehlen, noch machen sie vor den eigenen Reihen halt, wenn alle Gegner besiegt sind. In Aventurien wurden sie schon ab und an in den Söldnerheeren der Schattenlande oder der



Maru

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: 90 bis 100 Stein

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10 FF 8 GE 13 KO 15 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 8 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Biss: AT 12 AW 8 TP 2W6 RW kurz

Schwanz: AT 12 AW 8 TP 1W6+2 RW mittel

Maru-Säbel*: AT 14 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 1/0 oder Lederrüstung (RS/BE 4/0, dann auch –1 INI, –1 GS)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Beidhändig, Dämmerungssicht II, Verbesserte Regeneration II, Zäher Hund / Blutausch, Kälteempfindlich, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Beidhändiger Kampf I (Maru-Säbel), Finte I (Waffenlos, Biss, Maru-Säbel), Kampfflexe I, Schmerzen unterdrücken, Wuchtschlag I (Waffenlos, Biss, Schwanz, Maru-Säbel)

Talente: Einschüchtern 10, Handel 5, Klettern 3, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 9, Kriegskunst 7, Menschenkenntnis 1, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 5, Überreden 2, Verbergen 3, Willenskraft 8

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Horde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffende, humanoid

Beute: Waffen, Rüstung

Kampfverhalten: Nicht umsonst werden Marus auch Wütechsen genannt, denn sie verfallen häufig in einen blinden Kampfrausch. Sie greifen ohne Unterlass mit ihrem

Säbel oder Bissattacken an. Allerdings sind ihre Arme schwach und sie können ihre Waffen nur eine kurze Weile im Kampf sinnvoll einsetzen.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Erfahren: MU 15 statt 14, KK 15 statt 14;

LeP 38 statt 36, ZK 3 statt 2; Waffenlos AT 15 / PA 9 / TP 1W6+1, Biss AT 13, Schwanz AT 13, Maru-Säbel AT 15 / PA 9; Körperbeherrschung 9 statt 7, Kraftakt 11 statt 9, Schwimmen 10 statt 8, Selbstbeherrschung 13 statt 12, Sinnesschärfe 7 statt 5, Verbergen 5 statt 3, Einschüchtern 11 statt 10, Kriegskunst 8 statt 7

Kompetent: MU 15 statt 14, KO 16 statt 15, KK 16 statt 14; LeP 43 statt 36, ZK 3 statt 2; Waffenlos AT 16 / PA 9 / TP 1W6+1, Biss AT 14, Schwanz AT 14, Maru-Säbel AT 16 / PA 9; Körperbeherrschung 11 statt 7, Kraftakt 13 statt 9, Schwimmen 12 statt 8, Selbstbeherrschung 15 statt 12, Sinnesschärfe 8 statt 5, Verbergen 6 statt 3, Einschüchtern 13 statt 10, Kriegskunst 10 statt 7

Sonderregeln:

*) *Schwache Arme:* Nach jeder 5. KR, die ein Maru ununterbrochen kämpft, muss es eine Probe auf **Kraftakt** bestehen, um seine Waffen nicht fallenzulassen. Es kämpft dann ohne Waffen weiter. Die Probe ist beim zweiten Mal um 1 erschwert, beim dritten Mal um 2 usw.

Alternativ kann es, wenn es nur eine Einhandwaffe führt, diese auch in die andere Hand nehmen. Der Wechsel der Hand kostet 1 Aktion.



Al'Anfaner Granden gesehen. Manchmal kämpfen sie gar in gemischten Söldnerhaufen gemeinsam mit dem abgebrühtesten oder verzweifeltsten menschlichen Kriegsvolk.

In Uthuria dienen sie unter anderem den Nachtherrschern oder verdingen sich unter Anführern aus ihren eigenen Reihen als marodierende Mordbrenner. Doch soll es Stämme auf Maraskan oder sogar in der Echsenlobule Zze Tha geben, die intelligenter sind und nicht dem Kampfrausch verfallen.

Marus erreichen ein Alter, das ähnlich dem eines Menschen ist. Ihre kriegerische Art führt in der Regel nur zu einem kurzen Leben und so gibt es wohl kaum bekannte Marus, die älter als 30 Jahre geworden sind. Da ein Weibchen nur ein gutes Dutzend Eier legt, vermehren sich die Wütechsen nur langsam. Über die Zeit bis zum Erwachsenwerden werden die schwächsten Marus auf natürliche Weise aussortiert, nicht selten werden sie von ihren stärkeren Gelegegeschwistern gefressen.

Mindergeist

»So mannigfaltig wie die Regionen Aventuriens und die Wirkung elementarer Kräfte, so groß ist die Zahl der Namen, die das Volk den Mindergeistern gibt:

Nebelschwadler entstehen in nebligen Mooren und Auen, Bisenburschen auf hoher See, Spiegelrutschwirrchen auf Eisflächen, Reifrumpler in den Bergen des Nordens, während Klotzjungfern gänzlich im Fels hausen und Schneeschwestern im Eis. Brandlinge und Feuerwusel begleiten Ignifaxius-Zauber oder legen Brände, Gletscherkieslinge lösen Eis- und Steinlawinen aus. Blähblättlerinnen bestäuben Blumenwiesen, Krautmänner pflücken Heilkräuter, und Weichkieselbohrer haben schon verschüttete Bergleute gerettet, während Erdpferdchen sich nachts zu Reisenden legen und sie vor Unbill schützen und heilen. Furchterregender sind Brühbasen, die Meeres- oder Feuerangst auslösen, oder das Beklemmungen hervorrufende Tiefdruckdäumelinchen. In der Khôm erschrecken Sandwehentöchter im Sandsturm Reisende zu Tode.«

—aus dem Vorwort von Magister Rakolduns Minoranimistik – von der Kunde der Mindergeister, Andergast, 1035 BF

Mindergeister sind spontan erscheinende, kurzzeitig belebte Funken elementarer Macht ohne eigenen Willen, die sich bald wieder auflösen. Sie entstehen, wenn starke (insbesondere elementare) Magie gewirkt wird, Elemente ineinander übergehen oder Naturkräfte wirken. Ihr Verhalten richtet sich nach den Eigenschaften der Elemente, aus denen sie geformt sind. Für Menschen kann dies strapazierend sein, da man die Geister kaum von ihren Aktionen abbringen kann. Sie werden aber eher als lästig denn als gefährlich empfunden.

Ihre Körper sind bis zu kindsgroß und weisen Merkmale der Elemente auf, aus denen sie bestehen. Die variable Gestalt formt sich bei Entstehung: Funkensprühende Feuer-Luft-Geister, kleine Hutzelweibchen mit Wurzelhaut oder schlammige Wassergnome sind Beispiele. Sie können meist Laute von sich geben oder beherrschen sogar die Sprache. Wer Kontakt mit ihnen aufnimmt, stößt aber bald an die Grenzen ihres Intellekts.

Man unterscheidet vier Ordnungen von Mindergeistern:

- **Elementare Mindergeister** (Animus minor purus) bestehen aus zwei Teilen desselben Elements, z. B. Wasser. Sie sind beständig und

harmonisch und entstehen, wenn ein einzelnes Element dominant in einem Ort oder Zauber wirkt.

- **Gewöhnliche Mindergeister** (Animus minor vicinus und Animus minor vulgaris) sind aus zwei verschiedenen Elementen gebildet, wobei vicinus aus solchen besteht, die in der Elementaristik benachbart zueinander stehen, z. B. Erz und Humus, vulgaris dagegen aus zwei neutral zueinander stehenden (z. B. Humus und Luft oder Wasser).

- **Furchtgeister** (Animus minor contrarius) sind aus zwei entgegengesetzten Elementen gebildet, also Feuer und Wasser, Humus und Eis oder Erz und Luft. Sie sind oft boshaft und können Ängste schüren.

Verbreitung

Das Phänomen dieser Elementarwesen ist dereweit bekannt, auch wenn Ausprägungen sich regional unterscheiden. Oft kennen Dorfbewohner Geschichten über



diese Geister und geben ihnen eigene Namen, sodass es aberhunderte Bezeichnungen für die unterschiedlichen Formen gibt.

Mindergeister entstehen in erster Linie dann, wenn große Mengen an Magie freigesetzt werden, besonders elementare Magie. So sind sie häufig an Magierakademien und bei Hexentreffen, in Druidenzirkeln und Elfendörfern zu finden. Auch an magischen Orten und entlang von Kraftlinien kann es zu Manifestationen kommen, aber selbst bei einzelnen Zaubern entstehen bisweilen Mindergeister als Nebeneffekt. Zudem gibt es Formeln, um sie gezielt herbeizurufen.

Doch auch überall wo die Elemente ganz natürlich zu ihrer vollen Entfaltung kommen oder ineinander übergehen, entstehen Mindergeister: Wasserfälle werden nicht selten von Wasser-Luft-Geistern umschwirrt, an Gletscherzungen schwimmen Wasser-Eis-Geister im frostigen Wasser, im Regengebirge kommt es nach heftigem Niederschlag manchmal zu Wasser-Humus oder Wasser-Erz-Erscheinungen, in der Wüste Khôm sausen bisweilen Luft-Erz-Geister durch die Wolken eines Sandsturms.

Lebensweise

Die Lebensdauer von Mindergeistern beträgt in der Regel wenige Minuten und selten mehr als eine Stunde, danach vergehen sie von selbst. In dieser Zeit legen die Wichtel und Wusel Verhaltensweisen an den Tag, die ihren Elementen affin sind. Feuer-Luft-Mindergeister mögen wild herumwirbeln, aus Spaß alles gerade Greifbare in Brand stecken und Menschen verhöhnen, während Erz-Eis-Geister vermutlich eher missgelaunt und stur ihre Zeit absitzen und dabei besser nicht gestört werden sollten. Jede Erscheinungsform der Mindergeister in ihren Elementarkombinationen kann anders handeln.

Es gibt aber auch Mindergeister, die dauerhaft an einem Ort verweilen. Dieses Phänomen ist selten, kann aber z. B. an einem Ort wie einem Vulkan oder einer heißen Quelle auftreten, wo dauerhaft die Elemente im Kampf miteinander liegen. Diese Mindergeister benehmen sich wie ihre kurzlebigen Verwandten, verfügen aber zumindest über mehr Erinnerungen und können manchmal Auskunft geben – sofern sie in der Lage sind, zu kommunizieren.

Mindergeister

Größe: unterschiedlich

Gewicht: kein Gewicht

MU 12 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 12 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12 (k)

LeP 5 **AsP** 15 **KaP** – **INI** 12+1W6

AW 6 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 6

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 1, Klettern 1, Körperbeherrschung 1, Kraftakt 1, (Schwimmen 1, falls Wasserlebewesen), Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 1, Verbergen 1, Willenskraft 1

Zauber: passende Zaubertricks, Manifesto 10 (nur auf das/die eigene/n Element/e bezogen)

Anzahl: unterschiedlich, je nach Ort

Größenkategorie: winzig oder klein

Typus: Elementar (je nach Art unterschiedliche/s Element/e), manchmal humanoid, manchmal nicht humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Mindergeister kämpfen nicht. Sie weichen solange aus, bis sie entweder vernichtet wurden oder der Kampf eingestellt wurde.

Flucht: Mindergeister fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☛ **QS 1:** Mindergeister sind Elementarwesen.
- ☛ **QS 2:** Mindergeister sind weder intelligent noch stellen sie eine größere Bedrohung dar. Sie existieren einfach.
- ☛ **QS 3+:** Mindergeister verschwinden in der Regel nach einer Weile von alleine wieder und gehen in ihren Elementen auf.



Morfu

»Ich muss gestehen, ich kann euch beim Morfu nur aus der Theorie berichten, nicht aus meiner praktischen Erfahrung. Noch nie bin ich einem solchen Wesen auf meinen Reisen begegnet. Und ich schätze mich überaus glücklich, dass dem so ist. Ich kann euch nach dem Studium der Quellen über dieses Wesen nichts berichten, was das Morfu sympathisch macht. Der Tlalucswurm, wie es auch genannt wird, ist eine übergroße, dunkle Schnecke ohne Gehäuse. Es weist ein bedrohliches Maul mit spitzen Zähnen auf, die in der Lage sind, furchtbare Wunden zu reißen. Doch viel schlimmer noch als die Zähne sind die giftigen Hornsplitter des Morfus. Es kann sie aus seinem Körper verschießen, etwa bis zu einem Dutzend pro Angriff. Das Gift ist schmerzhaft und schon einige wenige dieser Hornsplitter können einen ausgewachsenen Menschen töten. Leider ist das Morfu nur schwer zu entdecken, trotz seiner Größe, da es sich nur langsam und so gut wie geräuschlos fortbewegt.

Gerüchten zufolge gibt es zudem eine Unterart des Tlalucswurms: das Brüllmorfu. Im Grunde ist es wie sein Verwandter, nur dass es entsetzlich brüllen kann und so seinen Feinden Angst einjagt. Allerdings muss ich darauf hinweisen, dass ein solches Wesen bislang noch nicht lebendig gefangen werden konnte und es keine bestätigten Berichte von Gelehrten über die wirkliche Existenz des Brüllmorfus gibt. Deshalb sollten wir es zunächst als das Produkt der blühenden Phantasie einiger Schneckenliebhaber abtun.«

—aus einer Vorlesung des Xaron Mendurian an der Schule der Hohen Magie zu Punin, neuzeitlich

Das Morfu (auch Tlalucswurm genannt) ist eine bleiche Riesennacktschnecke, die im ausgewachsenen Zustand an die vier Schritt lang werden kann. Es ist über und über mit wulstigen Warzen bedeckt, aus denen es Salven von zwölf giftigen Hornsplittern auf ein Ziel abschießen kann. Diesen ebenso hinterhältigen wie wirkungsvollen Angriff kann das Morfu bis zu zehnmal wiederholen. Anschließend wird die erlegte Beute von einem großen Maul verschlungen und von ätzenden Verdauungssäften allmählich, aber nahezu vollständig zersetzt. Da es eine Riesenschnecke ist, verfügt das Morfu nur über einen begrenzten Verstand, aber er reicht zumindest aus, um Zweibeiner zu meiden. Begegnungen mit einem Morfu finden deshalb meist zufällig statt, weil die Helden das Tier erst sehr spät bemerken. Trotz ihrer Größe kann man sie in Sümpfen leicht übersehen, da sich Tlalucswürmer nur langsam bewegen und gut an ihre Umgebung angepasst sind.

Neben dem gewöhnlichen Morfu soll es noch eine Abart des Tlalucswurms geben, der durch ein furchteinflößendes Brüllen auffällt. Das sogenannte Brüllmorfu ist extrem selten, kann aber durch die abschreckenden Geräusche, die es produziert, Zweibeiner und andere Tieren das Fürchten lehren.

Alchimisten benutzen Morfuschleim gerne für Experimente. Der Schleim selbst ist häufig Elixieren beige-mengt, um sie zu verdicken oder zu verdünnen, je nach vorheriger Konsistenz. Allerdings spricht kein Alchimist gerne vor seinen Kunden darüber – schließlich trinkt niemand gerne freiwillig Morfuschleim.

Verbreitung

Abgesehen von Maraskan, das seine ganz eigenen gift-spritzenden Gräuel beherbergt, kann das Morfu in allen Sümpfen Aventuriens auftreten, mit dem Schwerpunkt auf Südaventurien, und dort vor allem im Umland von Al'Anfa.

In Sümpfen findet das Morfu alles, was es als Nahrung braucht, und das feuchte Klima ist für das Wesen angenehm, sodass es keinen Grund hat, andere Regionen aufzusuchen.

In Uthuria kann man dem Morfu ebenfalls begegnen. Im Gegensatz zu dem auf dem Südkontinent verbreiteten Riesenwuchs von Tieren soll es dort auch Zwergmorfu geben, die nicht größer sind als eine gewöhnliche Schnecke, aber dennoch Hornsplitter verschießen. Ob es auch Zwergbrüllmorfus gibt, ist bisher unbekannt.

Lebensweise

Das Morfu lauert für gewöhnlich allein oder in kleinen Gruppen im Schlamm, im flachen Wasser oder auch an überhängenden Ästen, da es des Schwimmens nicht mächtig ist. Warten ist seine bevorzugte Jagdstrategie,



Morfu

Größe: 3,50 bis 4,00 Länge

Gewicht: 100 bis 200 Stein

MU 16 KL 5 (t) IN 11 CH 6 FF 8 GE 8 KO 15 KK 16

LeP 50 AsP – KaP – INI 10+1W6

VW 4 SK –2 ZK 0 GS 4

Nadelschuss*: FK 14 LZ 1 TP 1W2 SP (+Gift)**

RW 4/8/16

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 5, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 6, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 6, Verbergen 6, Willenskraft 14

Anzahl: 1 oder 2 (Paar, gerade bei der Paarung) oder 1W6+1 (Gruppe)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 50 Rationen Schleim (ungenießbar), Gift (75 Silbertaler)

Kampfverhalten: Ein Morfu schießt seine Hornsplitter ab, sobald es sich bedroht fühlt.

Flucht: Morfus fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 38 LeP, 25 LeP, 13 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer):

☛ **QS 1:** Morfus haben genug Splitter für ein knappes Dutzend Angriffe.

☛ **QS 2:** Morfus verfolgen keine fliehenden Gegner.

☛ **QS 3+:** Morfus nehmen die Umgebung durch Vibration und Wärmeunterschiede wahr. Entsprechende Manipulationen können Morfus verwirren (unterschiedlich starke Abzüge auf FK).

Sonderregeln:

*) **Hornsplitter:** Das Morfu verschießt

12 Hornsplitter auf einen Gegner.

Der Nadelschuss wird als ein ein-

ziger Fernkampf ausgewürfelt.

Trifft der Angriff, so wird mit 2W6

bestimmt, wie viele Nadeln getrof-

fen haben. Egal wie viele Nadeln ge-

troffen haben, sie richten in ihrer Summe

nicht mehr als 1W2 SP (+Gift) an. Die Morfus haben ge-

nug Splitter für 10 Angriffe.

) **Morfugift: Das Gift der Morfusplitter ist lästig und bei größerer Konzentration auch für Menschen gefährlich.

Stufe: 1

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Hälfte der getroffenen Nadeln in SP

Beginn: sofort

Dauer: einmalig

Kosten: 300 Silbertaler

Variante Brüllmorfu/Schreckliches Geheul: Die seltenen Brüllmorfus können ein schreckliches Geheul anstimmen und so ihren Gegner das Fürchten lehren. Hören Helden das Geheul, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* des Brüllmorfus und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden abgelegt werden. Gewinnt das Brüllmorfu diese Probe, so erleidet der Held 1 Stufe *Furcht* für eine Stunde. Der Einsatz des Heulens dauert 2 Aktionen. Die Zustandsstufe durch das Heulen ist nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal den Zustand durch das Heulen, nicht mehrfach (kann aber nach dem Ende der Stunde wieder davon betroffen sein).



da es für alles andere schlichtweg zu langsam ist. Stattdessen heftet es sich mit Vorliebe an Bootsrümpfe und sucht die Besatzung des Nachts heim, wenn es so großen Hunger verspürt, dass es selbst Zweibeiner als Beute betrachtet. Zwar ist der riesige Sumpfbewohner fast blind, aber er kann sich und seine Geschosse äußerst präzise anhand von Wärmequellen und Erschütterung ausrichten.

Ansonsten frisst das Morfu alles, was sich in seine Nähe verirrt, auch größere Beutetiere, die es erst mit dem Gift der Hornsplitter tötet und dann langsam verdaut. Die

Lieblingsspeise der Riesenschnecke sind Moosäffchen, allerdings sind diese Tiere in der Regel viel zu schnell, um Angst haben zu müssen, dass das Morfu sie erwischt. Morfus sind Zwitter und jeder Artgenosse kann potenziell als Partner dienen. Eines der Morfus legt dann etwa dreißig Eier ab, aus denen der Nachwuchs schlüpft. Zum Glück für die übrige Tierwelt überleben aber nur wenige Morfus, bis sie erwachsen sind. Zwar hat noch kaum ein aventurischer Tierkundler die Morfus erforscht, aber die Gelehrten gehen von einem natürlichen Alter von bis zu sechs Jahren aus.

Mumie

»Die meisten Ungläubigen nehmen an, dass Mumien eine Erfindung der Tulamiden sind. So gerne ich auch die Vergangenheit meines Volkes lobpreise wie der Mawdli Rastullah, so muss ich gestehen, dass wir Tulamiden nicht die einzigen sind, die ihre Toten mumifiziert haben. Wir Novadis haben ohnehin eine andere Art der Bestattung gewählt und ich halte die Idee, Leichen einzubalsamieren für gefährlich – nicht nur, weil es wohl Echsenwerk ist. Wenn eine Mumie einem Nekromanten in die Hände fällt, kann er damit besonders machtvolle Untote erschaffen.

Auch die Alhani pflegten einen Kult um ihre Toten, balsamierten sie ein und bestatteten sie in Grabanlagen. Selbst ihr, die ihr die Nachfahren der Bosparaner seid, habt Mumien in euren Gräbern. Zwar kommt dies bei euch nicht so häufig vor, da ein einfacher Bauer im Mittelreich nach seinem Tod keine so luxuriöse Bestattung erhält, aber eure Priester des Totengottes verstehen sich noch immer auf die Kunst der Einbalsamierung und reiche Bürger können es sich durchaus leisten. Ich rate euch, wie gesagt, ab, weiterhin eure Verstorbenen zu mumifizieren. Der König der Toten bei der Schlacht um Wehrheim sollte euch eine Lehre sein, was Mumien für einen Schaden anzurichten vermögen.«

—Rashim ben Shafir im Gespräch mit einem Geweihten der Hesinde, neuzeitlich

So unterschiedlich wie die Völker Aventuriens, so facettenreich sind ihre Bestattungsriten, wenn auch das borongefällige Erdbegräbnis am weitesten verbreitet ist. Die Mumifizierung von Leichnamen ist zwar keineswegs ungewöhnlich, wird aber vornehmlich in Südaventurien praktiziert, genauer gesagt im Königreich der Kemi, in Al'Anfa und besonders in den Tulamidenlanden. Allerdings kennen auch die Norbarden und manche Achaz den Brauch, vor allem bedeutende Verstorbene durch Balsamierung, Bandagen, Austrocknung oder allerlei anderes Zutun für das Fortleben im jeweiligen Totenreich vorzubereiten. Doch wie bei allen leblosen Hüllen ist es der Nekromantie auch bei Mumien möglich, diese ins Unleben zu erheben.

Als Besonderheit weisen Mumien eine immense Stärke auf. Sie sind meist stärker, als ihr Körper es zu Lebzeiten war. Zauberer gehen davon aus, dass diese Kraft mit dem Erhaltungsgrad des Körpers zu tun hat. Auch andere Untote hätten diese Kraft, würden sie über intakte Muskeln verfügen. Ob diese Behauptung stimmt, konnte bislang aber nicht belegt werden. Richtig ist jedoch, dass eine Mumie trotz aller Kraft eine Schwäche aufweist: Feuer. Ingerimms Element kann die trockenen Laken und das ausgezehnte Fleisch sowie die Reste von Ölen und anderen Substanzen an der Mumie leicht entflammen. Offenbar geht mit der Verletzbarkeit auch eine Furcht der Mumien vor Feuer einher, denn schon öfters wurde beobachtet, dass sie sich von Flammen fernhalten.

Andererseits gibt es kaum etwas, was so furchteinflößend sein kann wie eine Mumie. Ihr Anblick versetzt

Menschen in Panik, noch mehr als das Auftreten von Zombies, da die Mumie meist deutlich schneller und stärker ist.

Verbreitung

Viele aventurische Kulturen haben ihre Verstorbenen einbalsamiert oder konserviert. So kann man Mumien beispielsweise nicht nur in tulamidischen Grabkammern entdecken, sondern auch in Pyramiden der Echsenmenschen oder in einer alten mittelreichischen Gruft.

Neben den herkömmlichen Bandagen gibt es auch noch andere Wege, um den Zerfall des Körpers aufzuhalten. In Nordaventurien gab es unter dem umherziehenden Volk der Gajka, den Vorfahren der Gjalskerländer, den Brauch, ihre Toten in eisigen Grabkammern zu konservieren. Auf den Zyklopeninseln hingegen soll es Höhlen



geben, in denen aus einem unbekannten Grund Leichen nicht verwesen und auch nach Jahrhunderten noch gut erhalten sind. Alle jene Körper eignen sich als Mumien, auch wenn der gemeine Mittelreicher jene abscheulichen, bandagierten Untoten aus den Tulamidenlanden meint, wenn er von Mumien spricht.

Eine Mumie ist aber nicht gleich automatisch ein Untoter. Gerade die beiden Kirchen des Boron stehen auch der Einbalsamierung sehr wohlwollend gegenüber. Weniger Wohlwollen zeigen die Borongeweihten jedoch gegenüber Nekromanten, die die Grabesruhe der Mumien stören. Mumien sind oft im Umfeld ihrer Beschwörer anzutreffen.

Lebensweise

Zufällig oder durch die Kunstfertigkeit des Nekromanten können durchaus intelligente sowie zur Sprache befähigte Mumien mit eigener Agenda entstehen. Untote, die ihr Bewusstsein aus dem Vorleben behalten, werden als Verlorene bezeichnet und sind zuweilen unglückselige Kreaturen, gefangen zwischen Leben und Tod. Diese Verlorenen existieren nicht nur bei Mumien, sondern auch bei anderen Untoten, aber bei Mumien kommen sie deutlich häufiger vor. Egal, ob die Mumie ein Verlorener oder nur eine vom Nekromanten erhobene Leiche ist: Unter allen Untoten sind die Mumien diejenigen, die am ehesten Reste ihrer ehemaligen Persönlichkeit aufweisen.

Viele erschaffene Mumien hegen Furcht vor Geiern, was auf eine alte Feindschaft zwischen Thargunitoth, der erzdämonischen Herrin der Untoten, und Umm'Ghulsach, einer urtulamidischen Totengottheit, hindeutet, deren heilige Tiere die Geier sind.

Die Kunst der Einbalsamierung wird heute nur noch von wenigen Spezialisten ausgeführt. Innerhalb der Boronkirche ist das Einbalsamieren oft ein Fall für Diskussionen, da bekannt ist, dass von Mumien eine große Gefahr ausgeht, wenn sie als Untote erhoben werden. Andererseits ist die Mumifizierung eine borongefällige Kunst, die den Respekt gegenüber dem sterblichen Körper ausdrücken soll.



Mumie

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 20 bis 40 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 22 KL 11 IN 12 CH 12

FF 8 GE 10 KO 15 KK 20

LeP 40 AsP – KaP – INI 7+1W6

AW 5 SK 3 ZK 3 GS 6

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6+6(+Krankheit)* **RW** kurz

Langschwert: AT 12 PA 6 TP 1W6+10 **RW** mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor ... (Feuer, Geiern), Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Mumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Langschwert)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Mumien können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Grufthorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf W6 hat die Mumie Schmuck im Wert von 1W6 x 1W6 Dukaten), Waffen

Kampfverhalten: Mumien gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als Wachen in Grabmälern eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, greifen sie meist aus Hass auf alles Lebende direkt an. Sobald sie ein Opfer bemerken, versuchen sie teilweise, ihr Opfer zu umgehen und von hinten anzugreifen, oder lauern in der Dunkelheit.

Flucht: Mumien fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Mumien sind besonders starke Untote.

☛ **QS 2:** Mumien sind empfindlich gegenüber Feuer. Und sie übertragen Krankheiten wie Wundfieber. Sie mögen zudem kein Licht.

☛ **QS 3+:** Mumien halten Abstand von Geiern.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Mumien können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-13 (keine Krankheit), 14-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe Seite 126).

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Mumien verdoppelt.

Extrem Lichtempfindlich: Ist die Mumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

Mumienart: Die oben genannten Werte gelten für eine durchschnittliche Menschenmumie. Andere Mumienarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

Untoten-Regeln: Für Mumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 128).

Nymphe

»Von den Nymphen: Mit den baumbewohnenden Dryaden sind die Nymphen eng verwandt, man könnte sogar behaupten, es sind ihre Schwestern. Anders als jene leben Nymphen aber nicht in Eichen, Linden oder Buchen, sondern in Seen und Flüssen. Nymphen erscheinen als berauschend schöne Frauen, deren Blick Männer und Frauen betört und sie zu willenlosen Dienern dieser Feen macht. Dabei scheinen die Nymphen keine bösen Absichten zu hegen. Ihr inneres Wesen ist freundlich und unbekümmert. Sie besitzen beinahe eine kindliche Unschuld und wissen offenbar nicht, was sie einem Mann antun können, wenn sie ihn verführen und in ihre Welt mitnehmen. Nur wenn Menschen ihrem See oder ihrem Fluss schaden wollen, kann eine Nymphe zu einer wahren Furie werden. Dann muss man sich darauf einstellen, dass man von ihrer Magie getroffen und in einen Fisch oder bestenfalls in ein Schwein verwandelt wird.«

—aus der *Getreulichen Sammlung* von Sagengestalten des Koscher Landes, moderne Garethi-Übersetzung, 1038 BF

Neben den Dryaden zählen die Nymphen zu den bekanntesten Sagengestalten des Feenreiches. Viele Märchen drehen sich um die wunderschönen und männerverführenden Frauen, deren Antlitz große Ähnlichkeit mit Wassergeistern aufweist. Nymphen haben einen



Körper, der jedoch von vielen Betrachtern als ätherisch und geisterhaft beschrieben wird. Seerosen und andere Wasserblumen sind in das Haar der Nymphen eingeflochten, ihre Haut ist mit Wassertropfen besprenkelt und außer Algen, die an ihnen herunterhängen (wenn überhaupt) sind sie vollständig nackt. Ihr Aussehen beschreibt jeder, der sie sieht, als wunderschön, gleich welcher Spezies er angehört. Sie ähneln Menschen und Elfen, denn sie sind von schlankem Wuchs, haben oft, aber nicht immer, leicht angespitzte Ohren und helle Haut. Je nach Umgebung kann sich ihr Aussehen aber auch gänzlich anders darstellen. In Südaventurien sind Nymphen oftmals kaum von wunderschönen Waldmenschenfrauen zu unterscheiden.

Nymphen leben im Wasser und sind exzellente Schwimmer. Ihre Feentore liegen oft unter Wasserfällen oder auf dem Grund des Sees, sodass sie nur schwer zugänglich sind. Wie viele andere Feen müssen auch Nymphen immer wieder in ihre Welt zurückkehren, sonst sterben sie irgendwann an Entkräftung. Allerdings ist dies in der Regel kein Problem für sie, da sie häufig zwischen ihrer Welt und Aventurien wechseln.

Sie betrachten sich zudem als die Beschützerinnen ihres Gewässers und bestrafen diejenigen, die das Gleichgewicht der Natur stören. So kann es sein, dass Menschen, die eine Wassermühle an einem Nymphenfluss bauen wollen und damit den Zorn der Fee auf sich ziehen, sich eines Morgens als Fische im Wasser wiederfinden.

Verbreitung

Nymphen können überall in Aventurien vorkommen. Sie halten sich in Flüssen, Bächen und Seen auf, denn sie sind mit dem Gewässer verbunden und brauchen es als Anker, um längere Zeit in der dritten Sphäre weilen zu können. Sie bevorzugen eindeutig Süßwasser, aber es gibt auch einige, die sich im Salzwasser heimisch fühlen. Im Hohen Norden sind sie deutlich seltener, da dort das Element Eis vorherrscht und stehende Gewässer meist gefrieren lässt.

Da sie nicht aus Aventurien stammen, sondern sie Dere nur durch ihre Feenportale betreten, können Nymphen überall dort auftauchen, wo diese Übergänge liegen.

Einige Nymphen sind schon so lange in dieser Welt, dass ihre Gewässer zu einer Erweiterung ihrer Heimat geworden sind und sie deshalb nicht regelmäßig durch das Portal zurückkehren müssen.

Lebensweise

Nymphen sind Feenwesen, die in Gestalt einer wunderschönen Frau erscheinen.

Ihr Aussehen entspricht zudem dem Gewässer und der Umgebung, in der sie heimisch sind. Sie betrachten sich als die Beschützer ihres Wassers, aber sie sind auch verspielt und neugierig, sodass sie bisweilen einen Mann, der sich an ihrem See aufhält, verführen. Sie zeigen sich

dann im Wasser und locken ihn zu sich. Doch überdauert die Liebe einer Nymphe zu einem Sterblichen selten eine Nacht – zu unstet und unbekümmert ist ihr Wesen. Einige Legenden berichten jedoch von Liebesbeziehungen zwischen Mensch und Fee, die ein Leben lang hielt. Sogar von Feenkindern ist die Rede, welche eine Nymphe zur Welt gebracht haben soll, doch scheint dies wirklich nicht viel mehr als ein Gerücht zu sein.

Wie bei allen Feenwesen ist der Grund ihres Aufenthaltes auf Dere unbekannt und sie sprechen auch nur in den seltensten Fällen darüber. So kann Neugier oder eine Aufgabe sie nach Aventurien geführt haben. In den letzten Jahren gab es deutlich öfter Berichte über Nymphen und Dryaden. Es scheint, als ob sie vermehrt die Feenwelten verlassen, um sich ein Gewässer in Aventurien zu suchen.

Es soll auch Nymphen geben, die mit einem Sterblichen einen Pakt eingegangen sind und ihm übernatürliche Kräfte verliehen haben. Im Gegenzug muss er ihr helfen, ein Problem zu lösen, beispielsweise eine Bedrohung für die Wasserquelle der Nymphe zu beseitigen. Die aventurischen Märchen sind voller Anspielungen auf diese Pakte. Nymphen sind wie alle Feenwesen im Grunde unsterblich. Man kann ihr Dasein durch Gewalt beenden, aber sie sterben nicht an Altersschwäche und sehen für immer jung aus.

Einige namentlich bekannte Nymphen: Aliola (Nymphe in den Darpatfällen), Aralla (Nymphe am Hof des Flussvaters), Geskai (Nymphe im Birgauer Forst), Quillia (Nymphe im Rathil), Vioyella (Nymphe im Tränensee).



Nymphe

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt

Körpergröße

Gewicht: 40 bis 65 Stein

MU 13 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 16

FF 14 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 11

LeP 24 **AsP** 100 **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 7 **SK** 4 **ZK** 0 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 8 **PA** 5 **TP** 1W6 **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend II, Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf

Talente: Betören 15, Einschüchtern 4, Handel 2, Klettern 4, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 14, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 7, Überreden 7, Verbergen 10, Willenskraft 6

Zauber: Bannbaladin 15, Salander 14, Satuaras Herrlichkeit 16, Wasseratem 18 und weitere (jeweils in der Tradition der Feen)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Fee, humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Nymphen versuchen Kämpfe zu vermeiden. Lieber fliehen sie oder setzen ihre Zauberkräfte ein, um einer Bedrohung entgegenzuwirken.

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Nymphen sind Feenwesen, die sich Seen (oder Flüsse, oder andere Gewässer) als Heimstätte ausgesucht haben. Sie verführen Menschen und bringen sie in die Feenwelt.

☛ **QS 2:** Nicht jede Nymphe verführt Menschen, aber ihre Schönheit bringt Männer dennoch um den Verstand.

☛ **QS 3+:** Unweit ihres Aufenthaltsortes gibt es Feentore. Und die Verführten folgen ihnen. So gelangen sie oft erst nach Jahren oder Jahrzehnten wieder zurück.

Sonderregeln:

Feen-Regeln: Für Nymphen gelten die allgemeinen Feen-Regeln (siehe Seite 127).

Lebensbindung: Jeden Tag, den eine Nymphe auf Aventurien verbringt, kostet sie 1 LeP. Solange sie in der dritten Sphäre verweilt, kann sie nicht über eine Regenerationsphase Lebensenergie zurückgewinnen.



Riesenhirschkäfer

»Vom riesigen Hirschkäfer: Groß ist er, der Große Schröter. Wie der Name schon sagt, gar gewaltig. Er ist im Grunde ein harmloses Tier, würde er nicht so auf die Kartoffeln, Rüben und den Kohl der Bauern schießen. Immer wieder muss man das Käfervieh vertreiben, sonst hungern die Adligen.

Diese mögen das Tier aber und halten es sich als Ersatz für Hunde. In der Kaiserstadt Gareth gab es Zeiten, wo jeder, der etwas auf sich hielt, einen Riesenhirschkäfer an der Leine über den Greifenplatz führte. Man wollte schließlich gesehen werden mit seinem exotischen Haustier. Und noch heute gibt es Patrizier, die sich diese Käfer als Wächter halten. Dafür ist der Hirschkäfer wirklich gut geeignet, weitaus besser denn als hübsches Standessymbol. Er ist aufmerksam, zäh und seine Zangen können Diebe festhalten. Viel besser als die Gänse, die manchmal zum gleichen Zweck eingesetzt werden, und weniger kostspielig als ein Wachhund. Der frisst Fleisch, der Riesenhirschkäfer hingegen nur eine Handvoll Gemüse.

Doch Vorsicht ist geboten, wenn man einem solchen Tier in der Wildnis begegnet. Es greift Menschen selten an, aber wenn doch, dann muss man es meist totschiessen, es geht nämlich fast nie weg.«

—aus den bislang unveröffentlichten Aufzeichnungen des Halgund Apfelweis, selbsternannter Experte der aventurischen Tierwelt, 1030 BF



Der Riesenhirschkäfer, auch bekannt unter dem Namen Großer Schröter, ähnelt dem Aussehen nach einem gewöhnlichen Hirschkäfer, nur dass er etwa zweieinhalb Schritte misst.

