

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHE
TIERGEFÄHRTEN

Aventurische Tiergefährten



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Zoe Adamietz, Alex Spohr

Regeldesign

Zoe Adamietz, Alex Spohr

Autoren

Zoe Adamietz, Carolina Möbis, Marie Mönkemeyer,
Alex Spohr, Ariane Willumeit, mit Beiträgen von Fabian Talkenberg

Lektorat

Johannes Kaub

Korrektorat

Claudia Waller

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Tia Rambaran

Satz, Layout und Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen

Isabeau Backhaus, Sandra Braun, Tristan Denecke, Fífa Finnsdottir, Lisa Heschl, Matthias Kinnigkeit, Christina Kraus, Annika Maar, Julia Metzger, Nikolai Ostertag, Luisa Preißler, Diana Rahfoth, Tia Rambaran, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Klaus Scherwinski, Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Maja Wrzosek

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Copyright © 2019 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.

Unser Dank gilt den ausgesprochen aufmerksamen Testlesern Julian Härtl, Jan Kampen und Dennis Weigt für Anmerkungen, Vorschläge und einen scharfen Menschenverstand. Nicht zu vergessen, ebenso unserer tierischen Muse: Emma. Darüber hinaus ein herzliches Dankeschön an Pauline Billert, Rui Alexandre Costa Fraga, Gina Flora, Nathan Fürstenberg, Michael Heinz, Angela Kolovos, Alexander Mai und Jonathan Werle.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Kategorien von DSA-Büchern	5
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff	6
Komplexitätsgrade der Regeln	6

Aventurische Tiergefährten 8

Aufbau der Kreaturenbeschreibung	7
----------------------------------	---

Hunde 9

Bornländer	9
Bosparaniel	10
Bunter Hund	11
Espener Saupacker	12
Firnläufer	13
Garetisches Schlappohr	14
Mähnenwolf	15
Nivesischer Steppenhund	16
Oranjo-Bracke	17
Orkischer Kampfhund	18
Rahjatänzer	19
Schwarzer Olporter	20
Siebenwindläufer	21
Therengar-Terrier	22
Trollmops	23
Tuzaker	24
Wehrheimer Bluthund	25
Weißer Koscher	26
Winhaller Wolfsjäger	27
Zornbrechter Bluthund	28

Katzen 29

Al'Anfaner	29
Aranier	30
Burgenkatz	31
Cha ay Zhamorra	32
Hexenkatz	33
Nuala	34
Scheunenkatze	35
Wildkatze	36

Esel & Eselartige 37

Esel	37
Grautier	38
Maulesel und Maultier	39

Pferde 40

Elenviner Vollblut	40
Goldfelser	41
Langmähne	42
Nordmähne	43
Shadif	44
Svellttaler Kaltblut	45
Teshkaler	46
Tralloper Riese	47
Tulamide	48
Warunker	49
Yaquirtaler	50

Ponys 51

Beilunker Zwergenpony	51
Ferinapony	52
Maraskanpony	53

Orkpony	54
---------	----

Paavipony	55
-----------	----

Hoftiere 56

Gans	56
Huhn	57
Rind	58
Schaf	59
Schwein	60
Ziege	61
Boten-, Jagd- und Ziervögel	62
Adler	62
Falke	63
Papagai	64
Pfau	65
Rabe	66
Singvogel	67
Taube	68

Besondere Begleiter 69

Äffchen	69
Dachs	70
Eidechse	71
Elch	72
Elefant	73
Flugechse	74
Frettchen	75
Greifkatze	76
Hippogriff	77
Kamel	78
Karen	79
Mammut	80
Meckerdrache	81
Mungo	82
Nachtwind	83
Pardel	84
Riesenalk	85
Riesenhirschkäfer	86
Schildkröte	87
Strauß	88
Westwinddrache	89
Wollnashorn	91

Anhang 92

Körperkraft schwacher Wesen	92
-----------------------------	----

Kosten, Futter, Versorgung, Zubehör	93
-------------------------------------	----

Tierzucht	97
-----------	----

Abrichten und Dressieren	98
--------------------------	----

Tierheilkunde	106
---------------	-----

Tierkrankheiten	106
-----------------	-----

Heilige Tiere	109
---------------	-----

Vertrautentiere	111
-----------------	-----

Tiervor- und -nachteile	117
-------------------------	-----

Vorteile	117
----------	-----

Nachteile	120
-----------	-----

Tiersonderfertigkeiten	123
------------------------	-----

Kampfsonderfertigkeiten für Tiere	125
-----------------------------------	-----

Kampf in drei Dimensionen	127
---------------------------	-----

Neue Sonderfertigkeiten für Kulturschaffende	128
--	-----

VORWORT



Liebe Leserinnen, liebe Leser und alle anderen, in euren Händen haltet ihr **Aventurische Tiergefährten**, früher unter dem Arbeitstitel **Bestiarium Domesticus** bekannt. Dieses Werk ist kein gewöhnliches Bestiarium, sondern widmet sich ausschließlich Tieren und Wesenheiten, die sich als tierische Begleiter für Heldinnen oder als Haustiere eignen.

Die Idee zu **Aventurische Tiergefährten** ist auf einer der letztjährigen Conventions entstanden. Ich (Alex) hatte einen kleinen Vortrag zum **Aventurischen Bestiarium** gehalten und habe nach den Wünschen der Spieler und Meisterinnen gefragt, was sie denn für einen solchen Band als wichtig erachten. Eine überwältigende Mehrheit sprach sich für mehr Informationen über das Ablichten von Tieren, von Vertrauten, aber auch ganz profanen Heldenbegleitern in Tierform aus.

Zwar war im **Bestiarium** dafür zu wenig Platz vorhanden, aber die Idee eines eigenen Bandes zu tierischen Heldenfreunden fanden meine Redaktionskollegen und ich so großartig, dass wir uns vornahmen, irgendwann ein solches Quellenbuch zu erstellen. Und nun haltet ihr das Ergebnis in euren Händen.

Zum einen ist **Aventurische Tiergefährten** eine Sammlung von Beschreibungen und Tierwerten aventurischer Hunde-, Katzen- und Pferderassen, aber auch von in den großen Städten Aventuriens unbekannten Kandidaten, wie etwa Hippogriffen und Flugechsen.

Im Regelteil des Buches findet ihr allerlei nützliche Fokusregeln und Informationen, um Tiere besser in das Spiel einbinden zu können. Zuallererst seien hier die Ablichten-Regeln genannt, die es ermöglichen, Tieren Ausbildungsaufsätze und Tricks beizubringen.

Wir haben aber noch mehr Themenblöcke eingefügt, beispielsweise Tierpreise, Zucht und Versorgungskosten. Zum ersten Mal beschäftigen wir uns ausführlicher mit Tierkrankheiten und Tierheilkunde. Auch

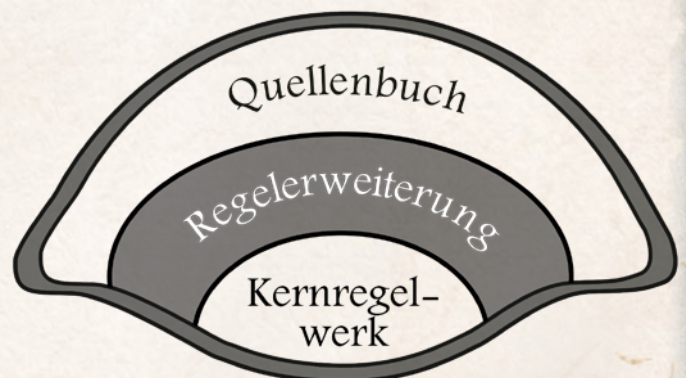
Vertrautentiere bekommen einen eigenen Abschnitt, und wir stellen dir zahlreiche Vor- und Nachteile für tierische Begleiter sowie Sonderfertigkeiten vor. Viel Spaß bei der Lektüre!

Alex Spohr und Zoe Adamietz (für die Redaktion)
An einem warmen Augusttag
Steinfischbach, 2018



Kategorien von DSA-Büchern

Wie du sicherlich schon festgestellt hast, sind alle DSA-Bücher in unterschiedliche Kategorien eingeteilt. Die Kategorien geben dabei an, ob es sich bei dem Buch um ein Kernregelwerk, eine Regelerweiterung oder ein Quellenbuch handelt. Bei **Aventurische Tiergefährten** handelt es sich beispielsweise um ein Quellenbuch. Das folgende Schaubild hilft dir dabei, die einzelnen Kategorien noch einmal übersichtlich zu betrachten:



Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

Das **Regelwerk** weist eine Vielzahl an Regelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in den Umengen an bereitgestellten Informationen Ordnung zu schaffen, werden diese in drei Kategorien eingeteilt: Regeln, Crunch und Fluff.

1. Regeln

Unter Regeln fallen alle Abschnitte, die das abstrakte Regelmodell hinter dem Spiel **Das Schwarze Auge** bilden. Wenn beispielsweise erklärt wird, wie eine Fertigungsprobe abläuft oder was regeltechnisch passiert, wenn Personen großer Hitze ausgesetzt werden, dann handelt es sich um Regeln. Es gibt verschiedene Komplexitätsgrade von Regeln, die wir später noch im Detail vorstellen werden.

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielelemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren. Dazu

gehören alle Gegenstände, die eine regeltechnische Definition haben, wie beispielsweise Waffen und Rüstungen, aber auch mit Werten ausgestattete Tiere, Spezies, Kulturen, Professionen, Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien (nicht jedoch deren Fluff-Beschreibung). Die Crunch-Elemente können erst benutzt werden, wenn man die ihnen zugrunde liegenden Regeln verwendet. Es handelt sich bei Crunch explizit nicht um neue Regeln.

3. Fluff

Wie Crunch stammt dieser Begriff aus der Rollenspieltheorie. Bei Fluff handelt es sich um alle Arten von Hintergrundbeschreibungen. Regionalbeschreibungen, aber auch Beschreibungen von Orten oder Personen sind üblicherweise Fluff-Elemente. Der Übergang zwischen Fluff und Crunch kann dabei fließend sein. Während die Beschreibung einer Waffe durchaus Fluff ist, da sie im gewissen Rahmen Hintergrundinformationen bereithält, gehört ihr Datenblock mit Waffenschaden, Modifikatoren für Attacke und Parade etc. zum Crunch.

Komplexitätsgrade der Regeln

Die Regeln der fünften Edition lassen sich in verschiedene Komplexitätsgrade unterteilen, die in ihrer Nutzung unterschiedlich schnell ablaufen und bestimmen, wie detailliert man eine bestimmte Situation mit Regeln darstellen will. Diese Grade sind hierbei gleichwertig und bieten grundsätzlich ähnliche Ergebnisse. Es obliegt ganz den Wünschen der Spielrunde, in welcher Situation welcher Komplexitätsgrad verwendet werden soll. Wir unterscheiden dabei zwischen Grundregeln und verschiedenen Stufen von Fokusregeln.