Die Käfer sind Einzelgänger, die sich nur zur Paarung treffen und auch dann den Kontakt auf das Wesentliche beschränken. Gerüchten zufolge verwechseln Riesenhirschkäfer manchmal ihre Partnerin sogar mit einem Baumstumpf, und buhlen dann um diesen, da sie so überaus selten Andere ihrer Art sehen.

Der riesige Käfer hat kaum ein anderes Ziel, als möglichst viel zu fressen. Zum Glück für die Menschen ist er ein Pflanzenfresser, der jede Art von Fleisch verschmäht. Dennoch kann der Große Schröter gefährlich werden, wenn man ihm zu nahe kommt. Seine Zangen können üble Quetschungen verursachen und der Riesenhirschkäfer fühlt sich leicht von allem bedroht, was größer ist als er selbst.

Die Herkunft des Riesenhirschkäfers ist unbekannt, aber die Gelehrten der Hesindekirche und andere Forscher glauben, dass er ein Relikt aus dem Zeitalter der Insekten ist. Er mag damals eine Art Haus- oder Lasttier für die Insektenherrscher jener Zeit gewesen sein, anders als jene hat er jedoch bis heute überlebt.

Goblins betrachten die Riesenhirschkäfer als eine Delikatesse und schon so mancher Besucher eines Goblindorfes erhielt die Ehre, gemeinsam mit der Schamanin eine Suppe aus Riesenhirschkäferinnereien zu verköstigen. Auch wenn die Vorstellung widerlich ist, ist das Innere des Hirschkäfers auch für den Menschen gut verträglich und schmeckt leicht nussig.

Verbreitung

Der Lebensraum des Großen Schröters sind die Wälder Mittel- und Nordaventuriens. Die große Käferart ist weitverbreitet und bewohnt ausgehöhlte Baumstümpfe, Ruinen und Erdhöhlen. Neben ihrem Lebensraum in der Wildnis trifft man sie auch in einigen Städten an, wo die Riesenhirschkäfer entweder unbemerkt die Kanalisation, Parks oder andere schwer einsehbare Gebiete bewohnen, oder als Haustiere gehalten werden.

Den Tiefen Süden meidet der Riesenhirschkäfer ebenso wie den Hohen Norden. Er bevorzugt gemäßigtes Klima und fühlt sich dort am wohlsten, wo er weder großer Hitze noch großer Kälte ausgesetzt ist.

Lebensweise

Menschen und anderen Zweibeinern weicht der Riesenhirschkäfer in der Regel aus. Sollte er jedoch angegriffen werden, so kämpft er wie ein wild gewordener Stier und lässt erst von seinem Gegner ab, wenn er selbst schwer verletzt ist oder gewonnen hat. Seine Panzerung macht ihn zu einem robusten und ausdauernden Gegner, der lange standhalten kann. Seine Käferzangen durchdringen Rüstungen und sind alles andere als ungefährlich.

Das größte Ärgernis, das vom Riesenhirschkäfer für die Bauern ausgeht, ist seine Vorliebe für das Gemüse auf den Feldern. Oft muss der Käfer vom Acker vertrieben werden, denn sein Appetit ist mindestens so groß wie er selbst. Dabei kommt es oft zu schweren Verletzungen der Bauern, denn der Große Schröter lässt sich nicht gerne verjagen.

Neben den wildlebenden Riesenhirschkäfern gibt es auch zahlreiche abgerichtete Tiere, die sich stolze und reiche Garethen halten. Diese abgerichteten Riesenhirschkäfer lassen sich hervorragend als Wachtiere einsetzen – aber einige Patrizier bevorzugen es, mit ihnen spazieren zu gehen wie mit einem Hund. Das Zähmen eines Großen Schröters kann aber nur gelingen, wenn man ihn als Jungtier aufzieht. Man sagt solchen Hirschkäfern eine große Loyalität nach und dass sie ihre Herren und Frauchen bis zum Tod verteidigen.

Der Große Schröter kann ein Alter von fünfzig und mehr Jahren erreichen, in freier Wildbahn werden die Tiere jedoch höchstens zwanzig Jahre alt. Kleine Hirschkäfer scheint ein Großer Schröter als seine Brut zu betrachten. Schon mehrmals konnten Reisende beobachten, wie der Riesenhirschkäfer seine kleine Verwandten versuchte einzusammeln, um sie wieder zu seinem Nest zu bringen. Hirschkäfer legen nur eine Handvoll Eier ab, aber Männchen und Weibchen kümmern sich hingebungsvoll um ihre Brut.

Riesenhirschkäfer

Größe: 2,40 bis 2,60 Schritt

Körperlänge

Gewicht: 50 bis 70 Stein

MU 15 **KL** 9 (t) **IN** 11 **CH** 8

FF 13 **GE** 13 **KO** 16 **KK** 14

LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 2 **GS** 3

Biss: **AT** 16 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Zangen: **AT** 12 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

RS/BE 5/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss), Wuchtschlag 1 (Biss, Zange)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Riesenhirschkäfer können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft 8

Anzahl: 1 oder 2 (bei der Paarung)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 40 Rationen Fleisch, Trophäe (Zangen, 15 Silbertaler)

Kampfverhalten: Menschen weicht der Riesenhirschkäfer aus, aber wenn sie zufällig aufeinander treffen, dann greift er solange an, bis er schwer verletzt ist.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):

☛ **QS 1:** Riesenhirschkäfer betrachten menschengroße Wesen zwar nicht als Beute, aber als Gefahr und greifen deshalb an, wenn man ihnen begegnet.

☛ **QS 2:** Ihre Panzerung ist am Bauch deutlich schwächer.

☛ **QS 3+:** Junge Riesenhirschkäfer lassen sich abrichten und können an der Leine geführt werden. In Gareth war das lange hochmodern. Auch als Wachtiere werden sie gelegentlich eingesetzt.

Sonderregeln:

Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Riesenhirschkäfer weniger RS, dafür ist aber die AT erschwert, um ihn dort zu treffen: Bauch RS 2 (AT –2); Gelenkansätze RS 0 (AT –4).

Packesel: Riesenhirschkäfer können ein Gewicht von bis zu 40 Stein tragen.



Riesenlindwurm

»Von den Riesenlindwürmern: Diese schrecklichste aller Drachenarten hat drei Köpfe, die nichts anderes im Sinn haben, als den Hass auf uns Zweibeiner und das Fressen von Mensch und Getier. Vor allem lieben sie das zarte Fleisch von Jungfrauen. Im Kampfe sind es die grausamsten Gegner, denn man muss sich dreier Köpfe, die Feuer speien, beißen und Flüche werfen, erwehren. Nur die Mutigsten oder Listigsten können einen Riesenlindwurm besiegen. Sei es, indem sie eine Stelle in seinem mit Schuppen gepanzerten Leib finden, an der er verwundbar ist, sei es, weil sie ihm alle drei Köpfe abschlagen, bevor sie nachwachsen, oder weil sie den zum Glück recht tumben Kreaturen mit Tücke begegnen, so wie einst der Phexheilige Rakull von Nebachot dem Riesenlindwurm Korchtuxüngir, dessen Magie er gegen ihn wandte.«

—aus dem Bestiarium von Belhanka, Menzheimer Version, um 870 BF

Riesenlindwürmer (Tulamidyä: Shahuleth, in Myranor bekannt als Dreikopfdrache) sind schreckliche Ungetüme, die Menschen gegenüber oft bössartig und tyrannisch agieren. Auf ihrem gewaltigen, grüneschuppigen Leib sitzen drei Köpfe, die unabhängig voneinander handeln und teilweise unterschiedliche Charaktereigenschaften aufweisen. Manchmal zanken sie sich wie siamesische Drillinge, die ständig miteinander leben müssen. Trotz ihrer drei Köpfe besitzen sie aber nur einen (aus drei Kammern zusammengewachsenen) Karfunkel am Halsansatz. Ihr Leib wird von stämmigen Beinen getragen und hat Flügel mit gewaltiger Spannweite. Riesenlindwürmer sind – für Drachen – nur durchschnittlich magiebegabt. Auch sind sie weniger intelligent als ähnlich mächtige Drachenarten. Dennoch sind

sie wegen ihres grausamen Charakters und ihren drei Häuptern womöglich die am meisten gefürchtete Drachenart Aventuriens. Gelingt es, ihnen einen Kopf abzuschlagen, wächst er in kurzer Zeit wieder nach, auch wenn dieser Kopf alle Erinnerungen an sein vorheriges Leben verliert.

Diese Drachenart gilt als eine der gefährlichsten überhaupt. Seine Masse, die Flugfähigkeit und seine drei beißenden und Feuer speienden Köpfe machen ihn zu einem äußerst gefährlichen Gegner, der es mit einer ganzen Dorfgemeinschaft aufnehmen kann. Je älter ein Riesenlindwurm wird, desto stärker wird auch seine magische Macht, die zwar im Vergleich zu anderen Drachen nicht sonderlich stark ist, ihm aber zusätzliche Möglichkeiten verleiht, seine Gegner zu vernichten. Kein anderer Drache in Aventurien ist bekannter als der Riesenlindwurm, der schon seit Menschengedenken für Angst und Schrecken steht und als Inbegriff drachischen Unheils gilt.

Verbreitung

Lindwürmer bewohnen die Gebirge Aventuriens, wo sie in für Menschen nur schwer erreichbaren, hoch gelegenen Höhlen und Ruinen oder einfach auf den Berggipfeln ihre Horte haben. Sie sind vor allem in Mittel- und Südaventurien verbreitet, sodass es im Regengebirge etwa ein Dutzend von ihnen gibt, dazu weitere in den Bergen am Rand der Khôm, im Raschtulswald, Eisenwald und anderen Gebirgen südlich Gareths. Doch auch im Norden, so im Orkland, Bornland, den Salamandersteinen und den Nivesenlanden, gibt es einige Exemplare. Rund um ihr Nest sehen sie meist ein weites Stück Land, auch rund um die Berge, als ihr Revier an.

Lebensweise

Riesenlindwürmer werden etwa 2.500 Jahre alt und leben meist einzeln oder in kleinen Familien zusammen. Die gewaltigen Drachen sind oft tyrannische Revierverteidiger, die sich innerhalb von dessen Grenzen als absolute Herrscher sehen. Sie gelten als grausame Fleischfresser, die Vieh, Wild, Pferde, Büffel oder größere Tiere reißen, was immer das Revier an Fleisch hergibt. Auch vor Menschen machen sie nicht halt, und es heißt, sie haben eine Schwäche für schöne Jungfrauen (und -männer). Mancherorts in abgelegenen Baronien wissen sich die Dörfler deshalb oft nicht anders zu helfen, als dem Riesenlindwurm, in dessen Revier sie leben, ebensolche zum Opfer zu bringen.



Riesenlindwurm

Größe: 10,00 bis 11,00 Schritt (ohne Schwanz); 12,00 bis 15,00 Schritt (mit Schwanz); 15,00 bis 17,00 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 13.000 bis 14.000 Stein

MU 18 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 13 **FF** 11 **GE** 14 **KO** 30 **KK** 40

LeP 1.000 **AsP** 55 **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 7 **SK** 6 **ZK** 12 **GS** 4/18 (an Land / in der Luft)

Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+17 **RW** lang

Pranke: **AT** 13 **TP** 2W6+16 **RW** lang

Schwanz: **AT** 13 **TP** 2W6+12 **RW** lang

Trampeln: **AT** 9 **TP** 3W6+16 **RW** kurz

Flammenstrahl*: **FK** 14 **LZ** 2 **TP** 2W6+12 **RW** 15/30/45

RS/BE 10/0

Aktionen: 3 (jeder Kopf kann max. 1 x Biss oder 1 x Flammenstrahl nutzen, max. 1 x Schwanz insgesamt)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Pranke, Schwanz), Flugangriff (Biss, Pranke, Schwanz), Hammerschlag (Biss, Pranke, Schwanz), Mächtiger Schlag (Biss, Pranke, Schwanz), Schildspalter (Biss, Pranke, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 16, Fliegen 11, Handel 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 16, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 10, Überreden 8, Verbergen 3, Willenskraft 8

Zauber: Adlerauge 8, Silentium 8

Anzahl: 1 oder 1W2+1 (Familie)

Größenkategorie: riesig

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 6.000 Rationen Fleisch (zäh), Drachenschuppen (1.500 Silbertaler), Trophäen (Zähne, 900 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler; Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 300 Silbertaler; Karfunkel, 2.000 Silbertaler)

Kampfverhalten: Riesenlindwürmer greifen ihre Gegner im Flug an oder speien aus der Entfernung Feuer. Nur sehr selten lassen sie sich auf einem Kampf am Boden ein. Ansonsten ist ihr Kampfverhalten sehr individuell und je nachdem, welcher Kopf gerade das Sagen hat, anders.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP oder zwei abgeschlagene Köpfe

Schmerz +1 bei: 750 LeP, 500 LeP, 200 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):

☞ **QS 1:** Riesenlindwürmer sind eine der stärksten und größten Drachenarten. Zum Glück sind sie nicht die schlauesten.

☞ **QS 2:** Jeder der drei Köpfe hat eine andere Persönlichkeit. Manchmal streiten sie sogar. Schlägt man einem Riesenlindwurm einen Kopf ab, so wächst dieser nach, aber die neue Persönlichkeit erinnert sich nicht mehr daran, was vorher war.

☞ **QS 3+:** Sollte es einem Helden gelingen, alle drei Köpfe in kurzer Zeit abzuschlagen, so stirbt der Riesenlindwurm auf der Stelle.

Sonderregeln:

***) Flammenstrahl:** Der Riesenlindwurm kann seinen Feuerstrahl insgesamt zehnmal (pro Kopf) am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Entflammbare Ziele werden bei 1 bis 2 auf 1W6 entzündet. Der Feuerodem richtet sich gegen maximal drei Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt stehen.

Immunität gegen Feuer: Riesenlindwürmer sind gegen Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würden auch sie vergehen, aber z.B. richtet ein Ignifaxius bei ihnen keinen Schaden an.

Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Riesenlindwurm weniger RS: An den Flügeln und am Halsansatz RS 4; am Hals RS 5; am Bauch RS 6.

Kopfabschlagen: Um einem Riesenlindwurm den Kopf abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf den Kopf angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können den Kopf abschlagen. Jeder Hals besitzt eine Teil-LE von 35. Die Attacke des Helden ist um 4 erschwert. Gelingt es, alle Köpfe innerhalb von 5 KR abzuschlagen, so stirbt der Wurm sofort. Ansonsten wächst zu Beginn der 6. KR wieder ein neuer Kopf nach (dieser leidet in der ersten KR unter *Verwirrung* Stufe III, in der nächsten KR kann er normal handeln).



Doch jeder Riesenlindwurm ist eine einzelne (oder gleich drei) Persönlichkeit(en). So gelten beispielsweise die im Orkland zusammenlebende Himmelsflamme (1.200 Jahre alt) und seine Tochter Himmelsfünkchen (200 Jahre alt) als relativ gutmütig, auch wenn Himmelsflamme es hasst, wenn Zweibeiner sein Gras betreten oder seine Tochter verletzen. Himmelsfünkchen wiederum ist verspielt und neugierig, wobei sie Menschen häufig für ihren Spieltrieb ausnutzt. Sternenfeuer in den Salamandersteinen treibt Handel mit den örtlichen Waldelfensippen, und Tano-Wapihaya im Hochland von H'Rabaaal gilt als friedfertig.

Dann wiederum gibt es Exemplare wie den herrischen Ykkandil im Regengebirge, der sich von einem Mohastamm als Gott anbeten lässt, oder Iban Ghorangyr zwischen Raschtulswall und Raschtulsturm, der von Reisenden am Blutpass Wegzoll einfordert.

An den Bornquellen lebt sogar eine menscheue Riesenlindwürmin mit sehr stark unterschiedlichen Charakteren in ihren drei Köpfen, was besonders durch drei eigene Namen ihrer Köpfe, Bologa, Baloga und Bilga deutlich wird.

Säbelzahn tiger

»Von den Säbelzahn tigern: Aus den Ländern der Gjalsker kennt man diese gewaltigen Raubkatzen, welche eine Gefahr selbst für ein ausgewachsenes Mammut darstellen. Ihr Brüllen, Fauchen und Zähneblecken ist fürchterlich, und es gilt als Mutprobe unter den wilden Barbaren, sich einem solchen Biest im Zweikampf entgegenzustellen. Das Ansehen jedoch, dass man genießt, wenn man die spannlangen Zähne als Kette um den Hals und das Fell am Leib trägt, ist es manchen Kriegern wert, ihr Leben derart leichtsinnig zu riskieren. Zwar suchen sich die Säbelzahn tiger meist größere Beute aus, wenn man einem Exemplar aber dennoch gegenübersteht und es seinen gewaltigen, aber eleganten Körper zum Angriffspannt, ist eine Flucht ohnehin aussichtslos.«

—Hetmann Ragnar, *Prem's Tierleben*, Prem, 923 BF

Säbelzahn tiger sind eine extrem gefährliche Raubkatzenart und dazu die größte des Kontinents. Die Tiere werden bis zu drei Schritt lang, sieben Spann hoch und haben säbelartige Reißzähne von ein bis zwei Spann Länge. Sie sind äußerst aggressiv und verteidigen ihr Revier und sich selbst bei Angriffen nicht nur erbittert, sondern verfolgen Beute auch rigoros über die Reviergrenzen hinaus, bis sie sie stellen.

Fell und Zähne sind begehrte Trophäen, die aber eher ideellen Wert haben. Zwar können Beinschnitzer Kunstwerke aus den Zähnen anfertigen, an die Qualität von Mammuton kommt das Material jedoch nicht heran. Ähnliches gilt für das zwar warme und beim Dschungel tiger auch schmückende Fell, das jedoch wenig für Kleidung hoher Qualität geeignet ist.

Es existieren drei Gattungen des Säbelzahn tigers:

- Der große, mit dichtem Fell bedeckte **Steppentiger** (Nivesisch: Kailäki) gilt als die eigentliche Hauptart des Säbelzahn tigers. Sein Fell weist eine braune Färbung auf.

- Der **Silberlöwe** (Isdira: rao'ra, Nivesisch: Kaimuk) ist besonders robust, hat im Gegensatz zu den anderen Säbelzahn tigern eine silberne Mähne und ein ebenso gefärbtes Fell mit dunkelgrauen Streifen, die nur aus nächster Nähe als solche erkennbar sind.

- Der gestreifte, etwas kleinere und gewandtere **Dschungel tiger** (Mohisch: Yakotak) hat besonders lange Fangzähne und ein goldbraunes, schwarzgestreiftes Fell mit kupferrotem Saum an den Streifen. Er ist ein eleganter, schleichender Jäger, der seine Beute hinterrücks anfällt.

Wofür der Säbelzahn tiger die verlängerten Reißzähne besitzt, darüber streiten sich die aventurischen Gelehrten. Einige vermuten, dass der Säbelzahn tiger ein chimärisches Wesen ist und eine der Ursprungs kreaturen, die verlängerte Eckzähne mitbrachten. Allerdings ist der Säbelzahn tiger keine Chimäre und auch sonst ist er weder dämonischen noch magischen Ursprungs, sondern ein gewöhnliches Wildtier. Für Aventurier ist er dennoch ein Ungeheuer.

Verbreitung

Die verschiedenen Gattungen sind über ganz Dere verteilt anzutreffen. In Aventurien leben die Steppentiger in den Grasländern und Steppen des aventurischen Nordens, teilweise sogar im ewigen Eis. Der Silberlöwe lebt in den nordaventurischen Wäldern, der gestreifte Dschungel tiger bewohnt die Regenwälder und Steppen Südaventuriens. Man vermutet, dass eine Rasse ähnlich dem Dschungel tiger auch im nördlichen Uthuria und eventuell den myranischen Dschungeln beheimatet ist. Dennoch kann man mit ziemlicher Sicherheit sagen, dass der Säbelzahn tiger sich schon immer im Norden Aventuriens heimisch fühlte. Zwar kann man ihn bisweilen in den Arenen des Südens als furchtbares Ungeheuer antreffen, das auf Sklaven, Kriegsgefangene oder Gladiatoren gehetzt wird, aber der Säbelzahn tiger fühlt sich in warmen Gegenden eher unwohl.



Lebensweise

Säbelzahn timer haben sich als Jäger auf große, zwar schwerfällige, aber oft wehrhafte Beute spezialisiert und sind damit ein natürlicher Fressfeind von Mammuts, Mastodons, Elchen und Karenen im Norden sowie von Zwerg- und Waldelefanten im Süden. Schnellere Tiere wie Hirsche bzw. Antilopen – oder auch Menschen – stehen an zweiter Stelle auf ihrem Speiseplan. Menschengruppen wird der Säbelzahn timer dabei eher meiden und stattdessen einzelne Personen abseits der Gruppe angreifen. In Uthuria jagen die Tiere außerdem Riesenfaultiere und andere langsame Beutetiere, die in den dortigen Dschungeln besonders groß werden.

Die Reviere der Säbelzahn timer sind sehr weit ausgedehnt und sie sind die meiste Zeit ihres Lebens damit beschäftigt, diese zu durchqueren und darin nach Beute Ausschau zu halten. Haben sie ein Beutetier ausgemacht, besteht ihre Jagdtaktik meist darin, auf dessen Rücken zu springen und ihm ihre tödlichen Zähne in den Hals zu schlagen. Aber auch ein Aufreißen der Bauchdecke von unten sowie das Umwerfen und Verschleppen kleinerer Gegner gehören zu ihrem Repertoire.

Zwar leben sie ähnlich wie andere Raubkatzen meist alleine oder in Paaren und jagen als Einzelgänger, jedoch können sich Säbelzahn timer durchaus auch zu Rudeln zusammenrotten und große Tiere oder Herden gemeinsam angreifen. Die Großkatze erreicht in der freien Wildbahn ein Alter von fünfzehn bis zwanzig Jahren.

Säbelzahn timer

Größe: 3,20 bis 3,60 Schritt (ohne Schwanz); 3,60 bis 4,00 Schritt (mit Schwanz); 1,00 bis 1,30 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 280 bis 350 Stein

MU 14 **KL** 11 (t) **IN** 14 **CH** 12

FF 12 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 17

LeP 50 **AsP** – **KaP** – **INI** 17+1W6

VW 9 **SK** –2 **ZK** 2 **GS** 14

Biss: **AT** 16 **TP** 2W6+3 **RW** kurz

Pranke: **AT** 17 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Biss, Pranke), Kampfrelexe I+II, Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 7, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 11, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 12, Verbergen 8, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Jagdgruppe, in Ausnahmefällen)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 100 Rationen Fleisch (zäh), Fell (150 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 30 Silbertaler)

Kampfverhalten: Einzelne Reisende greift ein Säbelzahn timer an, sobald er sie in seinem Revier bemerkt hat. Gegen eine ganze Gruppe von menschengroßen Wesen wird er sich nur dann in einem direkten Kampf stellen, wenn er in die Enge getrieben wurde oder er ausgehungert ist.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 38 LeP, 25 LeP, 13 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):

☛ **QS 1:** Säbelzahn timer jagen in der Regel alleine und betrachten auch Menschen als Beute, wenn sie ihr Jagdrevier betreten.

☛ **QS 2:** Obwohl Säbelzahn timer Einzelgänger sind, schließen sie sich in mageren Zeiten manchmal zu kleinen Jagdgruppen zusammen. Diese Tiere sind besonders gefährlich, da sie nicht zögern, auch Beute außerhalb ihres angestammten Reviers anzugreifen.

☛ **QS 3+:** Der Säbelzahn timer verschleppt seine Beute (siehe Sonderregel Beute verschleppen).

Sonderregeln:

Beute verschleppen: Wenn ein Säbelzahn timer seine Beute erlegt hat oder sie *Handlungsunfähig* ist, schleppt er sie vom Kampfplatz weg, um sie zu einem sicheren Versteck zu bringen (z.B. in eine Höhle oder auf einen Baum, den er erklettern kann). In dieser Situation lässt er von seiner Beute nur ab, wenn er stark verwundet wird (unter 25 % seiner LeP). So lange er seine Beute mitschleppt, ist er sehr langsam (GS 4).



Schlinger

»Vom Schlinger: Horas-Rex, Sultan al'Achaz, Patriarchenechse, Königsschlinger, Tyrannenechse oder bei den Waldmenschen Matala-Kikulak (etwa: »Fresser der Macht«). All diese Namen haben die Großwildjäger und tapferen Krieger der verschiedenen aventurischen Völker ehrfurchtsvoll dieser Kreatur verliehen. Alle Namen zeugen davon, dass dieses gewaltige und blutrünstige Raubtier einvernehmlich als König der Echsen angesehen wird. Aufrecht stolziert der Schlinger majestätisch über das Land und hebt seinen Kopf mit dem Maul voller scharfer Zähne über die Wipfel der Bäume hinweg, um nach Beute Ausschau zu halten, denn er ist stets gierig nach dem Fraße. In der Tat gibt es wenig, was der Schlinger nicht frisst, sogar an totem Holz soll er manchmal nagen und große Steine verschlucken - obwohl ersteres auch zum Schärfen der Zähne, und das Zweitgenannte zum Zermahlen der am Stück verschluckten Körperteile seiner Beute im Inneren des Bauches dienen mag.

Wo die Menschen ihn ehrfurchtsvoll fürchten, da verehren die Echsenmenschen des Südens ihn stattdessen und schreiben seine Herkunft dem unaussprechlichen Götzen Kr'Thon'Chh zu. Und so wie dessen Diener gerät das Biest leicht in einen fürchterlichen Bluttausch.«

—aus dem Bestiarium von Belhanka, Belhanker Ausgabe 1027 BF

Das unter den oben genannten Namen oder einfach als Schlinger bekannte Reptil ist groß wie ein Riese. Es läuft auf seinen Hinterbeinen, die sehr muskulös sind und hohe Geschwindigkeiten ermöglichen. Dabei nimmt es stehend eine eher aufrechte Haltung ein, rennend eine nach vorne gebeugte, die es eher lang als hoch wirken lässt. Seine Arme sind zwar mit einem Schritt Länge sehr kurz, wenig beweglich und haben zwei oder drei Finger, sie sind aber äußerst stark und dienen dem Festhalten seiner Beute. Seine Hauptjagdwanne ist aber das lange

Maul in seinem ein bis zwei Schritt langen Schädel. Aus diesem Maul ragen zahlreiche lange Zähne, die scharf wie Dolche sind. Zusammen mit dem Hiebe austeilenden Schwanz ist er ein gefährlicher Gegner für Mensch und Tier, zumal er im Verlauf eines Kampfes in einen grässlichen Bluttausch verfallen kann. Nicht umsonst gilt er in manchen Echsenvölkern als heiliges Tier des blutrünstigen H'Rangas Kr'Thon'Chh. Seine dicke Schuppenhaut ist in dunklen Braun- oder giftigen Grüntönen gehalten, seine Krallen sind messerscharf und die Füße dienen ihm zum Zertrampeln oder auf dem Boden Festhalten seiner Beute, die er mit dem Maul zerreißt.

Eine Schwäche hat der Schlinger jedoch: Er kann Beute nur dann entdecken, wenn sie sich bewegt. Je ruhiger sich ein Wesen verhält, desto schwerer kann der Schlinger es ausmachen, selbst wenn er ganz dicht vor seiner Beute steht ein Umstand, der schon so manchen wildnisferfahrenen Abenteurer das Leben gerettet hat.

Verbreitung

Schlinger leben als wechselwarme Echsen nur im Süden Aventuriens und in den tropisch warmen Gebieten anderer Kontinente, so beispielsweise dem Norden Uthurias. Sie bevorzugen Sumpf- oder seltener Regenwaldgebiete, die weitab von menschlichen Siedlungen in der Wildnis liegen. Besonders in den Echsen Sümpfen östlich Selems und im Gebiet rund um den Loch Harodröl sind sie weit verbreitet. In den Echsen Sümpfen werden sie von den Achaz in Gruppen gejagt, denn ein solches Biest zu erlegen verheißt



großes Ansehen im Stamm. Am Loch Harodrôl dagegen verehrt man sie als heilig und glaubt, dass im See mit G'dzill eine gewaltiger, seine Artgenossen noch um ein Vielfaches überragender Schlinger lebt.

Früher soll es weit mehr Exemplare als heutzutage gegeben haben. Zum Glück vermehren sich die Bestien nicht sonderlich schnell und es dauert Jahre, bis aus einem kleinen Schlinger eine furchteinflößende, menschenverschlinge Bestie geworden ist.

Lebensweise

Schlinger sind Fleischfresser und gefährliche Jäger. Haben sie ihr Opfer aufgespürt, versuchen sie es durch Hinterhalte oder schnelle Sprints zu fassen. Lange Verfolgungsjagden mit schnellen Tieren müssen sie jedoch aufgrund ihrer geringen Ausdauer meist abbrechen. Schlinger reißen praktisch alle Tiere ab Schweinegröße aufwärts und schrecken selbst vor Elefanten nicht zurück. Selbstredend fallen neben anderen großen Echsen und Pferden auch Menschen und andere humanoide Spezies in das Beuteschema dieser blutrünstigen Wesen, auf Uthuria sogar Riesengürteltiere. Sie haben selbst keine Fressfeinde in ihrer Umgebung und gelten damit als Spitze der Nahrungskette in den südlichen Sümpfen. Sie bevorzugen frisches Fleisch, fressen zur Not aber auch Aas.

Schlinger sind Einzelgänger, die sich zeitweilig aber zur Vermehrung und Brutaufzucht an ein anderes Tier binden und dann auch bisweilen gemeinsam jagen. Die aus Eiern schlüpfende Brut wird zunächst von den Eltern gefüttert, bis sie selbst mit auf die Jagd darf.

Das Revier eines Schlingers ist groß. Er kann jeden Tag viele Meilen zurücklegen und ist sehr revierbezogen. Gelegentlich kommt es zwischen Artgenossen zu heftigen Kämpfen um Weibchen oder Nahrung. Die Lebenserwartung eines Schlingers beträgt ca. 150 Jahre, auch wenn durch Verletzungen und Jagd nur wenige Exemplare ein solches Alter erreichen.

Schlinger

Größe: 5,50 bis 6,00 Schritt (ohne Schwanz); 11,00 bis 13,00 Schritt (mit Schwanz)

Gewicht: 5.000 bis 7.000 Stein

MU 18 **KL** 8 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 10 **GE** 12 **KO** 20 **KK** 26

LeP 200 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 6 **SK** –2 **ZK** 5 **GS** 12

Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+8 **RW** mittel

Schwanz: **AT** 10 **TP** 1W6+4 **RW** lang

RS/BE 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss und 1 x Schwanz)

Vorteile/Nachteile: Bluttausch, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Biss, Schwanz), Schildspalter (Biss, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Wuchtschlag I-III (Biss, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern (keine Probe erlaubt; Schlinger können nicht klettern), Körperbeherrschung 5, Kraftakt 14, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Schlinger können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Verbergen 5, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2 (bei der Paarung)

Größenkategorie: riesig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 1.000 Rationen Fleisch (ungenießbar; außer für Achaz), Haut (500 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 40 Silbertaler)

Kampfverhalten: Ein Schlinger greift alles an, was größer als ein Schwein und maximal so groß wie ein Elefant ist. Rennt seine Beute weg, verfolgt er sie, aber nicht länger als 5 KR.

Flucht: Verlust von 75% der LeP

Schmerz +1 bei: 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):

- **QS 1:** Ein Gerücht besagt, dass ein Schlinger nur Beute sehen kann, die sich bewegt.
- **QS 2:** Der Schlinger ist kein ausdauernder Jäger. Beute oder Gegner, die schneller sind als er, lässt er nach einer kurzen Weile in Frieden. Leider ist er schneller als die meisten Menschen/Achaz/Zwerge.
- **QS 3+:** Schlinger töten Beute, auch wenn sie gerade satt sind. Sie hängen sie dann an Bäume, um sie zu einem späteren Zeitpunkt zu fressen. Tote Tiere an Bäumen sind ein sicheres Zeichen dafür, dass ein Schlinger nicht fern ist.

Sonderregeln:

Nicht bewegen!: Schlinger nehmen absolut ruhig stehende Beute schlecht war und ignorieren sie dann meistens. Helden können eine Vergleichsprobe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten) gegen Einschüchtern des Schlingers ablegen. Jeder Held, der die Probe gewinnt, bleibt ruhig stehen und wird vom Ungeheuer ignoriert. Jedes Mal, wenn der Schlinger von dem gleichen Helden auf diese Weise getäuscht werden soll, wird die Probe des Helden um 1 zusätzlich erschwert.



Schneelaurer

»Was kann man Gutes vom Schneelaurer berichten? Eigentlich nichts. Nun gut, wenn man den Mut aufbringt und diese Bestie wirklich jagen will, so kann man sich vielleicht bei der Firunkirche einschmeicheln, denn die mag diese Pelzdinge nicht. Und die Nivesen, ja die Nivesen, die verehren Krieger, denen es gelungen ist, einen Schneelaurer zu töten und das Fell zu erbeuten. Kann ich schon verstehen. Die weißen Pelzviecher sind schon ein Ärgernis. Nicht so schlimm wie Drachen, aber du willst dennoch keinen von denen an der Ferse kleben haben. Wenn sie dich erst mal im Eis gefunden haben, dann verfolgen sie dich, bis einer von euch beiden tot ist. Damals, als meine Freunde Xaron und Rashim nach dem Polar-diamanten suchten, hat so ein Mistvieh sich mit mir angelegt. War wirklich penetrant. Und wurde immer wilder, je öfter ich es verletzt habe. Aber einem ordentlichen Felsspalter hat so ein Schneelaurer nichts entgegenzusetzen.

Xaron hat das Wesen nach dem kleinen Vorfall untersucht. Muss alles untersuchen, dieser Xaron. Ist wohl so bei den Puninern. Auf jeden Fall meinte er, dass man offenbar noch eine leichte Spur dämonischer ... irgendwas Dämonisches an dem Vieh sah. Und wenn der Puniner das sagt, dann stimmt das auch. Würde mich nicht wundern, wenn irgendwelche Zauberinge die Schneelaurer einst erschaffen haben. Müssen aber Großlinge gewesen sein. Angroschim würden so was nicht tun.«

—Erzählung des zwergischen Kriegers Hardas Sohn des Kuro-las, neuzeitlich

Schneelaurer bewohnen den Hohen Norden Aventuriens. Ihr weißes Fell bietet ihnen nicht nur hervorragenden Schutz gegen die Kälte der Umgebung, sondern tarnt sie auch bestens in Schnee und Eis. Sie sind gefährliche Raubtiere, die einen schlechten Ruf besitzen – und in diesem Fall zu Recht!

Eine Besonderheit des Wesens ist die Rage, in die es sich versetzt, sobald es verletzt wurde. Kaum ein anderes Wesen reagiert so rachsüchtig wie ein Schneelaurer. Das Tier wird mit jedem Treffer immer wütender und stärker

und greift unablässig denjenigen an, der es verletzt hat. Es zieht sich zwar manchmal zurück, aber nur, um die nächste Gelegenheit abzuwarten, wieder anzugreifen. Kaum jemand weiß, dass die Schneelaurer chimärischen Ursprungs sind. Sie sind keine natürliche Spezies, sondern wurden aus verschiedenen Wesen zusammengesetzt. Die ursprünglichen Tiere lassen sich heutzutage jedoch allenfalls errahnen, aber nicht mit Sicherheit bestimmen. Vermutlich bestehen sie aus Dachs und Vielfraß, vielleicht auch noch einer Bärenart. Wer sie erschaffen hat und zu welchem Zweck, ist jedoch vollkommen unbekannt. Auch der genaue Zeitpunkt ihres ersten Auftretens ist nicht bekannt und viele Quellen widersprechen sich hier. So verorteten manche Gelehrte ihre Erschaffung in den Magierkriegen, andere in den Dunklen Zeiten. Die Elfen jedoch singen Legenden, in denen ähnliche Bestien vorkommen und die schon Jahrtausende alt sind.

Nach all den Jahrhunderten, die sie sich nun schon natürlich fortpflanzen, gelten sie auch nicht mehr als Chimären und ihr dämonisches Erbe ist kaum noch magisch zu erkennen. Ihr böses Wesen ist ihnen jedoch erhalten geblieben.

Verbreitung

Noch bis vor wenigen Jahren waren Schneelaurer relativ selten. Doch nach dem Erscheinen Borbarads und der Machtergreifung seiner Dienerin, der Eishexe Glorana, vermehrten sich die weißen, kleinen Biester jedoch auf geradezu dramatische Art und Weise. Die dämonisch erzeugte Kälte des Eisreiches hat sie offenbar fruchtbarer gemacht. Da jedoch die Nahrung im Gegensatz dazu nicht mehr geworden ist, reagieren die Schneelaurer noch aggressiver als früher und versuchen alles zu fressen, was sich als Beute eignet.

Deshalb kann man sie häufiger im Hohen Norden antreffen, wo sie für Expeditionen, Goldsucher und reisende Händler eine große Gefahr darstellen. Anders als früher schließen sich Schneelaurer

nun auch zu kleinen Gruppen





Schneelaurer

Größe: 0,80 bis 1,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,00 bis 1,20 Schritt (mit Schwanz); 0,30 bis 0,50 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 22 bis 30 Stein

MU 15 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 11 **FF** 13 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13

LeP 24 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 8 **SK** 3 **ZK** 1 **GS** 9

Biss: AT 14 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Aufmerksamkeit, Finte I (Biss), Kampfreflexe I, Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 8, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 3, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 7, Verbergen 12, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Meute)

Größenkategorie: klein

Typus: übernatürliches Wesen (ehemals Chimäre), nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5

Beute: 8 Rationen Fleisch (zäh), Pelz (60 Silbertaler)

Kampfverhalten: Schneelaurer greifen alles bis zur Größe eines Menschen an, egal ob es sich um einen einzelnen oder mehrere Gegner handelt. Sie legen meist Hinterhalte, um ihre Beute zu überraschen. Schneelaurer versuchen, sich nach jeder eigenen gelungenen Attacke aus dem Kampf zurückzuziehen. Anschließend verfolgen sie

ihren Gegner allerdings heimlich, um ihn aus dem Hinterhalt erneut anzugreifen.

Flucht: Schneelaurer versuchen nach ihrer ersten gelungenen Attacke zu fliehen; sind sie in Wut, kämpfen sie bis zu ihrem Tod.

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

• **QS 1:** Die Wesen leben im Hohen Norden und sind aufgrund ihres weißen Pelzes nur schwer zu entdecken.

• **QS 2:** Schneelaurer greifen gerne aus dem Hinterhalt an, auch menschengroße Wesen. Sie kämpfen allerdings nicht lange mit ihrem Gegner, sondern ziehen sich zurück, um an anderer Stelle aus dem Hinterhalt wieder zuzuschlagen.

• **QS 3+:** Immer wenn ein Schneelaurer verletzt wird, wird er aggressiver und gefährlicher, bis er schlussendlich in Wut verfällt.

Sonderregeln:

Wut: Schneelaurer erleiden durch Treffer den Zustand *Wut*. Für jeden erfolgreichen Angriff gegen einen Schneelaurer, gleich ob durch Waffen, waffenlos, mit Zaubern oder Liturgien, erhält das Wesen eine Stufe des Zustands (bis zu einem Maximum von 4). Es gelten folgende Modifikatoren pro Zustandsstufe: –1 VW, +1 AT, +1 TP. Die Modifikatoren sind kumulativ. Bei drei Treffern hat der Schneelaurer also beispielsweise –3 VW, +3 AT, +3 TP. Der Zustand baut sich pro 6 Stunden um eine Stufe ab.

zusammen, um größere Beute zu erlegen. Diese Bündnisse halten jedoch nur kurz, da die Schneelaurer mit ihren Artgenossen häufig in Streit um Futter geraten.

Ihre Fährten führen zudem immer häufiger auch nach Süden, sodass Reisende sie auch im Bornland, in der Gegend um Riva und dem Norden Thorwals und des Gjalskerlands antreffen können.

Lebensweise

Wie nicht anders zu erwarten, frisst ein Schneelaurer fast jedes kleinere Beutetier in seiner kargen Heimat. Doch auch gegenüber größerer Beute ist er nicht zurückhaltend. Sollte ihm ein Mensch begegnen, so muss

er damit rechnen, dass der Schneelaurer ihn angreift. Im Gegensatz zum Angriff auf kleinere Beute geht der Schneelaurer dann aber nicht direkt vor, sondern versteckt sich gut vor dem Zweibeiner und wartet auf seine Chance zuzuschlagen. Meistens versucht er, ungeschützte Stellen wie die Kehle anzugreifen und kann dabei erstaunlich hoch springen. Der Schneelaurer kann ein Alter von etwa dreißig Jahren erreichen, vereinzelt wird er gar doppelt so alt. Zum Glück vermehren sich diese Wesen nur selten bzw. meist überlebt im Eis nur ein Junges vom ganzen Wurf. Im ehemaligen Eisreich Gloranas, dem äußersten Norden Aventuriens, sind sie seit einigen Jahren jedoch eine rechte Plage.

Shruuf

»Von den Shruufya: Zuzusehen, wie sich die Heptarchen gegenseitig zerfleischen, hat vielen im Orden Genugtuung gebracht, doch ob der Schrecken, die dabei geschahen, besteht nur wenig Grund zur Freude. Xeraan mag besiegt sein, aber statt seiner herrscht nun der Verräter Haffax, dessen Heere sich nicht minder mit dämonischen Mächten verbündeten, sondern vielmehr die Grausamkeit der Niederhöhlen nur noch weiter als Werkzeug der Vernichtung einsetzen. Nimmt nicht die Dämonenpaktiererei noch einmal schrecklichere Formen an, wenn man nicht einmal mehr das Grauen wahrnimmt, das man in unsere Sphäre holt, sondern Unwesen der Niederhöhlen schon nur noch als Kampfmaschinerie sieht?

So beobachteten unsere Späher mehrfach jene feisten, tentakelbewehrten Unwesen, die man Shruufya nennt. Sie berichteten vom unaufhörlichen Kreischen aus den Schnäbeln dieser Widerlichkeiten, das regelrecht am Verstand nagt. Noch schrecklicher aber sind ihre Berichte über gleich mehrere solcher Wesen bei der Invasion durch Haffax, um sein ‚Fürstprotectorat Tobimora‘ auszurufen. Sie zerfetzen, vernichten, zerstören, und spucken auf die Heiligkeit des Lebens, das sie wieder und wieder nehmen.«

—aus dem persönlichen Buch der Schlange der Draconiterin Lea Elida Welfenhaag, Schattenlande, 1030 BF

Der Shruuf (Mehrzahl: Shruufya), auch Feister Blut-säufer oder Vernichter genannt, ist ein viergehörnter Dämon aus der Domäne Belhalhars und gilt als furchtbarer Kampfdämon. Seine manifestierte Gestalt ähnelt meist einem aufrecht stehenden, vogelartigen Wesen mit einem scharfen Schnabel, einem geifernen und unablässig kreischenden Krakenmaul sowie Vogelbeinen. Aus seinem warzenbedeckten Leib ragen vier Hörner und fünf Tentakel. Über diese grundsätzlichen Eigenschaften hinaus ist seine Erscheinung sehr

variabel: Mal ist sein Leib auf widerliche Weise feist, mal hingegen sehr schlank. Mal sind seine Gliedmaßen lang und peitschend, mal sind die Tentakel mannsdick und gedrunken. Auch seine Farbe und Form ist veränderlich, sodass man ebenso schon von sandfarbenen Shruufya mit Geierschnabel und gerupft wirkendem Gefieder gehört hat, wie auch von Peraine verhöhnen-den Storchengestalten mit eitrig-gelben Storchbeinen und einem maskenartigen Gesicht. Es gibt Varianten wie den Bushruuf, den Zerquetscher der Leiber, der sich als vier Schritt großer Affe mit vier Tentakeln manifestiert.

Nicht selten verändert sich die Gestalt sogar während der Manifestation. Tentakel dehnen sich plötzlich, um weiter entfernt stehenden Gegner zu packen, oder der Leib wird windschnittig, während der Shruuf blitzschnell rennt.

Durch ihre vielen Tentakel können Shruufya es mit einer gut ausgerüsteten Ritterlanze oder gar einem ganzen Soldatenbanner aufnehmen. Und da er kein einzigartiger Dämon ist, wurden schon mehrere dieser Unkreaturen gleichzeitig auf Schlachtfeldern gesichtet. Taktisch gut eingesetzt sind Shruufya dabei eine Gefahr, der nur Armeen mit magischer oder karmaler Unterstützung gewachsen sind.

Verbreitung

Der Shruuf wurde sowohl während der Invasion Borbarads als auch unter dessen Nachfolgern oft bei Schlachten beschworen. Der dunkle Herrscher Xeraan hatte Shruuf-Leibgardisten und auch Haffax, der verräterische Erzmarshall des Mittelreiches, bediente sich der Shruufya während seiner Feldzüge. Darüber hinaus haben schon viele Schwarzmagier auf die Hilfe eines Shruuf zugegriffen, um ihre Gegner zu besiegen, sich zu schützen oder etwas zu bewachen.



Shruuf

Größe: 3,50 bis 4,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 22 KL 10 IN 14 CH 14 FF 11 GE 11 KO 18 KK 25

LeP 100 AsP 20 KaP – INI 17+1W6

VW 6 SK 3 ZK 3 GS 6

Schnabel: AT 18 TP 2W6+8 RW mittel

Tentakel*: AT 15 TP 1W6+6 RW lang

Trampeln: AT 10 TP 3W6+2 RW kurz

RS/BE 5/0

Aktionen: 4 (max. 1 x Schnabel)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Tentakel, Schnabel), Hammerschlag (Tentakel, Schnabel), Klammergriff (Tentakel), Mächtiger Schlag (Tentakel), Schildspalter (Tentakel, Schnabel), Tentakelschwung (Tentakel), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Tentakel, Schnabel)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 2, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 14, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Verbergen 0, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horripobus 8 (22/14/14)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Belhalhar), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Shruuf setzt zunächst seine Tentakel ein, um Gegner zu Fall zu bringen oder sie zu erschlagen. Sollte ein Gegner seinen Zorn auf sich geladen haben, z.B. weil er den Shruuf verletzt hat, versucht dieser ihn zu beißen.

Flucht: Shruufya fliehen nicht, außer, der Beschwörer verlangt es.

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Der Shruuf wird nur zu einem einzigen Zweck beschworen: um zu töten, zu zerfetzen und zu vernichten.

☞ **QS 2:** Der Shruuf ist ein viergehörnter Dämon aus dem Gefolge Belhalhars.

☞ **QS 3+:** Die Tentakel abzutrennen bringt nichts, sie wachsen sofort wieder nach.

Sonderregeln:

*) **Tentakel abschlagen:** Um einem Shruuf ein Tentakel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können ein Tentakel durchdringen. Dazu sind 7 SP notwendig, die innerhalb einer KR erzielt werden müssen. Tentakel wachsen bei einem Shruuf augenblicklich wieder nach.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Shruuf ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rondras. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Krieg, Kampf, Stärke und Ehre verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Kor, Shinxir und Brazoragh.

Dämonen-Regeln: Für Shruufya gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Offenbar sind Shruufya schon seit langen Zeiten bekannt, denn bereits alte Legenden und Götzendarstellungen berichten bzw. zeigen den feisten Blutsäufer. So wird unter anderem in Legenden eine Verwandtschaft zum Basilisken beschrieben: Wenn statt einer Kröte eine Henne das Ei eines schwarzen Hahns mit rotem Kamm ausbrütet, entstehe ein ungleich vogelartigeres Gezücht, der Schurrufai.

Lebensweise

Shruufya werden gerufen und existieren nur, um zu töten, zu zerfetzen und zu vernichten. Im Gegensatz zum Zant sind sie aber nicht nur skrupellose Angreifer, sondern können auch vortrefflich zur Bewachung eingesetzt werden. Ein Shruuf ist gnadenlos effektiv und gehorcht den Befehlen seines Beschwörers dabei meist ohne Umschweife, sodass er eher die Rolle einer

taktisch einsetzbaren Kampfmaschine innehat statt der einer wilden Bestie.

Dennoch sollte man nicht die Lust des Shruufs am Töten unterschätzen. Wie alle Dämonen aus Xarfais Gefolge ist sein eigentlicher Daseinszweck das Gemetzel. Nichts tut er lieber, als mit seinen Tentakeln Menschen zu würgen oder zu erschlagen, mit seinem Biss Köpfe zu verschlingen oder seine Gegner einfach mit seinen vogelartigen Beinen zu zermalmern.

Der Shruuf mag nicht der intelligenteste Dämon sein, aber er ist nicht dumm, sondern erkennt schnell Vorteile, die sich ihm bieten, und nutzt sie auch. Allerdings ist er immer noch ein Dämon und reagiert trotz scheinbarem Plan manchmal chaotisch: Ein schon besiegt geglaubter Gegner mag noch einmal eine Chance haben zu entkommen, weil der Shruuf ihn lieber noch quälen will, statt ihn zu töten.

Skelett

»Wenn du dich mit der Nekromantie abgibst, solltest du den Nutzen der einzelnen Zustände des Verfalls kennen. Ich bevorzuge statt lebender Leichname, die mittlerweile überall in den Schattenlanden nutzlos herumstehen, ältere Tote. Skelette mögen nicht die Kraft besitzen, die einer Mumie innewohnt, doch sind sie weder anfällig für Feuer, noch bewegen sie sich so ungeschickt wie Zombies.

Gegen sie hilft nur rohe Gewalt. Mit leichten Fechtwaffen oder einem Pfeil kann man einem Skelett nicht beikommen. Und dabei sind sie nicht weniger furchteinflößend als der Rest. Außerdem stinken sie nicht so und der Anblick ihrer bleichen Knochen ist doch eigentlich ganz hübsch. Sie können zudem keine Krankheiten übertragen, was nicht ganz unwichtig ist, wenn sich solche Wesen in deiner Nähe aufhalten. Skelette sind aus meiner Sicht also deutlich ergiebiger als Zombies. Leider fehlt es ihnen an der Stärke einer Mumie. Könnte man diese noch erzeugen, so hätte man die besten Untoten, die man sich nur vorstellen kann.«

—Satyana, Botin des Todes, Nekromantin und Paktiererin der Thargunitoth, Unterricht in allgemeiner Nekromantie, 1035 BF

Skelette gehören, neben den Zombies und den Mumien, zu den klassischen Untoten. Sie sind die magisch belebten Überreste eines lange Verstorbenen, zusammengehalten weder durch Muskeln noch Sehnen, sondern nur durch finstere Zauberei. An einigen Stellen kann man sogar beobachten, dass es keine natürliche physische Verbindung zwischen den einzelnen Knochen gibt, was ihnen ein zusätzlich furchteinflößendes Äußeres verleiht. Skelette sind vergleichsweise agil und schnell, wenn sie es sein müssen. Normalerweise bewegen sie sich ähnlich langsam wie Zombies vorwärts. Wie alle Untoten nehmen sie die Umgebung nicht mit ihren nicht mehr vorhandenen Augen wahr, sondern mit einem übernatürlichen, magischen Gespür, das alle ihre Sinne ersetzt.

In den letzten Jahren wurden vor allem die Mittelreicher mit ganzen Heerscharen von Untoten konfrontiert. Im Kampf gegen die Herrscher der Schattenlande mussten sie nur allzu oft gegen diese Untoten antreten – und lernten bald auch, dass man Skelette als Gegner nicht unterschätzen sollte. Zwar übertragen sie im Gegensatz zu anderen Untoten keine Krankheiten, doch sind eine ganze Reihe von Waffen gegen sie nutzlos, und man muss schon mit brutaler Gewalt die magische Stabilität durchbrechen, um das Knochengerüst zu zerstören.

Skelette können zudem, anders als Zombies, immer noch motorisch so geschickt agieren, dass sie Waffen und Schilde nutzen können, was ihnen im Kampf große Vorteile verschafft. Damit ist selbst ein einzelnes Skelett ein gefährlicher Gegner, den man nicht unterschätzen darf. Ihr größter Vorteil ist aber auch zugleich ihr größter Nachteil. Einige wuchtige Waffen können die Knochen so leicht zerstören oder auseinanderreiben, dass

Skelette ihre Stabilität verlieren und so schneller ausgeschaltet werden können.

Verbreitung

Wie alle Untoten findet man Skelette normalerweise in der Nähe eines Nekromanten, der sie erschaffen hat. Das bedeutet, dass man ihnen vor allem in den Schattenlanden, im Umfeld der Brabaker Magierakademie und generell in Südaventurien häufiger begegnet, da dort Totenbeschwörer am wenigsten Strafen zu befürchten haben und ungestört ihren sinisternen Plänen nachgehen können.

Kein anderer Untoter ist zudem so verbreitet wie das Skelett. Während Mumien ein sehr seltener Anblick sind, da man für sie eine aufwendige Form der Bestattung nutzen muss, glaubt der gemeine Aventurier zunächst, dass der Zombie ein Großteil aller Untoten ausmacht. Da Fleisch aber relativ schnell verrottet und Knochen lange erhalten bleiben, zudem viele Boronanger und



Skelett

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 30 bis 40 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 **KL** 10 (t) **IN** 10 **CH** 11 **FF** 8 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 13

LeP 14 **AsP** – **KaP** – **INI** 8+1W6

AW 6 **SK** –1 **ZK** –1 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 10 **PA** 4 **TP** 1W6 **RW** kurz

Langschwert: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

Kurzbogen: **FK** 10 **LZ** 1 **TP** 1W6+4 **RW** 10/50/80

Leichte Armbrust: **FK** 10 **LZ** 8 **TP** 1W6+6

RW 10/50/80

RS/BE 0/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Skelette als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 4, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Skeletthorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: 0

Beute: Knochen, gegebenenfalls Waffen, Schild und Rüstung

Kampfverhalten: Skelette gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven oder Wachen eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, greifen sie meist aus Hass auf alles Lebende direkt an. Sobald sie ein Opfer bemerken, gehen sie frontal zum Angriff über.

Flucht: Skelette fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Skelette kämpfen bis zum bitteren Ende.

☞ **QS 2:** Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfaffen richten gegen Skelette nur wenig Schaden an.

☞ **QS 3+:** Skelette greifen nur Lebende an und lassen sich leicht täuschen. Stellt man sich tot, lassen sie einen in Ruhe.

Sonderregeln:

Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfaffen: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Skeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Empfindlich gegen Hiebaffen und Zweihandhiebaffen: Hiebaffen und Zweihandhiebaffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

Extrem Lichtempfindlich: Ist das Skelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 1 SP pro KR.

Meute: Skelette, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Skelett in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

Skelettart: Die oben genannten Werte gelten für ein durchschnittliches Menschenskelett. Andere Skelettarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

Untoten-Regeln: Für Skelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 128).



Grabkammern schon lange existieren, kann ein Nekromant vor allem darauf hoffen, Skelette zu erschaffen. Sie können durch Totenbeschwörer überall auf Dere auftauchen. Manchmal erheben sie sich aber auch ganz von selbst aus ihren Gräbern, aufgrund eines alten Fluches, in den Namenlosen Tagen oder weil eine Sternenkongstellatation magische Kräfte freisetzt, welche die Knochen beleben.

Unter Nekromanten gibt es einige Legenden, die von einem Reich der Toten berichten, in welchem ein Skelettkönig herrschen soll. Wo sich dieses Reich befindet, darüber streiten die Totenbeschwörer. Einige nennen Uthuria oder Myranor, wieder andere verweisen auf unterirdische Anlagen in der Gegend um Thalusa, wo in den Dunklen Zeiten tatsächlich ein Reich der Nekromanten entstand.

Lebensweise

Skelette sind Befehlsempfänger, die ihre Dienste loyal und ohne zu zögern erfüllen. Sie verharren solange an Ort und Stelle, bis ihr Meister ihnen einen Befehl gegeben hat, den sie anschließend stur ausführen. Sonnenlicht schadet ihnen, jedoch nicht so sehr wie anderen Untoten. Sie ziehen sich aber fast immer in ein nahegelegenes Versteck oder einen Unterschlupf zurück. Einige Skelette graben sich sogar vor Tagesanbruch in den Boden ein, und verlassen erst bei Dunkelheit wieder ihr selbstgeschaukeltes Grab.

Es soll auch Skelette geben, die über lange Zeit eine zunehmende Intelligenz entwickelt haben und freier handeln als ihre erschaffen Brüder und Schwestern. Inwiefern dies aber auf freien Untoten, dämonisch-besessenen Skeletten oder Gerüchten basiert, sei dahingestellt.

Sumpfranze

»Der wilde Feind aus dem Westen aber unterwarf eine Stadt nach der anderen: Bey-el-Unukh wurde verwüstet, die Paläste Ysil'elabs dem Erdboden gleichgemacht, die Zauberpriesterinnen von Al'Zul geschändet und das reiche Shamâlhamma geplündert. Wo zuvor gefeiert und getanzt worden war, herrschte nun die freudlose Knute des Imperiums, das nach den Schätzen Alhaniens gierte und nicht begriff, dass dessen eigentlicher Schatz die Freude am Leben war.

Zu jener Zeit war Amar al'Din ein mächtiger Krieger der Beni Nurbad und Beschützer der Stadt El'Sur. Er sah voller Gram, dass das Land Taubrien verloren war und fasste schweren Herzens den Plan, mit einem Teil des Alhani-Volkes nach Norden zu fliehen. Doch er wusste, dass der Feind ihnen schließlich auch dorthin folgen würde. So verbündete er sich mit der höchsten Priesterin El'Surs und schuf mit ihr eine dornige und doch wunderschöne Blume, die Blüte der Sümpfe.

Als das Heer der Westlandbarbaren auch das stolze El'Sur erreichte, kapitulierte Amar al'Din zum Schein und händigte den Eroberern die Stadt kampflos aus. Aus den Blumen aber hatte man Kränze geflochten, die man den Siegern in einer List als Zeichen der Ehre um die Hälse hängte. Wer immer aber sich daran stach, und das war bald das ganze Heer der Eroberer, verwandelte sich in ein rotäugiges Affentier, das äußerlich so hässlich war wie die Westlandbarbaren im Inneren. Das Volk El'Surs aber verließ die Stadt gen Norden. So fand man für eine Weile Frieden, doch folgten viele der Tiere den Beni Nurbad und den Alhani in den Norden und belauerten sie dort aus den Sümpfen heraus.«

—altes Al'Hani-Märchen, um 450 v. BF

Sumpfranzen (auch Sumpfrantzen oder Rantzen, manchmal auch Paaviane nach der Stadt Paavi) sind affenartige Wesen mit scharfen Krallen und spitzen, langen Zähnen. Ihre unheimlichen, roten Augen haben ihnen den Beinamen Rotaugen eingebracht. Sie bewegen sich auf vier Beinen fort und ähneln dabei mit ihrem breiten Kreuz nicht nur Menschenaffen, sondern mit ihrer graugrünen Fellmähne und dem wippenden Schwanz auch löwenartigen Raubkatzen. Sind sie einzeln eher feige, so werden sie in Meuten zur Landplage rund um die Sumpfgebiete, vor allem in Nordaventurien. Aufgrund ihrer Affengestalt ist es kein Wunder, dass allerlei Sagen über verwunschene und verzauberte Menschen von meist eher hässlichem Gemüt um diese Wesen kreisen. Aus solchermaßen Verwandelten soll ihre Rasse der Legende nach entstanden sein. Die aventurischen Gelehrten rechnen die Sumpfranzen zur Gattung der Affen, auch wenn zahlreiche alte Überlieferungen aus den Dunklen Zeiten von einem magischen Ursprung der Wesen ausgehen.

Sumpfranzen werden etwa zwanzig bis dreißig Jahre alt, aber es soll auch Exemplare gegeben haben, die deutlich älter wurden und damit die Lebensspanne eines Menschen aufwiesen.

Verbreitung

Sumpfranzen sind, wie der Name schon erkennen lässt, Sumpfbewohner. Man trifft sie unter anderem in den Sümpfen Südaventuriens an, vor allem aber sind sie eine der wenigen Affenarten, die auch und hauptsächlich im Norden des Kontinents leben. In den Mooren ganz Nordaventuriens und des Bornlandes kann man deshalb auf diese Kreaturen stoßen. Besonders die nach ihnen benannten Rotaugensümpfe, aber auch das Nebelmoor, das Svaltermoor und das Ödenmoor sind Verbreitungsgebiete. Auf Knüppeldämmen oder Straßen, die an ihnen entlang führen, sind sie eine häufige Plage für Reisende. Bei Hunger wagen sie sich auch aus ihrem Morast heraus und können Straßen, Wälder oder sogar Gehöfte unsicher machen.

Lebensweise

Sumpfranzen sind fleischfressende Jäger, die normalerweise einzeln jagen und sich dabei eher feige verhalten. Sie ernähren sich von den kleinen Lebewesen im Schlamm: Fische, Lurche, Kröten und Schleimgetier gehören zu ihrem Speiseplan, selten einmal auch ein Karnickel oder Rehkitz, das sich in die Moore verirrt hat.



In Rotten jedoch, die sie im Winter bilden, wenn der Hunger jahreszeitbedingt groß ist, lauern Sumpfranzen auch größerer Beute auf. Schnell erkennen sie, wo Wildwechsel stattfinden oder wo nahe ihrer Sümpfe Straßen entlangführen, auf denen Menschen reisen. Je härter der Winter, desto weitere Wege legen sie dabei aus ihren Revieren zurück, um sich gemeinsam auf ihre Beute zu stürzen. Ihre Existenz im Sumpf wird gemeinhin als nieder und widerlich angesehen, ihre Feigheit und Hinterhältigkeit wird verachtet.

Gelegentlich benutzen sie primitive Werkzeuge. Jedoch wurden bislang nicht beobachtet, dass ihre Intelligenz ausreicht, um einfache Waffen wie Knüppel zu benutzen. Allerdings bewerfen sie gefährlichere Beutetiere oder Fressfeinde gerne mit Steinen. Zwar sind sie nicht allzu treffsicher, aber wenn eine ganze Sumpfranzenmeute auftaucht und mit Steinen wirft, reichen meist ein, zwei Treffer aus, um den Gegner das Fürchten zu lehren oder ein Beutetier zu verletzen.

Es gibt in der Tat mehrere belegte Beispiele von Menschen, die in Ranzen verwandelt wurden. Besonders ein Stich des verfluchten, in nordaventurischen Mooren wachsenden Morgendornstrauchs kann zu einer Verwandlung in eine Ranze führen. Solcherlei Verwandelte bilden aber eher die Ausnahme im Vergleich zur breiten Masse dieser Tierart.

Der Morgendornstrauch ist eine in nordaventurischen Sümpfen wachsende magische Pflanze, in der irrlichtartige Geister leben, die Wanderer mit ihren Klagelauten anlocken. Sticht sich der Reisende am Morgendornstrauch, verwandelt er sich binnen einiger Tage in eine Sumpfranze.



Sumpfranze

Größe: 1,40 bis 1,80 Schritt

Körpergröße

Gewicht: 50 bis 70 Stein

MU 11 **KL** 15 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 15 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 14

LeP 32 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 8 **SK** –1 **ZK** 0 **GS** 8

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Krallen: **AT** 14 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Stein: **FK** 14 **LZ** 1 **TP** 1W6 **RW** 5/10/20

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Waffenlos), Präziser Schuss/Wurf I (Stein)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 7, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 5, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 6, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Rotte)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, humanoid

Beute: 25 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Eine einzelne Sumpfranze greift selten menschengroße Wesen an. In einer Gruppe jedoch stacheln sich die Tiere gegenseitig an. Sie werfen zunächst mit Steinen und führen Scheinangriffe aus. Nach 1W6+1 KR greifen sie aber im Nahkampf an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP oder zwei Stufen des Zustands *Schmerz*; sollte die Hälfte aller Sumpfranzen einer Rotte tot oder geflohen sein, flieht auch der Rest.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger
Tierkunde (Ungeheuer):

☞ **QS 1:** Eine einzelne Sumpfranze ist feige, ein Held kann versuchen, sie mit einer Vergleichsprobe (Einschüchtern gegen Willenskraft) zu verjagen. In Gruppen sind sie weitaus mutiger und stellen für Reisende eine ernstzunehmende Bedrohung dar, ab einer Anzahl von 2 ist keine Probe gestattet.

☞ **QS 2:** Sumpfranzen führen Scheinangriffe durch, um ihre Gegner abzulenken.

☞ **QS 3+:** Es gibt Legenden darüber, dass Sumpfranzen verwandelte Menschen sind. Wer sich an den Dornen des Morgendornstrauchs sticht, verwandelt sich binnen kürzester Zeit in eine Sumpfranze.

Sonderregeln:

Meute: Sumpfranzen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Sumpfranze in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Scheinangriff: Wenn Sumpfranzen Scheinangriffe durchführen, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) abgelegt werden. Gewinnen die Sumpfranzen, so erhalten die Gegner eine Stufe des Zustands *Verwirrung*, der 1W6 KR anhält. Der Meister legt für die ganze Sumpfranzenmeute eine Probe ab, jeder Held kann einzeln widerstehen.



Todeshörnchen

»Ein überaus eigenthümliches Thier mit Namen Todeshörnchen lebet am Flusse Svellt. Es gleicht einem Feh mit nachtschwarzem Pelze. Schon seine Farbe zeigt den Göttern sei Dank einem jedem, wie verdorben und grausam dieses Thier ist. Denn auf seiner Stirne wachset ihm ein Horn, gedreht wie ein Alicorn, doch gar spitz und scharf als wie ein Dolche und von blutroter Farbe. Das Todeshörnchen stürzt sich vom Baume herab auf Mensch und Thier und tötet diese mit seinem Horn. Anschließend vergrabet es die Leich, damit sein schändlich Thun unbemerkt bleibe. Dann versteckt es sich erneut und wartet auf dasz wieder jemand des Wegs kommet. So kann es an einem einzigen Tage ein ganzes Dorfe auslöschen. Vielleicht ist es gar kein Thier, sondern ein Daimon, welcher hauset in den Wäldern. Oder es ist ein gewöhnlich Eichhorn, welches ward gesehen von Trunkenen, denn die Schnäps sollen gar stark sein am Svellt.«

–aus Groszer Aventurischer Almanach, stark erweiterte Abschrift der Vinsalter Ausgabe, im Besitz von Jerodan Renfel



Das Todes- oder Leichhörnchen sieht aus wie ein schwarzes Eichhörnchen mit einem kleinen, ebenfalls schwarzen Horn auf der Stirn. Bis auf einige Absonderlichkeiten auf seinem Speiseplan benimmt es sich jedoch meistens wie ein ganz gewöhnliches Eichhörnchen und ist auch von vergleichbarer Intelligenz und Lebenserwartung.

Viele Aventurier halten es für ein alkoholentsprungenes Hirngespinnst, wenn sie davon hören, bis sie die Bekanntschaft des auf den ersten Blick überaus possierlichen Tierchens machen. Menschen wie Orks im Svelltal wissen jedoch, dass das Todeshörnchen existiert und dass es tatsächlich mit gewagten Kopfsprüngen jagt. Ob es Menschen beziehungsweise Orks anfällt, ist jedoch ein beliebtes abendliches Streitthema in der Taverne. Einig sind sich jedoch beide Seiten darüber, dass es sich in den Kochtopf stecken lässt, aber so widerlich schmeckt, dass sich sein Verzehr nicht einmal als Mutprobe für junge Orks eignet. Darüber hinaus ist es zu klein und zu schwer zu fangen, als dass sich die Jagd darauf lohnen würde.

Todeshörnchen erreichen ein ähnliches Alter wie die meisten Hörnchenarten. Die meisten Exemplare sterben nach ein paar Jahren eines natürlichen Todes, viele andere hingegen werden Opfer von Verwechslungen, wenn sich nämlich ihre Beute als zu groß erweist und das Todeshörnchen frisst.

Begehrt sind die Todeshörnchen nicht nur aufgrund ihres Fells, sondern auch wegen ihres Horns. Zwar zerfällt es nach ihrem Tod sofort zu Staub, dieser aber lässt sich für allerlei alchemistische Tinkturen verwenden.

Verbreitung

Todeshörnchen leben ausschließlich im Orkland und im Svelltal. Sie sind jedoch Wald- und Waldrandbewohner, denn nur dort finden sie ausreichend Nahrung und geeignete Verstecke für ihre Nester. Da aber Wälder im Orkland eher selten sind, ist es dort alles andere als einfach, auf ein Todeshörnchen zu treffen.

Todeshörnchen haben sich bislang nicht auf anderen Kontinenten ausgebreitet. Einige Gelehrte befürchten, dass in Myranor oder Uthuria eingeschleppte Todeshörnchen die dortige Tier- und Pflanzenwelt korrumpieren könnten.

Lebensweise

Todeshörnchen bewohnen vorwiegend Bäume, auf denen sie den ganzen Tag auf der Suche nach Nahrung unterwegs sind. Sie sind geschickte Kletterer und können gut springen und erst in der Dunkelheit verkriechen sie sich in eins ihrer Nester. Diese werden aus Zweigen und Blättern in Bäumen und Strauchwerk gebaut und mit Gras gepolstert. Gewöhnlich haben Todeshörnchen etwa vier bis zehn davon.

Die übliche Nahrung eines Todeshörnchens besteht aus Nüssen, Eicheln und Baumrinde, ganz so wie bei seinen Verwandten, den Eichhörnchen. Jedoch frisst es auch Aas und mitunter jagt es dafür. Dabei springt es von einem Baum mit dem Kopf voran auf seine ausgewählte Beute und rammt mit der ganzen Kraft des Sprungs sein Horn in dessen Körper, bevorzugt den Schädel, und tötet so seine Beute. Dabei scheut es sich nicht, auch deutlich größere Tiere anzugreifen, wie Füchse, Rehe oder sogar Wölfe. Anschließend frisst es vom Fleisch des Tieres. Was es nicht verzehrt oder als Vorrat vergräbt, lässt es liegen, woran sich dann Artgenossen oder andere Tiere bedienen.

Wie viele andere Hörnchen legen auch Todeshörnchen Vorräte für den Winter an. Dafür vergraben sie jedoch keine Depots mit Nüssen und Eicheln, sondern buddeln den Kadaver ihrer Jagdbeute ein. Deswegen jagen sie auch vorwiegend im Herbst. Im Winter wird das Aas bei Bedarf wieder ausgegraben und verzehrt. Da sie jedoch nicht die allerklügsten Tiere sind, vergessen sie häufiger, wo sie ihre Vorräte vergraben haben und müssen erneut auf die Jagd gehen.

Todeshörnchen sind nicht besonders aggressiv, bei Gefahr ergreifen sie meistens die Flucht. Dennoch bewerfen sie Störenfriede mitunter unter lautem Keckern mit Eicheln oder Zweigen.

Üblicherweise sind sie Einzelgänger, nur in der Paarungszeit im Frühling oder wenn sie Junge haben lassen sich Leichhörnchen in Gruppen antreffen. Dann ist besonders Vorsicht geboten, denn wie viele andere Tiere verteidigen auch Todeshörnchen ihre Jungen entschlossen. Dann kann es auch durchaus sein, dass sie ihre scharfen Nagezähne nutzen, um in neugierige Finger oder Waden zu beißen, oder das Horn in den Gegner zu rammen versuchen.

Seit Jahrhunderten versuchen Alchimisten das Horn des Todeshörnchen nach dessen Tod zu erhalten, damit es nicht zu Staub zerfällt. Allerdings waren bislang alle Versuche Fehlschläge.



Todeshörnchen

Größe: 0,15 bis 0,25 Schritt (ohne Schwanz); 0,30 bis 0,40 Schritt (mit Schwanz)

Gewicht: 0,2 bis 0,4 Stein

MU 16 **KL** 8 (t) **IN** 12 **CH** 14

FF 14 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 8 (k)

LeP 3 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 8 **SK** –3 **ZK** –2 **GS** 10

Biss: **AT** 17 **TP** 1W3 **RW** kurz

Sturzangriff mit Horn: **AT** 15 **TP** 1W6+2 **RW** kurz
RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Sturzangriff mit Horn), Verbessertes Ausweichen I

Talente: Einschüchtern 1, Klettern 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 1, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 12, Verbergen 14, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2 (bei der Paarung) oder 1W6+2 (Gruppen in der Paarungszeit)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 1 Ration Fleisch, Fell (10 Silbertaler), Trophäe (Hornstaub, 8 Silbertaler)

Kampfverhalten: Todeshörnchen verbergen sich auf den Ästen von Bäumen und warten ab, bis Beutetiere unter dem Baum vorbeigehen. Menschengroße Wesen werden meist irrtümlich ebenfalls für solche gehalten. Sollte etwas oder jemand unter dem Baum entlang laufen, lässt sich das Todeshörnchen mit dem Horn voran nach unten fallen, um ihre Beute aufzuspießen.

Flucht: Sollte die Beute nach dem Sturzangriff noch leben, flieht das Todeshörnchen auf einen anderen Baum.

Schmerz +1 bei: 2 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):

☛ **QS 1:** Das Fell eines Todeshörnchen ist ein Luxusartikel. Die Mütze so manches Patriziers oder Adligen ist aus Todeshörnchenfell gefertigt.

☛ **QS 2:** Die bevorzugte Beute von Todeshörnchen sind kleine Nagetiere oder Vögel. Gelegentlich sind auch Füchse oder Wölfe darunter, die den Angriff des Todeshörnchens sogar oft überleben. Menschen werden von ihnen nur fälschlicherweise für Beute gehalten.

☛ **QS 3+:** Das Horn zerfällt nach dem Tod eines Todeshörnchen zu Staub, lässt sich aber als Ingredienz für so manchen alchimistischen Trank einsetzen.

Sonderregeln:

Putzig: Todeshörnchen sind putzige Wesen. Um Todeshörnchen ohne Grund anzugreifen, muss dem Held eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um 1 gelingen.