Grundregeln

Das **Regelwerk** bietet eine Vielzahl von Regeln für unterschiedlichste Situationen. Ob Helden in einem brennenden Haus sind, kämpfen, tauchen, schleichen oder zaubern: Die meisten abenteuertypischen Situationen können mit Regeln abgedeckt werden. Die Regeln sind dabei bewusst abstrakt gehalten, was sie einerseits relativ schnell macht, andererseits aber nur einen relativ geringen Detailgrad ermöglicht. Ein gutes Beispiel sind die Regeln zur Nahrungsbeschaffung mit dem Talent *Tierkunde*. Eine einzelne Probe bestimmt, wie viele Portionen Nahrung gefunden werden können.

Fokusregeln Stufe I

In den Erweiterungsbänden wird eine Reihe von Regeln vorgestellt, die bereits vorhandene Themenkomplexe vertiefen. Es wird darauf eingegangen, wie bestimmte Modifikatoren für Proben verwendet werden, um in bestimmten Situationen Details einzufangen. Dies benötigt am Spieltisch etwas mehr Zeit, bietet aber einen höheren Detailgrad.



In unserem Beispiel greifen hier detailreichere Regeln zur Jagd, die thematisieren, auf welche Art gejagt wird, welche Proben hierzu neben *Tierkunde* noch benötigt werden und wie sich dies auf den Erfolg der Jagd auswirkt. In der Konsequenz können mehr Rationen erbeutet werden, dafür steigt aber das Risiko, dass die Jagd fehlschlägt.

Fokusregeln Stufe II

Wer noch weiter in die Regelumsetzung einsteigen will, kann die Fokusregeln der Stufe II nutzen. Diese bauen auf den Fokusregeln der Stufe I auf und unterfüttern weitere Detailspekte mit feingliedrigen Regelementen.

Fokusregeln der Stufe II zur Jagd thematisieren zum Beispiel, wie man gezielt einzelne Tiere jagt, und wie die Jagd durch diese Auswahl erleichtert oder erschwert wird.

Muss man mit den Fokusregeln spielen?

Nein, Fokusregeln sind kein Muss! Sie sind ein Angebot an Spieler, die sich mehr Detailreichtum wünschen und gerne genau wissen wollen, wie ihr Held bestimmte Dinge tut. Aus diesem Grunde haben wir die Regeln in die unterschiedlichen Stufen eingeteilt, denn was für den einen Spieler eine willkommene Bereicherung darstellt, ist für den anderen eine in Regeln gegossene Qual. Auf diese Weise kann jeder Spieler/jede Spielrunde für sich entscheiden, wieviel Detailreichtum gewünscht ist, und entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren. Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.



Offizielle Abenteuer

Für offizielle Abenteuer benötigen Meister nur die Regeln des **DSA5-Regelwerks**. Die Abenteuer sind so aufgebaut, dass keine Erweiterungsbände (und damit Fokusregeln) notwendig sind. Sollte ein Abenteuer extrem stark auf bestimmte Fokusregeln bauen, so sind diese noch einmal im Abenteuer beschrieben oder es wird auf dem Klappentext angemerkt, dass zum Spielen des Abenteuers ein bestimmter Erweiterungsband erforderlich ist.

Hierzu zwei Beispiele: Wenn in einem Abenteuer ein Turnier stattfindet, dann werden die im **Aventurischen Kompendium** beschriebenen Fokusregeln für Turniere noch einmal in dem Umfang beschrieben, in dem sie für das Abenteuer notwendig sind. Bei einem Abenteuer, das immens viele Fokusregeln eines Erweiterungsbandes benötigt, verzichten wir auf die Beschreibung der Fokusregeln im Abenteuer und merken im Klappentext an, dass die Nutzung eines bestimmten Erweiterungsbandes zwingend erforderlich ist. Das könnte beispielsweise bei einem Abenteuer notwendig sein, das sich um ein Treffen sämtlicher aventurischer Schwertmeister dreht und bei dem nicht jede Fokusregel für den Kampf aus dem Kompendium dafür nochmals wiederholt werden soll. Dies ist aber die Ausnahme und wird im Klappentext extra erwähnt.

Selbstverständlich ist es möglich, offizielle Abenteuer mit Fokusregeln zu spielen, selbst wenn diese nicht speziell angegeben sind. Dies bedeutet lediglich, dass der Meister die Fokusregeln passend auf die Situationen anwenden und etwas Arbeit investieren muss. Beispielsweise sind in offiziellen Abenteuern nicht jedes Mal alle Regeln für Jagd der Fokusregel Stufe I und II angegeben. Aber auch hier achten wir darauf, dass sich der Aufwand für den Spielleiter auf ein Minimum beschränkt.



Dieses Symbol am Textrand zeigt, dass hier eine Fokusregel beschrieben wird. Eine rote, römische Ziffer innerhalb des Symbols zeigt die Stufe der Fokusregel.

Spiellunden mit unterschiedlichen Fokusregeln

Es ist sogar möglich, dass innerhalb einer Spielrunde Spieler mit verschiedenen Komplexitätsgraden zusammenspielen. Der Spieler einer Streunerin kann beispielsweise für die Jagd einfach nur die Grundregeln aus dem **DSA5-Regelwerk** benutzen, eine Spielerin mit ihrem Jäger hingegen in der gleichen Gruppe die entsprechenden Fokusregeln Stufe I und II. Die Spieler sollten dies entsprechend mit dem Meister der Spielrunde abklären, sodass jeder weiß, ob bestimmte Fokusregeln für ihn gelten. Es ist insgesamt mehr Aufwand, vor allem für den Meister, aber es verschafft den Spielern die Möglichkeit, ihren gewünschten Detailgrad selbst zu bestimmen. Natürlich ergibt es bei verschiedenen Fokusregeln Sinn, wenn sie verbindlich für die ganze Gruppe gelten, beispielsweise bei den Fokusregeln zu Trefferzonen, aber selbst hier ist dies nicht zwingend notwendig!

Crunch-Elemente und Erweiterungsbände

Da im **Regelwerk** nicht jeder Zauberspruch, jede Liturgie oder Sonderfertigkeit genannt ist und erst mit den Erweiterungsbänden weitere Crunch-Elemente dazukommen, markieren wir in Abenteuern diese neuen Crunch-Elemente in Wertekästen mit einer hochgestellten Abkürzung des Erweiterungsbandes, in dem das Crunch-Element erklärt wird, inklusive Seitenzahl. Das Ganze wird so aussehen: Adersin-Stil^{AKO156}. So kannst du für Schurken diesen Crunch nutzen, wenn du die Erweiterungsbände benutzt. Besitzt du die Erweiterungsbände nicht, kannst du die so markierten Crunch-Elemente einfach weglassen.

Abenteurpunkte und Fokus-Fähigkeiten

Einige Fokusregeln sind mit neuen Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteilen verbunden, die nur mit dieser Fokusregel anwendbar sind, sogenannten Fokus-Fähigkeiten. Sollte es nun zu einem Gruppenwechsel kommen und die neue Gruppe nicht mit den entsprechenden Fokusregeln spielen, für die der Spieler AP investiert hat, muss er sich mit dem Spielleiter absprechen. Er kann die Fokus-Fähigkeiten entweder so lange auf Eis legen, bis er die Fokusregeln erneut benutzt, oder er erhält die investierten AP zurück und streicht die Fokus-Fähigkeiten wieder.

Fokusfähigkeiten erwerben

Optionale Regel

Sollte eine Spielerin entscheiden, mit einer neuen Fokusregel zu spielen, mit der Fokus-Fähigkeiten verbunden sind, kann sie diese Fokus-Fähigkeiten mit ihren Abenteuerpunkten sofort erwerben und hierbei die Begrenzung von 80 AP für Vor- und Nachteile ignorieren.

AVENTURISCHE TIERGEFÄHRTEN



Aufbau der Tierbeschreibung

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

Gewicht: Wie schwer wird das Wesen? 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.

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: Paradewert

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 die drei Entfernungen kurz, mittel und weit jeweils 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.

Vorteile/Nachteile: Hier sind typische Vor- und Nachteile angegeben, über die das jeweilige Tier automatisch verfügt. Wenn Empfehlungen genannt sind, so verfügt das Tier nicht automatisch darüber, es ist nur ein Vorschlag für den Spieler, welche Vor- und Nachteile passend für die Tierrasse sind.

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. SF wie Verbessertes Ausweichen oder Kampfreflexe sind bereits mit den Werten des Wesens verrechnet.

Talente: Talente, insbesondere *Einschüchtern*, *Körperbeherrschung*, *Selbstbeherrschung*, *Sinnesschärfe*, *Verbergen* und *Willenskraft*. Bei einigen Tieren, insbesondere bei Hunden, Pferden und Ponys, ist oft angegeben, dass sie nicht Klettern können. Die sbezieht sich auf echtes Klettern auf Bäume usw.

Bei Proben auf Klettern, um z. B. einen Geröllhang hinaufzugelangen, kann ein FW von 2 angenommen werden (es sei denn, es ist bereits ein höherer Wert angegeben).

Zauber: Falls das Wesen Zauber 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.

Größenkategorie: die Größenkategorie des Wesens

Typus: Zielkategorie, humanoid oder nicht humanoid

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.

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.

Schmerz +1 bei: Hier ist aufgelistet, wann ein Wesen durch zu niedrige Lebensenergie eine Stufe *Schmerz* erleidet.

Tierkunde / Fischen & Angeln / Götter & Kulte / Pflanzenkunde / Magiekunde / Sphärenkunde: Hier ist angegeben, was ein Held bei einer erfolgreichen Probe auf das jeweilige Talent und der entsprechenden Menge an Qualitätsstufen über Besonderheiten des Wesens weiß. Dies können z. B. Schwächen oder spezielle Manöver des Gegners sein. Passende Anwendungsgebiete sind

hierzu ebenfalls angegeben. 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.

Varianten: Hier können einige Varianten bzw. Unterarten des Tiers vorgestellt sein, die von den Werten her von dem ursprünglichen Tier abweichen. Die Werteveränderungen sind aufgeführt und ersetzen die Werte im Wertekasten.