Weißer Hetzer

»Eine Winterlandschaft, kalt, eisig, tot. Der eigene Körper, kälter werdend, schwach, bald tot. Schweifende Gedanken eines Sterbenden zu seinen Verfolgern, den telori, den verdorbenen Menschen. Genügt es ihnen nicht mehr, ihre Hundegezüchte, der Abglanz einstmals stolzer Wölfe, unter ihre Knute zu zwingen? Wie können sie nur in ihrem êoza, ihrem Leichtsinn, auf die finstere zer'taubra zurückgreifen? Sehen sie nicht, dass sie die Schöpfung iama verderben und damit erst ihr Land, dann sich und zuletzt ihren Geist? Weshalb diese Kurzsicht, Dummheit, dieser falsche Weg der Kurzlebigen? Der Geruch nach dem Dunst der rolargra-bel'shir. Sie sind nah, der Geruch des Atems spürbar, das gehetzte Röcheln hörbar. Nun sichtbar: Weißer, kalter Atem, der an den Bäumen zu eisigem Raureif gefriert, Blätter verwelken und Äste vergehen lässt. Das gequälte Knurren geschundener Tierseelen. Hören sie denn selbst nicht die Disharmonie? So sinnlos. Kälte, Geruch nach Blut, dann der Biss, Schmerzen, SCHMERZEN!«

—aufgezeichnete Gedankenbilder eines zu Tode gehetzten Elfen, Herzogsmark Sokramor, 1030 BF

Diese mit zwei Wolfsköpfen und bis zu acht Beinen ausgestatteten Monstrositäten sind nicht nur alptraumhafte Kreaturen aus den verderbtesten Fieberträumen der Niederhöhlen, sondern auch eine widerwärtige Parodie auf das tobrische Wappentier, den zweihäuptigen Wolf Isegrimm aus dem Gefolge Firuns.

Beim Weißen Hetzer handelt sich um die Kreuzung eines Silberwolfes mit einem Dämon, dem Karmanath aus Nagrachs Gefolge. Seine Schulterhöhe beträgt gut einen Schritt, aber auch bis zu zwei Schritt hohe Exemplare wurden schon gesehen. Sein Fell ist von weißer Farbe, die von schmutzigem rüdigem Hellgrau bis zu einem unnatürlichen albinoartigen Farbton reichen kann. Die

Weißten Hetzer sind brutale Jäger und wurden als solche auch in Jagdmeuten von Adligen der Schattenlande wie Hunde gehalten – bevorzugt, um Menschenjagden auszurichten. Sie werden nur etwa sechs oder sieben Jahre alt.

Die ersten Versuche der Chimärologen ergaben fast ausschließlich Exemplare mit acht Beinen. Jedoch zeigt sich, dass die Kontrolle der Beinpaare nicht immer reibungslos funktionierte und der Weiße Hetzer öfters ausrutschte oder zu zuckenden Bewegungen neigte. Die zusätzlichen Beine sorgten auch nicht dafür, dass der Daimonid schneller war als der ursprüngliche Silberwolf, sodass man weiter experimentierte, um diese Schwäche auszumerzen. Spätere Schöpfungen haben teilweise nur noch die üblichen zwei Beinpaare, was zu einer deutlich besseren Kontrolle der Bewegungen geführt hat.

Verbreitung

Weißte Hetzer sind vor allem in Tobrien verbreitet, wo sie sich als fortpflanzungsfähige Daimonide in den Wäldern vermehren. Lange dachte man, sie seien dort unter dem düsteren Herzog Arngrimm gezüchtet worden, dessen Lehnsleute sich die wilden Tiere als Standessymbol hielten wie Adlige sich andernorts Jagdhunde. Noch heute gibt es Adlige aus den Schattenlanden, die domestizierte Hetzer besitzen. Man rätselte geraume Zeit, ob zu ihrer Erschaffung Dämonen aus Agrimoths Domäne wie beispielsweise der Tuur-Amash beschworen wurden, was angesichts der Nähe zu Yol-Ghurmak plausibel schien. Doch mittlerweile steht fest, dass ihr Ursprung vielmehr in einem Handel des Herzogs mit der Eishexe Glorana liegt, die es verstand, den dämonischen Samen der Karmanthi zur Zucht zu gewinnen und damit diese Rasse zu schaffen.



Weißer Hetzer

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt (ohne Schwanz); 1,70 bis 2 Schritt (mit Schwanz); 1,20 bis 2,00 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 90 bis 100 Stein

MU 13 KL 11(t) IN 13 CH 12 FF 11 GE 13 KO 13 KK 15

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 1 ZK 3 GS 11

Biss: AT 13 TP 1W6+5 RW kurz

Krallen: AT 15 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE 1/0

Aktionen: 2 (jeder Kopf kann 1 x Biss ausführen, Anspringen ist nur insgesamt 1 x möglich)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Krallen), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Krallen)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern (keine Probe erlaubt; Weiße Hetzer können nicht klettern), Körperbeherrschung 12, Kraftakt 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 11, Verbergen 7, Willenskraft 8

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Meute)

Größenkategorie: mittel

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –2

Beute: 20 Rationen Fleisch (ungenießbar). Der tobische Kanzler zahlt pro Wolfskopf 10 Silbertaler (also insgesamt 20 Silbertaler pro Weißem Hetzer).

Kampfverhalten: Der Weiße Hetzer wird als Jagdhund eingesetzt. Er ist seinem Erschaffer gegenüber loyal und gehorcht meist auch dessen Befehlen. Will der Weiße Hetzer jemanden angreifen, so attackiert er sein Opfer mit Bissen beider Köpfe. Hat er jedoch genug Anlauf (etwa 4 Schritt und mehr), wird sein erster Angriff ein Anspringen sein, um den Gegner zu Boden zu befördern. Dann verbeißt sich der Weiße Hetzer mit beiden Mäulern in sein Opfer.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Die Weißen Hetzer sind Daimonide.

☞ **QS 2:** Laut einigen Berichten wurden sie aus einem Silberwolf und einem Dämon namens Tuur-Amash erschaffen. Doch in Wahrheit sind Weiße Hetzer Züchtungen zwischen Wölfen und Karmanthi.

☞ **QS 3+:** Weiße Hetzer kann man mit Futter ablenken. Wenn man ihnen ein Stück Fleisch zuwirft, dann streiten sich die beiden Köpfe einen kurzen Moment lang, wer das Fleisch fressen darf.

Sonderregeln:

Großer Bruder: Gelegentlich kommen weit größere Exemplare vor, die einige Schritte größer und schwerer sind. Der Große Weiße Hetzer entspricht seiner kleineren Version, mit folgenden Modifikatoren: +5 KO, + 5 KK, +25 LeP, + 2 ZK, +4 TP, +1 RS, INI 8+1W6, SF Mächtiger Schlag, Wuchtschlag I+II statt nur I, Größenkategorie groß, Kraftakt 14, Beute 100 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Gierig nach Fleisch: Wirft man dem Weißen Hetzer ein Stück Fleisch zu, streiten sich beide Köpfe darum. Der Streit dauert 1W3+1 KR lang und der Weiße Hetzer nutzt seine Aktionen nur zum Fressen, es sei denn, er wird angegriffen, dann greift auch er normal an. Der Trick funktioniert nur einmal pro Tag.

Wilde Meute: Weiße Hetzer, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Weißem Hetzer in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +3 AT). Bei jedem Kampf der Meute muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 lassen sie nach 2 KR vom Gegner ab und fangen an, sich 1W6 KR lang untereinander anzugreifen, bis sie sich wieder ihrem Opfer zuwenden.

Daimoniden-Regeln: Für Weiße Hetzer gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 128).



Als Daimonide wagen sie sich selten aus diesen düsteren Landen heraus, sondern verteidigen stattdessen immer verbissener ihre schrumpfenden Reviere. Wo immer zwölfgöttliche Ordnung herrscht, gibt es Kopfgelder auf das Töten der halbdämonischen Bestien.

Lebensweise

Die Weißen Hetzer sind gnadenlose Jäger, die das Fleisch nahezu aller Tiere verspeisen und nicht einmal vor verderbter, daimonider Brut als Nahrung zurückschrecken – kein Wunder, gehören sie doch selbst dazu. In den Wintermonaten sind sie aktiver und bevorzugen allgemein kalte Temperaturen. Gerade bei Nahrungsknappheit rotten sich die sonst eher einzelgängerischen Kreaturen zu Meuten zusammen. Als solche sind sie umso gefährlicher und können es auch mit wehrhafter Beute

bis hin zu bewaffneten Menschengruppen aufnehmen. Da in ihren Meuten aber weniger Zusammenhalt oder Ordnung als in gewöhnlichen Wolfsrudeln herrscht, sondern ein extremes Recht des Stärkeren, zerfleischen sie sich früher oder später gegenseitig in Kämpfen um Beute und Weibchen. Solche zeitweilige Bündnisse sind daher nur selten von Bestand.

Ihre Erschaffer haben den Weißen Hetzern etwas mit auf dem Weg gegeben, was in der Chimärologie als Meisterwerk gilt: Fortpflanzungsfähigkeit. Anfangs war dies noch bei keinem Weißen Hetzer möglich, doch die späteren Exemplare konnten sich von selbst vermehren. Glücklicherweise sind sie weder besonders fruchtbar noch ist jeder Wurf überlebensfähig, sonst hätte Tobrien bald eine Plage dieser Bestien zu erwarten.

Wolfsechse

»Was für eine Großtat die Wolfsechse doch ist! Zwei so völlig widersprüchliche Tiere miteinander zu vereinen, erfolgreich zu vereinen. Wölfe, die feuriger Instinkt sind, und Echten, so überaus kalt und starr. Wahrlich, das war eine große Zeit für unsere Zunft, Chimärologen waren angesehen und geliebt. So anders als heute. Dennoch bezweifle ich, dass Hydronius einer der Größten unter den Chimärenmeistern war. Denn die Wolfsechse ist eine der wenigen seiner Kreationen, die funktionierten. Sie erfreut sich heute noch großer Beliebtheit, ausgezeichnete Wächter und Jäger entfloherer Sklaven. Völlig verständlich. Doch der Rest, Ochsenfrösche und Feuersalamanderpferde! Wie konnte er nur auf den irrigen Gedanken kommen, dass auch nur eins davon gelingt? Chimärologie ist schließlich kein Kinderspiel, wo man zusammensteckt, was man so findet! Sie ist Wissenschaft! Abgesehen davon, was wollte er damit bezwecken? Ein quakendes Rindvieh? Neben der Wolfsechse lässt sich von ihm vor allem eins lernen: wovon man besser die Finger lässt, weil man sich damit zum Gespött der Nachwelt macht.«

—aus den privaten Notizen des Chimärologen Zurbaran von Frigorn

Wolfsechsen haben üblicherweise den Körper eines Wolfes, doch statt eines Fells sind sie von Echtenschuppen bedeckt. Auch haben sie einen Echtenschwanz und eine gespaltene Zunge und mitunter noch das eine oder andere Merkmal einer Echtenart wie Nackenhörner oder Hornkämme. Sie sind Chimären, mittels Magie zusammengefügte Wesen aus Wolf und einer größeren Echten. Da bei der Erschaffung nicht immer die gleiche Echtenart verwendet wird, können sich Wolfsechsen im

Aussehen ihrer echten Teile stark unterscheiden, sind jedoch üblicherweise etwa so groß wie ein Wolf.

Erschaffen wurden die ersten Wolfsechsen um etwa 700 vor Bosparans Fall von dem Chimärologen Hydronius von Selem. Sein Ziel war es, gleichermaßen loyale wie gefährliche Wesen zu kreuzen. Anders als bei etlichen seiner zahlreichen Experimente hatte er diesmal Erfolg, denn Wolfsechsen werden bis heute als Wach- oder Jagdchimären eingesetzt.

Den meisten Aventurieren sind sie unbekannt und allein ihr Anblick würde völliges Entsetzen auslösen. Wie alle Chimären gelten sie als abscheuliche und götterlästerliche Ungeheuer, wozu ihr wenig ansprechendes Äußeres und ihre knurrenden und zischenden Lautäußerungen noch beitragen. Eine entlaufende Wolfsechse wäre wohl dazu in der Lage, einem ganzen Dorf gefährlich zu werden. Sie zur Strecke zu bringen wäre eine Aufgabe für echte Helden.

Verbreitung

Passend zu der Heimat ihres Erschaffers lassen sich die meisten Wolfsechsen in der Nähe von Selem antreffen, wo sie als Haustiere gehalten werden. Einige exzentrische Reiche in Südaventurien besitzen Wolfsechsen als exotischen, verruchten Hundeersatz oder als Wächter für Sklaven und das eigene Grundstück. Bei den Echtenmenschen halten einige Priester Wolfsechsen, um unerwünschte Eindringlinge von Tempeln und anderen geheimen Orten fernzuhalten.

Nördlich der feuchtwarmen Dschungel könnten die meisten dieser Wolfsechsen gar nicht überleben, denn ihrem echten Anteil entsprechend ist Kälte für sie äußerst unangenehm. Mehr noch, Wolfsechsen können große



Wolfsechse

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,70 bis 2,40 Schritt (mit Schwanz); 0,80 bis 1,10 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 60 bis 70 Stein

MU 11 KL 12 (t) IN 12 CH 12 FF 11 GE 14 KO 12 KK 14

LeP 40 AsP – KaP – INI 1W6+13

VW 7 SK 3 ZK 3 GS 12

Biss: AT 13 TP 1W6+4 RW kurz

Pranke: AT 15 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz / Kälteempfindlich

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 2, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 11*, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2W6 (Meute)

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: 0

Beute: 40 Rationen Fleisch (zäh), Schuppenfell (40 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wolfsechsen werden vor allem als Wächter erschaffen. Sie hören auf ihren Erschaffer und greifen auf dessen Befehl hin an. Sie springen zunächst ihre Opfer an und versuchen sich dann in sie zu verbeißen.

Flucht: Verlust von 75 % ihrer LeP

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Wolfsechsen sind ein Klassiker der Chimärologie. Sie wurden schon vor Jahrtausenden erschaffen, aber bislang ist es noch nicht gelungen, fortpflanzungsfähige Wolfsechsen zu erzeugen.

☞ **QS 2:** Die Wolfsechse wurde nach dem Vorbild eines legendären Ungeheuers erschaffen, das irgendwo in der Region zwischen Chorhop und Mengbilla lebte. Sie ist allerdings extrem anfällig für Kälte und überlebt bei geringen Temperaturen nur wenige Minuten.

☞ **QS 3+:** Die Wolfsechse kann sich in grüner Umgebung gut tarnen und ist dadurch nur sehr schwer zu entdecken.

Sonderregeln:

*) **Tarnung:** Durch die Farbe der Schuppen kann die Wolfsechse sich in entsprechender Umgebung (Dschungel, Sumpf) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken, Wahrnehmen*), um sie zu entdecken, sind dort um 2 erschwert.

Extrem Kälteempfindlich: Bei Temperaturen von weniger als 10 Grad erleidet die Wolfsechse 1 SP pro KR.

Meute: Wolfsechsen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Wolfsechse in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

Chimären-Regeln: Für Wolfsechsen gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 128).



Kälte überhaupt nicht vertragen und sterben meistens nach wenigen Augenblicken, wenn die Temperaturen unter einen gewissen Punkt fallen. Es wäre für Chimärologen jedoch möglich, Wolfsechsen auch mit weiter nördlich heimischen Echsen zu erschaffen. Diese würden weitaus weniger Probleme mit Kälte haben, im Gegenzug aber wohl unter großer Hitze leiden.

Lebensweise

Wolfsechsen sind Chimären, sie wurden für einen bestimmten Zweck erschaffen, der ihr Dasein bestimmt. Ihr tierisches Wesen wurde pervertiert, dennoch bleiben oft Bruchstücke davon erhalten, die sich in plötzlicher Sehnsucht nach Streicheleinheiten oder Sonnenbaden äußern können. Aber vorwiegend ist es allen Wolfsechsen gemein, dass sie gerne jagen und töten. Außerdem verfügen sie, wie Wölfe und Echsen gleichermaßen, über eine ausgesprochen feine Nase.

Sie fressen Fleisch, doch wenn sie nach Belieben jagen können, erlegen sie aus purer Freude am Töten deutlich

mehr als sie fressen können. Sie machen auch keinen Unterschied zwischen Tieren und Humanoiden, wobei viele die Jagd auf warmblütige Wesen dennoch zu bevorzugen scheinen.

Wolfsechsen haben üblicherweise einen oder mehrere Besitzer, denen sie gehorchen müssen. Damit sie auch in jeder Situation gehorchen und nicht eines Tages ihr Jagdtrieb durchbricht und sich gegen den Besitzer wendet, wird ihnen Gehorsam oft regelrecht eingepreßt. Sollten mehrere Wolfsechsen zusammen gehalten werden, bilden sie untereinander eine Rangordnung aus, meist mittels Anknurren und gegenseitigem in die Schnauze Beißen.

Wolfsechsen können sich nicht von sich aus fortpflanzen, sie sind stets das Werk eines Chimärologen. Unklar ist auch, wie alt sie tatsächlich werden können. Viele werden erschlagen, doch einige Bewohner Selems behaupten, dass Wolfsechsen eher nach ihrem echsischen Erbe kommen und über hundert Jahre alt werden können.

Yeti

»Yetis, auch Schneeschrate genannt, sind von großer Statur und stark bepelzt. Sie sind sehr dumm, ganz weisz und gleichen im Gesichte einem Orken. Sie hausen im Hohen Norden auf der Insel, welche man Yeti-Land nennet, weil es nur dort diese Wesenheiten geben tut. Sonsten ist die Insel leer und kahl, besteht sie doch ganz aus Fels und Eis und kein Tier fühlet sich dorten wohl. Dasz sich die Yetis einen so schaurigen Orte zum Leben ausgewählet haben, zeigt deutlich, wie sehr von der Herrin Hesind verlassen sie sind. Immer wieder höret man von Menschen und Alben, welche leben mit den Yetis und haben gar Freunde unter denen Schneeschraten. Doch ist solches zu betrachten als Gelüge, denn wenn der Zorn überkommt einen Yeti, jaget er auch Menschen und raubet ihnen alles. Dann lasset er sie nackend im Eise zurück, bis sich der Herr Boron der armen Seelen erbarmet. Was die Alben hingegen tun, weisz keiner genau. Doch so abhold jeglicher Kultur wie sie sind, ist es nicht unmöglich, dasz sie leben mit Yetis und seien Freund mit denen Wilden.«

—aus Prems Tierleben, veraltete Ausgabe, im Besitz von Alrik Schrankmann



Yetis sind etwa drei Schritt große Humanoide, am ehesten einem Troll ähnlich. Bis auf das Gesicht ist ihr ganzer Körper von dichtem weißem Pelz bedeckt, der ausgezeichnet gegen die Kälte schützt.

Viele Aventurier der südlicheren Gefilde haben noch nie von Yetis gehört, geschweige denn einen gesehen. Gelehrte oder Weitgereist kennen möglicherweise mehrere, aber meistens weniger akkurate Texte und Geschichten über Schneeschrate, die mit den Trollen verwandt sein sollen, doch die wenigsten haben je selbst die weite Reise zur Yeti-Insel auf sich genommen. Manche bezweifeln gar die Existenz der Yetis zur Gänze. Bei den Bewohnern des Hohen Nordens gelten Yetis meist als Schrecken im Eis, vor dem man sich in Acht nehmen sollte, und nur Trophäenjäger, verschrobene Forscher und die wenigen wirklichen Yetikenner würden aktiv nach ihnen suchen.

Yetis sprechen eine knurrig klingende, eigene Sprache, doch einzelne beherrschen auch einige Brocken Garethi oder Isdira, je nachdem, mit wem sie in der Vergangenheit Kontakt hatten.

Viele halten Yetis für dumm und tatsächlich sind sie im Kopf nicht die allerhellsten. Doch sie kennen den Norden ebenso gut wie ihre eigenen Grenzen. Begegnet man ihnen feindlich, betrügt sie oder tut sie arrogant als unfähige Wilde ab, kann die eigentlich friedlichen Gemüter sehr schnell in rasende Wut versetzen.

Verbreitung

Yetis leben im Hohen Norden Aventuriens, jedoch nicht nur auf der Insel Yeti-Land, sondern auch auf dem Festland abseits menschlicher und elfischer Siedlungen. Sie sind den langen Winter gewohnt und kennen keine Furcht vor dem Ewigen Eis. Solange es Jagdbeute gibt, seien dies Fische, Robben oder landlebende Säugetiere, betrachten Yetis einen Ort als bewohnbar. Ihr weißer Pelz tarnt sie bei der Jagd ausgezeichnet im Schnee, oft können sie außerdem recht gut schwimmen. Gelegentlich trauen sich Yetis auch in südlichere Gefilde, was aber ausgesprochen selten ist. Der Grund dafür kann sein, dass ein einzelner Yeti von seinem Stamm ausgestoßen wurde oder es einen neugierigen Schneeschrat nach Abenteuern gelüstet. Da sie allerdings hitzeempfindlich sind, reisen sie nie weiter als es die Temperaturen erlauben. In Uthuria soll es Verwandte der Yetis geben, die Waldschleicher. Sie sind jedoch nicht weißpelzig, sondern haben braunes Fell und sind an das Leben im Dschungel und Urwald angepasst.

Lebensweise

Die Schneeschrate leben in Stammesverbänden von etwa 40 bis 60 Individuen. Die einzelnen Stämme meiden einander üblicherweise und begegnen sich mit knurrigem Misstrauen. Sie werden für gewöhnlich von einem Rat der Ältesten, Erfahrensten oder Klügsten angeführt. Die Gemeinschaft des Stammes ist in der kalten Umgebung lebenswichtig und eine der schlimmsten Strafen ist es, aus dieser verstoßen zu werden. Große Bedeutung messen sie deswegen Kindern bei. Sie sind die Zukunft des Stammes und müssen gleichermaßen beschützt und auf das Leben vorbereitet werden. Ebenfalls von Bedeutung sind Zauberseher, die über magische Kräfte verfügen und von aventurischen Gelehrten als Schamanen bezeichnet werden.

Die Lebenserwartung eines Yetis beträgt etwa 120 Jahre, auch wenn es viele Exemplare gibt, die jünger sterben und einige auch schon ein Alter von 300 Jahren erreicht haben.

Yetis errichten Dörfer aus Schneehütten oder Zelten und leben von der Jagd auf Tiere. Einige Stämme, unter ihnen der große Stamm der Hrm Hrm, kennen geheime Täler, in denen warme Quellen sprudeln. Gras und Bäume sollen darin wachsen und die Yetis ernten dort sogar Früchte. Damit ihnen diese besondere Nahrungsquelle nicht weggenommen werden kann, halten sie Existenz und Position der Täler geheim, obwohl die meisten entsprechenden Berichte ohnehin als Hirngespinnste abgetan werden.

Aber auch außerhalb solcher Refugien kann man die weißbepelzten Hünen ab und an antreffen. Eine Elfenprinzessin namens Lysira soll einst einen ganzen Yetistamm als Wächter ihres Eispalastes angeworben haben. Da es jedoch als ungesichert gilt, ob jene Elfenprinzessin überhaupt existierte, gehen die meisten aventurischen Gelehrten von einem Ammenmärchen aus. Dass diese Legende wahr ist, wissen nur jene, die selbst schon einmal im Palast der Lysira waren.

Die größten Stämme der Yetis: Bron Bron, Grom Grom, Knrm Knrm, Ngar Ngar, Norg Norg, Yrn Yrn



Yeti

Größe: 2,50 bis 3,00 Schritt

Körpergröße

Gewicht: 400 bis 450 Stein

MU 12 **KL** 8 **IN** 11 **CH** 11

FF 9 **GE** 11 **KO** 16 **KK** 18

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 6+1W6

AW 7 **SK** 1 **ZK** 4 **GS** 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Yeti-Keule*: AT 11 PA 4 TP 2W6+7 RW lang

RS/BE 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht I, Kälteresistenz, Richtungssinn / Hitzeempfindlich

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Eis- & Schneekundig), Schildspalter (Yeti-Keule), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Yeti-Keule)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 5, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Verbergen 6**, Wildnisleben 12, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Familie) oder 4W6+4 (kleine Sippe) oder 2W20+20 (große Sippe)

Größenkategorie: groß

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: 200 Rationen Fleisch (zäh), Fell (30 Silbertaler), Waffen, individuelle Funde je nach Yeti

Kampfverhalten: Yetis sind meistens friedlich. Sollte sich ein Fremder freundlich verhalten, so hat er von einem Yeti in der Regel nichts zu befürchten. Fühlt sich ein Yeti bedroht oder wird er angegriffen, setzt er sich mit Schlägen oder einer Keule zur Wehr. Dabei geht er wenig taktisch vor, sondern schlägt wild auf seinen Gegner ein.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger

Erfahren: KO 18 statt 16, LeP 70 statt 60, Waffenlos AT 12 / PA 6, Yeti-Keule AT 12 / PA 4; Körperbeherrschung 8 statt 6, Kraftakt 12 statt 11, Selbstbeherrschung 7 statt 6, Sinnesschärfe 8 statt 6, Verbergen 8 statt 6, Einschüchtern 12 statt 11, Menschenkenntnis 5 statt 3, Willenskraft 10 statt 7

Kompetent: KO 19 statt 16, KK 19 statt 18, LeP 75 statt 60, Waffenlos AT 12 / PA 6 / TP 1W6+5, Yeti-Keule AT 13 / PA 5 / TP 2W6+8; Körperbeherrschung 9 statt 6, Kraftakt 14 statt 11, Selbstbeherrschung 9 statt 6, Sinnesschärfe 11 statt 6, Verbergen 11 statt 6, Einschüchtern 13 statt 11, Menschenkenntnis 7 statt 3, Willenskraft 12 statt 7

Sonderregeln:

*) **Yeti-Keule:** Die Yeti-Keule kann nur von Wesen mit einer Größenkategorie von groß oder riesig benutzt werden.

) **Tarnung: Durch die Farbe des Fells kann der Yeti sich in entsprechender Umgebung (Eis, Schnee) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (Hinterhalt entdecken, Wahrnehmen), um ihn zu entdecken, sind dort um 2 erschwert.



Zant

»DEIN aber ist die Macht, zum Former zu werden über jene Materie, die da ist außerhalb der Sphären, und die wir da nennen das Chaos. DEIN Geist aber muss die Schreie des Krieges, die BELhalhar ein Wohlklang sind, aufsaugen und ihre Essenz an diese Form weitergeben. Spüre die Angst der Sterblichen um ihr Leben, fühle die Verzweiflung der Sterbenden, ergötze dich an ihrem Schrecken, sodass DEIN inneres Auge den Hetzer, die Bestie, die da ist fleischgewordener Siegeswille, erschaffen und ihr Gestalt geben kann. Forme sie nach dem Abbild des Raubtieres und verspötte damit die schwache Gegnerin des Xarfai, peitsche sie auf mit blutigen Hieben deines Geistes gegen ihr Fell, ihr Fleisch, ihre Knochen und du wirst sehen, sie wird nur umso stärker. Panzere und wappne sie mit Krallen, Knochenplatten und Klingen aus Gebein. Dann aber schreie den Namen der Bestie in die dritte Sphäre und rufe sie zu dir, auf dass sie deine Feinde zerschmettere: Vielzahniges Maul, Hetzer des jenseitigen Mordbrenners, Kralle des blutdürstigen Zerstücklers – ZANT ERSCHEINE!«

—aus dem Arcanum, Kopie aus dem Nachlass von G. C. E. Galotta

Beim Zant (Mehrzahl: Zantim) handelt es sich um einen allein zum Kampf gerufenen Dämon. Sein Name stammt angeblich aus dem Tulamidischen und bedeutet Raubtier oder Bestie, er soll aber auch jenseits Aventuriens im Güldenland bekannt sein. Wie ein Raubtier mutet er jedenfalls auch an: Typischerweise hat er die Form eines aufrecht gehenden Tigers von gut drei Schritt Höhe. Das Fell des Zants ist gelb und schleimig, während violette Risse und Schnitte dabei die Tigerstreifen bilden. Unter ihnen ist blutiges Fleisch sichtbar, aus dem Maul tropft kampfgierig stets Geifer, der Schwanz ist lang, gepanzert und endet in einer scharfen Knochenklinge.

Diese Gestalt ist bei vielen Aventuriern als Inbegriff des bösen Dämons bekannt und wird in allerlei Erzählungen aufgegriffen. Einige Gelehrte vermuten, die Ähnlichkeit zur Raubkatze soll zudem eine Schmähung Rondras bedeuten. Es wurden aber auch schon andere Formen dieser Unkreatur gesehen, so beispielsweise chitingepanzerte und säuretriefende Kampfbestien, die einem Insekt weit ähnlicher als einer Raubkatze waren, und Manifestationen, die anderen Raubkatzen oder generell Raubtieren glichen, beispielsweise löwenköpfige, fleckige Werwolfartige. Gleich in welcher Form der Zant erscheint, sein einziger Zweck ist stets das Vernichten seines Gegners. Und die Mittel, wie ihm das gelingt, sind ihm gleichgültig. Was zählt, ist allein der Sieg.

Verbreitung

Zantim sind niedere Dämonen des Belhalhar und nennen damit die Niederhölle des Jenseitigen Mordbrenners in der Siebten Sphäre ihre Heimat. Das Wissen um ihre Beschwörung ist jedoch aventurienweit und auch darüber hinaus bei Anwendern der schwarzen Künste verbreitet, sodass man nahezu überall auf die dämonischen Bestien treffen kann. Da sie fast ausschließlich im

Kampf dienen, sind sie leider kein seltener Anblick auf Schlachtfeldern mit schwarzmagischer Beteiligung. Gerade in den Kriegen während und nach Borbarads Rückkehr waren und sind sie häufig präsent.

Gelegentlich nehmen Zantim bei der Manifestation in der dritten Sphäre regionale Varianten von Raubtieren als Grundgestalt an, sodass man im Norden auf schmutzig-weiß gefärbte Wolfsvarianten stoßen kann, während im Süden der Anblick verschiedener Raubkatzen möglich ist. Man vermutet, dass sich ihre Gestalt aus den gesammelten Ängsten und Vorstellungen der Anwesenden nährt, um größtmögliche Furcht zu verbreiten, oder sie auf irgendeine Weise erspüren können, welches die gefährlichsten Jäger der Umgebung sind, um diese auf groteske Art nachzuahmen.

Der Name des Dämons stammt wohl aus Myranor, denn dort wie in Aventurien ist er als Zant bekannt.

Lebensweise

Zantim werden zum blutigen Kampf beschworen und kennen nichts außer ebendiesem. Ihre Verweildauer in der dritten Sphäre ist meist nicht länger als eine Schlacht. Meist manifestieren sie sich als tobende, blutrünstige Bestien, sie sind aber durchaus zu



Zant

Größe: 2,80 bis 3,20 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 18 KL 10 IN 13 CH 12 FF 9 GE 15 KO 20 KK 18

LeP 40 AsP 20 KaP – INI 17+1W6

VW 8 SK 3 ZK 4 GS 12

Biss: AT 12 TP 2W6+3 RW kurz

Pranke: AT 16 TP 1W6+5 RW mittel

Schwanz: AT 14 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE 3/0

Aktionen: 2 (beliebige Kombination von Angriffen)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss, Schwanz), Schildspalter (Pranke), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Biss, Pranke, Schwanz), Zu Fall bringen (Pranke, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 10, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 13, Verbergen 3, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horrrophobus 6 (18/13/12)

Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Belhalhar), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Ein Zant agiert manchmal effektiv, manchmal verspielt. Sein Daseinszweck ist das Töten und er versucht mittels Anspringen und Verbeißen seine Gegner schnell zu erledigen. Sollte er es mit gefährlicheren Feinden zu tun haben, so setzt er zuerst den Schwanz aus der Distanz ein und schlägt mit Finten zu oder aber er versucht, den Gegner zu Fall zu bringen. Mit Vorliebe stürzt der Zant sich auf den schwächsten Gegner, sollten jedoch Geweihte anwesend sein, so sind in jedem Fall sie seine bevorzugten Gegner. Jeder Zant verhält sich jedoch anders und mag auch eine völlig undurchschaubare, ja sogar chaotische und ineffektive Taktik wählen.

Flucht: Zantim fliehen nicht, außer der Beschwörer verlangt es.

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Der Zant ist ein aufrecht gehender, tigerähnlicher Dämon. Er will nur töten und zerstören.

☛ **QS 2:** Geweihte Waffen, insbesondere die von Kriegsgottheiten wie Rondra, verletzen den Zant.

☛ **QS 3+:** Zantim sind zwar in erster Linie Tötungsmaschinen, aber sie besitzen dennoch menschliche Intelligenz. Meistens nutzen sie sie nicht, um einen Dialog zu führen, aber für die Nutzung von taktischen Vorteilen reicht sie aus.

Sonderregeln:

Raserei: Zantim werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie 5 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Die Modifikatoren sind nicht kumulativ (beim nächsten Verlust von 5 LeP nach den ersten 5 gibt es keinen neuen Bonus, sondern es gilt weiterhin der alte). Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Säure: Wer durch den Angriff eines Zants verletzt wurde, hat bei 1-3 auf dem W6 zusätzlich Säurespritzer abbekommen. Sie verursachen 1W3 SP und können zudem Kleidung, Rüstungen und Ausrüstung beschädigen (nach Entscheidung des Meisters).

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Zant ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rondras. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Krieg, Kampf, Stärke oder Ehre verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Kor, Shinxir und Brazoragh.

Dämonen-Regeln: Für Zantim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



überlegtem, häufig auch hinterhältigem Handeln fähig. Dabei folgen sie den Befehlen ihres Beschwörers durchaus, legen aber oft auch eine raubkatzenartige Verspieltheit an den Tag. Offenbar genießen sie es, ihre Beute grausam zu quälen, sie gar kurzzeitig entkommen zu lassen und dann erneut einzuholen – zumindest wenn ihnen nicht klar befohlen wurde, sie schnell zu töten. Ihr schauriger Anblick und ihre Magie sorgen zudem dafür, dass ihre Gegner leicht in Panik verfallen. Der Zant muss keinerlei Nahrung zu sich nehmen. Dass

er dennoch manchmal Fleischstücke aus seinen Opfern herausreißt und diese anschließend frisst, ist selbst für erfahrenes Kriegsvolk ein äußerst demoralisierender Anblick. Obwohl sie ein tierhaftes Äußeres besitzen, weisen sie die Intelligenz eines Menschen auf. Es soll sogar schon beobachtet worden sein, wie diese Dämonen mit ihren Gegnern sprachen, um sie zu verhöhnen. Meist zerfetzen und töten sie ihre Opfer allerdings lieber als zu sprechen und zu diskutieren.

Zombie

»Von den lebenden Kadavern: Der lebende Leichnam, oder Tschumbi, wie ihn der Waldmensch nennt, ist ein grauenhafter Anblick für alle Lebenden. Er ist tot, verfault und stinkt. Früher war der Tschumbi ein Mensch, gelegentlich auch ein Zwerg, Alb oder Schwarzpelz, den unheilige Magie, Sphärenkonstellationen oder irgendein anderer Grund, den niemand verstehen mag, zu neuem Leben (oder besser: Unleben) erweckt hat. Je nach Verwesungsgrad ist vom Tschumbi kaum noch mehr als ein Skelett übrig. Ein wenig Fleisch und Muskeln halten den Untoten zusammen, ganze Gliedmaßen sind schon abgefallen oder er rennt sogar kopflos umher. Andere lebende Leichname sehen so aus, als ob sie gestern noch gelebt haben – was auch richtig sein mag. Einige Legenden berichten, dass man die lebenden Leichname zu töten vermag, indem man ihnen den Kopf abschlägt. Lächerliche, abergläubische Wunschvorstellung!



Trotz allem muss man sagen, dass der Tschumbi auf beeindruckende Weise zeigt, dass die Macht der Niederhöhlen stärker ist als die Borons oder Tsas. Könnte ansonsten ein solches Wesen, tot und doch lebendig, einfach erschaffen werden? Wenn die Hallen Borons so sicher verschlossen wären, wie kann es möglich sein, dass etwas zurückkommt?»

—aus einer Neufassung des Bestiariums von Belhanka (von der Boronkirche verboten und nie in Druck gegangen), neuzeitlich

Der Zombie ist sicherlich einer der unappetitlichsten Untoten aus Thargunitoths Gefolge und kommt in unterschiedlichen Verwesungsstadien vor. Manchmal ist er mit einem flüchtigen Blick kaum von einem Lebenden zu unterscheiden, ein anderes Mal befindet er sich bereits auf dem besten Weg zum Skelett. Er ist ausgesprochen schwerfällig und langsam. Einfache Hindernisse stellen seinen unbeweglichen Körper und seinen ausgelöschten Verstand schnell vor ernsthafte Probleme. Große Gefahr geht besonders durch größere Gruppen solcher Untoten aus, vor allem, weil sie ihr Unleben oft erst aushauchen, wenn sie regelrecht in Stücke gehackt wurden. Während die Zombies Südaventuriens aufgrund der Klimabedingungen oft deutlich stärker verwest sind als die typischen Vertreter nördlicher gelegener Gefilde, sind durch Sümpfe oder Permafrostboden konservierte Leichen häufig selbst nach Jahren noch erstaunlich gut erhalten.

Neben den klassischen Zombies soll es auch Unterarten wie die Moor- oder Wasserleiche geben, die über zusätzliche Kräfte verfügen, etwa das Spucken von giftigem Wasser. Zudem sind Zombies dafür bekannt, Überträger von allerlei Krankheiten zu sein, sodass man nach Kontakt mit ihnen dringend einen Heiler aufsuchen sollte. Sonnenlicht schadet Zombies wie allen Untoten, aber gerade die wandelnden Leichen reagieren besonders empfindlich auf den Schein der Praiosscheibe: Ihr Fleisch schwellt zunächst, fällt ab oder entzündet sich sogar ab und an, bis Flammen aus dem untoten Leib schlagen.