Hunde

Bornländer

Der Bornländer ist, wie der Name verrät, vorwiegend im Bornland zuhause. Dort gilt er als ausgezeichnete Herdenschutzhund. Seine Größe, der gedrungene Körperbau und das dichte, erdbraune Fell sorgen für eine gute Anpassung an das raue Klima Nordaventuriens. Oft weist er an Rücken und Beinen schwarze Flecken oder Streifen auf. Schnauze, Lefzen und Ohren sind meist durchgängig dunkelbraun oder schwarz. Er hat kurze Schlappohren, was ihm trotz seiner massigen, kraftvollen Statur ein gutmütiges Aussehen verleiht.

Bornländer haben oft ein ruhiges Temperament, können aber sehr gefährlich werden, wenn sie ihr Rudel oder ihre kulturschaffenden Bezugspersonen bedroht sehen. Sie verteidigen ihre Schutzbefohlenen entschlossen und mutig gegen Wölfe und sogar Bären.

Wissenswertes über Bornländer

- Der Bornländer ist trotz seines massigen Körperbaus ein ausdauernder Läufer, da er dazu gezüchtet wurde, Herden auf ihren Wanderungen zu begleiten.
- Er gilt als gutmütig, friedliebend und gehorsam.
- Im Bornland werden die Tiere in Anlehnung an den Hof, wo die Rasse ursprünglich gezüchtet worden sein soll, als Geringer bezeichnet.



Bornländer

Größe: 1,00 bis 1,40 Schritt (ohne Schwanz); 1,40 bis 1,70 Schritt (mit Schwanz); 0,80 bis 0,90 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 50 bis 60 Stein

MU 13 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 14

FF 10 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 11

LeP 17 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 12

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Anspringen: **AT** 12 **TP** 1W6 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch), (empfohlen: Ausdauernd, Geduldig, Loyal, Tapfer) / Extrem friedliebend

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Anspringen), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern (keine Probe erlaubt; die meisten Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 1W6 (Rudel)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 10 Rationen Fleisch, Fell (9 Heller)

Kampfverhalten: Bornländer drohen meist erst mit Knurren und Bellen. Wird ihre Bezugsperson oder ein Rudelmitglied angegriffen, kämpfen sie, bis der Angreifer vertrieben oder tot ist. Werden sie selbst angegriffen, ohne dass jemand anderes angegriffen wird, zu dem sie eine positive Beziehung haben, fliehen sie.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 14 LeP, 9 LeP, 5 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- **QS 1:** Bornländer wurden ursprünglich als Hütehunde gezüchtet, weshalb sie ausdauernde Läufer sind.
- **QS 2:** Bornländer greifen von sich aus keine Kulturschaffenden an.
- **QS 3+:** Um ein Rudelmitglied zu verteidigen, würde der Bornländer sein eigenes Leben geben.

Jagd: –1



Bosparaniel

Der Bosparaniel ist ein Schoßhund. Mit seinen extrem kurzen Beinen, der massigen Gestalt und den bis auf den Boden herabhängenden Ohren ist er für körperliche Tätigkeiten kaum geeignet. Seine überlang gezüchteten Ohren bieten eine gute Heimstatt für Parasiten und sind bei mangelnder Pflege häufig entzündet. Viele Bosparaniel haben aufgrund von Inzuchtkreuzungen Herzfehler und werden deshalb nicht alt.

Ähnlich wie der Trollmops (siehe Seite 23) ist der Bosparaniel beim Adel des Horasreichs beliebt. Er stammt, wie viele Schoßhunde, ursprünglich von der Haushunderasse des Bunten Hundes (siehe gegenüberliegende Seite) ab. Seine ausgeprägte Intelligenz und Lernbereitschaft erfährt jedoch selten Förderung. Da Bosparaniel meist von Angehörigen der Oberschicht gehalten werden, werden sie oft überernährt, und so nehmen viele Hunde mit steigendem Alter ein rundliches Aussehen an.

Wissenswertes über Bosparaniel

- Der Bosparaniel soll ursprünglich als Jagdhund für die Hatz gezüchtet worden sein, wie man an seinem massigen Körperbau noch erkennen kann. Bei entsprechender Haltung könnte er vielleicht noch ein eifriger Jäger für Niederwild sein, doch ist er aufgrund seiner kurzen Beine kein guter Laufhund.
- Der Bosparaniel gilt als sehr freundlich und verspielt.
- Aufgrund seines kurzen Fells und der Bodennähe seines Körpers ist der Bosparaniel, wenn er in nördlicheren Gebieten gehalten und nicht ausreichend geschützt wird, von häufigen Erkältungen oder gar Erfrierungen betroffen.



Bosparaniel

Größe: 0,30 bis 0,40 Schritt (ohne Schwanz); 0,50 bis 0,60 Schritt (mit Schwanz); 0,25 bis 0,35 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 6 bis 8 Stein

MU 13 **KL** 11 (t) **IN** 14 **CH** 15

FF 9 **GE** 15 **KO** 8 **KK** 10

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

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 12

Biss: AT 11 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch), Unwiderstehlicher Blick, (empfohlen: Clever, Lernfähig) / Spieltrieb, (empfohlen: Krankheitsanfällig)

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern (keine Probe erlaubt; die meisten Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft 2

Anzahl: 1 oder 2W6 (Rudel)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2 Rationen Fleisch, Fell (5 Heller)

Kampfverhalten: Bosparaniel klaffen Angreifer an und schnappen nach deren Beinen. Sobald sie getroffen wurden, laufen sie davon. Von sich aus greifen sie nur auf Befehl an, töten ihren Gegner jedoch nie, sofern er die Größenkategorie winzig übersteigt.

Flucht: nach dem ersten erlittenen Treffer

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 7 LeP, 4 LeP oder weniger Tierkunde (domestizierte Tiere):

- **QS 1:** Bosparaniel sind Schoßhunde, die vor allem beim horasischen Adel sehr beliebt sind.
- **QS 2:** Bosparaniel sind gewöhnlich verspielte und freundliche Tiere, die nur aus Versehen winzige Tiere töten und sich sonst, von sich aus, nicht für Auseinandersetzungen interessieren.
- **QS 3+:** Bosparaniel sind für Ohrenkrankheiten und Kälte empfindlich.

Jagd: –1

Sonderregel:

Anfällig für Ohrenkrankheit: Die Zähigkeit bei Krankheitsproben gegen die Ohrenkrankheit beträgt –4 statt –1.



Bunter Hund

Der Bunte Hund wird oft als Sammelbegriff für diverse Haushunderassen bezeichnet, sind doch viele Züchtungen wie der Bosparaniel (siehe gegenüberliegende Seite) aus ihm hervorgegangen. Aufgrund dieser zahlreichen Züchtungen und Unterrassen lässt sich das typische Aussehen des Bunten Hundes nur schwer bestimmen, zumal viele Zuchtformen stark dem Zeitgeschmack unterworfen sind. Seine Fellfarbe rangiert von weiß bis grau oder schwarz, von einfarbig bis gefleckt. Viele Tiere haben eine elegante, grazile Statur, eine spitze Schnauze, eine stehende, buschige Rute und lockiges, weiches Fell gemeinsam.

Dieses Fell wird je nach gängiger Mode und Präferenz des Besitzers vollständig oder partiell geschoren, gefärbt oder getrimmt. Der Name des Hundes wird dabei oft wörtlich genommen und die Hunde werden in Blau, Rosa oder zahlreichen anderen Tönen magisch oder mit Naturpigmenten gefärbt. Auch lackierte Krallen und in das Fell geflochtene Schleifchen stellen keine Ungewöhnlichkeit dar.

Ob der Bunte Hund dadurch besonders adrett oder eher lächerlich aussieht, liegt im Auge des Betrachters.

Wissenswertes über Bunte Hunde

- ☛ Viele Bunte Hunde gelten als nervtötende Kläffer, was jedoch auch daran liegen dürfte, dass die Tiere häufig als reine Zierde gehalten werden und chronisch unterbeschäftigt sind.
- ☛ Manche Exemplare müssen zum Erhalt der Frisur täglich geschoren werden, da ihr Fell sehr schnell nachwächst.
- ☛ Er ist, trotz oder aufgrund seiner äußeren Varianz, vor allem beim Adel des Horasreichs beliebt.



Bunter Hund

Größe: 0,35 bis 0,60 Schritt (ohne Schwanz); 0,40 bis 0,75 Schritt (mit Schwanz); 0,35 bis 0,60 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 8 bis 20 Stein

MU 12 KL 12 (t) IN 14 CH 15

FF 9 GE 14 KO 10 KK 9

LeP 14 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 1 ZK 0 GS 12

Biss: AT 13 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch), Schönes Fell / (empfohlen: Kläffer)

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 3, Klettern (keine Probe erlaubt; die meisten Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 8, Kraftakt 4, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 1W6 (Rudel)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 6 Rationen Fleisch, Fell (1 Silbertaler)

Kampfverhalten: Bunte Hunde greifen nur auf Befehl an oder um sich zu verteidigen. Meistens sind sie so mit Kläffen beschäftigt, dass sie vergessen zu beißen. Daher ergreift ein Bunter Hund normalerweise nicht die Initiative.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 11 LeP, 8 LeP, 4 LeP oder weniger Tierkunde (domestizierte Tiere):

- ☛ **QS 1:** Bunte Hunde sind laut, aber friedlich. Sie greifen nur an, wenn sie extrem bedrängt werden.
- ☛ **QS 2:** Die Haare von Bunten Hunden wachsen extrem schnell, sodass sie fast täglich frisiert werden müssen, um ihr Aussehen beizubehalten.
- ☛ **QS 3+:** Die Identifikation eines Hundes als „Bunter Hund“ ist beim horasischen Adel Gegenstand zahlreicher Debatten. Tatsächlich gibt es so etwas wie einen reinrassigen Bunten Hund wahrscheinlich nicht, da sie stets Mischlinge sind.

Jagd: -1



Espener Saupacker

Bekannt wurden die Espener Saupacker selbst jenseits ihrer Heimat in Weiden, da sie instinktiv nach Gesicht, genauer den Ohren, ihrer Beute schnappen. Einmal erwischt, ziehen sie das arme Tier (seltener Kulturschaffende) an selbigen zu Boden, um es für ihren Herrn zu fixieren. Wie der Name verrät, trifft es dabei meist Wildschweine. Grausam, wie diese Technik anmutet, ist sie doch äußerst effektiv bei der Jagd, weshalb die kru- den Weidener sich nur allzu gern auf die Dienste die- ser Tiere verlassen. Schließlich sind die Böden des Fürs- tentums hart und mitleidlos, sodass die Jagd nicht nur Überlebensgrundlage für weite Teile der Weidener Be- völkerung darstellt, sondern darüber hinaus zu einem Lebensgefühl geworden ist, das sich auch in der from- men Verehrung Firuns äußert. Der Espener Saupacker füllt die Lücke im hungrigen Herzen des einfachen Wei- deners, die durch den Verlust der Geliebten im ewigen Kampf gegen die Orks sowie Missernte und Frostwind gerissen wurde. Als treuer Gefährte im Gefecht, gilt der Saupacker als verlässlich, robust und furchtlos.