Verbreitung

Auch wenn das Wort Zombie vom mohischen Tschumbi abgeleitet ist, was so viel wie „ohne Empfindung stehen bleiben“ bedeutet, ist das Auftreten dieser Untoten nicht allein auf den tiefen Süden beschränkt, sondern sie sind vielmehr auf dem ganzen Kontinent bekannt. Insbesondere in den Schattenlanden waren sie stark verbreitet, der Zombie galt als Rückgrat des Endlosen Heerwurms, einer ganzen Armee von Untoten. Doch auch in Südaventurien, insbesondere an der Akademie von Brabak, sind Zombies ein gewohnter Anblick, auch wenn sie nur heimlich erschaffen und genutzt werden, da selbst die Nekromanten der Zauberschule fürchten müssen, mit der Boronkirche aneinanderzugeraten. Schließlich ist Nekromantie eine fast überall verbotene Spielart der Zauberei, die harte Strafen nach sich zieht, wenn man dabei erwischt wird.

Fast immer braucht es jedoch einen Totenbeschwörer, um Zombies zu erschaffen, ebenso wie Leichen, um

Zombie

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 40 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 **KL** 6 (t) **IN** 10 **CH** 10 **FF** 6 **GE** 8 **KO** 13 **KK** 13

LeP 16 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 1 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 4

Waffenlos: AT 8 TP 1W6(+Krankheit)* **RW** kurz

Biss: AT 8 TP 1W6+2(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Zombies als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern (keine Probe erlaubt; Zombies können nicht klettern), Körperbeherrschung 1, Kraftakt 7, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Zombies können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2W6+6 (kleine Zombiehorda) oder 3W6+10 (große Zombiehorda)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +1

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf W6 hat der Zombie Geld oder Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Heller dabei)

Kampfverhalten: Zombies gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, wollen Zombies ihrem instinktiven Hass auf alles Lebendige folgen. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es mit Bissen zu töten.

Flucht: Zombies fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Zombies sind langsam, man kann vor ihnen weglaufen. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende.

☛ **QS 2:** Von einem Beschwörer kontrollierte Zombies folgen ebenso wörtlich wie gedankenlos den Befehlen ihres Meisters und lassen sich davon kaum abbringen. Den Kopf vom Rumpf zu trennen hat keinen nennenswerten Effekt.

☛ **QS 3+:** Zombies können nicht klettern und nicht schwimmen (aber unter Wasser laufen). Sonnenlicht schadet ihnen und zerstört sie innerhalb von einigen Sekunden.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Zombies können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe Seite 126).

Extrem Lichtempfindlich: Ist der Zombie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

Meute: Zombies, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Zombie in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Zombieart: Die oben genannten Werte gelten für einen durchschnittlichen Menschenzombie. Andere Zombiearten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

Untoten-Regeln: Für Zombies gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 128).



Magie darin einfließen zu lassen. In fast allen Kulturen Aventuriens ist man deshalb dazu übergegangen, seine Toten zu schützen und mit Liturgien oder Magie Grabanlagen zu errichten, die Nekromantie vorbeugen sollen oder sie sogar gänzlich verhindern können.

Ein einzelner Zombie stellt meist keine allzu große Gefahr dar. Da sie aber recht einfach zu erheben sind, treten sie häufig in größerer Anzahl auf, gegen die ein einzelner Held schnell in Schwierigkeiten gerät.

Lebensweise

Da Zombies untot sind, verfügen sie auch nicht über eine echte Motivation in ihrem (Un-)Leben.

Sie haben keinen Daseinszweck, außer ihrem Erschaffen zu dienen. Sie werden meist für Wachdienste und Kampfw Zwecke eingesetzt.

Hat ein Zombie keinen Befehl erhalten, so verharret er fast regungslos an Ort und Stelle. Selbst wenn die Sonne aufgeht, deren praiosgefällige Kraft den Untoten schadet, bleiben sie, wo sie sind.

Es soll sogenannte freie Untote geben, die nicht durch einen Nekromanten erschaffen wurden und die deutlich freier agieren als gewöhnliche Zombies. Ob sie jedoch eine tiefergehende Motivation haben als Hass auf alles Lebende, konnte bislang nicht geklärt werden.

Zyklop

»Ingra aber, den wir Ingerimm nennen, wurde als erster geboren aus Sumus Leib, als dieser noch lodernd das Feuer des Kampfes barg. So ward er denn Herr über das feste Element des Erzes und das flammende des Feuers. Als sein erstes Volk erschuf er die Feuerriesen, welche aus den brennenden Wunden in Sumus Leib, den feuerspeienden Vulkanen, die Waffen schaffen sollten zur Auflehnung gegen die Kinder des Los. Ihr einzelnes Auge glühte wie ein Vulkan und ward stets ohne Ablenkung gerichtet auf ihr zu vollbringendes Werk. Ihnen aber folgten die anderen Kinder des Feurigen und zogen gemeinsam mit den Einäugigen in die Schlacht.«

—aus Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten, Kusliker Horas-Ausgabe, 1012 BF

Zyklopen sind riesenhafte Wesen von menschenähnlicher Gestalt, besitzen jedoch nur ein einzelnes Auge über der Nasenwurzel. Sie gelten als erwähltes, erstgeborenes Volk Ingerimms und können als solches selbst bei extremster Hitze Metall mit ihren bloßen Händen bearbeiten. Ihre Klugheit entspricht annähernd der von Menschen, ihre Sprache, das Zyklopische, ist einfach und gehört keiner bekannten Sprachfamilie Aventuriens an. Sie gelten – keinesfalls zu Unrecht – als aggressiv und launenhaft. Mal bewerfen sie passierende Schiffe



und Reisende mit Felsbrocken, um sie auf Abstand zu halten und ihre Schätze zu bewahren, dann wieder empfangen sie Menschen als Gäste und schenken ihnen ihre Schmiedeerzeugnisse. Die Zyklopen haben die wahrscheinlich älteste Schmiedetradition Aventuriens und treten in den Legenden verschiedenster Kulturen als Erschaffer von sagemunwobenen Waffen auf. Unter anderem haben sie solche berühmten Klingen wie das thorwalsche Hetmann-Schwert Grimring erschaffen, Gnorakir, das Schwert der Helden geschmiedet, und auch das Schwert des großen bornländischen Helden Festo von Aldyra, des Theateritters und Gründers der Stadt Festum, soll aus Zyklopenhand stammen. Zwar hüten Zyklopen ihre Erzeugnisse oft eifersüchtig, hin und wieder sind sie jedoch bereit, den Menschen aus nicht immer nachvollziehbaren Gründen Waffen und andere Schmiedearbeiten zu erstellen. Dies geschieht gelegentlich gegen Gegenleistungen, doch manches Mal auch als Geschenk an Personen, die sie für würdig erachten. Ihre Intelligenz ist zwar nicht mit der eines gebildeten Menschen zu vergleichen, aber Zyklopen sind auch nicht dumm. Ihr Wissen beschränkt sich lediglich auf ihre Umwelt und ihr Handwerk.

Die Einäugigen Meisterschmiede können einige Jahrhunderte alt werden. Einige von ihnen sollen sogar über tausend Jahre alt sein. Zyklopinnen sind ausgesprochen selten und werden von ihren Männern wie wertvolle Schätze behandelt. Kaum ein menschliches Auge hat je eine Zyklopin erblickt, da sie in den Tiefen der Berge von jeder Bedrohung geschützt werden.

Verbreitung

Zyklopen sind heutzutage ein seltener Anblick. Zurückgezogen leben sie umgeben von Efferds Meer auf Inseln, die dessen Götterbruder Ingerimm gefällig sind. Schroffer Fels und heiße Vulkane bilden dort ihr Zuhause. Besonders häufig findet man sie noch auf den Zyklopeninseln, die ihnen sogar ihren Namen verdanken, seltener auf Inseln im Südmeer bis hin zur Küste Uthurias. Einige Zyklopen leben auch auf dem Festland, vor allem nahe Vulkanen in der Mitte und im Süden des Kontinents, so beispielsweise im Raschtulswall und im Amboss.

Neben den bekannten Einaugen gibt es noch eine weitere Unterart des Zyklopen: Zyklopischen Sagen nach schuf Ingrasch (bei den Menschen als Ingerimm bekannt) aus den Zyklopen die Monaden als Lehrmeister für menschliche Ingerimmgläubige. Auch sie haben nur ein Auge, gelten als legendäre Schmiede, haben jedoch dunkle Haut und metallene Hände. Sie verließen in grauer Vorzeit Aventuriens und sind heute nur noch auf wenigen Südmeerinseln und als götterverfluchte Monommaten in der Tiefsee Myranors anzutreffen. In der Hohlwelt Tharun, die im Inneren Aventuriens liegt, sollen Monaden ebenfalls anzutreffen sein.

Zyklop

Größe: 4,80 bis 5,8 Schritt Körpergröße

Gewicht: 700 bis 900 Stein

MU 17 **KL** 8 **IN** 15 **CH** 12 **FF** 16 **GE** 13 **KO** 25 **KK** 22

LeP 120 **AsP** – **KaP** – **INI** 8+1W6

AW 7 **SK** 2 **ZK** 4 **GS** 10

Waffenlos: **AT** 16 **PA** 7 **TP** 1W6+8 **RW** mittel

Zyklopen-Hammer*: **AT** 16 **PA** 4 **TP** 2W6+12 **RW** lang

Felsbrocken: **FK** 10 **LZ** 4 **TP** 5W6+10 **RW** 50/150/300

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Hitzeresistenz / Einäugig (Auswirkungen wie die gleichnamige Verstümmelung), Schlechte Eigenschaft (Geiz, Jähzorn), Unfähig (Schwimmen)

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag (Waffenlos, Zyklopen-Hammer), Mächtiger Schlag (Waffenlos, Zyklopen-Hammer), Schildspalter (Zyklopen-Hammer), Wuchtschlag I-III (Waffenlos, Zyklopen-Hammer)

Talente: Einschüchtern 14, Handel 9, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 3, Metallbearbeitung 18, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Überreden 2, Verbergen 0, Willenskraft 10

Anzahl: 1 oder 2 (Paar, Brüderpaar, Vater und Sohn)

Größenkategorie: riesig

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: 350 Rationen Fleisch (zäh), Trophäe (Zyklopenauge, 50 Silbertaler), Waffe, individuelle Funde je nach Zyklop

Kampfverhalten: Zyklopen greifen ihre Feinde gerne mit ihren Schmiedehämmern an. Taktisch geht der Zyklop bei seinem Angriff nicht vor, ist er es doch gewohnt, dass ein

oder zwei Treffer meist ausreichen, um seine Gegner zu töten. Sollte sich die Gelegenheit ergeben, suchen sie Felsbrocken, um sie auf ihre Feinde zu schleudern.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 90 LeP, 60 LeP, 30 LeP, 5 LeP oder weniger

Erfahren: **KO** 26 statt 25, **KK** 23 statt 22; **LeP** 125 statt 120, **Waffenlos TP** 1W6+9, **Zyklopen-Hammer AT** 17 / **PA** 4 / **TP** 2W6+13; **Klettern** 6 statt 4, **Körperbeherrschung** 6 statt 5, **Kraftakt** 15 statt 14, **Selbstbeherrschung** 6 statt 4, **Sinnesschärfe** 5 statt 4, **Einschüchtern** 15 statt 14, **Menschenkenntnis** 5 statt 3, **Willenskraft** 12 statt 10, **Handel** 11 statt 9, **Metallbearbeitung** 20 statt 18

Kompetent: **KO** 27 statt 25, **KK** 24 statt 22; **LeP** 130 statt 120, **Waffenlos TP** 1W6+10, **Zyklopen-Hammer AT** 18 / **PA** 5 / **TP** 2W6+14; **Klettern** 7 statt 4, **Körperbeherrschung** 6 statt 5, **Kraftakt** 15 statt 14, **Selbstbeherrschung** 8 statt 4, **Sinnesschärfe** 7 statt 4, **Einschüchtern** 16 statt 14, **Menschenkenntnis** 6 statt 3, **Willenskraft** 14 statt 10, **Handel** 11 statt 9, **Metallbearbeitung** 22 statt 18

Sonderregeln:

***) Zyklopen-Hammer:** Der Zyklopen-Hammer kann nur von Wesen mit einer Größenkategorie von groß oder riesig benutzt werden.

Immunität gegen Feuer: Zyklopen sind gegen Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würden auch sie vergehen, aber z.B. richtet ein Ignifaxius bei ihnen keinen Schaden an.



Lebensweise

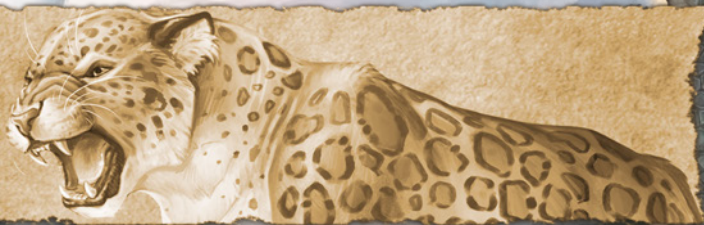
Zyklopen sind eines der ältesten kulturschaffenden Völker Aventuriens. Laut ihrem eigenen Glauben sind sie die Kinder ihres Gottes Ingerasch (Ingerimm; entspricht auch ihrem Wort für Feuer). Schon im Zeitalter der Gigantenkriege kämpften sie gemeinsam mit ihm gegen die Götter. Auf ihren Inseln oder in ihren Vulkangebirgen führen sie heute aber meist ein abgeschiedenes Leben. Einige halten sich Ziegen, Kühe oder Schafe als Nahrung und zum Gewinn von Käse, andere fordern Nahrungsoffer aus umliegenden Dörfern, wieder andere pflanzen auf ganzen Hängen Trauben und Oliven

an, die sie auch zu Wein bzw. Öl verarbeiten. Ihre übrige Zeit widmen sie vor allem dem Schmiedehandwerk, das sie zu perfektionieren suchen.

Einst gab es Könige der Zyklopen und ganze Völker, heute begegnen sich kaum einmal zwei der zurückgezogen lebenden Kreaturen. So geben sie ihre Schmiedegeheimnisse nur noch selten an Schüler oder gar ein eigenes Kind weiter. Magische Künste sind bei ihnen unbekannt, aber sie sind aufgrund ihrer körperlichen Beschaffenheit und einer Resistenz gegen Hitze dazu in der Lage, mit ihren Händen heißes Metall zu bearbeiten und zu formen.



KAPITEL 2: TIERE



»Tiere sind keine Gefahr für den Menschen. Es sei denn, sie sind ausgehungert, tollwütig oder du bedrohst ihre Jungen.«

—alte Weisheit

»13. Peraine: Wir hätten auf unseren Pfadfinder hören sollen. Was waren wir ihm gegenüber überheblich und arrogant. Alle seine Bedenken haben wir ausgeschlagen, nur weil wir dachten, dass wir Horasier seinem primitiven Volk überlegen sind. Wir dachten, nichts könnte uns etwas anhaben, schließlich hatten wir Balestrinas. Dabei wusste Hey-Mo alles über die Grüne Hölle und wir nichts. Nun ist es zu spät, er ist weg. Wir haben Desideria gestern an einen Jaguar verloren. Am Tag davor, beim Überqueren eines Flusses, hat ein Alligator den armen Alrico unter Wasser gezogen. Wir haben nur noch seinen Rucksack und ein Bein gefunden. Und ich selbst konnte nur mit großer Mühe eine Begegnung mit Golgari vermeiden, als ich bei der Suche nach Nahrung auf eine Würgeschlange gestoßen bin, die sich von einem Baum auf mich fallen ließ. Ich bete zu den Zwölfen, dass wir es bis Mengbilla schaffen, bevor wir noch alle als Tierfutter enden.«

—aus dem Tagebuch eines unbekannten horasischen Dschungelreisenden, gefunden im Urwald 7 Meilen östlich von Mengbilla, 1036 BF

Der Unterschied zwischen einem Ungeheuer und einem Tier ist manchmal ein schmaler Grat. Eine Sumpfranze mag von einigen Gelehrten als Tier betrachtet werden und eine Hornechse als Monstrum. Die Grenze ist hier fließend und auch wir wollen an dieser Stelle keine genaue Definition aufstellen, aber festhalten, dass irdische Tiere fast immer in die Kategorie Tier fallen und nur ganz selten als Ungeheuer gewertet werden. Unter den aventurischen Tieren gibt es aber auch einige, die kein Gegenstück in der Wirklichkeit besitzen, die sich aber nicht als Ungeheuer klassifizieren, sondern Nutzvieh und Jagdwild darstellen, beispielweise das Karen.

Während das letzte Kapitel Ungeheuer vorstellte, folgt nun eine Auswahl an aventurischen Tieren, die sich einerseits als Jagdwild eignen oder manchmal auch als tierische Begleiter von Helden, andere hingegen als gefährliche Begegnung in der Wildnis, die einem Angriff durch ein Ungeheuer in nichts nachsteht.

Mehr zu Regeln, die sich mit der Beuteverwertung beschäftigen, kannst du im Anhang auf Seite 122 nachlesen.



Alligator

Alligatoren lassen sich in und an Flüssen ganz Südamerikas antreffen. Sie liegen so still im Wasser, dass die großen Eichen häufig für Baumstämme gehalten werden. Dazu sind sie durch die grünbraune Farbe ihrer Schuppen in den trüben Gewässern der Dschungel ideal getarnt und verursachen beim Schwimmen keinen Laut.

Sie leben in kleinen Gruppen und jagen auch gemeinsam. Auch wenn es auf den ersten Blick so aussehen mag, kommt es nur sehr selten vor, dass ein Alligator alleine auf die Suche nach Beute geht. Meist sind gerade diese Einzelgänger besonders aggressive Tiere. Menschen greifen sie nur zur Verteidigung oder wenn sie hungrig sind an. Dann schnappen sie mit dem Maul zu und teilen wuchtige Schläge mit dem Schwanz aus. Doch ihre übliche Jagdbeute sind Fische, Schildkröten und kleinere Säugetiere wie Seemferkel. Sobald sie etwas erlegt haben, schwindet ihr Interesse an weiterem Kampf, und sie ziehen sich mit ihrem Beutestück zurück.

Die Jagd auf Alligatoren ist gefährlich, aber lukrativ. Aus ihrer Haut lässt sich teures Leder herstellen, ihre Zähne künden als Trophäen von Mut und ihre Eier schmecken ganz ausgezeichnet.



Alligator

Größe: 2,00 bis 4,00 Schritt (ohne Schwanz); 3,50 bis 6,50

Schritt (mit Schwanz); 0,30 bis 0,50 Schritt Höhe

Gewicht: 150 bis 400 Stein

MU 16 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 12 **FF** 8 **GE** 12 **KO** 16 **KK** 20

LeP 45 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 6 **SK** 0 **ZK** 2 **GS** 6/8 (an Land / im Wasser)

Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+4 **RW** kurz

Schwanz: **AT** 14 **TP** 1W6+2 **RW** mittel

RS/BE 3/0

Aktionen: 1

Vorteil: Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Schwanz), Zu Fall bringen (Schwanz)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern (keine Probe erlaubt; Alligatoren können nicht klettern), Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 8, Verbergen 12, Willenskraft 10

Anzahl: 1 (seltene Ausnahme) oder 1W3+1 (kleine Gruppe) oder 1W6+6 (große Gruppe)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 65 Rationen Fleisch, 6 bis 20 Rationen Eier pro Nest, Haut (30 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Alligatoren verbergen sich im Wasser und schwimmen vorsichtig zu ihrer Beute. Sobald sie nahe genug heran gekommen sind, versuchen sie sich in ihre Beute zu verbeißen und sie anschließend unter Wasser zu ziehen. Der Held muss sich dann mit den Erschwernissen für den Kampf im Wasser (siehe **Regelwerk** Seite 239) und dem Schwimmen oder Ertrinken (siehe **Regelwerk** Seite 341) auseinandersetzen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 34 LeP, 23 LeP, 11 LeP,

5 LeP oder weniger

Fischen & Angeln

(Süßwassertiere):

- **QS 1:** Alligatoren greifen nicht blindlings an, sobald man ins Wasser gefallen ist oder ihr Revier betritt. Sie schwimmen fast lautlos zu ihrer Beute und versuchen, sie zu überraschen.
- **QS 2:** Wenn Alligatoren ausgehungert sind, geraten sie beim Angriff auf ihre Beute gelegentlich untereinander in Streit. Ein solcher Moment kann die letzte Möglichkeit zur Flucht für die Beute sein.
- **QS 3+:** Sind Alligatoren satt, greifen sie niemanden an und man kann sie meist gefahrlos passieren.

Jagd: –4

Sonderregeln:

Ins Wasser ziehen: Alligatoren, die sich im Wasser aufhalten und Beute vom Strand ins Wasser ziehen wollen, schwimmen zunächst vorsichtig in ihre Richtung. Ist der Alligator nahe genug an seinem Opfer, schnellst er aus dem Wasser hervor und beißt zu. Sobald sich ein Alligator in seine Beute verbissen hat, versucht er sie ins Wasser zu ziehen (Vergleichsprobe **Kraftakt** des Alligators gegen **Kraftakt** (**Ziehen & Zerren**) der Beute; Gewinnt der Alligator diese Vergleichsprobe, so wird die Beute ins Wasser gezogen). Alligatoren an Land oder solche, die ihre Beute schon im Wasser angreifen, ziehen ihre Beute nicht mit dieser Taktik ins Wasser, sondern nutzen ihre Biss-Angriffe nur, um den Gegner zu verletzen und zu töten. Die gefürchteten Todesrollen der Alligatoren wenden sie nur gegen getötete Opfer oder Aas an, um diese Beute so zerteilen und fressen zu können.



Brabacuda

Der Schnappfisch oder Brabacuda ist im Süd- und Perlenmeer heimisch. Der Raubfisch wird bis zu zwei Schritt lang und ist selbst für Menschen eine große Gefahr. In Küstennähe springen die Schnappfische auf Zweibeiner zu und versuchen, sie an den Beinen zu erwischen, um sie zu Fall zu bringen. Sobald ihr Opfer ins Wasser fällt, stürzt sich der ganze Brabacuda-Schwarm darauf, um es zu zerfetzen. Der Brabacuda geht dabei das Risiko ein, an Land liegenzubleiben. Allerdings ist er so stark und gewandt, dass es ihm meistens durch heftiges Zappeln gelingt, wieder zurück ins Wasser zu gelangen.

Der Fisch wittert Blut wie ein Piranha und lässt sich durch fast nichts vom Fressen abbringen. Aventurische Fischer verschmähen den Schnappfisch als Beute, da ein Großteil seines Fleisches giftig ist. Dieses Gift stammt jedoch nicht von ihm selbst, sondern von giftigen Tieren, die er frisst. Der Brabacuda selbst ist immun gegen fast alle tierischen Gifte. Allein wenn man genau weiß, wie man ihn zubereiten muss, kann das Fleisch gefahrlos verzehrt werden.



Brabacuda

Größe: 1,70 bis 2,00 Schritt

Gewicht: 40 bis 50 Stein

MU 16 **KL** 10 (t) **IN** 13 **CH** 11 **FF** 8 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 14

LeP 15 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 7 **SK** –1 **ZK** 0 **GS** 17 (im Wasser)

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Immunität gegen Gift (alle tierischen Gifte), Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss), Zu Fall bringen (Biss)

Talente: Einschüchtern 5, Klettern (keine Probe erlaubt; Brabacudas können nicht klettern), Körperbeherrschung 8, Kraftakt 7, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 5, Verbergen 8, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleiner Schwarm) oder 1W6+6 (großer Schwarm)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 8 Rationen Fleisch (vergiftet)*

Kampfverhalten: Brabacudas jagen alles, was ihnen in die Quere kommt. Sollten sich menschengroße Wesen in Ufernähe aufhalten, springen Brabacudas bis zu 2 Schritt hoch, um sie zu schnappen und ins Wasser zu schleudern (dies zählt als Angriff mit der Sonderfertigkeit Zu Fall bringen). Anschließend greift der ganze Schwarm an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 11 LeP, 8 LeP, 4 LeP, 3 LeP oder weniger

Fischen & Angeln (Salzwassertiere oder Süßwassertiere):

☛ **QS 1:** Brabacudas greifen alles an, was ihnen vors Maul schwimmt, selbst Zweibeiner an der Küste. Sie

springen ihr unvorsichtiges Opfer an und versuchen, es ins Wasser zu schleudern.

☛ **QS 2:** Das Fleisch eines Brabacudas ist giftig.

☛ **QS 3+:** Wenn man den Brabacuda vorsichtig und an den richtigen Stellen aufschneidet, kann man das giftige Fleisch von dem genießbaren trennen.

Jagd: –2

Sonderregeln:

***) Brabacudagift/Giftiges Fleisch:** Brabacudas sind immun gegen die meisten Gifte, nehmen aber Giftstoffe auf und lagern sie in ihrem Fleisch ab. Beim Essen eines Brabacuda muss mit 1W20 gewürfelt werden: Bei 16-20 ist das Fleisch leicht giftig.

Stufe: 2

Art: Einnahmegift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP / 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: einmalig

Kosten: wertlos

Angelockt von Blut: Brabacudas können bis zu 50 Schritt weit Blut im Wasser wahrnehmen und nähern sich dann sofort ihrer potenziellen Beute.

Meister der Brabacuda-Küche: Wem eine Probe auf *Fischen & Angeln* (Salzwassertiere) oder *Lebensmittelbearbeitung* (Backen, Braten & Sieden, Haltbarmachung) erschwert um 2 gelingt, der kann den giftigen Fisch in eine genießbare Delikatesse verwandeln. Allerdings sind nur 2 Rationen genießbar. Meister der Brabacadaküche ist ein Berufsgeheimnis mit der Voraussetzung Lebensmittelbearbeitung 8 und einem AP-Wert von 1.



Esel

Eseln wird nicht zu Unrecht nachgesagt, stur und dickköpfig zu sein. Dass sie aber auch geduldig, ausdauernd und sehr belastbar sind, macht sie vor allem in tulamischen Regionen zu beliebten Nutztieren. Sie ziehen Karren, tragen Kinder und Erwachsene und schleppen schwere Lasten, die teilweise größer sind als sie selbst. Esel sind in weiten Teilen von Mittel- und Nordaventurien verbreitet, die meisten dieser Tiere gibt es jedoch an Mhanadi und Yaquir, in Aranien, Thalusion und den Gebirgen Mittelaventuriens. Üblicherweise sind sie Haustiere, doch abseits der Siedlungen lassen sich auch immer wieder kleine Herden wilder Tiere antreffen. Allen Eseln, ob grau, schwarz, graubraun, weiß oder sogar gescheckt, ist an Bauch und Maul helles Fell gemein, vereinzelt treten auch dunkle Querstreifen an den Beinen auf. Kenner unterscheiden sogar unterschiedliche Rassen mit verschiedenen Fellfarben und Größen, wie z. B. Schwarze Thaluser. Esel sind eng mit den Pferden verwandt und können mit diesen sogar Nachwuchs zeugen, sogenannte Maultiere bzw. Maulesel, die selbst jedoch unfruchtbar sind.



Esel

Größe: 1,20 bis 1,40 Schritt (ohne Schwanz); 1,00 bis 1,60 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 250 bis 450 Stein

MU 12 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 12

FF 10 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 15

LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** –1 **ZK** 1 **GS** 11

Biss: AT 10 TP 1W6 RW kurz

Tritt: AT 8 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Tritt), Zu Fall bringen (Tritt)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 6, Verbergen 3, Willenskraft 12

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 180 Rationen Fleisch, Fell (3 Silbertaler)

Kampfverhalten: Esel sind grundsätzlich friedlich, aber wenn sie einen schlechten Tag haben und sich provoziert fühlen, können sie auch beißen und treten. Allerdings werden sie keinen Gegner länger als 3 KR verfolgen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; doch wenn der Nachwuchs bedroht ist, kämpfen sie bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Esel sind stur und dumm. Wenn sie keine Lust haben, sich zu bewegen, bewegen sie sich auch nicht.
- ☛ **QS 2:** Esel sind misstrauisch. Wenn man sich direkt vor einen Esel stellt und dieser so nicht mehr sieht, wohin er läuft, bleibt das Tier einfach stehen. Unwissende glauben deshalb, sie sind stur. Dumm sind sie ebenfalls nicht, ganz im Gegenteil.
- ☛ **QS 3+:** Esel sehnen sich nach einem Gefährten. Wenn er keinen tierischen Gefährten hat, verkümmert er langsam. Ein Mensch, der sich um ihn kümmert und für ihn sorgt, kann die Rolle des Gefährten übernehmen. Dadurch kann er einen Freund fürs Leben gewinnen.

Jagd: 0

Sonderregeln:

Packesel: Esel können ein Gewicht von bis zu 100 Stein tragen.



Gelbschwanzskorpion

Es gibt in Aventurien mehr als zwei Dutzend unterschiedlicher Skorpionarten. Einer der bekanntesten ist der Gelbschwanzskorpion. Er lebt in Mhanadistan, rund um die Khôm und an Waldrändern Südaventuriens. Sein Panzer ist von dunkelbrauner Farbe, nur sein Stachel weist eine auffällig gelbe Färbung auf, die ein deutliches Warnsignal für andere Tiere ist und der er seinen Namen verdankt.

Während des Tages verbirgt sich der Skorpion gern in einem sicheren Unterschlupf. Gerade das macht ihn so gefährlich, denn auch Betten oder Stiefel von Abenteurern können als Verstecke dienen und halten eine unangenehme Überraschung bereit, sofern man den Skorpion darin nicht rechtzeitig bemerkt. Ansonsten meidet der Gelbschwanzskorpion die Menschen und stellt nur dann eine Gefahr dar, wenn man ihn reizt.

Aus dem Gift des Gelbschwanzskorpions kann man das bekannte Waffengift Gonedede herstellen. Einige novadische Kämpfer, tulamidische Räuber oder Meuchelmörder verwenden es, um ihre Gegner zu schwächen.

Einige Legenden berichten von einer Abart des Gelbschwanzskorpions, die so groß wird wie ein kleiner Hund. Ob diese Art ausgestorben oder nur ausgesprochen selten ist, darüber herrscht jedoch selbst unter Kennern der aventurischen Tierwelt Uneinigkeit.



Gelbschwanzskorpion

Größe: 0,06 bis 0,10 Schritt; 0,02

bis 0,05 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 0,1 bis 0,15 Stein

MU 16 **KL** 9 (t) **IN** 15 **CH** 12

FF 11 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 9 (k)

LeP 2 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 6 **SK** 1 **ZK** –2 **GS** 1

Stachel: **AT** 12 **TP** 1W2(+Gift)* **RW** kurz

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Stachel), Finte I (Stachel)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 6, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Gelbschwanzskorpione können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 16, Sinnesschärfe 8, Verbergen 16, Willenskraft 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,5 Rationen Fleisch, Gift (150 Silbertaler)

Kampfverhalten: Gelbschwanzskorpione stechen einmal zu und versuchen anschließend zu fliehen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Auch wenn die Skorpione von sich aus wenig aggressiv sind, stellen sie doch eine Gefahr für Unachtsame dar, da sie sich gerne in Schuhen oder unter Bettdecken verstecken.
- **QS 2:** Man sollte in den Gebieten, in denen der Gelbschwanzskorpion vorkommt, seine Betten und Schuhe kontrollieren, da er sich dort gerne versteckt. Das Gift ist aber zum Glück selten tödlich.
- **QS 3+:** Das Gift des Skorpions wird oft von Meuchlern verwendet, die es noch weiterverarbeiten.

Jagd: –1

Sonderregeln:

***) Gelbschwanzskorpiongift:** Das Gift des Gelbschwanzskorpions schmerzt, ist aber für einen gesunden Menschen nicht tödlich. Die Wirkung kann auch bei mehrfachen Stichen nur einmal am Tag entstehen.

Stufe: 3

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 3 x 1W6 SP / 3 x 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: Der Schaden entsteht in der 1., 4. und 10. KR nach dem Stich.

Kosten: 600 Silbertaler



Hornechse

Viele schaurige Geschichten werden über die Hornechse erzählt, von ihrer Kraft und dem, was sie im Zorn anrichten kann. Zum Glück für die Bewohner Südaventuriens sind Hornechsen jedoch von sehr friedlichem Gemüt, es sei denn, man provoziert sie. Sie leben in kleinen Gruppen vorwiegend in den großen Sümpfen um Selem und am Loch Harodröl und fressen ausschließlich Pflanzen, auch wenn Erzählungen anderes behaupten. Zu ihrer Nahrung gehören hin und wieder auch Feldfrüchte, was Bauern und Gutsbesitzer immer wieder dazu verleitet, zur Jagd auf Hornechsen zu blasen.

Tatsächlich verfügen die schuppigen Hornechsen über sehr viel Kraft und verfallen in eine Art Kampfrausch, wenn sie angegriffen werden. Dann versuchen sie, ihre Angreifer niederzurennen oder mit Hornstößen zu Boden zu werfen, um sie anschließend zu Tode zu trampeln.

Ihr Kopf ist nahezu vollständig von Hornplatten überzogen, die im Nacken einen großen Schild mit zehn Hörnern formen. Dazu kommen zwei Hörner auf der Stirn und eins auf der Nase. Die Nackenplatte ergibt eine prächtige Jagdtrophäe und wird von den Waldmenschen auch zu einem äußerst stabilen Schild verarbeitet.



Hornechse

Größe: 5,00 bis 6,00 Schritt (ohne Schwanz); 7,00 bis 8,50 Schritt (mit Schwanz); 2,00 bis 2,20 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 3.000 bis 4.000 Stein

MU 13 **KL** 9 (t) **IN** 11 **CH** 13

FF 8 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 27

LeP 200 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 6 **SK** 1 **ZK** 3 **GS** 8

Hornstoß: AT 11 TP 2W6+2 RW kurz

Überrennen: AT 8 TP 2W6+12 RW kurz

Trampeln: AT 6 TP 2W6+14 RW kurz

RS/BE 5/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hornstoß), Schildspalter (Hornstoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I+II (Hornstoß)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern (keine Probe erlaubt; Hornechsen können nicht klettern), Körperbeherrschung 4, Kraftakt 16, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 5, Verbergen 4, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Familie) oder 1W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 300 Rationen Fleisch, Trophäe (Hornplatte, 80 Silbertaler)

Kampfverhalten: Hornechsen sind friedliebende Pflanzenfresser, aber wenn sie gereizt oder angegriffen werden, verfallen sie schnell in Raserei und greifen mit Stößen ihres Horns an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere oder Ungeheuer):

- ☞ **QS 1:** Hornechsen sind eigentlich friedlich, aber wenn man sie provoziert oder angreift, können sie in Raserei verfallen.
- ☞ **QS 2:** Aus der Hornplatte einer Hornechse können Trophäen, Waffen oder sogar Schilde angefertigt werden.
- ☞ **QS 3+:** Man kann Hornechsen zu Reittieren abrichten.

Jagd: –5

Sonderregeln:

Raserei: Hornechsen werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie volle 10 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Die Modifikatoren sind nicht kumulativ (beim nächsten Verlust von 10 LeP nach den ersten 10 gibt es keinen neuen Bonus, sondern es gilt weiterhin der alte). Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, höchstens jedoch eine halbe Stunde.

Jaguar

Es gibt eine Vielzahl von Gründen, auf Expeditionen in den Dschungel Südaventuriens hin und wieder nach oben zu blicken. Einer davon ist der Jaguar. Die Raubkatze ist eine exzellente Kletterin, lebt bevorzugt auf Bäumen und lässt sich von dort auf ihre Beute herabfallen, um diese zu umklammern und zu Tode zu beißen. Sollte sich die Beute zu stark wehren, lässt der Jaguar von ihr ab und verschwindet wieder im Dickicht. Gewöhnlich jagen sie kleine Tiere wie Nager und Selemferkel, attackieren aber auch hin und wieder Menschen und andere Humanoide.

Neben der meistverbreiteten Variante des Jaguars mit gelbem Fell und schwarzen Flecken existieren noch mehrere Unterarten. Da wäre der Pardel, auch Fleckenpanther genannt, mit hellgelbem Fell mit weißen Punkten und schwarzen Ringen, dessen Muster sogar in der Heraldik bekannt ist. In den Gebirgen der Regenwälder leben die reinweißen Schneepanther, während sich der vollständig schwarze Panther den Lebensraum mit dem Jaguar teilt und dem Gott Kor als heilig gilt.



Jaguar

Größe: 1,40 bis 1,80 Schritt (ohne Schwanz); 2,00 bis 2,40 Schritt (mit Schwanz); 0,70 bis 0,80 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 80 bis 130 Stein

MU 14 **KL** 11 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 12 **GE** 16 **KO** 13 **KK** 14

LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 17+1W6

VW 10 **SK** –3 **ZK** 0 **GS** 16

Biss: **AT** 15 **TP** 2W6+1 **RW** kurz

Pranke: **AT** 15 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss), Kampfrelexe I+II, Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 13, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Jagdgruppe, in Ausnahmefällen)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 50 Rationen Fleisch, Fell (15 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 4 Silbertaler)

Kampfverhalten: Jaguare verstecken sich auf Bäumen und lauern dort auf ihre Beute. Manchmal tun sie dies bis zu einer halben Stunde lang, bevor sie angreifen. Sie versuchen, sich an ihr Opfer heranzuschleichen und es zu überraschen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

• **QS 1:** Jaguare werden durch den Geruch von gebratenem Fleisch am Lagerfeuer angelockt. Sie greifen dennoch nicht sofort an, sondern beobachten menschengroße Wesen in der Regel erst eine Weile und entscheiden dann, ob sie angreifen oder nicht.