Wissenswertes über Espener Saupacker

- Saupacker werden zu Einschüchterungszwecken gerne mit Jagdhundrüstungen ausgestattet. Dabei handelt es sich in der Regel um eine Form des Gam- besons für Hunde.
- Werden Saupacker mit anderen Hunden gekreuzt, spricht die Hundefachfrau bei den Welpen von Blendlingen.
- Bei den Goblins ist kein Tier so verhasst wie der Sau- packer. Die Rotpelze weigern sich sogar, die Hunde zu essen (obwohl sie ansonsten nichts verschmä- hen), und verteidigen ihre Wildschweine leiden- schaftlich gegen sie.



Espener Saupacker

Größe: 1,10 bis 1,30 Schritt (ohne Schwanz); 1,20 bis 1,40 Schritt (mit Schwanz); 0,70 bis 0,80 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 60 bis 90 Stein

MU 16 **KL** 9 (t) **IN** 13 **CH** 11

FF 10 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14

LeP 25 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 12

Biss: **AT** 14 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch), (empfohlen: Loyal, Zähes Tier) / Kläffer

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern (keine Probe er- laubt; die meisten Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 2, Willenskraft 2

Anzahl: 1 oder 1W6 (Meute)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 12 Rationen Fleisch, Fell (6 Heller)

Kampfverhalten: Espener Saupacker brauchen oft einen Moment, um Befehlen nachzukommen. Wenn sie keine anderen Befehle erhalten, greifen sie stets den Kopf ihres Zieles an. Ihre kulturschaffende Be- zugsperson verteidigen sie notfalls bis zum Tod.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte; solange seine Bezugsperson in Gefahr ist, flieht der Espener Saupacker jedoch nicht.

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

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- **QS 1:** Espener Saupacker sind Jagdhunde.
- **QS 2:** Ihre Beute erlegen sie im Rudel oder gemein- sam mit einer Jägerin. Dabei sorgen sie durch ge- zielte Bisse in Gesicht und Ohren dafür, dass ihre Beute nicht entkommen kann.
- **QS 3+:** Espener Saupacker sind nicht sehr schlau, aber mit ihren Erzfeinden, den schweinehalten- den Goblins, werden sie meist trotzdem fertig.

Jagd: –1



Firnläufer

Firnläufer sind, wie ihr Name errahnen lässt, im hohen Norden zu Hause. Sie gelten bei den Nivesen und Norbarden als treue und ausdauernde Begleiter.

In ihrer langbeinigen, aber drahtigen Statur lässt sich noch die Nähe zum Wolf errahnen, ebenso wie in der häufigen Gelbfärbung ihrer Augen und den spitzen Ohren. Ihr Fell ist, den Wetterbedingungen des hohen Nordens angepasst, weiß mit grauer Zeichnung auf Kopf Rücken und Rute. Dadurch sind die Tiere auf Schneeflächen ausgezeichnet getarnt, ihr dickes Fell schützt sie vor der Kälte.

Sicherlich erfordert das Abrichten einer Meute von Firnläufern einen gekonnten Umgang mit den Tieren und hohe Disziplin. Ein guter Ausbilder, der sich durchzusetzen vermag, findet in diesen Tieren jedoch fast immer äußerst arbeits- und lernwillige Partner.

Wissenswertes über Firnläufer

- Zahlreichen Erzählungen zufolge sollen in früheren Zeiten einzelne Firnläufer unter Wölfen gelebt haben. Daraus mag die Legende entstanden sein, dass Firnläufer Wölfe seien, die Ifirns oder in anderen Varianten Liskas Antlitz erblickt haben und seither willens sind, verirrt Reisenden zu helfen.
- In Vollmondnächten lauschen Firnläufer gedankenversunken dem Geheul ihrer wilden Wolfsbrüder und lassen sich in dieser Zeit kaum zu einer Bewegung animieren.
- Firnläufer sind in der Lage, sich in einem Schneesturm komplett einschneien zu lassen, indem sie sich einrollen und die Nase unter die buschige Rute stecken, die dabei als Schutz und Luftvorwärmer dient. Das dichte Fell isoliert die Hunde so gut, dass sie ohne Schwierigkeiten eine Nacht im Schnee verbringen können.



Firnläufer

Größe: 1,00 bis 1,20 Schritt (ohne Schwanz); 1,20 bis 1,40 Schritt (mit Schwanz); 0,50 bis 0,65 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 20 bis 35 Stein

MU 15 **KL** 13 (t) **IN** 14 **CH** 14

FF 10 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 14

LeP 18 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 14

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Anspringen: **AT** 12 **TP** 1W6 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch), Kälteresistenz, Tierischer Orientierungssinn, (empfohlen: Ausdauernd, Genügsam, Lernfähig, Zähes Tier, Zufluchtsfinder) / Hitzeempfindlich

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Anspringen), Verbeißen (Biss), Zusammenarbeit

Talente: Einschüchtern 5, Klettern (keine Probe erlaubt; die meisten Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 9, Kraftakt 10, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 2W6 (Rudel)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 8 Rationen Fleisch, Fell (1 Silbertaler)

Kampfverhalten: Firnläufer jaulen zur Warnung und greifen gewöhnlich erst an, wenn sie selbst oder eines ihrer Rudelmitglieder direkt attackiert wurden.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 14 LeP, 9 LeP, 5 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- **QS 1:** Firnläufer sind noch eng mit Wölfen verwandt, sodass sie nicht bellen, sondern heulen.
- **QS 2:** Firnläufer können aufgrund ihres wärmespeichernden Fells eine ganze Nacht unter einer dicken Schneeschicht überleben.
- **QS 3+:** Firnläufer sind extrem rudeltreu. Werden sie von ihrer Gruppe getrennt, haben sie oft Angst und ziehen sich zurück.

Jagd: –1

Sonderregel:

Rudeltreu: Firnläufer, die alleine unterwegs sind und weder Kontakt zu ihrem Rudel, noch zu ihrer Bezugsperson haben, bekommen einen Malus von –5 auf ihren MU-Wert.



Garetisches Schlappohr

Das Garetische Schlappohr ist für die Hatz auf Hirsche, Wildschweine und Geflügel ein beliebter Jagdhund der mittelreichischen Oberschicht. Deswegen verfügt es über große Ausdauer und eine feine Nase, um die Fährte eines Beutetieres auch über weite Strecken verfolgen zu können. Es wurde eigentlich dafür gezüchtet, in der Meute zu jagen, einzelne Hunde verbringen ihre Zeit jedoch auch als Spielgefährten der Familie. Da sie von sanftem Wesen und ausgesprochen geduldig sind, stellen sie dabei auch für Kinder keine Gefahr dar, selbst wenn diese ihnen den Finger ins Ohr stecken sollten. Das Schlappohr ist üblicherweise braun-weiß oder schwarz-braun-weiß gefleckt und ein neugieriger und geselliger Hund. Obwohl es mitunter etwas stur sein kann, lässt es sich gut erziehen, braucht allerdings viel Bewegung und fühlt sich ohne Gesellschaft schnell unwohl. Da es außerdem recht verspielt ist und sich leicht ablenken lässt, ist es als Wachhund ungeeignet, jedoch ein begeisterter Begleiter auf der Jagd und bei der Fährten suche.

Wissenswertes über Garetische Schlappohren

- Einigen Gerüchten zufolge sollen finstere Alchimisten ihre bössartigen Gebräue zuerst Schlappohren verabreichen, um ihre Wirkung zu testen.
- Viele Schlappohren sind recht verfressen und neigen dazu, die Menschen in ihrer Umgebung mit großen Augen nach Futter anzubetteln oder direkt kleinere Leckerbissen zu stibitzen.
- Schlappohren zerfetzen gerne kleine Papierkugeln.



Garetisches Schlappohr

Größe: 0,45 bis 0,55 Schritt (ohne Schwanz); 0,60 bis 0,70 Schritt (mit Schwanz); 0,35 bis 0,40 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 9 bis 12 Stein

MU 14 KL 12 (t) IN 15 CH 13

FF 10 GE 15 KO 10 KK 10

LeP 15 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 1 ZK 0 GS 12

Biss: AT 13 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Geduldig, Herausragender Sinn (Geruch), (empfohlen: Ausdauernd, Loyal) / (empfohlen: Talentierter Bettler, Lieblingsding)

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern (keine Probe erlaubt; die meisten Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 2

Anzahl: 1 oder 3W6 (Meute)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 7 Rationen Fleisch, Fell (6 Heller)

Kampfverhalten: Garetische Schlappohren sind eher feige und ziehen es vor, sich nicht in Kämpfe einzumischen. Sie greifen nur zur Verteidigung an. In größeren Gruppen umzingeln sie manchmal potentielle Beute, wagen aber selten den Schritt zu koordinierten Angriffen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 13 LeP, 8 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- **QS 1:** Viele Garetische Schlappohren neigen zum Überfressen und Futterbetteln.
- **QS 2:** Garetische Schlappohren sind im Kampf leicht zu demoralisieren. So lange sie nicht in der Überzahl sind oder eine Gruppe als Rückhalt besitzen, ergreifen sie die Flucht.
- **QS 3+:** Garetische Schlappohren gehören zu den am häufigsten gehandelten Tieren Aventuriens. Manche behaupten, dies läge vor allem daran, dass sie tragischerweise oft in lästerlichen Alchimistenkreisen als Versuchstiere missbraucht werden.

Jagd: -1

Mähnenwolf

Dieser Wildhund lebt in den Steppen des Nordens, vom Svellttal bis hinauf nach Riva. Obwohl er in Gestalt und Größe Ähnlichkeiten zum Wolf aufweist, verdankt er seine großen Ohren, der schmalen Statur und der langen Schnauze oft den Vergleich mit einem Fuchs. Sein charakteristischstes Merkmal sind seine langen Beine, die ihn in Windeseile durch die Einöde tragen. So wird er von den Nivesen auch *Fuchs-auf-Stelzen* genannt. Sein dichtes Fell und die stark ausgeprägte Halsmähne sind sandfarben und tarnen ihn zwischen den trockenen, hohen Gräsern der Grünen Ebene oder der Messergrassteppe äußerst gut. Der Mähnenwolf ist trotz seiner Größe ein genügsamer Fresser, der sich an seinen kargen Lebensraum angepasst hat. Er ernährt sich von Kleinjetier wie Mäusen, Maulwürfen und Kaninchen, räubert Gelege aus und ist sich auch nicht zu schade, Wurzeln oder junge Pflanzentriebe auszugraben. So findet er auch in den harten und kargen Steppenwintern genug Nahrung, um sich und seinen Nachwuchs zu ernähren. Größere Tiere greift er nur bei schlimmstem Hunger an, wobei er in der Regel pflanzliche Kost dem Kampf vorziehen wird. Er ist findig und schlau, zäh und scheu. Ihn zu zähmen ist kaum möglich, da er als Einzelgänger nie dauerhafte Bindungen zu anderen eingeht.

Wissenswertes über Mähnenwölfe

- ☞ Unter Nivesen gilt es als glückbringend, ein Haarbüschel des Mähnenwolfs bei sich zu tragen.
- ☞ Ebenso glauben die Nivesen, dass das Gebell eines Mähnenwolfs einen Wetterumschwung ankündigt.
- ☞ Es hält sich hartnäckig der Aberglaube, dass der Blick eines Mähnenwolfs Hühner töten könne.



Mähnenwolf

Größe: 1,00 bis 1,40 Schritt (ohne Schwanz); 1,40 bis 1,70 Schritt (mit Schwanz); 1,20 bis 1,30 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 20 bis 22 Stein

MU 11 KL 11 (t) IN 14 CH 12

FF 9 GE 15 KO 11 KK 12

LeP 18 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 8 SK 0 ZK 1 GS 12

Biss: AT 12 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Geruch) / Halbwild

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern (keine Probe erlaubt; die meisten Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft 2

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 12 Rationen Fleisch (zäh), Fell (8 Heller)

Kampfverhalten: Ein Mähnenwolf meidet Menschen in der Regel, es sei denn, er hat eine Bezugsperson. Diese wird er mit seinem Leben verteidigen.

Flucht: Ein Mähnenwolf flieht bei *Schmerz 1*; hat er eine Bezugsperson, kämpft er für sie bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 14 LeP, 9 LeP, 5 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere)

- ☞ **QS 1:** Der Mähnenwolf ist ein halbwilder Hund, der in den Steppen des Nordens beheimatet ist.
- ☞ **QS 2:** Er jagt alleine. Zu seinem Speiseplan gehören Kleintiere, Wurzeln und Obst. Er greift Menschen in der Regel nicht an.
- ☞ **QS 3+:** Angeblich soll das Bellen eines Mähnenwolfes einen Wetterumschwung verheißen, und sein Blick soll Hühner töten.

Jagd: -2

Sonderregeln:

Hühnertod: 5 % der Mähnenwölfe (1 auf W20) können mit ihrem Blick Hühner töten. Der Mähnenwolf muss sich dazu 1 Aktion lang auf das Huhn konzentrieren und es dabei ansehen. Die LeP des Huhns fallen danach augenblicklich auf 0.

Wolfsapfel: Der Mähnenwolf ernährt sich nicht nur von Beutetieren, sondern auch von seiner Lieblingsfrucht, dem Wolfsapfel. Hat der Mähnenwolf von einem solchen gegessen, erhält er einen Bonus von +1 auf KK und TP für die nächsten 12 Stunden.



Nivesischer Steppenhund

Diese Hunderasse gilt in ganz Nordaventurien von Riva bis Weiden als treuer Begleiter von Hirten und Handelsreisenden. Er stammt von wilden Hunden ab und kann mit seinem schwarzglänzenden Fell, den großen spitzen Ohren, der kräftigen Schnauze und den schräg gestellten Augen durchaus furchteinflößend wirken.

Allerdings ist er trotz des ersten Eindrucks nicht angriffslustiger als andere Hütehunde, sondern vielmehr – bei entsprechender Ausbildung – ein ausgezeichneter Fährtenleser oder ein treuer Beschützer von Tierherden und Heimstätten.

Er gilt als aufmerksam, arbeitswillig und intelligent und ist daher zum verbreitetsten Hütehund unter den Nivesen geworden, die ihn sogar nur noch als *Nivesenhund* kennen.

Wissenswertes über Nivesische Steppenhunde

- ☛ Sobald ein Nivesischer Steppenhund Orks wittert, schlägt er stets instinktiv ein warnendes Gebell an. Diese Eigenschaft ist den Steppenhunden, manchmal zum Leidwesen seiner Besitzerin, nicht abzuerziehen.
- ☛ Eine Theorie besagt, der Nivesenhund reagiere nicht aggressiv auf nahende Orks, sondern sehne sich in Wirklichkeit instinktiv nach einer vergessenen, gemeinsamen Vergangenheit der beiden Spezies zurück.
- ☛ Nivesenhunde hängen sich innerhalb einer Nivesensippe meist an die sogenannten Wolfskinder, denen in Volkslegenden nachgesagt wird, sie seien die letzten Blutsnachkommen der Himmelswölfe, die das nivesische Götterpantheon begründen.



Nivesischer Steppenhund

Größe: 1,20 bis 1,30 Schritt (ohne Schwanz); 1,40 bis 1,50 Schritt (mit Schwanz); 0,60 bis 0,70 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 30 bis 35 Stein

MU 14 KL 13 (t) IN 15 CH 13

FF 9 GE 16 KO 9 KK 10

LeP 13 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 7 SK 1 ZK 0 GS 13

Biss: AT 13 TP 1W6+2 RW kurz

Anspringen: AT 12 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Anspringen), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern (keine Probe erlaubt; die meisten Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 8, Kraftakt 4, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2W6 (Rudel)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 7 Rationen Fleisch, Fell (5 Heller)

Kampfverhalten: Nivesische Steppenhunde knurren zur Drohung. Sie greifen nur an, wenn sie bedroht werden oder ein Rudelmitglied oder ein Tier der gehüteten Herde angegriffen wird. Gegenüber Orks sind sie ungewöhnlich aggressiv und greifen bei der kleinsten Provokation an.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 11 LeP, 7 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- ☛ **QS 1:** Nivesische Steppenhunde wollen sich viel bewegen und freuen sich, wenn sie etwas bewachen sollen.
- ☛ **QS 2:** Gegenüber Orks sind Nivesische Steppenhunde uncharakteristisch aggressiv eingestellt.
- ☛ **QS 3+:** Falls sie die Möglichkeit haben, suchen Nivesische Steppenhunde stets die Nähe von den sogenannten Wolfskindern, die meist Krieger in ihrer nivesischen Sippe sind.

Jagd: –1

Sonderregel:

Orkwitterer: Befinden sich Orks in einer Nähe von 50 Schritt Radius um den Steppenhund, darf dieser eine Probe auf *Sinnesschärfe* +2 ablegen. Bei Gelingen fängt er an zu bellen.



Onjaro-Bracke

Die Onjaro-Bracke gilt als die Krone der horasischen Jagdhundzüchtung: ein schlanker, treuer Jagdhund, der mit Ausdauer jede Fährte verfolgt. Bracken haben ausgesprochen feine Nasen und fürchten sich nicht vor großer Jagdbeute wie Hirschen oder Wildschweinen.

Allerdings ist der Besitz einer reinrassigen Onjaro-Bracke ein Privileg des Adels, und ihre Zucht liegt allein in den Händen der kaiserlichen Familie. Diese gibt immer nur einzelne Tiere gegen einen hohen Preis an Adlige, als diplomatische Gabe an fremde Herrscher oder als Verdienst an treue Helden ab.

Bracken lassen sich gut erziehen, sie sind klug, recht anhänglich, freundlich und wollen gefallen. Sie bewegen sich gern und viel und brauchen geistige Herausforderungen. Nur vor dem Kamin zu liegen wie verwöhnte Tiergefährten, langweilt sie.

Wissenswertes über Onjaro-Bracken

- Eigentlich wurde die Onjaro-Bracke von den Grafen von Sikram gezüchtet, die ihre Hundezucht jedoch 895 BF der damals noch königlichen Familie Firdayon schenkten.
- Es kommt immer wieder vor, dass findige Gestalten Unwissenden eine „echte“ Onjaro-Bracke verkaufen. Mitunter handelt es sich dabei um einen kontrolliert gezüchteten Mischling, einen sogenannten Onjareten, oft jedoch um einen vollkommen anderen Hund wie das äußerlich ähnliche Garetische Schlappohr.
- Ursprünglich entstand die Onjaro-Bracke aus einer Kreuzung zwischen Winhaller Wolfsjägern und Tuzakern, die deshalb wiederum gern für die Onjaretenzucht genutzt werden.



Onjaro-Bracke

Größe: 0,45 bis 0,55 Schritt (ohne Schwanz); 0,60 bis 0,70 Schritt (mit Schwanz); 0,50 bis 0,60 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 15 bis 20 Stein

MU 15 KL 13 (t) IN 15 CH 13

FF 10 GE 15 KO 10 KK 10

LeP 15 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 1 ZK 0 GS 12

Biss: AT 13 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch) / (empfohlen: Talentierter Bettler)

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss), Zusammenarbeit

Talente: Einschüchtern 4, Klettern (keine Probe erlaubt; die meisten Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 9, Kraftakt 6, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 9, Verbergen 9, Willenskraft 2

Anzahl: 1 oder 3W6 (Meute)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 7 Rationen Fleisch, Fell (8 Heller)

Kampfverhalten: Onjaro-Bracken greifen stets in einer Gruppe und mit koordinierten Stößen an. Ein Exemplar alleine wird nie angreifen, außer um sich zu verteidigen. Sind sie insgesamt in der Unterzahl, ergreifen sie die Flucht.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 13 LeP, 8 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- **QS 1:** Onjaro-Bracken lassen sich gut mit Futter bestechen. Wenn sie die Möglichkeit haben, fressen sie gerne zu viel.
- **QS 2:** Onjaro-Bracken orientieren sich im Kampf oder auf der Jagd stark an ihren Rudelmitgliedern. Am effektivsten arbeiten sie mit einem kulturschaffenden Anführer.
- **QS 3+:** Eine echte Onjaro-Bracke kann am sorgfältigen Studium von Gebiss und Fellfarbenverlauf von äußerlich ähnlichen Mischlingen unterschieden werden. Nur wenige Experten beherrschen diese Kunst mit Selbstbewusstsein.