• **QS 2:** Die Waldmenschenstämme Südaventuriens verehren Kamaluq, den göttlichen Jaguar. Ob das Erlegen eines Jaguars bei einem der Stämme Ansehen einbringt oder die Waldmenschen zornig macht, ist von Stamm zu Stamm und von Sippe zu Sippe unterschiedlich.

• **QS 3+:** Jaguare transportieren ihre Beute an einen sicheren Ort.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Beute verschleppen: Wenn ein Jaguar seine Beute erlegt hat oder sie *Handlungsunfähig* ist, schleppt er sie vom Kampfplatz weg, um sie zu einem sicheren Versteck zu bringen (z.B. in eine Höhle oder auf einen Baum, den er erklettern kann). In dieser Situation lässt er von seiner Beute nur ab, wenn er stark verwundet wird (unter 25 % seiner LeP). So lange er seine Beute mitschleppt, ist er sehr langsam (GS 4).



Kamel

Ohne das Kamel wäre ein Überleben in der Wüste Khôm nicht möglich, denn es ist nicht nur stark und trittsicher, sondern kann auch tagelang ohne Wasser auskommen. Überall in der Wüste und in Wüstenrandgebieten wird es als Nutztier verwendet, vorwiegend zum Tragen von Lasten, aber auch als Reittier. Die hohe Bedeutung des Kamels für die Novadis ist auch außerhalb der Wüstenregionen bekannt und viele Aventurier gehen nicht ganz zu Unrecht davon aus, dass Reichtum in der Khôm in Kamelen bemessen wird.

Ähnlich wie Pferde werden auch Kamele in unterschiedlichen Rassen zu verschiedenen Nutzungszwecken gezüchtet; in der Region um Unau hat die Begeisterung für den Rennsport sogar zu der Zucht spezieller Rennkamele geführt, sogenannter Qai'Ahjan. Diese haben ein fast weißes Fell und werden für riesige Summen gehandelt, wenn sie überhaupt verkäuflich sind.

Besonders in den Randgebieten der Khôm gibt es auch kleinere Herden wilder Kamele, die sich immer wieder mit den Hauskamelen mischen. Sie werden manchmal von den gebirgsbewohnenden Barbaren der Tulamidenlande, den Ferkinas, gejagt. Man sollte sie aber nicht unterschätzen: Kamele können ausgesprochen wild und gefährlich werden.

Kamel

Größe: 2,50 bis 3,20 Schritt (ohne Schwanz); 3,20 bis 3,90 Schritt (mit Schwanz); 2,00 bis 2,30 Schritt Höckerhöhe

Gewicht: 550 bis 600 Stein

MU 11 KL 9 (t) IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 20 KK 16

LeP 70 AsP - KaP -INI 12+1W6

VW 7 SK -2 ZK 0 GS 12

Biss: AT 10 TP 1W6+2 RW kurz

Überrennen: AT 8 TP 2W6+2 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Überrennen (Überrennen)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 5, Verbergen 3, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 200 Rationen Fleisch, Fell (2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Kamele sind friedliebende Tiere, aber wenn man sie bedroht, können sie zubeißen. Wenn sie fliehen wollen, kann es geschehen, dass sie einen Gegner zu überrennen versuchen (bei 1-2 auf W6).

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 53 LeP, 35 LeP, 18 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Kamele können viele Tage ohne Wasser auskommen.
- **QS 2:** An ihren Höckern kann man erkennen, ob ein Kamel vor kurzer Zeit getrunken hat oder ob es an einer Krankheit leidet.
- **QS 3+:** Es gibt verschiedene Kamelarten, beispielsweise das Qaimuyan, das Qai'Chelar und das Qai'Ahjan. Die Arten unterscheiden sich vor allem in ihrer Ausdauer und Schnelligkeit.

Jagd: -1

Sonderregeln:

Packesel: Kamele können ein Gewicht von bis zu 200 Stein tragen.



Karen

Karene bewohnen die weiten Steppen Nordaventuriens vom Bornland bis zum Ewigen Eis. In großen Herden ziehen sie im Frühling nach Norden und im Herbst wieder zurück, häufig in Begleitung ihrer Hirten, der Nivesen. Dabei legen sie große Strecken zurück. Andere Karenherden wiederum wandern nur wenige Meilen, je nach Nahrungsangebot. Der Körperbau des Karens ähnelt dem des Rehs, auch sein Geweih ist ähnlich, wird jedoch von beiden Geschlechtern getragen. Das Fell ist hellgrau bis bräunlich und weist dunkelgraue Längsstreifen auf, dazu hat es einen langen, quastenartigen Schwanz. Aus den aventurischen Gelehrten unbekannten Gründen haben ausgewachsene Karene hervorspringende Eckzähne, obwohl die Tiere sich ausschließlich von Pflanzen ernähren.

Die Nivesen richten ihr ganzes Leben auf die Bedürfnisse ihrer Karenherden aus, denen sie auf dem Zug durch das Land folgen. Abgerichtet lassen sich Karene sogar als Zug- und Tragetiere einsetzen. Das Fleisch dieser mit den Rehen verwandten Tiere ist schmackhaft – ein Grund mehr, warum wilde Tiere, Orks, Goblins und Elfen Karene jagen und dadurch mit den Nivesen in Konflikt geraten.

Karen

Größe: 1,00 bis 1,40 Schritt; 0,80 bis 1,00 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 55 bis 60 Stein

MU 10 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 12 **GE** 15 **KO** 12 **KK** 11

LeP 20 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** –3 **ZK** –2 **GS** 15

Stoß: **AT** 9 **TP** 1W6 **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Stoß)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 3, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 6, Willenskraft 4

Anzahl: 3W6+4 (kleine Herde) oder 3W20+100 (große Herde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 40 Rationen Fleisch, Fell (2 Silbertaler), Trophäe (Geweih, 1 Silbertaler)

Kampfverhalten: Ein Karen kämpft nur, wenn es in die Enge getrieben wird. Ansonsten sucht es sein Heil in der Flucht. Es versucht in Notsituationen, den Gegner zu Fall zu bringen und dann zu fliehen.

Flucht: beim ersten Anzeichen von Gefahr

Schmerz +1 bei: 15 LeP, 10 LeP, 5 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Karene sind Herdentiere und trotz ihrer auffälligen Eckzähne äußerst friedliebend.
- **QS 2:** Ein Karen flieht beim ersten Anzeichen einer Gefahr.
- **QS 3+:** Karene lassen sich in Gefangenschaft dazu ausbilden, als Trag- oder Lasttier zu dienen.

Jagd: 0

Sonderregeln:

Packesel: Karene können ein Gewicht von bis zu 50 Stein tragen.



Khômgeier

Geier bevorzugen die Wüsten und deren Randgebiete als Lebensraum. Eine der bekanntesten Geierarten neben dem Schwarzgeier ist der Khômgeier, auch Ghul der Lüfte oder Lämmergeier genannt, da sein Schrei dem Blöken eines Lamms ähnelt.

Khômgeier sind genügsame Allesfresser, jedoch keine großen Jäger, weswegen sie vorwiegend das Aas verendeter Tiere und Menschen verzehren. Einen größeren Kadaver teilen sich oft bis zu ein Dutzend Geier, die über eine Störung nur selten erfreut sind. Karawanen und Sterbende verfolgen sie teilweise eine Weile in der Luft, um zu beobachten, ob sie bald in den Genuss einer Mahlzeit kommen. Wie die meisten Raubvögel verteidigen auch Khômgeier ihren in Felsspalten gelegenen Horst, wenn Menschen diesem zu nahe kommen. Dabei fliegen sie erst Scheinangriffe, stürzen sich danach auf den Eindringling und versuchen, sich in seinem Nacken festzukrallen, um schließlich mit dem Schnabel auf den Schädel des Störfrieds einzuhacken.

Den meisten Aventurieren ist die Tatsache unbekannt, dass Geierpärchen ihr ganzes Leben lang zusammenbleiben und gemeinsam ihre Jungen aufziehen. Für Wildniskundige sind am Himmel kreisende Geier ein sicheres Zeichen für ein verendendes Tier – oder einen Menschen.



Khômgeier

Größe: 1,00 bis 1,10 Schritt

Schulterhöhe; 2,80 bis 3,20

Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 10 bis 15 Stein

MU 10 **KL** 13 (t) **IN** 13 **CH** 11

FF 11 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12

LeP 15 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 6 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 1/20 (an Land / in der Luft)

Krallen und Schnabel: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **RW** kurz **RS/BE** 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Krallen und Schnabel)

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 7, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 9, Verbergen 7, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 2W6+1 (Vogelschwarm)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 5 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäe (Geierfedern, 0,5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Geier sind Aasfresser und jagen selbst keine Beute. Sie greifen Zweibeiner nur an, wenn sie sich bedroht fühlen. In der Regel fliehen sie, sobald sich größere Wesen nähern. Nur wenn sie in der Überzahl sind, trauen sie sich, Zweibeiner anzugreifen, sofern diese ihrer Beute zu nahe kommen, aber auch solche Angriffe enden spätestens nach 3 KR. Nur wenn der Nachwuchs im Horst eines Geiers bedroht ist, sich also Zweibeiner bis auf 10 Schritt nähern, kämpft er entschlossen bis zum Tod gegen die Eindringlinge. Dabei wird er von den übrigen Geiern seines Schwarms unterstützt.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; bei der Verteidigung ihres Horstes kämpfen sie bis zum Tod; verfolgt sonst in der Regel niemanden länger als 3 KR (siehe Kampfverhalten)

Schmerz +1 bei: 11 LeP, 8 LeP, 4 LeP, 3 LeP oder weniger
Tierkunde (Wildtiere):

• **QS 1:** Geier sind Aasfresser und greifen Zweibeiner in der Regel nicht an. Sie warten lieber, bis man in der Wüste verdurstet ist.

• **QS 2:** Sollte man eine größere Menge an Geiern in der Luft sehen, kreisen sie vermutlich um ein sterbendes Tier, oder einen Wüstenreisenden, der kurz vor dem Tod steht.

• **QS 3+:** Geier verteidigen ihren Nachwuchs bis zum Tod. Sollte man sich näher als 10 Schritt an einem Geierhorst heranwagen, wird man unverzüglich von den Elterntieren angegriffen.

Jagd: 0

Sonderregeln:

Meute: Geier, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Geier in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Königsadler

Adler gelten unter den aventurischen Tieren als die Könige der Lüfte. Neben den bekannten Berg- und Seeadlern ist es vor allem der Königsadler, der für die Aventurier als Inbegriff des majestätischen Raubvogels gilt. Sein schwarzes Gefieder steht im starken Kontrast zur schneeweißen Brustpartie. Scheint die Sonne auf ihn, so wirkt das dunkle Gefieder, als ob es bläulich schimmern würde. Dieses majestätische Aussehen hat dem Königsadler seinen Namen eingebracht. Seine Schönheit ist zugleich aber auch sein Fluch, denn durch menschliche Jäger dezimiert gibt es nur noch wenige dieser Tiere in Aventurien. Das Mittel- und Horasreich haben mittlerweile die Jagd auf die Vögel verboten, da sie dem Götterfürsten nahestehen, auch wenn sie nicht zu Praios' heiligen Tieren zählen.

Wie alle Adler ist auch der Königsadler sehr territorial. Wer sich seinem Nest nähert, muss damit rechnen, von ihm angegriffen zu werden. Königsadler leben meist als Pärchen und ziehen gemeinsam ihre Jungen auf. Einige dieser Pärchen sollen sich ein Leben lang treu sein.



Königsadler

Größe: 1,10 bis 1,50 Schritt

Körpergröße; 2,80 bis 3,00

Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 9 bis 10 Stein

MU 15 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 14

FF 11 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 12

LeP 15 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 8 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 1/20 (an Land / in der Luft)

Klauen und Schnabel: **AT** 13 **TP** 1W6+3 **RW** kurz
RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Klauen und Schnabel), Flugangriff (Klauen und Schnabel), Verbessertes Ausweichen I

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 11, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 14, Verbergen 6, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 2 (Paar)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 5 Rationen Fleisch, Trophäe (Federn, 8 Silbertaler)

Kampfverhalten: Königsadler betrachten menschengroße Wesen nicht als Beute, aber wenn ihre Gelege bedroht werden, greifen sie auch Menschen an. Wer sich also bis auf 50 Schritt oder weniger an den Adlerhorst herantraut, wird als Eindringling betrachtet. Die Adler attackieren diesen dann mit Krallen und Schnabel, fliegen wieder davon und greifen nach 2 KR erneut an, bis der Eindringling verschwindet.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 11 LeP, 8 LeP, 4 LeP, 3 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Die Vögel gelten als die Könige der Lüfte und ihre Federn waren schon immer eine begehrte Beute.
- **QS 2:** Der Adlerhorst wird meist von einem Adlerpaar bewohnt, das hier seine Jungen aufzieht.
- **QS 3+:** Der Königsadler ist vom Aussterben bedroht und im Mittel- und Horasreich ist es unter Strafandrohung verboten, ohne Notwehr auf die Vögel zu schießen oder Eier aus den Gelegen zu rauben.

Jagd: –2



Kriegshund

Hunde lassen sich nicht nur zur Jagd oder als Hütetiere ausbilden, sondern auch als loyale Begleiter im Krieg. Dafür lernen sie, dass Menschen oder andere Humanoide als Feinde zu betrachten sind. Die Orks züchten Hunde fast ausschließlich für den Krieg und richten sie brutal dazu ab, auf Kommando alles in ihrer Umgebung anzufallen. Orkische Kriegshunde haben ein schmutziggelbes Fell und ein einschüchterndes Gebiss. Sie müssen sogar von ihren orkischen Herren mit Leine und Maulkorb unter Kontrolle gehalten werden, um sich nicht gegen diese zu wenden. Sie sind stärker und größer als ein durchschnittlicher Hund und im Krieg für Menschen ernstzunehmende Gegner.

Doch nicht nur die Orks züchten Hunde, die sich zum Kampf einsetzen lassen. In Südaventurien kennt man Zornbrechter Bluthunde, die in Arenen gegen andere Tiere oder Menschen antreten und zur Hatz auf entlaufene Sklaven eingesetzt werden. Mit diesen verwandt ist der mittelreichische Wehrheimer, der meistens als Wach- oder Jagdhund anzutreffen ist.



Kriegshund

Größe: 1,00 bis 1,40 Schritt; 0,50

bis 0,60 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 50 bis 60 Stein

MU 16 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 13

LeP 18 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 12

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

Anspringen: **AT** 14 **TP** 1W6 **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch), Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Anspringen), Finte I (Biss), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 1, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 3, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Hundemeute) oder 1W6+4 (große Hundemeute)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 14 Rationen Fleisch

Kampfverhalten: Auf Befehl ihres Herrchen hin zerfleischen Kriegshunde alles, was sich bewegt. Dabei versuchen sie sich vor allem in die Beute zu verbeißen. Wachhunde hingegen versuchen zunächst, mit Gebell Aufmerksamkeit zu erregen und den Eindringling zu vertreiben.

Flucht: Kampfhunde fliehen nicht bzw. gehorchen bis zum Tod ihrem Hundeführer.

Schmerz +1 bei: 14 LeP, 9 LeP, 5 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

• **QS 1:** Der Kriegshund wird hauptsächlich von den Orks gezüchtet. Sie setzen sie für Kampfpurwecke oder zur Einschüchterung ein.

• **QS 2:** Kampfhunde fliehen unter normalen Umständen nicht, selbst dann nicht, wenn sie schwer verletzt sind.

• **QS 3+:** Schon bei geringen Verletzungen verfallen die Hunde in einen Zustand der Raserei, der so lange anhält, bis das Opfer zerfleischt wurde.

Jagd: –1

Sonderregeln:

Raserei: Kriegshunde werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie mehr als 3 LeP durch einen Angriff verloren haben, erhalten sie –1 VW, +1 AT, +1 TP. Die Modifikatoren sind nicht kumulativ (beim nächsten Verlust von 3 LeP nach den ersten 3 gibt es keinen neuen Bonus, sondern es gilt weiterhin der alte). Der Status hält an, bis das Opfer getötet wurde, höchstens jedoch eine halbe Stunde.



Kronenhirsch

Hirsche sind der Inbegriff des Jagdwilds und unter den verschiedenen aventurischen Arten ist der Kronenhirsch der größte. Ihn zeichnen, neben seiner schieren Größe, vor allem das hellbraune Fell, die langen Nackenhaare, der lange Bart und sein Geweih aus, das mit jedem Jahr größer und prachtvoller wird. Die Kühe leben mitsamt Kälbern in kleinen Gruppen, während die männlichen Tiere Einzelgänger sind. Kronenhirsche sind vorwiegend in den Wäldern von Nostria und Andergast anzutreffen, aber auch im nördlichen Mittelreich und den Gebieten der Elfen sollen sie vorkommen. In der Brunftzeit im Herbst sollte man einen großen Bogen um Kronenhirsche machen, da die Männchen jeden möglichen Rivalen erst lautstark anröhren und dann angreifen, sollte dieser sich nicht sofort zurückziehen. Besondere Verehrung genießt der Kronenhirsch in Andergast, wo der Legende nach auch der König aller Kronenhirsche in den tiefen Steineichenwäldern leben soll. Aber auch anderorts wird er als der majestätischste aller Hirsche verehrt und ist beim Adel ein gerngesehenes Jagdwild.



Kronenhirsch

Größe: 1,60 bis 3,00 Schritt
Länge; 1,30 bis 1,70 Schritt
Schulterhöhe

Gewicht: 180 bis 260 Stein
MU 13 KL 11 (t) IN 12 CH 15
FF 11 GE 14 KO 14 KK 16

LeP 45 AsP – KaP – INI 14+1W6
VW 7 SK –3 ZK 0 GS 16

Stoß: AT 11 TP 1W6+3 RW kurz

Überrennen: AT 9 TP 2W6+2 RW mittel
RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Überrennen (Überrennen), Zu Fall bringen (Stoß)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 1, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 9, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 110 Rationen Fleisch, Fell (10 Silbertaler), Trophäe (Geweih, 15 Silbertaler)

Kampfverhalten: Hirsche fliehen zunächst bei Bedrohung. Nur wenn sie in die Enge getrieben werden oder ein Jungtier schützen müssen, versuchen sie sich mit Stößen zu verteidigen, bis sich eine Möglichkeit zur Flucht bietet. Gelegentlich versuchen sie bei solchen Ausbruchversuchen, den Gegner einfach zu überrennen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 34 LeP, 23 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Der Kronenhirsch ist die größte Hirschart Aventuriens. Während der Brunftzeit sollte man sich vor ihnen hüten, denn sie reagieren dann auch auf Zweibeiner aggressiv.
- **QS 2:** Am Kinnbart eines Kronenhirsches kann man sein Alter bestimmen. Je länger und grauer, desto älter und damit auch stärker ist er. Kronenhirsche bleiben bis ins hohe Alter gesund.
- **QS 3+:** Laut einigen Legenden mögen Kronenhirsche keine Katzenwesen. Es soll sogar schon zu einem Kampf zwischen einem alten Hirsch und einem Jagdgepard gekommen sein, den der Kronenhirsch gewann.

Jagd: –1



Kvillotter

Keine andere Schlangenart ist so weit nördlich anzutreffen wie die Kvillotter. Wie der Name vermuten lässt, kann man sie rund um den Fluss Kvill entdecken, sowie im Svellttal, der Grünen Ebene, den Salamanderwäldern und hinauf bis ins Umland von Riva. Aber auch in Weiden kann ein reisender Abenteurer ihr an Flussläufen begegnen. Kälte scheint ihr, im Gegensatz zu anderen Schlangen, nichts auszumachen. Die Kvillotter bevorzugt offenes Steppengelände, ist aber auch in Wäldern, an Seen oder Flüssen anzutreffen. Sie ist eine gute Schwimmerin, allerdings hat kaum je ein Mensch eine schwimmende Kvillotter gesehen. Fast scheint es so, als achte sie penibel darauf, dass niemand sie beim Schwimmen beobachtet.

Gegenüber Zweibeinern ist die Kvillotter nicht sonderlich aggressiv. Da man sie aber nur selten wahrnimmt, bevor man ihr zu nahe kommt, passiert es gelegentlich, dass ein unachtsamer Mensch von ihr gebissen wird. Ihr Biss ist nicht besonders schmerzhaft, aber ihr Gift führt von Lähmungserscheinungen bis hin zu einer vollständigen Paralyse.



Kvillotter

Größe: 1,80 bis 2,20 Schritt

Gewicht: 4,00 bis 6,00 Stein

MU 12 **KL** 12 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 10 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 8

LeP 12 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 3 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 3

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6(+Gift)* **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Finte I (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 3, Schwimmen 15, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 9, Willenskraft 7

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2 Rationen Fleisch, Haut (7 Silbertaler), Gift (75 Silbertaler)

Kampfverhalten: Kvillottern greifen menschen-große Ziele nur an, wenn sie sich bedroht fühlen. Dies geschieht vor allem, wenn ein Reisender die Schlange nicht bemerkt und damit auch nicht ihre warnende Haltung.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 9 LeP, 6 LeP, 4 LeP, 2 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Kvillottern macht Kälte nicht so viel aus wie anderen Schlangen, deshalb kann man sie so weit nördlich antreffen.
- **QS 2:** Das Gift der Kvillotter sorgt für starke Lähmungserscheinungen.
- **QS 3+:** Kvillottern können hervorragend schwimmen, aber es hat sie fast noch nie ein Mensch dabei beobachtet. Sie scheinen es vermeiden zu wollen, dass sie dabei gesehen werden.

Jagd: –2

Sonderregeln:

*) **Kvillottergift:** Das Gift der Kvillotter ist ein starkes Lähmungsgift. Die Wirkung durch mehrere Bisse ist kumulativ.

Stufe: 3

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 2 SP, 1 Stufe Paralyse / 1 SP, 1 Stufe Paralyse

Beginn: sofort

Dauer: Die entstandenen Stufen der Paralyse bauen sich pro Stunde um 1 Stufe wieder ab.

Kosten: 300 Silbertaler

Mammut

Mammuts leben im Hohen Norden Aventuriens, wo sie in kleinen Herden durch die Steppen ziehen. Auch im nördlichen Svellttal und in den Landen der Orks und Gjalsker sind sie im Winter anzutreffen, hin und wieder sogar im Bornland. Sie sind friedliche, gut vier Schritt hohe Pflanzenfresser mit dickem, braunem Fell, das ausgezeichnet vor Kälte schützt. Mit ihrem Rüssel rupfen sie Steppengräser ab und stopfen sie in ihr Maul, ähnlich wie es die Elefanten im Süden tun.

Wie auch bei diesen sind die Stoßzähne der Mammuts aus reinem Elfenbein, Mammuton genannt. Es wird für dekorative Schnitzereien verwendet. Nivesen, Firnel-fen und andere Bewohner des Nordens fertigen daraus Werkzeuge, doch die gewaltigen Zähne sind auch eine begehrte Jagdtrophäe. Die Jagd auf Mammuts lässt sich am besten mit Fallgruben bewerkstelligen. Dann kann das Mammut zwar nicht mehr flüchten oder seine Angreifer niedertrampeln, doch die Jäger laufen noch immer Gefahr, von einem gewaltigen Schlag des Rüssels oder der Stoßzähne getroffen zu werden. Ein wirksamer Schutz vor Mammuts ist Feuer, da sie sich davor fürchten.

Das Volk der Gjalsker verehrt einen mammutgestaltigen Gott und hält sich sogar einige reitbare Mammuts als riesige Kriegsbestien.



Mammut

Größe: 5,00 bis 7,00 Schritt; 4,00 bis 4,20 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 8.000 bis 10.000 Stein

MU 13 **KL** 13 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 12 **GE** 11 **KO** 25 **KK** 30

LeP 450 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 3 **SK** –1 **ZK** 6 **GS** 12

Rüssel: **AT** 14 **TP** 1W6+4 **RW** lang

Stoß: **AT** 12 **TP** 2W6+4 **RW** lang

Überrennen: **AT** 8 **TP** 2W6+6 **RW** kurz

Trampeln: **AT** 6 **TP** 2W6+12 **RW** kurz

RS/BE 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Überrennen, 1 x Trampeln)

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Rüssel), Mächtiger Schlag (Stoß), Schildspalter (Stoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I+II (Rüssel, Stoß)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern (keine Probe erlaubt; Mammuts können nicht klettern), Körperbeherrschung 6, Kraftakt 18, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 0, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: riesig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 3.000 Rationen Fleisch, Trophäe (Stoßzahn, 200 Silbertaler)

Kampfverhalten: Mammuts sind im Grunde friedliche Tiere und meiden Konflikte. Sollten sie aber in die Enge getrieben oder ein einzelnes Mitglied der Herde bedroht werden, greifen sie gemeinsam ihre Gegner an und versetzen ihnen Stöße mit ihren Stoßzähnen. Ist ein Mammut verletzt, trampelt es auch auf seinen Gegnern herum.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 338 LeP, 225 LeP, 113 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Mammuts können auch bei großer Kälte überleben.
- ☛ **QS 2:** Vor Feuer haben Mammuts Angst.
- ☛ **QS 3+:** Einzelne Tiere lassen sich mit Feuer von ihrer Herde isolieren und in Abgründe stürzen. Dies ist die übliche Art, ein Mammut zu jagen, und wird vor allem von den Nivesen genutzt.

Jagd: –4



Ongalorind

Unter den vielen aventurischen Rinderarten ist der tulamidische Ongalobulle sicher eine der bekanntesten. Ongalorinder, denn das wäre die korrekte Bezeichnung, sind ein beeindruckender Anblick von stattlicher Größe, mit zotteligem, schwarzem Fell und leicht gedrehten, blauschwarzen Hörnern.

Ihren Namen haben sie vom tulamidischen Fluss Ongalo, an dessen Ufern sie bevorzugt leben. Darüber hinaus sind sie aber auch in anderen Teilen der Tulamidenlande verbreitet. Sie weiden meist auf offenen Flächen, weshalb sie in freier Wildbahn besonders häufig auf Steppen und an Waldrändern anzutreffen sind. Wie alle Rinder leben sie in Herden und fressen Pflanzen, vorwiegend Gras. Immer wieder mischen sich die Wildrinder mit domestizierten Tieren der Bauern aus der Umgebung.

Von sich aus sind sie wenig angriffslustig, es sei denn man trägt ausgerechnet die Farbe Purpur am Leib. Die Jagd auf sie ist jedoch alles andere als ungefährlich. Wie viele Rinder versuchen sie, einen Gegner zu überrennen oder ihn mit einem Stoß der langen, spitzen Hörner zu Boden zu werfen, um ihn anschließend niederzutrampern.



Ongalorind

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,85 bis 2,10 Schritt (mit Schwanz); 1,50 bis 2,00 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 700 bis 900 Stein

MU 12 **KL** 9 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 10 **GE** 12 **KO** 18 **KK** 23

LeP 70 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 6 **SK** –4 **ZK** 4 **GS** 9

Hörnerstoß: **AT** 9 **TP** 1W6+6 **RW** kurz

Überrennen: **AT** 8 **TP** 2W6+5 **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Überrennen (Überrennen), Zu Fall bringen (Hörnerstoß)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 1, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Verbergen 2, Willenskraft 10

Anzahl: 1 oder 1W20+5 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 450 Rationen Fleisch, Fell (2 Silbertaler), Trophäe (Hörner, 2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Ongalorinder sind nicht sonderlich aggressiv, aber wenn sie sich bedroht fühlen, laufen sie einfach auf ihre Gegner zu und versuchen, sie zu überrennen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 53 LeP, 35 LeP, 18 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** In einer Herde fühlt sich ein Ongalorind sicher und ist friedlich, solange man weder es selbst noch den Nachwuchs bedroht.
- **QS 2:** Ongalobullen, die man nicht in einer Herde antrifft, sind verunsichert und aggressiver als ihre Artgenossen. Sie greifen häufig ohne erkennbaren Grund an.
- **QS 3+:** Die Hörner der Ongalobullen sollen bei Stierkulten eine Rolle bei Ritualen spielen und diese erleichtern. Ongalorinder reagieren auf die Farbe Purpur aggressiv.

Jagd: 0

Sonderregeln:

Verabscheuungswürdiges Purpur: Ongalorinder verspüren einen regelrechten Hass auf die Farbe Purpur. Sollte ein Objekt in Sichtreichweite sein, das deutlich erkennbar purpurn ist, wird das Rind versuchen, den Gegenstand zu zertrampeln.

Packesel: Ongalorinder können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.



Piranha

Neben dem mohischen Namen Piranha sind die Blutfische auch als Flussfetzter bekannt, und ihren Namen haben sie nicht von ungefähr. Sie sind dafür berüchtigt, dass sie Blut riechen können, sich als Schwarm auf ihr Opfer stürzen und nicht mehr als das abgenagte Skelett von ihm übrig lassen.

Piranhas leben in Flüssen und Bächen Südaventuriens in größeren Fischeschwärmen von mindestens zwanzig Tieren zusammen. Normalerweise ernähren sie sich von Aas oder angeschlagenen Tieren, doch sobald sie im Wasser Blut wittern, sind sie bereit, große Wesen wie Menschen anzugreifen. Sie folgen dem Blut und verfallen in einen Rauschzustand, sobald sie ihr Opfer zum ersten Mal erfolgreich verletzt haben. Sobald der ganze Schwarm attackiert, wirbelt er derart viel Sand auf und versetzt das Wasser in Bewegung, dass ein Beobachter



vom Flussufer glaubt, das Wasser koche. Die Gier der Piranhas kann ein Fischer aber dazu ausnutzen, um sie mit einem Aasköder anzulocken und zu angeln.

Piranha

Größe: 0,10 bis 0,40 Schritt

Gewicht: 0,40 bis 0,50 Stein

MU 11 KL 10 (t) IN 13 CH 12 FF 9 GE 13 KO 9 KK 12 (k)

LeP 4 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 7 SK 0 ZK –2 GS 10

Biss: AT 10 TP 1W3 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteil: Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Unterwasserkampf

Talente: Einschüchtern 5, Klettern (keine Probe erlaubt; Piranhas können nicht klettern), Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Verbergen 9, Willenskraft 7

Anzahl: 1W20+20 (Schwarm)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,25 Rationen Fleisch

Kampfverhalten: Piranhas jagen normalerweise keine menschengroßen Wesen, aber wenn sie hungrig sind, versuchen sie auch, Menschen zu beißen. Sobald eine Verletzung entstanden ist, fangen die Fische an, in Raserei zu verfallen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; sobald die Hälfte des Schwarms geflohen oder tot ist, flieht der restliche Schwarm.

Schmerz +1 bei: 3 LeP oder weniger Fischen & Angeln (Süßwassertiere):

QS 1: Piranhas ernähren sich normalerweise von Fischen oder toten Tieren, aber wenn sie hungrig sind, verschmähen sie auch menschengroße oder sogar größere Wesen nicht.

QS 2: Solange man keine blutenden Wunden hat, kann man von Piranhas heimgesuchte Gewässer relativ gefahrlos durchqueren.

QS 3+: Piranhas kann man täuschen, indem man an eine andere Stelle im Fluss einen blutigen Köder wirft. Sie fressen dann den Köder und lassen denjenigen, der den Fluss überqueren will, in Ruhe.

Jagd: 0

Sonderregeln:

Angelockt von Blut: Piranhas können bis zu 1 Meile weit Blut im Wasser wahrnehmen und nähern sich dann sofort ihrer potenziellen Beute.

Raserei: Piranhas werden durch erfolgreiche Attacken eines Mitglieds ihres Schwarms in den Status *Raserei* versetzt. Sie erhalten dann –1 VW, +1 AT. Die Modifikatoren sind kumulativ. Bei drei erfolgreichen Angriffen haben die Piranhas alle also beispielsweise –3 VW, +3 AT. Der Status hält an, bis das Opfer getötet wurde, höchstens jedoch eine halbe Stunde. Maximal kann der Modifikator –5 VW und +5 AT betragen.



Reh

Die dunkelbraunen Rehe bewohnen die Wälder von ganz Nord- und Mittellaventurien, vom Horasreich und Aranien bis an die Steppen des Nordens. Sogar in den Dschungeln Maraskans wurden schon die überaus scheuen Tiere gesichtet. Solange sie genug Schutz und Futter finden und es nicht zu heiß wird, fühlen sie sich überall wohl. Sie leben in kleinen Gruppen von einigen Weibchen mit ihren Kitzen. Die Böcke sind Einzelgänger, halten sich aber stets in der Nähe der Weibchen auf. Vor allem in Bezug auf die Kitze legen Rehböcke einen starken Beschützerinstinkt an den Tag. Schon häufiger wurden Menschen angegriffen, die sich ihnen genähert hatten. Dabei stoßen die Böcke mit ihrem kurzen, aber spitzen Geweih nach dem Gegner, bis dieser die Flucht ergreift oder sie selbst zu stark verletzt sind.

Sie sind kleiner als ihre Hirschverwandten, dafür aber überaus gewandte Läufer. Bei Gefahr bleiben sie oft wie angewurzelt stehen, nur um sich dann unvermittelt umzuwenden und davonzustürmen. Ein Verhalten, das schon manch einen Jäger um seine Beute brachte.



Reh

Größe: 0,80 bis 1,50 Schritt; 0,60 bis 0,85 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 17 bis 25 Stein

MU 9 KL 10 (t) IN 12 CH 15

FF 12 GE 16 KO 11 KK 11

LeP 15 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 8 SK –3 ZK –1 GS 18

Stoß: AT 9 TP 1W6 RW kurz

Überrennen: AT 8 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Kampfrelexe I+II, Überrennen (Überrennen), Zu Fall bringen (Stoß)

Talente: Einschüchtern 1, Klettern 2, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2W6 (kleine Herde) oder 3W6+6 (große Herde)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 10 Rationen Fleisch, Fell (7 Silbertaler), Trophäe (Geweih, 12 Silbertaler)

Kampfverhalten: Rehe fliehen bei jeder Bedrohung. Nur wenn sie in die Enge getrieben werden oder ein Kitz schützen müssen, versuchen sie, sich mit Stößen zu verteidigen, bis sich eine Möglichkeit zur Flucht bietet. Gelegentlich versuchen sie bei solchen Ausbrüchen, den Gegner einfach zu überrennen.

Flucht: sobald sie eine Gefahr bemerken; gar nicht, wenn sie ein Kitz verteidigen müssen

Schmerz +1 bei: 11 LeP, 8 LeP, 4 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Rehe sind schreckhafte Tiere. Sie fliehen, sobald sie eine potenzielle Bedrohung wahrgenommen haben.
- ☛ **QS 2:** Man sollte einen Rehbock nicht unterschätzen. Fühlt er sich in die Enge getrieben oder wird sein Nachwuchs bedroht, dann versucht er, Gegner zu rammen bzw. zu überrennen.
- ☛ **QS 3+:** Ist ein Gegner zu Boden gestürzt, so wartet der Rehbock ab und trampelt nicht auf ihm herum. Zieht sich der Gegner zurück, setzt ihm der Rehbock nicht nach.

Jagd: 0

Rotfuchs

Den Fuchs kann man in Mittel- und Nordaventurien antreffen, wobei er jedoch südlich der nördlichen Steppen bleibt, denn er bevorzugt eine waldige Umgebung. Vor Menschen scheut er zurück, was ihn jedoch nicht daran hindert, immer wieder nachts in Hühnerställe einzubrechen und Geflügel zu rauben. Nur wenn ein Fuchs von der Krankheit Tollwut befallen ist, greift er wahllos alles an, was ihm begegnet, ganz egal wie groß es ist. Weniger weit verbreitet ist der Gelbfuchs. Besonders selten ist der Silberfuchs des Nordens mit seinem schönen glitzernden Fell.

Die Sichtung eines Rotfuchses gilt als glückverheißend, ist dieser doch Phexens Tier. Dies führt immer wieder zu der Frage, ob die Jagd auf Füchse erlaubt sei, doch allgemein hat sich die Einstellung durchgesetzt, dass Füchse, die sich erwischen lassen, nicht listig genug waren und eine Strafe ebenso verdient haben wie gefasste Diebe.

Anderes gilt für Weißfüchse, Rotfüchse die aus einer Laune der Natur mit weißem Fell geboren werden. Diese sollen Unglück bringen und oft werden sie aufgrund dieses Aberglaubens erschlagen. Manchmal wird dieser Umstand auch dem Schneefuchs zum Verhängnis, der jedoch bedeutend weiter nördlich lebt.