Jagd: -1



Orkischer Kriegshund

Orkische Kriegshunde sind mit durchschnittlich 30 Finger Schulterhöhe selten so groß, wie sie in vielen Legenden beschrieben werden. Dafür sind die Berichte über ihre Blutgier und maßlose Aggression mitnichten übertrieben. Der Orkische Kriegshund ist weniger eine Rassebezeichnung als vielmehr eine Erziehungsfrage. Sein blutlüsternes Wesen ist ihm nicht angeboren, sondern im wahrsten Sinne des Wortes eingeptrügelt. Orkische Hundetreiber unterziehen so bereits die Welpen brutalsten Erziehungsmethoden und bringen ihnen Kehlbißse bei, um ihren Blutdurst und Kampftrieb zum Maximum zu steigern. Die braunfelligen, halbwildten, wolfsähnlichen Hunde werden geschlagen, gequält, durch gefährliches Terrain und sogar Feuer getrieben, bis sie entweder daran zugrunde gegangen oder so blutrünstig geworden sind, dass sie selbst von ihren Ausbildern nur noch mit Maulkörben gehalten werden können.

Wissenswertes über Orkische Kriegshunde

- ☛ In der Arena Al'Anfas werden, sofern man sie einfangen kann, Orkische Kriegshunde gerne auf Gladiatoren gehetzt.
- ☛ Angeblich sind Orkische Kriegshunde in so mancher zwielichtigen Kaschemme für Hundekämpfe sehr gefragt.
- ☛ Es ist sinnlos, einen Orkischen Kriegshund erwerben zu wollen, da er nur dem Herrn gehorchen wird, der ihn erzogen hat. Selbstverständlich hält dieser Rat diverse al'anfanische Granden nicht davon ab, es zu versuchen, was meist damit endet, dass sie in ihrer eigenen Blutlache zugrunde gehen, wenn sie nicht den orkischen Erzieher als Söldner anheuern, falls es ihnen zu heikel ist, ihn mitsamt dem Tier zu versklaven.



Orkischer Kriegshund

Größe: 0,90 bis 1,30 (ohne Schwanz); 1,00 bis 1,40 Schritt (mit Schwanz); 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, (empfohlen: Zähes Tier) / (empfohlen: Aggressiv)

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, Fell (1 Heller)

Kampfverhalten: Auf Befehl ihres Herrn hin zerfleischen Kriegshunde alles, was sich bewegt. Dabei versuchen sie vor allem, sich in die Beute zu verbeißen. Wachhunde hingegen versuchen zunächst, mit Gebell Aufmerksamkeit zu erregen und den Eindringling zu vertreiben.

Flucht: Kriegshunde 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 Kampfpzwecke oder zur Einschüchterung ein.
- ☛ **QS 2:** Kriegshunde 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.

Rahjatänzer

Dieser Kleinhund ist aufgrund seiner geringen Größe von sieben bis maximal 12 Finger Schulterhöhe, seines seidig weichen Fells und seines niedlichen Äußeren als Schoßhund im Horasreich mindestens genauso beliebt wie der Bosparaniel. Da er selten mehr als 6 Stein schwer wird, ist er wie kaum ein anderer Hund zum Herumtragen geeignet.

Sein Fell ist je nach Züchtung lockig lang oder kraus und eignet sich, nach dem Vorbild des Bunten Hundes, ebenfalls gut für eine Schur. Im Gegensatz zu diesem, dessen farbenfrohes Fellkleid oft künstlichen Ursprungs ist (siehe Seite 11), existiert eine rosafarbene Zuchtvariante des Rahjatänzers. In der Regel sind die Tiere jedoch reinweiß, schwarz oder cremefarben. Nicht selten werden sie der Haarfarbe des Besitzers entsprechend ausgesucht oder gar nach Auftrag entsprechend gezüchtet.

Der Rahjatänzer erfreut sich nicht nur im Adel großer Beliebtheit. Auch viele Gauklertruppen zeigen dressierte Rahjatänzer, die, in possierliche Röckchen gehüllt, Kunststückchen vorführen.

Wissenswertes über Rahjatänzer

- ☛ Den Namen Rahjatänzer verdankt dieser Hund dem Belhankaner Rahjatempel, welcher sie durch eine rosafarbene Züchtung wie über Nacht zum letzten Schrei unter den Hundeliebbhabern ganz Aventuriens werden ließ.
- ☛ Das knuffige Tänzeln auf den Hinterbeinen hat der Rahjatänzer ebenfalls dem Tempel zu verdanken, dessen Geweihte die angeborene Verhaltensneigung schulten, um ihre göttergefälligen Schautänze zu bereichern.



Rahjatänzer

Größe: 0,20 bis 0,30 Schritt (ohne Schwanz); 0,25 bis 0,35 Schritt (mit Schwanz); 0,14 bis 0,24 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 4 bis 6 Stein

MU 10 KL 12 (t) IN 15 CH 15

FF 12 GE 15 KO 7 KK 8

LeP 10 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 1 ZK 0 GS 12

Biss: AT 12 TP 1W3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch), Schönes Fell / Zerbrechliches Tier

Sonderfertigkeiten: Trickser

Talente: Einschüchtern 2, Klettern (keine Probe erlaubt; die meisten Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 12, Kraftakt 2, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 9, Willenskraft 2

Anzahl: 1 oder 1W6 (Rudel)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2 Rationen Fleisch, Fell (1 Silbertaler)

Kampfverhalten: Rahjatänzer sind sehr friedlich und greifen nur an, um sich selbst zu retten. Selbst einen ersten Schlag verzeihen sie gewöhnlich. Ist der Angreifer ein Fremder, ergreift der Rahjatänzer sofort die Flucht.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- ☛ **QS 1:** Seinen Namen verdankt der Rahjatänzer seiner angeborenen Angewohnheit, sich auf die Hinterbeine zu stellen und herumzuhopsen.
- ☛ **QS 2:** Das gelegentlich rosafarbene Fell des Rahjatänzers wächst natürlich und ist auf die Zucht durch den Belhankaer Rahjatempel zurückzuführen.
- ☛ **QS 3+:** Rahjatänzer sind talentierte Trickser, die liebend gerne bei Gaukeleien assistieren. Es heißt, manchmal werden sie deshalb gar von Kobolden oder Schelmen stibitzt

Jagd: -1



Schwarzer Olporter

Der Schwarze Olporter gehört mit einem Gewicht von 40 bis 50 Stein und einer ausgewachsenen Größe von 45 Fingern zu den Schwergewichten unter den Hunden. Dieser Hütehund erfreut sich von Thorwal bis zum Svellt bei Hirten großer Beliebtheit. Sagt man ihm doch nach, besonders treu, freundlich und anhänglich zu sein.

Sein schwarzes, wolliges Fell, die Hängeohren und der massige Körperbau unterstützen diesen Eindruck von gutmütiger Gemütlichkeit. Dennoch weiß der Olporter bei Bedrohungen seine Herde zu verteidigen und sein starkes Gebiss im Kampf einzusetzen. Dann kann dieser Vierbeiner, der oft mit wackelndem Gang vor sich hinzutrotten scheint, sogar große Schnelligkeit entwickeln. Das dichte Fell des Olporters besitzt wasserabweisende Eigenschaften. Daher springen diese Hunde gern in Gewässer, um zu planschen und zu schwimmen.

Der Olporter verfügt trotz seines massigen Körpers über erstaunliche Ausdauer, und ist auch im Gebirge gut einsetzbar. Fährtenlesen gehört jedoch nicht zu seinen Stärken, darum ist er als Jagdhund ungeeignet. Dennoch kann man ihn leicht auf das Bergen und Apportieren von Beute abrichten.

Wissenswertes über Schwarze Olporter

- Bei den Zwergen im zentralen Mittelreich ist eine Unterart des Olporters beliebt: der Weiße Koscher.
- Obwohl der Kult des Zwergengottes Angrosch für gewöhnlich keine heiligen Tiere kennt, hat die Zuverlässigkeit, Standhaftigkeit und Stärke des Olporters ihm unter Zwergen bisweilen einen derartigen Ruf eingebracht.
- Diese Hunde sind für ihre unstillbare Fresslust berüchtigt. Auch neigt der Olporter dazu, überall Futter zu finden. Von reifen Äpfeln über Kirschen bis hin zu Gras, Schafskötteln und Fischgräten findet alles seinen Weg in den Magen des Hundes.



Schwarzer Olporter

Größe: 1,20 bis 1,30 Schritt (ohne Schwanz); 1,40 bis 1,55 Schritt (mit Schwanz); 0,80 bis 0,90 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 40 bis 50 Stein

MU 15 **KL** 13 (t) **IN** 14 **CH** 14

FF 9 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 13

LeP 20 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 12

Biss: **AT** 14 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Anspringen: **AT** 13 **TP** 1W6 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch), Tierischer Orientierungssinn, (empfohlen: Loyal) / keine

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Anspringen), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern (keine Probe erlaubt; die meisten Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 3, Verbergen 7, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 1W6 (Rudel)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 9 Rationen Fleisch, Fell (6 Heller)

Kampfverhalten: Schwarze Olporter sind kaum aus der Ruhe zu bringen. Nur bei massiver Belästigung oder Gewalt fangen sie an, sich zu wehren. Ihre Rudelmitglieder verteidigen sie bis zum Tod.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte; solange ein Rudelmitglied angegriffen wird, flieht der Schwarze Olporter jedoch nicht.

Schmerz +1 bei: 17 LeP, 14 LeP, 10 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- **QS 1:** Schwarze Olporter sind hervorragende Schwimmer.
- **QS 2:** Schwarze Olporter sind sehr verfressen. Wer ihnen regelmäßig Leckereien gibt, kann sich ihrer Treue sicher sein.
- **QS 3+:** Die Treue des Schwarzen Olporters ist mancherorts sprichwörtlich geworden. Einem angegriffenen Rudelmitglied wird er bis zum Ende zur Seite stehen.

Jagd: –1



Siebenwindläufer

Dieser Rennhund erfreut sich seit Jahrhunderten großer Popularität, was im Laufe der Zeit zur Ausprägung vieler Unterarten geführt hat. So gilt der braunfellige *König-Khadan-Läufer* als sicherer Favorit auf vielen Hunderennen im Yaquirtal, während im Norden der *Greifenhund* zahlreiche Preisgelder erläuft.

Das weiße *Schloss-Balirii-Langhaar* oder die *Schwarzen Shantalla* hingegen werden vor allem ihrer grazilen Schönheit wegen gezüchtet.

Gemein ist allen Siebenwindläufern der geschmeidige Körperbau, eine hochstehende Hüfte, lange Beine und eine enorme Laufbereitschaft. Tatsächlich wird er schnell quengelig, wenn er nicht täglich bis zur völligen Erschöpfung rennen darf. Er liebt es, neben seiner Bezugsperson herzulaufen und sich von raschen Richtungswechseln und Tempovariationen überraschen zu lassen.