Rotfuchs

Größe: 0,70 bis 0,80 Schritt (ohne Schwanz); 0,75 bis 0,90 Schritt (mit Schwanz); 0,25 bis 0,35 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 5 bis 8 Stein

MU 12 **KL** 13 (t) **IN** 15 **CH** 14 **FF** 12 **GE** 15 **KO** 9 **KK** 10

LeP 15 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 10 **SK** –3 **ZK** –1 **GS** 15

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+1(+Krankheit)* **RW** kurz
RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 1, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 10, Verbergen 12, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Jagdmeute)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 5 Rationen Fleisch (zäh), Pelz (9 Silbertaler), Trophäe (Fuchspote, 4 Silbertaler; Fuchsschwanz, 7 Silbertaler)

Kampfverhalten: Füchse greifen in der Regel menschengroße Wesen nur an, wenn diese sich ihrem Bau nähern (unter 8 Schritt). Ansonsten scheuen Füchse jeden Kampf. Ausnahme bilden jene Tiere, die an Tollwut leiden und auch Menschen anfallen. Sie gehen einer Begegnung mit Zweibeinern nicht aus dem Weg und verhalten sich ausgesprochen aggressiv. Sie setzen dafür keine Finnen ein, gesunde Füchse durchaus.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP; tollwütige Füchse kämpfen bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 11 LeP, 8 LeP, 4 LeP, 3 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Füchse gelten als die heiligen Tiere des Phex und sollen Glück bringen. Ohne einen Anlass greifen sie keinen Menschen an, es sei denn, sie leiden an der Tollwut.

☛ **QS 2:** Die Pfoten und der Schwanz von Rotfüchsen gelten als Glücksbringer, allerdings sieht es die Phexkirche nicht gern, wenn die Tiere deshalb gejagt werden.

☛ **QS 3+:** Einer von tausend Rotfüchsen wird mit weißem Fell geboren. Diese Tiere werden von der Mutter nicht gesäugt, überleben aber dennoch in der Wildnis. Sie gelten im besten Fall als Unglücksboten, im schlimmsten gar als Diener des Namenlosen.

Jagd: –2

Sonderregeln:

*) **Krankheit:** Füchse können Tollwut übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-18 (keine Krankheit), 19-20 (Tollwut). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Tollwut siehe Seite 125).

Weißfuchs: Wenn ein Aventurier einem Weißfuchs über den Weg läuft oder ihn erblickt, so erhält er für einen Tag den Status *Pechmagnet*. Der Weißfuchs kann diesen Fluch einmal pro Tag auf maximal 1W6 Zweibeiner übertragen. Der Fluch ist nur durch karmale Analyse zu sehen, nicht durch magische Zauberei. Der Weißfuchs besitzt selbst kein Karma, aber er ist dennoch der Überbringer dieses namenlosen Fluches.



Stinktief

Diese possierlich anzusehenden Tiere leben im Horasreich, Almada und den Landen der Tulamiden überall auferhalb der Städte. Sie sind Allesfresser, die in der Dämmerung ihren Bau verlassen, um auf die Suche nach Kleingetier und anderer Nahrung zu gehen. Dabei



stehlen sie mitunter auch Eier oder Obst aus Rucksäcken. Spätestens beim Aufschrecken eines räuberischen Stinktiefs zeigt sich, woher sein Name stammt und weshalb es alles andere als ein niedliches harmloses Tierchen ist. Wenn es sich bedroht fühlt, wendet es dem Angreifer das Hinterteil zu, hebt den Schwanz und versprüht ein widerwärtig riechendes Sekret. Dabei legt es eine große Zielsicherheit an den Tag, bei einer Entfernung von etwa drei Schritt trifft es immer noch zielgenau das Gesicht eines Menschen.

Das schwarz-weiß gestreifte Fell des Stinktiefs ist begehrt, doch muss beim Häuten besonders darauf geachtet werden, die Sekretdrüsen nicht zu beschädigen, um nicht den ganzen Pelz durch den Gestank zu verderben.

Stinktief

Größe: 0,15 bis 0,50 Schritt (ohne Schwanz); 0,35 bis 0,70 Schritt (mit Schwanz); 0,30 bis 0,40 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 1 bis 5 Stein

MU 14 **KL** 11 (t) **IN** 13 **CH** 14 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 8 **KK** 13 (k)

LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** –3 **ZK** –1 **GS** 7

Biss: **AT** 10 **TP** 1W3+1 **RW** kurz

Sekret: **FK** 18 **LZ** 1 **TP** Sekret*

RW 1/2/3

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Sekret)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 2, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 3, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft 6

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2 Rationen Fleisch (zäh), Fell (4 Silbertaler)

Kampfverhalten: Stinktiefere versuchen bei der erstbesten Gelegenheit zu fliehen. Als Verteidigung setzen sie ihr Sekret ein. Nur wenn ein Gegner sich von dem üblen Gestank nicht beeindrucken lässt, beißen sie zu.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 5 LeP, 3 LeP, 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

• **QS 1:** Das Stinktief ist friedfertig, solange es nicht provoziert oder in die Enge getrieben wird oder seine Jungen bedroht werden.

• **QS 2:** Sein stinkendes Sekret kann das Stinktief zielsicher bis zu 3 Schritt weit verspritzen.

• **QS 3+:** Stinktiefere halten im Monat Firun eine Winterruhe von rund vier Wochen. Werden sie während dieser Ruhe gestört, reagieren sie extrem aggressiv und greifen denjenigen sofort an, der sie geweckt hat.

Jagd: –1

Sonderregeln:

*) **Sekret:** Das Sekret verursacht bei einem Treffer 1 Stufe *Verwirrung*. Die Wirkung des Sekrets ist nicht kumulativ. Auch bei weiteren Treffern kommen keine weiteren Stufen *Verwirrung* dazu.

Als Folge eines Treffers durch das Sekret des Stinktiefs erleidet der Held für eine Woche den Status *Übler Geruch*. Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind für eine Woche um zusätzlich 1 erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.



Strauß

Diese steppenbewohnenden Laufvögel leben in den Tulamidenlanden und in Aranien. Gewöhnlich sind sie harmlos, doch wenn Störenfriede ihrem Nest zu nahe kommen, greifen der Hahn und alle zu ihm gehörenden Hennen entschlossen mit Tritten und Schnabelhieben an, um sie zu vertreiben. Dabei verfolgen sie den Eindringling so lange, bis er ihr Gebiet verlassen hat und können dabei deutlich schneller rennen als ein Mensch. Bei den Tulamiden sind Straußenrennen recht beliebt, bei denen eifrig gewettet wird, welcher der flugunfähigen Vögel am schnellsten das Ziel erreicht. In Aranien werden Strauße sogar vor Streitwagen und repräsentative Prunkfahrzeuge gespannt. Daneben hält und züchtet man sie wegen ihrer Eier, des Fleisches und der prachtvollen Federn, die vor allem für die Herstellung von Fächern, Baldachinen und Schmuck Verwendung finden.

Entgegen anders lautender Gerüchte gibt es keine Rennstrauße in Andergast, die Tiere würden den Winter nicht überleben. Das Gerücht wurde offenbar von einem Handelsherrn in die Welt gesetzt, der Andergast bereiste und offenbar so alkoholisiert war, sodass er andere Tiere mit Straußenvögeln verwechselte.



Strauß

Größe: 2,30 bis 2,50 Schritt
Schulterhöhe

Gewicht: 130 bis 150 Stein

MU 15 **KL** 8 (t) **IN** 11 **CH** 12

FF 8 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 15

LeP 30 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 6 **SK** –2 **ZK** 0 **GS** 18

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **RW** mittel

Tritt: **AT** 10 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Tritt)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 3, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 6, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Strauße können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 5, Willenskraft 8

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 75 Rationen Fleisch, 15 bis 60 Rationen Eier pro Nest (jedes Ei eine Ration), Trophäe (Federn, 6 Silbertaler)

Kampfverhalten: Ein Strauß ist mutig und greift Zweibeiner an, die sich seinem Nest bis auf 20 Schritt nähern. Er verfolgt sie bis zu 200 Schritt weit. Ein Strauß wird sich auch einem überlegenen Gegner oder einer Übermacht stellen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Ein Strauß kann nicht fliegen, auch wenn er ein Vogel ist. Dafür ist er extrem schnell.
- ☛ **QS 2:** Man kann einen Strauß abrichten. In Aranien gibt es sogar Straußenwagen.
- ☛ **QS 3+:** Zweibeiner können sich meist bis auf 20 Schritt an ein Straußennest heranwagen, bevor der Strauß angreifen wird.

Jagd: –1



Streifendachs

Einem Dachs kann man in und an den Wäldern ganz Nord- und Mittelaventuriens begegnen, wo er nachts seinen Bau verlässt und auf Futtersuche geht. Er ist ein Allesfresser, der Fallobst aus dem Garten eines Bauern ebenso wenig verschmäht wie eine Hartwurst aus dem Rucksack einer reisenden Abenteurerin. Im Horasreich, Aranien und am Mhanadi lebt eine Dachsort, die durch ihr großes Interesse an Honig, süßen Früchten und Rüben als Süßmaul bezeichnet wird. Allerdings sind Dachse scheue Tiere, die sich außer zur Nahrungssuche vorwiegend in ihrem Bau aufhalten und sich dort verstecken.

Eine Gefahr ist er normalerweise nicht, doch in die Enge getrieben beißt er auch einen Menschen.

Der Streifendachs ist wohl der bekannteste Dachs überhaupt. Seinen Namen erhielt er von seinen charakteristischen Gesichtsstreifen, die selbst bei seinem nördlichen Verwandten, dem ansonsten völlig weißen Schneedachs auftreten. Dieser lässt sich sogar in Gruppen vor einen Schlitten spannen. Alle Dachse können mit ihren vorderen Pfoten gut graben und legen unterirdische Bauten an, die oft über Generationen hinweg von der gesamten Dachsgroßfamilie genutzt werden.



Streifendachs

Größe: 0,70 bis 0,80 Schritt (ohne Schwanz); 0,75 bis 0,90 Schritt (mit Schwanz); 0,25 bis 0,35 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 5 bis 15 Stein

MU 12 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 12

FF 13 **GE** 13 **KO** 10 **KK** 11

LeP 20 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 6

Biss: AT 12 TP 1W6+2 RW kurz

Krallen: AT 14 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Immunität gegen alle Schlangengifte

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 3, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Verbergen 6, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Dachsfamilie) oder 2W6+2 (Dachsbau)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 5 Rationen Fleisch, Fell (6 Silbertaler)

Kampfverhalten: Menschengroße Wesen sind im Grunde für einen Dachs keine Beute. Er verteidigt sich aber, wenn er sich bedroht fühlt.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 15 LeP, 10 LeP, 5 LeP, 3 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Der Dachs ernährt sich vor allem von Würmern, Früchten und kleinen Nagetieren. Menschen gehören nicht zu seiner Beute, aber wenn er aufgeschreckt wird, verteidigt er sich.

☛ **QS 2:** Gelegentlich gelingt es, Dachse abzurichten, sodass sie Lasten tragen oder Schlitten ziehen können. Dachse jagen Schlangen und sind gegen deren Gift immun.

☛ **QS 3+:** Streifendachse haben Angst vor Elefanten. Schneedachse lassen sich abrichten und vor Schlitten spannen. Das Süßmaul hingegen kann man mit süßen Früchten oder Honig friedlich stimmen.

Jagd: –1

Sonderregeln:

Packesel: Streifendachse können ein Gewicht von bis zu 20 Stein tragen.



Streifenhai

Haie sind ein häufiger Anblick an den Küsten Aventuriens, vor allem die Streifenhaie. Sie tummeln sich in kleinen Gruppen in allen aventurischen Meeren. Sie bevorzugen flache Küsten- und Riffgewässer, wo sie auf die Jagd nach Fischen, Schildkröten, Vögeln und unvorsichtigen Schwimmern gehen. Dabei scheuen sie nicht vor Beute zurück, die ähnlich groß ist wie sie selbst. In die offene See begeben sie sich so gut wie nie, das überlassen sie ihren größeren Verwandten, den Tiger- oder Riesenhaien.

Schwarze und weiße Längsstreifen bedecken den Rumpf des Streifenhais, was diesen im Schattenspiel des flachen Wassers aus der Sicht seiner tierischen Beute ausgezeichnet tarnt und ihm seinen Namen eingebracht hat.

Hin und wieder kommt es vor, dass sich ein Streifenhai in ein Hafenbecken oder eine Flussmündung hinauf verirrt, wo er Panik auslöst, bis sich einige tapfere Recken gefunden haben, um ihn zu vertreiben oder zu erlegen. In einigen Städten im Süden dagegen sind Streifenhaie im Hafenbecken ein üblicher Anblick, der zu keinerlei Aufregung führt.



Streifenhai

Größe: 2,40 bis 2,60 Schritt

Gewicht: 280 bis 320 Stein

MU 15 **KL** 11 (t) **IN** 13 **CH** 10

FF 8 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 16

LeP 40 **AsP** -**KaP** - **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 13

Biss: **AT** 14 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Vorteil: Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern (keine Probe erlaubt; Streifenhaie können nicht klettern), Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 8, Willenskraft 8

Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Jagdverband)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 140 Rationen Fleisch, Haut (10 Silbertaler), Trophäe (Tran, 70 Silbertaler)

Kampfverhalten: Streifenhaie bevorzugen seichte Gewässer und jagen dort alles, was menschengroß oder kleiner ist.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Fischen & Angeln (Salzwassertiere):

☛ **QS 1:** Blut lockt den Streifenhai an.*

☛ **QS 2:** Streifenhaie wagen sich bis zu den Häfen der Menschen vor, weil dort so manches im Wasser landet, was die Haie fressen.

☛ **QS 3+:** Streifenhaie sind ausgesprochen angriffslustig und schließen sich gerne zu kleinen Jagdverbänden zusammen.

Jagd: -2

Sonderregeln:

*) **Angelockt von Blut:** Streifenhaie können bis zu 5 Meilen weit Blut im Wasser wahrnehmen und nähern sich dann zielstrebig ihrer potenziellen Beute.



Sturmfalke

Falken, insbesondere die Sturmfalken, sind ein häufiger Anblick in Nord- und Mittelaventurien. Sie leben überall dort, wo sie Nahrung und Nistplätze finden, im Wald, im Gebirge, an Steppenrändern und auch oft in der Nähe von Siedlungen. Ihren Horst errichten sie bevorzugt an erhöhten Stellen wie Bäumen oder Felsvorsprüngen, doch auch von Falkenhorsten auf Turmruinen wurde bereits berichtet. In jedem Fall wählen sie ihren Nistplatz stets so, dass sie einen guten Überblick über ihre Umgebung haben. Auch auf der Jagd sitzen sie auf höhergelegenen Plätzen, wo sie nach Mäusen, Amphibien und anderer Beute Ausschau halten. Wenn sie mit ihren überaus scharfen Augen ein Beutetier erspähen, stürzen sie sich aus der Luft darauf, nur um sofort wieder mit ihrem Fang in den Krallen aufzusteigen. Ihren Horst verteidigen Sturmfalken sehr entschlossen gegen potenzielle Nesträuber, bevorzugt mit Flugattacken. Wie alle Falken bleiben auch Sturmfalkenpaare ihr ganzes Leben lang zusammen. Sie sind ausgesprochen freiheitsliebend und dadurch für die Falknerei kaum geeignet, da sie häufiger entfliegen. Andere Falkenarten sind deutlich besser zum Abrichten geeignet.



Sturmfalke

Größe: 0,60 bis 1,00 Schritt

Körpergröße; 1,40 bis 1,60

Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 1,30 bis 1,60 Stein

MU 12 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 14

FF 12 **GE** 15 **KO** 10 **KK** 11

LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 10 **SK** –2 **ZK** –2

GS 4/16 (an Land / in der Luft)

Schnabel und Klauen: **AT** 16 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Schnabel und Klauen), Flugangriff (Schnabel und Klauen), Kampfreflexe I+II, Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschlüchtern 4, Fliegen 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 17, Verbergen 8, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2 (Paar)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 1 Ration Fleisch, Trophäe (Federn, 2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Sturmfalken greifen menschengroße Wesen gelegentlich an, wenn diese sich dem Horst der Vögel bis auf 100 Schritt nähern. Sobald die Bedrohung sich aus dieser Zone um den Horst herum entfernt hat, lässt der Vogel von seinen Angriffen ab. Er stürzt sich mit seinen Klauen auf seine Opfer und pickt bei Kontakt mit seinem Schnabel auf seinen Gegner. Dann erhebt er sich und greift 2 KR später wieder an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 5 LeP, 3 LeP, 2 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Sturmfalken sind hervorragende Jagdvögel, aber es ist schwer, sie auszubilden.
- ☛ **QS 2:** In Wäldern und Bergen kommt es häufiger vor, dass Reisende von einem Sturmfalken angegriffen werden, da sie sich aus Versehen seinem Horst genähert haben.
- ☛ **QS 3+:** Wenn man sich vom Horst des Sturmfalken entfernt, lässt er von seinen Angriffen ab.

Jagd: –2



Sumpfegel

Es gibt keinen aventurischen Sumpf, in dem man nicht einem Sumpfegel begegnen kann. Die lästigen kleinen Blutsauger sind eine echte Plage für Reisende, die notgedrungen kleine Flüsse, Seen oder Sumpflöcher durchqueren müssen. Man kann sich danach nämlich sicher sein, dass sich die Egel auf Beinen, dem Rücken und anderen Stellen niedergelassen haben.

Sind die Sumpfegel schon dabei, Blut zu saugen, sollte man sie sehr vorsichtig entfernen, ansonsten kann es sehr schmerzhaft werden und zu Nachblutungen kommen. Nur mittels Magie, Liturgien oder durch einen kundigen Heiler lassen sich Sumpfegel ohne Schwierigkeit beim Saugvorgang töten.

Es gibt einige Heiler, die Blutegel einsetzen, um „schlechtes Blut“ abzapfen. Dennoch kostet es die Patienten meistens große Überwindung, sich diese kleinen Ungetiere freiwillig aufsetzen zu lassen, sodass der althergebrachte Aderlass weiterhin deutlich beliebter ist.

Sumpfegel erreichen nur ein Alter von ein paar Monaten bis knapp zwei Jahren. Dafür sind sie aber unglaublich vermehrungsfreudig.



Sumpfegel

Größe: 0,10 bis 0,15 Schritt

Gewicht: 0,05 bis 0,07 Stein

MU 20 **KL** 5 (t) **IN** 13 **CH** 11

FF 9 **GE** 10 **KO** 8 **KK** 10 (k)

LeP 1 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 0 **SK** 4 **ZK** –5 **GS** 0,1

Saugen: **AT** 15 **TP** 0,25 **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteil: Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Saugen), Unterwasserkampf

Talente: Einschüchtern 1, Klettern (keine Probe erlaubt; Sumpfegel können nicht klettern), Körperbeherrschung 1, Kraftakt 1, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 7, Verbergen 11, Willenskraft 14

Anzahl: 2W6+2 (kleine Ansammlung) oder 2W20+20 (große Ansammlung)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,05 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Sumpfegel lauern in Seen, Tümpeln und Sümpfen und versuchen, sich an vorbeikommenden Opfern festzusaugen (was bei einer gelungenen Attacke auch geschieht). Es dauert etwa 1 Stunde, bis der Sumpfegel gesättigt ist und loslässt. Nach jeweils einer halben Stunde richtet er Schaden an (der Schaden wird nach den üblichen Regeln für Rundungen ab 0,5 aufgerundet).

Flucht: Sumpfegel fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: Egal, da sofort tot

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Sumpfegel sind relativ harmlos, solange man sie rechtzeitig entfernt. Allerdings tut es niederhöllisch weh, Blutegel einfach abzureißen.
- **QS 2:** Ein Heiler kann gesäuberte Sumpfegel dazu verwenden, schlechtes Blut seines Patienten abzapfen.
- **QS 3+:** Mittels Magie können Sumpfegel gefahrlos getötet werden, auch wenn sie bereits dabei sind, Blut zu saugen.

Jagd: +1

Sonderregeln:

Abreißen: Wer einen saugenden Blutegel abreißt, erleidet 1 SP. Nur mittels einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Wunden* erleichtert um 1, durch Magie (z.B. einen Kampfzauber) oder Liturgien lässt sich ein Egel gefahrlos entfernen.



Vampirfledermaus

Wie alle Fledermäuse leben auch die großen Vampirfledermäuse in Höhlen und verlassenen Gemäuern, wo die Schwärme von der Decke hängend den Tag verbringen. Erst bei Sonnenuntergang fliegen sie zur Suche nach Nahrung aus, die aus Aas und kleinem Getier besteht. Menschen greifen sie nur an, wenn sie sich gestört oder bedroht fühlen.

Blut saugen die Tiere trotz ihres Namens nicht, doch mit ihren spitzen Zähnen können sie unangenehme Wunden verursachen. Ab und zu verbeißen sie sich dabei, was dazu führt, dass sie einige Augenblicke wie ein Vampir am Körper des Gegners hängen und so ihrem Namen alle Ehre machen.

Ein ganzer Schwarm kann für einen Erwachsenen durchaus eine Gefahr darstellen, auch weil ihr Biss häufig Krankheiten überträgt.

Seit dem Sternenfall gibt es immer wieder Berichte, dass Vampirfledermäuse einzelne Reisende völlig überraschend angegriffen haben, auch von völlig ausgesaugten Leichen von Menschen oder Tieren ist die Rede.



Dabei ist unklar, was von diesen Erzählungen der Wahrheit entspricht und ob es tatsächlich Vampirfledermäuse waren. Beunruhigender Weise sind jedoch vornehmlich Geweihte der Zwölfgötter von den überraschenden Attacken betroffen.

Vampirfledermaus

Größe: 0,50 bis 0,60 Schritt, 0,80 bis 1,00 Schritt
Flügelspannweite

Gewicht: 0,40 bis 0,5 Stein

MU 12 **KL** 10 (t) **IN** 13 **CH** 10 **FF** 9 **GE** 15 **KO** 9 **KK** 11 (k)

LeP 5 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 8 **SK** –2 **ZK** –1 **GS** 13 (in der Luft)

Biss: **AT** 10 **TP** 1W2(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Flugangriff (Biss), Verbeißen (Biss, Opfer erhält aber nicht den Status *Fixiert*)

Talente: Einschüchtern 3, Fliegen 12, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 15, Verbergen 10, Willenskraft 6

Anzahl: 1W20+10 (kleiner Schwarm) oder 2W20+20 (großer Schwarm)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,5 Rationen Fleisch

Kampfverhalten: Im Gegensatz zu normalen Fledermäusen greifen Vampirfledermäuse, wenn sie aufgescheucht werden, menschengroße Wesen an und beißen diese. Sie saugen kein Blut, aber sie übertragen bei ihren Bissen tödliche Krankheiten.

Flucht: Verlust von 50 % der **LeP**

Schmerz +1 bei: 3 **LeP**

Tierkunde (Wildtiere):

• **QS 1:** Vampirfledermäuse mögen kein Feuer und greifen an, wenn sich jemand damit bis auf 7 Schritt nähert.

• **QS 2:** Sie versuchen immer, ungeschützte Stellen anzugreifen. Entgegen ihrem Namen saugen sie aber kein Blut, sondern beißen nur zu.

• **QS 3+:** Vampirfledermäuse übertragen diverse Krankheiten.

Jagd: –3

Sonderregeln:

*) **Krankheit:** Vampirfledermäuse können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP durch Vampirfledermäuse muss mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-16 (Lutanas), 17-20 (Tollwut). Ein Held kann nicht durch Bisse an mehreren Krankheiten erkranken. Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343, zu Tollwut siehe Seite 125).

Verabscheuungswürdige Geweihte der Zwölfgötter: Sollten Geweihte der Zwölfgötter sich in der Wahrnehmungsreichweite von Vampirfledermäusen aufhalten, so stürzt sich ein Großteil der Tiere auf diese. Der Fledermausschwarm lässt erst von den Gegnern ab, wenn die Hälfte der Tiere tot ist. Dieses aggressive Verhalten gilt nicht gegenüber Geweihten des Namenlosen oder Geweihten, deren Gottheit nicht zu den alveranischen Gottheiten zählt.



Vogelspinne

Den handtellergroßen Vogelspinnen kann man auf Maraskan, aber auch in jedem Landstrich südlich des Mittelreichs begegnen. Die Tiere leben vor allem am Waldrand oder in Steppen und bevorzugen, wie der Name schon vermuten lässt, kleine Vögel als Nahrung. Die Vogelspinne spinnt kein Netz, sondern legt sich auf die Lauer und greift vorbeikommende Beute direkt an. Früher waren Vogelspinnen eher feige und haben sich

nicht mit Zweibeinern oder größeren Wesen angelegt. Seit der Zeit des Sternenfalls jedoch werden Vogelspinnen immer aggressiver und es kommt vor, dass sie Menschen beißen und längere Zeit attackieren.

Bei den Waldmenschen sind sie hingegen eine beliebte Speise, die über dem Lagerfeuer geröstet wird. Sie schmeckt erstaunlich gut, auch wenn nur die wenigsten Mittelaenturrier es wagen würden, eine Vogelspinne zu essen, da Spinnen als Unglücksbringer und Sendboten des Namenlosen gelten.



Vogelspinne

Größe: 0,15 bis 0,20 Schritt

Gewicht: 0,10 bis 0,15 Stein

MU 14 **KL** 10 (t) **IN** 15 **CH** 11 **FF** 15 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13 (k)

LeP 6 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 2

Biss: **AT** 12 **TP** 1W2(+Gift)* **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 18, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Vogelspinnen können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 16, Willenskraft 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,5 Rationen Fleisch, Gift (25 Silbertaler)

Kampfverhalten: Eigentlich betrachten Vogelspinnen menschengroße Wesen nicht als Beute, aber seit dem Sternenfall verhalten sich die Spinnen aggressiver und fühlen sich durch die Nähe von Zweibeinern bedroht. Sie beißen dann zur Abschreckung gerne zu und ziehen sich erst wieder zurück, wenn der Gegner vertrieben ist.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP; gelegentlich kämpfen die Spinnen auch bis zum Tod

Schmerz +1 bei: 5 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Vogelspinnengift ist nicht besonders gefährlich.

☛ **QS 2:** Seit einiger Zeit sind Vogelspinnen viel aggressiver geworden und ein lästiges Übel.

☛ **QS 3+:** Einigen Legenden nach sollen die Vogelspinnen Spione des Namenlosen sein.

Jagd: –2

Sonderregeln:

*) **Vogelspinnengift:** Das Gift der Vogelspinne ist für einen gesunden Menschen nicht sehr gefährlich, allerdings kann die Spinne mehrfach zubeißen. Der Schaden ist dabei kumulativ.

Stufe: 2

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP / 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: sofort

Kosten: 100 Silbertaler



Wollnashorn

Auf den Steppen und an den Waldrändern im Norden Aventuriens gibt es hin und wieder die Gelegenheit, ein Wollnashorn zu erblicken. Sie sind riesige, bepelzte Ungetüme, die einzelgängerisch durch die Steppe ziehen, Gras und andere Pflanzenteile fressen und eigentlich ausgesprochen harmlose Wesen sind. Allerdings sind sie auch sehr reizbar. Seltsame, in der Steppe ungewöhnliche Geräusche oder Gerüche können bereits ausreichen, damit das Wollnashorn an eine Gefahr glaubt und angreift. Dafür senkt es den Kopf und stürmt auf

den Gegner zu, um ihn mit einem schwingungsverstärkten Hornstoß umzuwerfen und anschließend zu übertrampeln. Weitere Angriffe laufen ganz ähnlich ab, jedoch ohne großen Anlauf.

Wenn sie keine Jungen zu beschützen haben, verlieren Wollnashörner aber auch schnell wieder die Lust am Kampf und ziehen sich zurück. Dabei handelt es sich nicht um eine Flucht im eigentlichen Sinne, denn kampfbereit sind sie weiterhin. Wollnashörner können über fünfzig Jahre alt werden, vereinzelt Exemplare noch älter.



Wollnashorn

Größe: 3,00 bis 4,00 Schritt (ohne Schwanz); 3,50 bis 4,50 Schritt (mit Schwanz); 1,40 bis 1,60 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 1.800 bis 2.800 Stein

MU 15 **KL** 9 (t) **IN** 12 **CH** 11 **FF** 10 **GE** 11 **KO** 19 **KK** 26

LeP 150 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** –3 **ZK** 3 **GS** 14

Hornstoß: AT 10 TP 1W6+8 RW kurz

Überrennen: AT 8 TP 2W6+8 RW kurz

Trampeln: AT 10 TP 2W6+14 RW kurz

RS/BE 4/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hornstoß), Schildspalter (Hornstoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I (Hornstoß), Zu Fall bringen (Hornstoß)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 13, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 3, Verbergen 3, Willenskraft 12

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Familie)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 800 Rationen Fleisch, Haut (12 Silbertaler), Trophäe (Horn, 125 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wollnashörner sind friedliche Pflanzenfresser, doch wenn sie gereizt oder ihre Jungen bedroht werden, greifen sie an. Unbekannte Geräusche, z.B. das Klappern von Ausrüstungsgegenständen, wecken das Misstrauen von Wollnashörnern. Sie stürmen dann sofort mit gesenktem Kopf auf die Ursache zu und

versuchen, den Gegner zu überrennen. Nach diesem ersten Angriff handeln sie weniger ungestüm und greifen mit Hornstößen an, um den Gegner zu Fall zu bringen und ihn anschließend zu Tode zu trampeln.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; plötzlicher Abbruch des Kampfes

Schmerz +1 bei: 113 LeP, 75 LeP, 38 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Wollnashörner sehen nicht gut, aber sie haben einen guten Hör- und Geruchssinn. Wenn man leise ist und der Wind günstig steht, kann man sich dem Tier bis auf wenige Schritte nähern, ohne dass man von ihm bemerkt wird.
- **QS 2:** Gelegentlich brechen Wollnashörner Kämpfe einfach ab, aber es ist besser, sie nicht zu reizen und sicherheitshalber auf einen Baum zu klettern, wenn man sie erspäht.
- **QS 3+:** Das Wollnashorn wird seine Jungen bis zum Tod verteidigen. Man sollte also tunlichst vermeiden, die Jungtiere zu gefährden.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Plötzlicher Kampfabbruch: Zu Beginn jeder Kampfunde nach der ersten muss für das Wollnashorn mit 1W6 gewürfelt werden. Sofern es nicht seine Jungen verteidigen muss, bricht es den Kampf bei einer 1 ab.



Würgeschlange

Anders als viele andere Schlangen besitzt die Würgeschlange keine Giftzähne, ist jedoch deshalb nicht weniger gefährlich. Sie trägt ihren Namen, weil sie ihr Opfer umschlingt und zu Tode drückt, bevor sie es verspeist. Üblicherweise sind kleinere Tiere wie Affen und Selemferkel ihre bevorzugte Beute, doch sie macht auch vor Menschen und sogar Raubkatzen nicht halt. Sie lebt in ganz Südaventurien auf den Bäumen der Dschungel, wo sie oft lange Zeit fast bewegungslos auf einem Ast liegt oder an diesem hängt. Mit ihren goldbraunen Schuppen ähnelt die Würgeschlange dabei der Umgebung so sehr, dass schon manch ein Unglücklicher das Tier für eine Liane hielt und sich anschließend in tödlicher Umschlingung wiederfand. Auch sonst greift sie ihre Beute bevorzugt an, wenn diese die Schlange noch nicht bemerkt hat.

Je älter eine Würgeschlange ist, desto größer wird sie und desto weniger Scheu hat sie, große oder gefährliche Tiere und Humanoide als Teil ihres Speiseplans zu betrachten und anzufallen.

Es soll zudem Würgeschlangen geben, die in der Lage sind, ihre Opfer zu hypnotisieren und damit auch leichter zu umschlingen. Die Würgeschlange wird in freier Wildbahn etwa fünfzehn Jahre alt.



Würgeschlange

Größe: 6,00 bis 10,00 Schritt

Gewicht: 150 bis 250 Stein

MU 14 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 13

FF 8 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 18

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 3 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 2

Biss: **AT** 10 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Würgen: **AT** 15 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Klammergriff (Würgen, auch gegen Ziele der Größenkategorie Mittel), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 12, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 16, Willenskraft 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 150 Rationen Fleisch, Haut (15 Silbertaler)

Kampfverhalten: Würgeschlangen verbergen sich auf Bäumen und lassen sich herunterfallen, sobald sie Beute bemerken und die Gelegenheit günstig ist. Sollte die Schlange am Boden unterwegs sein, bewegt sie sich so leise wie möglich auf ihr Opfer zu, um es zu überraschen. Sie versucht, ihre Opfer zu erwürgen, dabei verbeißt sie sich gelegentlich in sie.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Zu den üblichen Beutetieren der Würgeschlange gehören Affen, Raubkatzen und kleinere Tiere. Doch auch menschengroße Wesen verschmäht sie nicht.

☛ **QS 2:** Würgeschlangen sind nicht giftig. Sie versuchen stattdessen, ihre Opfer zu zerquetschen, um sie anschließend komplett zu verschlingen.

☛ **QS 3+:** Einige Würgeschlangen sollen die Fähigkeit besitzen, ihre Opfer zu hypnotisieren und sie so am Weglaufen zu hindern. Sie sind jedoch an einer dunkleren Schuppenfarbe zu erkennen.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Hypnose: Einige Exemplare können ihre Opfer hypnotisieren (etwa jede vierte Schlange; Sie weisen eine dunklere Schuppenfarbe auf.). Dazu ist eine Vergleichsprobe *Einschüchtern* der Schlange gegen *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) notwendig. Für jede Netto-QS der Schlange erhält das Opfer eine Stufe *Verwirrung*. Das Hypnotisieren dauert 1 Aktion und hat eine Reichweite von 7 Schritt. Es muss zu Beginn Blickkontakt zwischen Schlange und Opfer bestehen, damit die Hypnose eingesetzt werden kann.



ANHANG

Vorteile

Die nachfolgenden Vorteile ergänzen jene aus dem **DSA5-Regelwerk** und können während der Heldenerschaffung bzw. nach bestimmten Taten erworben werden. Für sie gelten alle Regeln bezüglich Vor- und Nachteilen aus dem **Regelwerk** auf Seite 162.

Basiliskentöter

Nur den größten Helden gelingt es, einen der abscheulichen Basilisken nicht nur aufzuspüren, sondern auch zur Strecke zu bringen. Wer es geschafft hat, gehört zu den größten Helden seiner Zeit und wird vom gemeinen Volk ehrfürchtig Basiliskentöter genannt.

Regel: Basiliskentöter werden respektvoll behandelt, erhalten regelmäßig Einladungen zu Festen der gehobenen Gesellschaft und oftmals kostenlos Speis und Trank in Tavernen. Der Held wird so behandelt, als hätte er einen um 2 höheren sozialen Rang als üblich (siehe **Regelwerk** Seite 338). Das Gegenüber muss aber wissen oder zumindest glauben, dass der Held ein Basiliskentöter ist, damit der Bonus zählt.

Voraussetzungen: Der Held muss einen Basilisken getötet haben.

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Drachentöter

Der Held hat einen echten Drachen getötet und damit Ruhm und Anerkennung verdient.

Als echte Drachen gelten Riesenlindwürmer, Kaiserdrachen, Frost- und Gletscherwürmer, Höhlendrachen, Perl- und Westwinddrachen, Purpurwürmer und ähnliche. Das Bezwingen von niederen Drachen wie Tatzel- und Grubenwürmern oder Mecker- und Baumdrachen, reicht hingegen nicht aus, um diesen Vorteil wählen zu können.

Regel: Drachentöter werden respektvoll behandelt, erhalten regelmäßig Einladungen zu Festen der gehobenen Gesellschaft und oftmals kostenlos Speis und Trank in Tavernen. Der Held wird so behandelt, als hätte er einen um 1 höheren sozialen Rang als üblich (siehe **Regelwerk** Seite 338). Das Gegenüber muss aber wissen oder zumindest glauben, dass der Held ein Drachentöter ist, damit der Bonus zählt.

Der Held erhält zudem einen Bonus von +1 TP gegen alle Drachen, sowohl gegenüber echten als auch niederen Drachen.

Voraussetzungen: Der Held muss einen echten Drachen getötet haben.

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Feenfreund

Der Charakter hat zu Feenwesen einen besonders guten Zugang und gewinnt schnell ihr Vertrauen. Sie stehen

dem Helden üblicherweise neutral bis freundlich gegenüber. Sollte eine Fee dem Helden gegenüber aber feindselig eingestellt sein, lässt sie sich auch von dem Vorteil nicht beeindrucken.

Regel: Proben auf Überreden (Aufschwatzen, Herausreden, Manipulieren, Schmeicheln), um Feen freundlich zu stimmen, gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 hinaus erhöhen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Hass auf Feen (und deren Untergruppen), keine Schlechte Eigenschaft Vorurteile gegen Feen

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Hass auf ...

Der Held hat auf einen bestimmten Typus von Wesen einen so großen Hass, dass er bei einem Kampf mit einem solchen seine ganze Kraft in Nahkampfangriffe steckt. Den Grund für diesen Hass darf der Spieler für seinen Helden in Absprache mit dem Meister selbst festlegen.

Regel: Der Held richtet gegen eine Art von Wesen, das beim Erwerb dieses Vorteils festgelegt werden muss, +1 TP im Nahkampf an. Der Typus des Wesens muss dabei näher spezifiziert werden. Je häufiger der Typus des Wesens in Aventurien vorkommt, desto teurer der AP-Wert für diesen Vorteil.

Ausgeschlossen als wählbare Typen sind die Oberkategorien Lebewesen und Nicht Lebende. Neben den im **Regelwerk** aufgeführten Typen und Unterkategorien kann man auch Spezies und Kulturen wählen. Die eigene Spezies/Kultur ist prinzipiell wählbar, jedoch sind Helden mit Hass auf die eigene Spezies/Kultur oft nur schwer spielbar. Der Meister hat das letzte Wort bezüglich der Wählbarkeit eines Hassobjektes. Je kleinteiliger ein Typus gewählt wird und je seltener eine potenzielle Begegnung mit ihm ist, desto niedriger die AP-Kosten für den Vorteil. Mehr zu den Typen und ihren Unterkategorien siehe **Regelwerk** Seite 355.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: unterschiedlich

Die Kosten des Vorteils sollten nach den Bedürfnissen der Spielrunde angepasst werden. Eine Kampagne in einer Grolmenstadt sollte beispielsweise einen Hass auf Grolme sehr teuer machen, da man ständig auf sie treffen wird. Ein Hass auf Maraskaner, obwohl man nur in Thorwal spielt, sollte hingegen nicht sonderlich teuer sein.



Beispiele für die Klassifizierung des Hasses

- **Häufig:** Menschen, Orks, Goblins
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte
- **Gelegentlich:** Baumdrachen, Elfen, Karene, Untote, Zwerge
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte
- **Selten:** Basilisken, Feen, Lehmgolems, Greife, Riesenlindwurm
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Saumagen I-II

Der Charakter verträgt selbst Nahrungsmittel, die für seine Spezies normalerweise unbekömmlich sind. Ungeeßbare Speisen schmecken ihm vielleicht nicht, aber ihm wird davon zumindest nicht übel.

Regel: Mit Saumagen kann der Held zähes Fleisch problemlos essen, so als ob es normales Fleisch wäre. Bei Stufe II kann er sogar ungeeßbares Fleisch verzehren. Es wird ihm nicht sonderlich schmecken, aber er kann es verdauen, ohne dass ihm übel wird und er sich erbrechen muss. Gifte und Krankheitskeime können jedoch nicht durch den Vorteil umgangen werden. Ähnliches gilt auch für pflanzliche Nahrungsmittel. Schwerverdauliche Kost ist essbar, ohne dass es weitere Auswirkungen hat.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte pro Stufe

Tierfreund

Der Held hat ein ausgesprochen gutes Händchen im Umgang mit Tieren. Sie fassen schnell Vertrauen zu ihm und sind weniger scheu, denn der Tierfreund hat ein geradezu empathisches Gespür für Tiere. Der Vorteil kann nicht für Wassertiere genutzt werden.

Regel: Proben auf *Tierkunde* (*domestizierte Tiere, Wildtiere*) gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser, allerdings kann sich die QS dabei nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Hass auf die Tierart

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Wasserlebewesen (*)

Wesen, deren natürlicher Lebensraum das Wasser ist, haben einen Körper, der an diese Umgebung angepasst ist. Sie können sich besser im Wasser bewegen als dies Landlebewesen vermögen.

Regel: Wesen mit diesem Vorteil erhalten automatisch die Sonderfertigkeit Unterwasserkampf (die Kosten der SF sind in diesem Vorteil einberechnet). Wasserlebewesen können unter Wasser atmen. Außerdem können sie sich darin mit Leichtigkeit fortbewegen, da es sich um ihr natürliches Element handelt. Sie müssen keine Proben ablegen, um nicht zu ertrinken.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Wasserlebewesen als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Nachteile

Die nachfolgenden Nachteile ergänzen jene aus dem **Regelwerk** und können während der Heldenerschaffung (und in Ausnahmefällen auch später) erworben werden. Für sie gelten alle Regeln bezüglich Vor- und Nachteilen aus dem **Regelwerk** Seite 162.

Jagdwildgeruch

Der Charakter verströmt einen Geruch, der Raubtiere im Umkreis von 50 Schritt anlockt. Sie betrachten ihn als potenzielle Beute.

Regel: Der Meister kann immer, wenn der Held nahe genug an hungrigen Raubtieren ist (50 Schritt Radius) und diese ihn wittern, mit dem W6 würfeln. Bei einer 1-2 halten sie den Abenteuerer für Beute und greifen ihn an. Sollte es zu einem Kampf mit einer ganzen Helden-Gruppe kommen, so greifen die Raubtiere bevorzugt einen Helden mit dem Nachteil Jagdwildgeruch an. Als Raubtiere gelten beispielsweise Jaguare und Würgeschlangen, auf keinen Fall aber reine Pflanzenfresser. Welche Tiere von dem Geruch genau angelockt werden, entscheidet der Meister.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

Raubtiergeruch

Aus irgendeinem Grund verströmt der Held einen Geruch, der domestizierte Tiere mit Angst erfüllt.

Regel: Der Meister kann immer, wenn der Held nahe genug an domestizierten Tieren ist und diese ihn wittern, mit dem W6 würfeln. Bei einer 1 versuchen sie, vor der vermeintlichen Bedrohung zu fliehen. Hunde und Katzen meiden die Nähe eines Helden mit diesem Nachteil, Pferde scheuen und selbst Schafe und Ziegen fliehen blökend, sobald er sich ihnen nähert. Bei Proben auf *Tierkunde* und *Reiten* im Umgang mit domestizierten Tieren kann ein Held mit Raubtiergeruch maximal 1 QS übrig behalten.

Voraussetzungen: Nachteil Unfähig (Reiten) und Nachteil Unfähig (Tierkunde)

AP-Wert: -3 Abenteuerpunkte

Status

An dieser Stelle findest du, ergänzend zu den Status-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 34), den einen oder anderen neuen Status.

Pechmagnet

Wer den Status *Pechmagnet* erleidet, erhält den gleichnamigen Nachteil. Wenn der Held schon den Nachteil Pechmagnet hat und ihn ein weiteres Mal durch den Status erhält, dann ist die Chance, dass ihm etwas Schlimmes passiert nicht zweifach, sondern sogar vierfach so hoch wie bei normalen Personen (siehe **Regelwerk** Seite 174). Der Status (und damit auch der dadurch erhaltene Nachteil) endet, wenn nichts anders angegeben ist, nach einem Tag.

Raserei

Einige Wesen können in den Status der *Raserei* verfallen, wenn sie eine bestimmte Menge an LeP durch einen

Gegner verloren haben. Das Ungeheuer oder Tier erhält eine Reihe von Boni und teilweise auch Mali auf Werte (angegeben bei dem entsprechenden Wesen). Der Status endet, sobald der Gegner stirbt, eine bestimmte Zeit vergangen ist oder die Bedingungen für die Flucht eintreten (z. B. ein zu niedriger LE-Stand). *Raserei* ist nicht zu verwechseln mit dem Status *Blutrausch*.

Übler Geruch

Dieser Status sorgt dafür, dass der Held extrem unangenehm riecht. Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind für eine Woche um 1 zusätzlich zu eventuellen anderen Modifikatoren erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.

Versteintert

Der Status *Versteintert* bedeutet, dass der Held sich in eine Steinstatue verwandelt hat. Dieser Status ist permanent, es sei denn, bei der Ursache der Versteinerung ist eine Dauer angegeben. Ansonsten kann der Held nur durch Magie oder göttliches Wirken von diesem Status befreit werden. Ob man durch eine Versteinerung sofort stirbt oder es noch eine Chance auf eine Rückverwandlung gibt, ist bei der jeweiligen Ursache angegeben. Während der Versteinerung ist der Held nicht in der Lage, sich zu bewegen, auch sein Geist ist inaktiv und er kann mit seinen anderen Sinnesorganen nichts wahrnehmen. Sollte er von dem Status befreit werden, so kann er sich an nichts während seiner Zeit als Statue erinnern. Der Held altert als Steinstatue nicht und auch Gifte und Krankheiten sind inaktiv. Die Statue kann aber beschädigt werden und bei einer Rückverwandlung wird der Schaden auch auf den fleischlichen Körper übertragen. Abgebrochene Steinfinger äußern sich als abgetrennte Finger, Kratzer an der Statue übertragen sich als Schnittwunden usw. Der dadurch entstandene Schaden ist vom Meister zu bemessen.

Die nachfolgenden Regeln zur Beuteverwertung sind Fokusregeln Stufe II (Jagd), welche die Regeln zur Jagd aus dem *Aventurischen Kompendium* erweitern. Um sie nutzen zu können, muss man mit den entsprechenden Fokusregeln der Stufe I zum Thema Jagd spielen. Mit dieser Fokusregel werden die unterschiedlichen Jagdmodifikatoren für einzelne Tierarten und die Menge an Rationen genauer bestimmt, die man erbeuten kann. Möchte ein Spieler ohne die Fokusregeln auf die Regeln zur Beuteverwertung zurückgreifen, muss die Regel angepasst werden. Soll also einem Kaninchen das Fell abgezogen werden, obwohl man nicht mit den Fokusregeln spielt, kann der Meister sich an den unten angegebenen Proben orientieren.



Beuteverwertung

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Jagd.



Ist das Wild erst einmal erlegt, geht es daran, die Beute zu verwerten. Theoretisch kann man von einem Tier fast alles verwerten, doch meist werden sie wegen ihres Fells oder ihres Fleisches gejagt.

Felle

Das Ablösen des Fells ist für einen geübten Jäger meist kein Problem, doch es so zu verarbeiten, dass es nicht anfängt zu verderben, ist nicht immer ganz einfach. Üblicherweise wird es aufgespannt, entweder auf ein Holzgestell oder an Pflöcken auf trockenem Untergrund, abgeschabt und in der Sonne getrocknet. Wenn hierfür keine Zeit ist, kann man Felle kurzfristig in Salz einlegen, um sie dann später zu verarbeiten.

Regel: Um einem Tier das Fell über die Ohren zu ziehen und es danach gegebenenfalls noch haltbar zu machen, ist eine Probe auf *Lederbearbeitung* nötig. Die Qualität des Fells ist abhängig vom jeweiligen Tier und dessen Zustand. Größere Beschädigungen (beispielsweise durch Waffen) senken die Stufe um 1. Wann dieser Fall eintritt, entscheidet der Meister je nach Situation. Das gleiche gilt für eine misslungene Probe auf *Lederbearbeitung*. Fällt die Qualität so unter minderwertig, ist das Fell wertlos. Der Wert von Fellen variiert sehr stark je nach Art des Tieres. Bei den Beschreibungen einzelner Tiere sind aber Preisvorschläge angegeben. Diese Preise lassen sich beim Verkauf des Fells an einen Händler im Durchschnitt erzielen. Eine gelungene Probe kann je nach QS die Zeit für das Häuten senken. Jede QS über 1 senkt die Zeit um 10 %.

Qualität von Fellen

Qualität	Beispiele
Minderwertig	Wolf, Wildschwein
Mittelmäßig	Lamm, Rind
Hochwertig	Nerz, Zobel

Dauer der Häutung

Größenkategorie	Dauer
Winzig	1 Minute
Klein	2 Minuten
Mittel	5 Minuten
Groß	10 Minuten
Riesig	30 Minuten

QS zur Beschleunigung der Häutung

Größenkategorie	Dauer
QS 1	normale Zeit
QS 2	10 % schneller
QS 3	20 % schneller
QS 4	30 % schneller
QS 5	40 % schneller
QS 6	50 % schneller

Fleisch

Viele Tiere sind essbar und einige gelten sogar als Delikatesse. Nur die Zubereitung will gelernt sein, denn ein falscher Schnitt beim Ausnehmen und aus einem köstlichen Braten wird ein bitteres, übelriechendes Etwas.

Regel: Um ein Tier auszunehmen, ist eine Probe auf *Lebensmittelbearbeitung (Ausnehmen)* nötig. Als Faustformel gilt, dass von einem Säugetier etwas mehr als die Hälfte seines Gewichts an verwertbarem Fleisch übrig bleibt. Die bei den Tieren angegebenen Rationen Fleisch können immer leicht nach oben oder unten abweichen. Die Qualität des Fleisches ist abhängig vom jeweiligen Tier. Misslingt die Probe, wird die Menge des verwertbaren Fleisches halbiert und die Qualität um eine Stufe gesenkt. Sinkt die Stufe auf ungenießbar oder darunter, kann man das Fleisch niemandem mehr vorsetzen, außer er verfügt über den Vorteil Saumagen (siehe Seite 121). Oft eignet es sich aber zumindest noch als Hundefutter oder Köder für Aasfresser.

Eine gelungene Probe kann je nach QS die Menge des verwendbaren Fleisches erhöhen. Jede QS über 1 erhöhte die Menge um 5 %.

Qualität von Fleisch

Die Verarbeitung von Fleisch ist stark abhängig von seiner Qualität. Anfallende Proben auf *Lebensmittelbearbeitung* werden wie folgt durch die Verwendung unterschiedlicher Fleischqualitäten modifiziert. In der Beschreibung ist unter Beute nur ein Eintrag zur Qualität enthalten, wenn das Fleisch nicht der Qualität mittelmäßig entspricht.

Qualität	Beispiele	Modifikator für Lebensmittelbearbeitung
Ungenießbar	Gruftassel	-4
Zäh	Zugochse	-2
Mittelmäßig	Rind, Huhn	+/- 0
Hochwertig	Wachtel, Mastschwein	+2

QS für mehr Rationen Fleisch

QS 1	normale Menge
QS 2	5 % mehr Fleisch als bei dem Wesen unter Beute angegeben
QS 3	10 % mehr Fleisch als bei dem Wesen unter Beute angegeben
QS 4	15 % mehr Fleisch als bei dem Wesen unter Beute angegeben
QS 5	20 % mehr Fleisch als bei dem Wesen unter Beute angegeben
QS 6	25 % mehr Fleisch als bei dem Wesen unter Beute angegeben

Giftgewinnung

Das Gift von Schlangen, Spinnen und anderen Kreaturen ist nicht nur ausgesprochen gefährlich, sondern oftmals auch ein nützlicher Grundstoff für Heiler und Alchimisten. Die Gewinnung ist jedoch nicht ganz ungefährlich und die meisten Gifte sind zudem nur kurz haltbar. Nur wenn sie kühl gelagert und mit der nötigen Vorsicht transportiert werden, halten sie zumindest einige Tage. Ansonsten verlieren die meisten tierischen Gifte ihre Wirkung innerhalb weniger Stunden.



Regel: Die Entnahme von Gift bei einem lebenden Tier ist natürlich nur möglich, wenn es zahm oder entsprechend gefangen und gesichert ist. Bei toten Tieren entscheidet der Meister, ob Giftgewinnung möglich ist. Im Regelfall ist die Gewinnung dann aber auf ein einziges Mal begrenzt, da das Gift nicht nachproduziert wird. Zudem kann der Spielleiter bei toten Tieren die unten genannte Probe auf *Tierkunde* oder *Fischen & Angeln* um bis zu 2 erschweren.

Mit einer Probe auf *Tierkunde* (*domestizierte Tiere, Ungeheuer oder Wildtiere*) bei Landtieren und Flugwesen bzw. *Fischen & Angeln* (*Salzwassertiere, Süßwassertiere, Wasserrungeheuer*) bei Wassertieren kann die Giftdrüse gemolken werden. Voraussetzung ist jedoch die Sonderfertigkeit Gift melken (Land- und Lufttiere) bzw. Gift melken (Wassertiere). Außerdem werden bei bestimmten Wesen zusätzlich noch Berufsgeheimnisse verlangt.

Misslingt diese Probe, wird kein Gift abgegeben oder es wird verschüttet. Bei einem Patzer kann sich der Melkende selbst damit vergiften oder das Gift wird, ohne sein Wissen, gänzlich unbrauchbar.

Durch die QS kann die Gewinnung des Giftes beschleunigt werden. Jede QS sorgt dafür, dass sich der Zeitraum um 10 % verkürzt, was besonders bei lebenden Tieren ein echter Vorteil sein kann.

Gifte

Wesen	Dauer der Giftgewinnung
Ghul	Gift kann nicht gewonnen werden
Mantikor	30 Minuten
Morfu	20 Minuten
Brabacuda	1 Stunde

Wesen	Dauer der Giftgewinnung
Gelbschwanzskorpion	10 Minuten
Kvillotter	5 Minuten
Vogelspinne	5 Minuten

QS zur Beschleunigung der Giftgewinnung

Größenkategorie	Dauer
QS 1	normale Zeit
QS 2	10 % schneller
QS 3	20 % schneller
QS 4	30 % schneller
QS 5	40 % schneller
QS 6	50 % schneller

Gift melken (Land- und Lufttiere)

Nicht jeder Aventurier kennt sich mit der Gewinnung von Skorpion- und Schlangengiften oder gar dem Abzapfen von Mantikorgift aus. Man benötigt die Kenntnis des richtigen Umgangs mit dem Tier und des Melkvorgangs. **Regel:** Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Held die Kenntnisse, um aus giftigen Tieren und Ungeheuern das Gift zu extrahieren. Die Gewinnung einiger Gifte aus bestimmten Wesen ist jedoch ein *komplexer* Vorgang, sodass der Held dafür zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis braucht. Gift melken (Land- und Lufttiere) ist ein Einsatzgebiet des Talents *Tierkunde*.

Voraussetzungen: Tierkunde 8, Heilkunde Gift 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Gift	Komplexität	Preis (Kauf/Verkauf)
Ghulgift	kann nicht gewonnen werden	keiner
Mantikorgift	komplex	1.000 Silbertaler / 250 Silbertaler
Morfugift	komplex	300 Silbertaler / 75 Silbertaler
Brabacudagift	komplex	wertlos
Gelbschwanzskorpiongift	einfach	600 Silbertaler / 150 Silbertaler
Kvillottergift	einfach	300 Silbertaler / 75 Silbertaler
Vogelspinnengift	einfach	100 Silbertaler / 25 Silbertaler

Berufsgeheimnisse der Giftgewinnung

Berufsgeheimnis	Voraussetzungen	AP-Wert
Mantikorgift	Gift melken (Land- und Lufttiere), Magiekunde 4	4 AP
Morfugift	Gift melken (Land- und Lufttiere)	3 AP
Brabacudagift	Gift melken (Wassertiere), Berufsgeheimnis Meister der Brabacudaküche	1 AP

Andere Berufsgeheimnisse

Berufsgeheimnis	Voraussetzungen	AP-Wert
Meister der Brabacudaküche (siehe Seite 93)	Lebensmittelbearbeitung 8	1 AP

Gift melken (Wassertiere)

Die Meere und Ozeane Aventuriens sind voller Leben. Einige Fische und andere Wasserlebewesen sind giftig und können somit zu einer tödlichen Gefahr werden. Doch das Gift lässt sich auch sammeln, damit man es weiterverarbeiten kann.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Held die Kenntnisse, um aus giftigen Wassertieren und Seeungeheuern das Gift zu extrahieren. Die Gewinnung einiger Gifte aus bestimmten Wesen ist jedoch ein *komplexer* Vorgang, sodass der Held dafür zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis braucht. Gift melken (Wassertiere) ist ein Einsatzgebiet des Talents *Fischen & Angeln*.

Voraussetzungen: Fischen & Angeln 8, Heilkunde Gift 4
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Trophäen

Viele Tiere werden nicht nur wegen ihres Fleisches gejagt. Gerade Adlige gehen auf die firungefällige Jagd, um von ihrem Ausflug eine wertvolle Trophäe mitzubringen: das Geweih eines Hirschs, die Hornplatte einer Hornechse oder die Stoßzähne eines Mammuts. Trophäen haben meistens einen großen materiellen Wert, doch oft gibt es keinen rechten Markt für die Trophäe selbst. So bleiben sie häufig seltene Einzelstücke, deren Preis stark schwankt. Für die meisten Jäger sind aber das persönliche Erlegen des Tiers und das Erlangen der Trophäe viel wichtiger als ein Kauf oder Verkauf.

Regel: Um Trophäen vom Tier zu entfernen, ist in der Regel eine Probe auf *Tierkunde* bei Landtieren und Flugwesen bzw. *Fischen & Angeln* bei Wassertieren notwendig, allerdings ist diese um 2 erleichtert, da es meist nur darum geht, einen Teil vom Tierkörper zu entfernen und zu säubern. In schwierigen Ausnahmefällen kann die Probe erschwert sein. Die QS reduzieren dabei die Zeit, die der Held benötigt, um die Trophäe aus dem Körper des Wesens zu entfernen.

Der ganze Rest

Neben Fleisch und Fell lässt sich natürlich noch eine Vielzahl anderer Materialien aus gejagten Tieren gewinnen. Aus dem Talg und Fett lassen sich einfache Lampen fertigen, das Horn von Rotwild eignet sich für Kämme, Flöten und andere Gerätschaften, Sehnen geben stabile Kordeln ab oder werden zum Bespannen von Bögen genutzt. Die Knochen lassen sich nicht nur ihres leckeren Marks wegen auskochen oder zu Kleber verarbeiten, sondern sind auch Rohmaterial für Nadeln, Pfeilspitzen und andere Gerätschaften. Fast alles an einem Tier ist irgendwie verwertbar, und die meisten Naturvölker haben eine wahre Kunst daraus gemacht, kein Stück von einem erjagten Tier verkommen zu lassen. Ob und wie weit ein erjagtes Tier verwertet werden kann, überlassen wir Meister und Spielern.

Regelergänzungen

Für einige der Wesen des **Aventurischen Bestiariums** gelten die folgenden Regelergänzungen und Erklärungen. So sind hier beispielsweise Schwarm-Regeln, Tollwut als zusätzliche Krankheit und Spezialregeln zu Feenwesen und Geistern erläutert.

Körperkraft schwacher Wesen

Einige Wesen sind so schwach, dass ihr KK-Wert völlig unbedeutend im Vergleich zu dem menschlichen Bereich der Stärke ist (z. B. Insekten, Skorpione, kleine Feen). Dennoch haben solche Wesen auch einen KK-Wert, um untereinander Vergleiche ziehen zu können und entsprechende Proben ablegen zu können. Um einen ungefähren Vergleich mit größeren und stärkeren Wesen ziehen zu können, kannst du die untenstehende Tabelle nutzen. Sollte beim KK-Wert eines Wesens ein „k“ (k wie klein) angegeben sein, kennzeichnet dies die Körperkraft schwacher Wesen. Dies bedeutet auch, dass einige Talente, insbesondere *Kraftakt*, keinen Vergleich mit größeren Wesen durchsteht. Die FW in *Kraftakt* stellen nur einen Vergleich für die kleinen Wesen untereinander dar. Ein winziger Skorpion wird also nie stärker sein als ein Mensch.

Körperkraft kleiner Wesen/Menschliche

Körperkraft

Tier	Mensch
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5

Krankheiten

Einige Wildtiere und Ungeheuer können gefährliche Krankheiten übertragen. Auch in Aventurien ist die Tollwut gefürchtet und Wundfieber wird durch unsaubere Wunden ausgelöst oder durch Schmutz an Krallen oder durch Untote übertragen.

Die hier vorgestellten Krankheiten ergänzen die im **Regelwerk** ab Seite 343 aufgelisteten Krankheiten.

Tollwut

Die Tollwut ist eine Krankheit, die von zahlreichen Tieren übertragen wird. Insbesondere Füchsen, Wölfen und Ratten sagt man nach, Überträger der Krankheit zu sein. Übertragen wird die Tollwut durch den Speichel und somit häufig durch den Biss des Tiers. Wer die Krankheit überstanden hat, ist danach meistens gegen sie immun. Elfen erkranken nur äußerst selten an Tollwut. Eine schlimme Folgeerkrankung stellt die sogenannte Schwarze Wut dar, die ausschließlich durch Tollwuterkrankte übertragen wird.

Stufe: 6

Verlauf: Am ersten Tag treten Schluckbeschwerden auf, danach starke Anfälle von Atemnot. Ab dem dritten Tag kommen steigendes Fieber, Wahnvorstellungen, Sinnestörungen und häufige Anfälle von Raserei (pro Stunde 1 auf W20, 5 %) hinzu. Während dieser Anfälle erhält der Erkrankte den Status *Blutausch*.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 2 Monate, in seltenen Fällen bis zu

Wer die Tollwut überlebt, ist in der Regel dagegen und gegen die Schwarze Wut immun und sollte sich den entsprechenden Vorteil Immunität (Tollwut) für 3 AP und/oder Immunität (Schwarze Wut) für 2 AP kaufen.



einem Jahr

Schaden: ab dem dritten Tag 1 Stufe *Verwirrung* und 2W6+2 SP pro Tag / ab dem dritten Tag 1 Stufe *Verwirrung*, dazu 1W6+1 SP pro Tag

Dauer: 7 Tage / 3 Tage

Ursachen: Biss eines tollwütigen Tieres oder eines Kranken (1-16 auf W20, 80 %)

Behandlung: Bettruhe und Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag), Fixierung zum Schutz des Erkrankten und seiner Umwelt

Gegenmittel: Einnahme einer Dosis von Joruga-Öl schützt für 4 Monate vor einer Infektion, die dreifache Menge innerhalb von 4 Stunden nach dem Biss eingenommen senkt die Infektionswahrscheinlichkeit auf 20 % (1-4 auf W20).

Wundfieber

Eine von Kriegern und anderen Kämpfern gefürchtete Krankheit ist das Wundfieber. Durch infizierte Verletzungen leidet der Erkrankte an starkem Fieber und Verwirrungszuständen. Das Wundfieber kennt kein gewöhnliches Heilmittel und endet entweder nach drei Tagen von alleine, durch magische oder karmale Heilung – oder häufig auch mit dem Tod des Erkrankten. Als Überträger gelten Aasfresser, schmutzige Waffen und Dreck, der in die Wunde gelangt. Berüchtigt sind auch Untote als Krankheitsüberträger.

Stufe: 5

Verlauf: Am ersten Tag treten Verwirrung und Artikulationsschwierigkeiten auf, danach Fieber und starke Mattigkeit. Manche Erkrankten dämmern dauerhaft in einem unruhigen Halbschlaf.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: am ersten Tag 2 Stufen *Verwirrung*, ab dem zweiten Tag 2 Stufen *Betäubung* und 1W6 SP pro Tag / am ersten Tag 1 Stufe *Verwirrung*, ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Betäubung*, dazu 1W3 SP pro Tag

Dauer: 3 Tage

Ursachen: Bisse von Aasfressern und Verwundungen mit stark verschmutzten Waffen, schlechte oder keine Wundversorgung (1-2 auf W20, 10 %)

Behandlung: Bettruhe und Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag)

Gegenmittel: keines; die Perainekirche kennt Liturgien, um das Wundfieber zu stoppen

Schwarm-Regeln

Allgemeines zu Schwärmen

Einige winzige Wesen lassen sich kaum sinnvoll mit einem Schwert bekämpfen, geschweige denn überhaupt treffen. Allerdings reicht es meist aus, sie zu zertreten oder mit der Handfläche zu zerquetschen. Solche Wesen sind vor allem in größeren Gruppen eine Gefahr für Helden. Diese Gruppen werden als Schwärme bezeichnet und folgen den hier vorgestellten Schwarm-Regeln. Ob Wesen Schwarmwesen sind, ist in ihrer Beschreibung unter Sonderregeln angegeben.

- Nur Wesen der Größenkategorie winzig können Schwarmwesen sein. Es gibt Kleine und Große Schwarmwesen.
- Schwarmwesen verteidigen sich als Einheit und greifen auch als solche an. Sie verfügen nicht über so viele Aktionen wie Wesen im Schwarm vorhanden sind, sondern gemeinsam nur über 1 Aktion.
- Schwärme müssen sich in Angriffsdistanz aufhalten, um einen Gegner angreifen zu können.
- Der AT-Malus von 4 gegen winzige Wesen entfällt gegen einen Schwarm (siehe Regelwerk Seite 239).
- Wird ein Schwarm erfolgreich angegriffen und kann sich nicht verteidigen, so werden TP angerichtet, die sich zunächst gegen ein einzelnes Schwarmwesen richten.
- Kommt ein Schwarmwesen durch erlittene SP zu Tode, so werden die überzähligen TP auf ein weiteres Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms übertragen. Wird dadurch auch das zweite Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms getötet, werden nicht verwendete TP auf das nächste Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms angewendet usw. Der Held kann also mit einem Angriff mehrere Wesen desselben Schwarms töten.
- Die Reichweite von Nahkampfwaffen spielt für Schwärme keine Rolle, sie befinden sich immer in einer optimalen Reichweite, ohne dass sie Abzüge erhalten.

Die Grundgröße eines Schwarms

- Jeder Schwarm hat eine Grundgröße (GG). Diese ist jeweils bei den Schwarmwesen angegeben und unterscheidet sich von Wesen zu Wesen.
- Unterhalb dieser GG gelten die Wesen nicht mehr als Schwarm, die Schwarm-Regeln

• Ja, das bedeutet, dass durch die Schwarm-Regeln Schwarmwesen nicht übermäßig gefährlich sind, da ein Schwarm nur eine AT besitzt und nicht jedes einzelne Wesen eine. Wir haben dies in Kauf genommen, um zu verhindern, dass beim Angriff eines Moskitoschwarms der Meister 300 bis 1.000 AT pro KR würfeln muss.



kommen dann nicht mehr zur Geltung, und die Wesen müssen als Einzelwesen behandelt werden.

- Immer wenn der Schwarm ein Vielfaches seiner GG erreicht hat (doppelte GG, dreifache GG usw.), erhält er einen Bonus bzw. sein Gegner einen Malus: +1 AT (maximal +10), +1 TP (maximal +5), -1 auf Verteidigungen für den Gegner und den Schwarm.
- Ein Schwarm kann in mehrere Teile gespalten sein, z. B. um verschiedene Gegner anzugreifen, die sich in unterschiedlichen Angriffsdistanzen befinden. Jeder dieser Schwarmteile verfügt über eine eigene GG zur Berechnung von Werten.

Schwarm-Arten

Es gibt zwei Arten von Schwärmen: Schwärme mit extrem winzigen Lebewesen (etwa Insekten) und Schwärme mit Wesen, die deutlich größer sind (etwa Ratten). Zur Unterscheidung werden diese beiden Arten Kleine Schwarmwesen und Große Schwarmwesen genannt. Kleine Schwarmwesen können nur mittels der Kampftechnik Raufen attackiert werden.

Große Schwarmwesen lassen sich mit allen Kampftechniken angreifen. Fernkampftechniken können ungeachtet der TP aber maximal nur ein großes Schwarmwesen pro Treffer töten.

Besonderheiten einzelner Wesentypen

Die nachfolgende Auflistung behandelt alle zusätzlichen Regeln, die für alle Angehörigen einer Wesensart gelten. In diesem Fall sind dies Geister, Feen, Untote, Chimären und Dämonide. Die Regeln für Dämonen und Elementare sind im **Regelwerk** auf Seite 355 bzw. 359 aufgeführt.

Vom Wesen der Geister

Als ruhelose Seele eines Toten verfügen Geister über keinen eigenen Körper. Sie mögen in manchen Fällen durch Besessenheit den Körper Lebender in Beschlag nehmen, der Tod oder die Zerstörung dieses Leibes vernichtet sie jedoch nicht.

Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

• Geister können z.B. vor bestimmten heiligen Objekten Furcht oder Schmerzen verspüren. Gerade seelische Schmerzen oder die Wirkung von Zaubern und Liturgien kann diese Zustände auslösen, auch wenn Geister keinen Körper besitzen, der Schmerzen erleiden kann, und sie sich vor dem Tod nicht fürchten – schließlich sind sie bereits tot.

- Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).

- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung.
- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritte.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Vom Wesen der Feen

Feen stammen aus magischen Globulwelten zwischen den Sphären. Dere besuchen diese Wesen meist durch Feentore und nehmen dort Gestalt an, selbst wenn sie in ihrer Heimatwelt keinen Körper haben sollten.

Aus ihrer magischen Natur und Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Feen können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Feen Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Feen sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- Werden Feen getötet, bleibt eine Leiche oder Feenstaub zurück. In manchen Fällen mag jedoch die Seele der Fee zurück in ihre Globule wandern, um dort wieder aufzuerstehen. Zudem kann es beim Tod einer Fee zu ungewöhnlichen und bisweilen gefährlichen magischen Phänomenen kommen, da ihr Körper und Geist stark von Magie durchdrungen sind.
- Angriffe mit profanen, geweihten und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Angriffe durch Zauber und Liturgien wirken manchmal stärker und manchmal schwächer als üblich (je nach Meisterentscheid).
- Feen sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal Illusion, da sie stets auch die magische Natur der Dinge erkennen. Das bedeutet, dass sie jede magische Illusion durchschauen.

- Feen sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Feen können üblicherweise aus Liturgien Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Feen regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich. In ihren Feenwelten regenerieren sie jedoch deutlich schneller (etwa 5W6 LeP und 5W6 AsP pro Regenerationsphase).

Vom Wesen der Untoten

Untote werden von Nekromanten erschaffen, um als absolut loyale Kämpfer zu dienen, Wachaufgaben zu übernehmen oder andere Tätigkeiten auszuführen. Ausgenommen hiervon sind freie Untote, die niemanden dienen und von einem unstillbaren Hass auf alles Lebende angetrieben werden.

Hieraus ergeben sich einige Besonderheiten:

- Untote können nur durch den Zustand *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Untote sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit profanen, magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung und Illusion.
- Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Untote nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Direktes Sonnenlicht schadet Untoten. Sie verlieren pro KR LeP. Die genaue Menge ist bei dem jeweiligen Untoten angegeben.
- Untote zerfallen nach einiger Zeit. Für jeden vollen Monat ihrer Existenz verlieren sie 1W6 LeP.
- Untote können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Vom Wesen der Chimären

Chimären sind magisch erschaffene Wesen aus verschiedenen Tieren (und/oder Menschen und/oder Pflanzen). In vielen Fällen sind sie wilde Bestien, die zum Kampf oder zum Wachhalten erschaffen wurden. Andere hingegen sind intelligenter und mehr oder weniger unberechenbar.

Aus ihrer Erschaffung ergeben sich einige Besonderheiten:

- Chimären können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.

- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Chimären Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Chimären sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- Werden Chimären getötet, bleibt eine Leiche zurück.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Lebensgöttern (z. B. Tsa) erzeugen bei Chimären doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit profanen, magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, verursachen regulären Schaden.
- Chimären sind gegen kein Merkmal der Zauberei immun.
- Chimären sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Chimären verfügen aber über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei der jeweiligen Chimäre angegeben.
- Chimären können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Chimären sind in der Regel unfruchtbar.

Vom Wesen der Daimoniden

Ähnlich wie Chimären sind Daimonide künstlich erschaffene Wesen. Bei ihnen ist jedoch ein Teil dämonischen Ursprungs.

Aus ihrer Erschaffung ergeben sich einige Besonderheiten:

- Daimonide können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Daimonide Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Daimonide sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- Werden Daimonide getötet, bleibt eine Leiche zurück.
- Angriffe mit profanen und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen (gleich welcher Gottheit sie geweiht sind) erzeugen bei Daimoniden doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Daimonide sind gegen Zauber mit dem Merkmal Einfluss und Verwandlung immun.
- Daimonide sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Daimonide verfügen aber über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei dem jeweiligen Daimonid angegeben.
- Daimonide können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Daimonide sind in der Regel unfruchtbar.
- Daimonide verfügen über eine Regenerationsfähigkeit. Die ausgewürfelten LeP einer Regenerationsphase werden ausgewürfelt und anschließend verdoppelt.



Aventurisches Bestiarium

Dämonenjäger, Chimärenbezwinger, Drachentöter – Beinamen, die Ruhm und Ehre bedeuten. Doch bevor ein Held sich so nennen darf, muss er sich beweisen und eines dieser Ungetüme im Kampf bezwingen.

In den Wäldern, Sümpfen und Dschungeln Aventuriens lauern furchterregende Kreaturen, die Helden bestenfalls als ihre nächste Mahlzeit betrachten. Durch ihr Gift, messerscharfe Klauen oder ihre schiere Größe stellen diese Bestien eine tödliche Gefahr für jeden dar, der ihnen zu nahe kommt.

Das Aventurische Bestiarium enthält mehr als vierzig grauenvolle Monstren und über zwei Dutzend gefährlicher Tiere, die jede Heldengruppe vor eine Herausforderung stellen. Denn obwohl jeder Abenteurer schon als Kind davon geträumt hat, einen Riesenlindwurm zu erschlagen und dessen Hort zu plündern, ganz so einfach ist eine solche Heldentat nicht. Das Quellenbuch beschreibt Wesenheiten wie Dämonen,

Feen und Geister, aber auch Kreaturen aus Fleisch und Blut, wie den leichenfressenden Ghul, den stinkenden Grubenwurm oder den gigantischen Schlinger.

Aber nicht nur Ungetüme und übernatürliche Monstren tummeln sich auf Aventurien, auch die Vielzahl an gefährlichen, interessanten oder nützlichen Tieren ist atemberaubend. Nach

Blut gierende Streifenhaie, pfeilschnelle Sturmfalken und schwergepanzerte Hornechsen bewohnen Aventuriens Meere, den Himmel und das Festland und stellen eine Bedrohung für alle reisenden Helden dar.

Alle Wesen werden ausführlich beschrieben, sind mit einem vollständigen Wertekasten ausgestattet und farbig illustriert. Neben der Beschreibung der Ungeheuer und Tiere enthält das Bestiarium noch Erweiterungsregeln zur Beuteverwertung, die Jagd auf spezifisches Wild, neue Vor- und Nachteile, Schwarmregeln und Sonderfertigkeiten für den Tierkampf.



www.ulisses-spiele.de

2. überarbeitete Auflage

US25201PDF