Wissenswertes über Siebenwindläufer

- Im Rahja treffen sich zahlreiche Züchter und ihre Kunden zum Hunderennen in Greifenfurt. Dort kann man viel Fachsimpelei über Siebenwindläufer und die Rennhundezucht im Allgemeinen hören und so einiges lernen.
- Siebenwindläufer wurden ursprünglich als Hetzhunde zur Hasenjagd gezüchtet und verfolgen Beute daher auf Sicht.
- Manche scheinen den Siebenwindläufer gerade deshalb ungemein putzig zu finden, weil seine Rute, unabhängig von seiner Laune, meist zwischen die Beine gezogen wird. Dies gibt gelegentlich ein leicht erbärmliches, weil ängstlich wirkendes, Bild ab, was in einigen Leuten einen gewissen Beschützerinstinkt anzusprechen scheint.



Siebenwindläufer

Größe: 1,00 bis 1,30 Schritt (ohne Schwanz); 1,15 bis 1,50 Schritt (mit Schwanz); 0,70 bis 0,80 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 30 bis 40 Stein

MU 13 **KL** 10 (t) **IN** 16 **CH** 14

FF 10 **GE** 17 **KO** 9 **KK** 10

LeP 14 **AsP** – **KaP** – **INI** 18+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 14

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch), Schnell, (empfohlen: Loyal) / keine

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern (keine Probe erlaubt; die meisten Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 14, Kraftakt 4, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 2W6 (Rudel)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 8 Rationen Fleisch, Fell (5 Heller)

Kampfverhalten: Siebenwindläufer greifen nur an, wenn sie in die Ecke gedrängt werden oder es ihnen befohlen wird. Von sich aus ziehen sie es vor, davonzulaufen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 11 LeP, 8 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- QS 1:** Siebenwindläufer sind Rennhunde. Sie gehören zu den schnellsten Landtieren Aventuriens.
- QS 2:** Siebenwindläufer gelten als besonders pflichtbewusst. Wenn sie eine Aufgabe bekommen haben, sind sie normalerweise kaum davon abzulenken.
- QS 3+:** Ein gesunder Siebenwindläufer sieht im Vergleich zu anderen Hunden abgemagert aus. Wenn sie zu schwer werden, bekommen sie oft Probleme mit ihren Hüftgelenken.

Jagd: –1



Therengar-Terrier

Der Therengar-Terrier stammt aus dem Horasreich, ist jedoch an der ganzen aventurischen Westküste verbreitet. Ursprünglich wurde er für die Jagd auf Ratten, Füchse und andere Kleintiere gezüchtet, doch mittlerweile wird er teilweise auch als Schoßhund gehalten. Er ist ein selbstbewusster, sturer Hund, der sich oft für deutlich größer und gefährlicher hält, als er wirklich ist. Dabei sollte das niedliche Tier nicht unterschätzt werden, denn der Terrier ist und bleibt ein Jagdhund, der sich gern und viel bewegt und sich mutig auf Gefahren stürzt.

Das Fell des Therengar-Terriers ist grau-braun und etwas struppig, reinweiße Tiere werden mittlerweile unter dem Namen *Westküsten-Weißhaar-Terrier* als eigene Unterart mit weicherem Fell gezüchtet.

Einen Therengar-Terrier zu erziehen, erfordert viel Geduld, denn er ist stur, draufgängerisch und folgt gern seinen Vorlieben, die neben der Jagd auch Schwimmen und Graben umfassen. Dennoch ist er ausgesprochen loyal und kehrt immer wieder nach Hause zurück.

Wissenswertes über Therengar-Terrier

- Der Terrier wurde nach dem horasischen König Therengar Firdayon benannt, der diese Hunderasse sehr geschätzt haben soll.
- Es gibt aus dem horasischen Bürgerkrieg Geschichten über Terrier, die im Gewirr des Kampfes von ihren Besitzern getrennt wurden und sich allein auf den, teilweise meilenweiten, Weg nach Hause gemacht haben – und dort tatsächlich ankamen.
- Hin und wieder erblicken schwarze Welpen der Westküsten-Weißhaar-Terrier das Licht der Welt, die hohe Preise erzielen und einmal zu einer neuen Hunderasse führen könnten.



Therengar-Terrier

Größe: 0,40 bis 0,50 Schritt (ohne Schwanz); 0,45 bis 0,60 Schritt (mit Schwanz); 0,30 bis 0,35 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 6 bis 8 Stein

MU 16 KL 12 (t) IN 15 CH 13

FF 10 GE 15 KO 9 KK 11

LeP 13 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 1 ZK 0 GS 12

Biss: AT 13 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch), Tierischer Orientierungssinn, (empfohlen: Zufluchtsfinder) / Schwierig zu erziehen

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 5, Klettern (keine Probe erlaubt; die meisten Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 2W6 (Rudel)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 4 Rationen Fleisch, Fell (5 Heller)

Kampfverhalten: Gegnern der Größenkategorien klein und winzig treten Therengar-Terrier tapfer entgegen. Gelegentlich greifen sie diese sogar von sich aus an. Gegen größere Gegner werden sie sich lediglich verteidigen, sofern sie keinen Befehl zum Angriff erhalten haben.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 7 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- QS 1:** Therengar-Terrier sind trotz ihres kuscheligen Aussehens als Jagdhunde gezüchtet worden.
- QS 2:** Sie besitzen einen ausgesprochen guten Orientierungssinn, der sie zuverlässig nach Hause führt.
- QS 3+:** Therengar-Terrier sind meist sehr mutig, werden von großen Gegnern jedoch leicht eingeschüchtert.

Jagd: -1



Trollmops

Der Trollmops stammt ursprünglich aus Al'Anfa, ist jedoch mittlerweile ebenso in einigen anderen Regionen beliebt. Er ist ein typischer Schoßhund mit einem freundlichen, offenen Wesen, der jeden schnell in sein Hundeherz schließt. Oft ist er verspielt und versucht, mit Albernheiten von seinem Frauchen und anderen Anwesenden Aufmerksamkeit zu erhaschen. Dabei wird sein Jagdtrieb nur noch von geworfenen Bällen wachgerufen, und er wird zum Zeitvertreib eher versuchen, auf Schöße oder niedrige Tische zu klettern.

Aufgrund ihrer kurzen Beine und ihrer Liebe zu Leckereien sind die wenigsten Trollmöpse gute Läufer. Sie erschöpfen schnell, sind aber schon kurze Zeit später erneut für einen Scherz zu haben. Trollmöpse gibt es mit hellbraunem, schwarzem oder weißem Fell, wobei im Al'Anfanischen Imperium komplett schwarze Tiere als die edelsten gelten. Der Trollmops lässt sich mit Futter, Lob und Zuwendung gut erziehen und ist ein treuer Gefährte, der nicht gern allein ist.

Wissenswertes über Trollmöpse

- ☛ Einige Möpse im Besitz reicher Al'Anfaner sind so stark überfüttert, dass sie kaum noch laufen können und deswegen in kleinen Sänften herumgetragen werden.
- ☛ Aufgrund des eingedrehten Ringelschwanzes und der Grunzlaute, die Trollmöpse oft von sich geben, sind die Hunde schon mehrfach mit kleinen Schweinen verwechselt worden.
- ☛ Woher der Ursprung ihres Namens stammt, ist unbekannt. Allerdings scheinen Trolle die Hunderasse zu lieben und würden den kleinen Hunden nie etwas antun.



Trollmops

Größe: 0,20 bis 0,30 Schritt (ohne Schwanz); 0,25 bis 0,35 Schritt (mit Schwanz); 0,14 bis 0,24 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 4 bis 10 Stein

MU 12 KL 9 (t) IN 14 CH 15

FF 12 GE 12 KO 7 KK 8

LeP 11 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 6 SK 1 ZK 0 GS 10

Biss: AT 12 TP 1W3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch) / keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Klettern (keine Probe erlaubt; die meisten Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 10, Kraftakt 2, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 11, Willenskraft 2

Anzahl: 1 oder 1W6 (Rudel)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2 Rationen Fleisch, Fell (1 Silbertaler)

Kampfverhalten: Trollmöpse greifen von sich aus niemanden an.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

☛ **QS 1:** Trollmöpse stammen aus Al'Anfa.

☛ **QS 2:** Trollmöpse sind liebe, aber nicht allzu schlaue Tiere.

☛ **QS 3+:** Trolle haben eine besondere Beziehung zu Trollmöpsen.

Jagd: -1

Sonderregel:

Trollliebe: Kein Troll kann einem Trollmops etwas antun. Stattdessen wird er versuchen, den Hund mit seinem Leben zu beschützen.



Tuzaker

Dieser große Hund ist mit seinen bis zu 28 Stein Gewicht eher muskulös als massig. Er besitzt eine lebhaftes Fellzeichnung: Brust und Bauch sind weiß, das Fell an Unterschenkeln und Wangen jedoch von hellem Ocker. Rücken, Oberschenkel, Rute sowie der obere Kopfteil sind hingegen schwarz. Über beiden Augen sitzt ein heller runder Fleck, der dem Gesicht einen verschmitzten Ausdruck verleiht. Sein Fell ist mittellang und seidig, manchmal lockig.

Der Tuzaker gilt trotz seines freundlichen Aussehens keinesfalls als Schoßhund, sondern ist als temperamentvoller Kämpfer bekannt, der sein Herrchen oder Frauchen gegen jede Bedrohung erbittert verteidigt. Daher sind Tuzaker als Wachhunde beliebt. Allerdings wird seine nervöse Ader von seinen Haltern oft unterschätzt, weswegen so mancher Halter, der sich einfach nicht vorstellen kann, dass ihr Tuzaker grundlos jede Nacht stündlich Alarm schlägt, einen Verfolgungswahn entwickelt haben soll.

Wissenswertes über Tuzaker

- Tuzaker sind immun gegen Maraskengift und nehmen daher nur einfachen Schaden durch den Stachel der großen Spinnentiere.
- Manchmal soll es vorkommen, dass Tuzaker sich mit gefangenen Marasken anfreunden und sogar so etwas wie ein Bindeglied zwischen Maraskaner und Spinne werden, das einfache Befehle an die Spinnen weitergeben kann.
- Zwischen Khunchom und Brabak kennt man den Tuzaker vor allem als streunenden Straßenhund, der den Armen die letzten Krümel wegfrisst, falls diese nicht schneller sind und stattdessen ihn zur nächsten Mahlzeit verarbeiten.



Tuzaker

Größe: 0,80 bis 0,90 Schritt (ohne Schwanz); 1,15 bis 1,25 Schritt (mit Schwanz); 0,60 bis 0,65 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 24 bis 28 Stein

MU 15 **KL** 14 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 9 **GE** 14 **KO** 9 **KK** 10

LeP 15 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 12

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Anspringen: **AT** 12 **TP** 1W6 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch), Immunität gegen Maraskengift / (empfohlen: Nervös)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Anspringen), Verbeißen (Biss), Zusammenarbeit

Talente: Einschüchtern 6, Klettern (keine Probe erlaubt; die meisten Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft 2

Anzahl: 1 oder 2W6 (Rudel)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 8 Rationen Fleisch, Fell (5 Heller)

Kampfverhalten: Tuzaker sind loyale Kampfgefährten, die die Handlungen ihres Rudelführers imitieren. Werden sie alleine mit Gegnern konfrontiert, ergreifen sie lieber die Flucht.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte; In Begleitung einer kulturschaffenden Bezugsperson fliehen Tuzaker nicht, solange diese nicht flieht.

Schmerz +1 bei: 12 LeP, 8 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- **QS 1:** Tuzaker sind vor allem auf Maraskan verbreitet.
- **QS 2:** Aufgrund ihrer Herkunft sind Tuzaker gegen das Gift der Maraskantarantel immun.
- **QS 3+:** Zusätzlich zur Immunität vor dem Gift der Spinnen scheinen Tuzaker irgendwie mit den Maraskantaranteln kommunizieren zu können.

Jagd: –1

Sonderregel:

Maraskenversther: Tuzaker können mit Maraskantaranteln kommunizieren.

Wehrheimer Bluthund

Der Wehrheimer Bluthund ist eine mittelreichische, aus dem Zornbrechter Bluthund hervorgegangene Hunderasse. Er ist etwas kleiner, schwächer und weniger aggressiv als seine südaventurischen Verwandten. Wehrheimer sind ein überaus einschüchternder Anblick, doch eigentlich freundliche Tiere, die gegenüber ihrer Bezugsperson sehr anhänglich und folgsam sein können. Sie sind wachsame, mutige Hunde, die sich gern bewegen und gut eine Fährte verfolgen können, ohne sich ablenken zu lassen. Üblicherweise sind Wehrheimer Bluthunde dunkelbraun oder braun-schwarz. Hin und wieder werden hellbraune oder gescheckte Welpen geboren, wobei dies jedoch vielen Liebhabern als minderwertige Farbgebung gilt. Der Wehrheimer Bluthund wird nicht nur als Wachhund eingesetzt, sondern ebenso im Kampf oder um Wild aufzuspüren. Seine Erziehung benötigt Geduld, wird jedoch mit einem treuen, tapferen Gefährten belohnt, der sich für seine Bezugspersonen bereitwillig in jede Auseinandersetzung wirft.

Wissenswertes über Wehrheimer Bluthunde

- ☛ Wehrheimer werden von Metzgern teilweise für ihre Karren als Zugtiere genutzt, die zudem durch ihr Knurren noch Diebe abschrecken können.
- ☛ Da der Wehrheimer ein kurzes, glattes Fell hat, wird über ihn gesagt, er trage einen Wehrheimer Bürstenschchnitt: die gleiche kurzgeschnittene Frisur, die früher im stählernen Herzen des Reiches bei den dortigen Soldaten und Kämpferinnen so beliebt war.
- ☛ Da Wehrheimer auch einige Rechtswahrer und Gardisten begleiten, haben sie an einigen Orten den Spitznamen Gardistenhund erlangt.



Wehrheimer Bluthund

Größe: 0,85 bis 1,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,00 bis 1,20 Schritt (mit Schwanz); 0,60 bis 0,65 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 45 bis 55 Stein

MU 16 **KL** 12 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 11 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 15

LeP 17 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 12

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Anspringen: **AT** 13 **TP** 1W6 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch) / keine

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Anspringen), Verbeißen (Biss), Schwächeninstinkt

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 1, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Verbergen 3, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Hundemeute) oder 1W6+4 (große Hundemeute)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 8 Rationen Fleisch, Fell (5 Heller)

Kampfverhalten: Wehrheimer Bluthunde verteidigen auf Befehl ein Gebiet oder jagen und töten ein vom Rudelführer bestimmtes Ziel. Von sich aus greifen sie an, wenn sie deutlich provoziert werden.

Flucht: Verlust von 75 % der Lebenspunkte.

Schmerz +1 bei: 14 LeP, 9 LeP, 5 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- ☛ **QS 1:** Wehrheimer Bluthunde sind furchterregende Gegner. Sie sind allerdings, anders als der verwandte Zornbrechter Bluthund, nicht wirklich aus Spaß am Kampf interessiert, sondern aus Treue gegenüber ihrer Herrin.
- ☛ **QS 2:** Wehrheimer Bluthunde werden aufgrund ihrer hohen Körperkraft manchmal als Zugtiere eingesetzt.
- ☛ **QS 3+:** Gardisten werden oft von Wehrheimer Bluthunden begleitet. Es gibt keine geheime Strategie, um sie auszutricksen.

Jagd: –1



Weißer Koscher

Der Weiße Koscher oder *Weißer Berghund* stammt, wie der Name schon vermuten lässt, aus dem Kosch, wo er Hirten auf den Weiden unterstützt, Karren zieht und Höfe bewacht. Er ist ein freundlicher Hund mit einem ruhigen Wesen, der gutmütig Kinder und blökende Schafe erträgt und von Menschen wie Zwergen gleichermaßen geschätzt wird. Jagen oder kämpfen will er nicht, doch er ist ein guter Wächter, der allerdings mitunter etwas stur sein kann. Anders als sein Name vermuten lässt, ist sein langes Fell meist weiß, rot und braun gescheckt. Es gibt jedoch auch Tiere mit reinweißem Fell, vereinzelt auch mit durchgängig hellbraunem, und diese Exemplare sind es, unter denen viele Geoden ihre Vertrautentiere wählen, da sie in der Treue der Tiere und der Reinheit ihres Fells eine besondere Nähe zu Angrosch sehen. Diese Begleiter der zwergischen Zauberer sind es, die das Bild dieser Hunderasse und damit auch ihre Bezeichnung in ganz Aventurien geprägt haben. Im Kosch selbst hingegen nennt man die Vierbeiner meist schlicht „Sennenhunde“.

Aufgrund seines Haarkleids leidet der Berghund in der Hitze, hat aber dennoch eine gewisse Abscheu vor dem Wasser und geht nicht freiwillig zur Abkühlung baden. Kälte macht ihm dagegen nichts aus, meist liebt er Schnee regelrecht.

Der Weiße Koscher ist ein guter Wach-, Zug- oder Hütehund, der gern lernt und sich entsprechend gut erziehen lässt.



Wissenswertes über Weiße Koscher

- Einer oft bemühten Anekdote zufolge wurde den Weißen Koschern ihre stets weiße Schnauze eigens angezüchtet, damit sie einem Bergungstrupp beim Durchpflügen von Schneefeldern nach einer niedergegangenen Lawine mit einer blutverschmierten Schnauze die Position verletzter Verschütteter anzeigen können.
- Es heißt, dass Hunde, Menschen und Zwerge im Kosch einen ähnlichen Charakter haben: geduldig, stur, freundlich, aber nicht an Spielereien interessiert; manche würden noch verfressen hinzufügen.
- In vielen Dörfern werden Geschichten über Berghunde erzählt, die verlorene Schafe, Kinder oder abgestürzte Wanderer gefunden und dadurch gerettet haben.

Weißer Koscher

Größe: 0,90 bis 1,10 Schritt (ohne Schwanz); 1,25 bis 1,35 Schritt (mit Schwanz); 0,70 bis 0,90 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 40 bis 100 Stein

MU 14 KL 11 (t) IN 14 CH 13

FF 9 GE 13 KO 13 KK 12

LeP 18 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 1 ZK 0 GS 11

Biss: AT 13 TP 1W6+2 RW kurz

Anspringen: AT 12 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch), (empfohlen: Loyal, Tierischer Orientierungssinn) / keine

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Anspringen), Verbeißen (Biss)

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

Anzahl: 1 oder 2W6 (Rudel)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 20 Rationen Fleisch, Fell (5 Heller)

Kampfverhalten: Weiße Koscher drohen meist erst mit Knurren und Bellen und greifen nur an, wenn sie, ihr Herrchen oder ihre Herde direkt angegangen werden.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 14 LeP, 11 LeP, 7 LeP, 4 LeP

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- **QS 1:** Weiße Koscher sind wasserscheu, mögen aber Schnee.
- **QS 2:** Weiße Koscher sind sehr verfressen. Wer ihnen regelmäßig Leckereien gibt, kann sich ihrer Treue sicher sein.
- **QS 3+:** Die Treue des Weißen Koschers ist mancherorts sprichwörtlich geworden. Einem angegriffenen Rudelmitglied wird er bis zum Ende zur Seite stehen.

Jagd: –1



Winhaller Wolfsjäger

Diese albernische Zuchtlinie bringt ausgezeichnete Jagdhunde hervor.

Typische Kennzeichen sind die raue, drahtige Fellstruktur, kleine, spitze Ohren, eine kurze, aufgerichtete Rute und ein dicker Pelz, der Kinn und Hals vor Bissen schützt und als Backenbart bezeichnet wird. Die Fellfarbe rangiert je nach Zuchtlinie zwischen Grau-, Rotbraun- oder Ockertönen, oft mit dunklen Flecken auf dem Rücken.

Winhaller gelten als nervös, gesellig und bellfreudig, was sie nicht unbedingt zu idealen Begleitern auf der Pirsch macht. Ihre Stärke liegt in ihrer Unerschrockenheit und ihrer Kraft als Meute. So sind Winhaller als Hetzer und Stöberer in ihrem Element und kennen, wie ihr Name erahnen lässt, weder Furcht vor Wölfen, noch, so sagt man, Werwölfen.

Der Winhaller ist mit einer sorgfältigen Ausbildung auch als Vorstehhund geeignet.

Wissenswertes über Winhaller Wolfsjäger

- Obwohl der Winhaller über einen enormen Jagdtrieb verfügt, lässt er sich nur schwer auf Menschen hetzen.
- Bei der großen Werwolfhatz von Winhall, einem Ereignis, welches vor vielen Jahren stattfand, haben die Tiere ihren beeindruckenden Mut bewiesen. Damit haben sie die Nachfrage für ihre Rasse rasend in die Höhe getrieben, da seitdem gemunkelt wird, die bloße Anwesenheit eines Winhaller Wolfsjägers wehre böse Mächte ab (wobei der Wahrheitsgehalt solcherlei Aussagen grundsätzlich umstritten ist).
- Manche Feenfreunde legen sich einen Winhaller Wolfsjäger in der Hoffnung zu, die Nähe ihres Aufzuchtorts zum sagenumwobenen Farindelwald würde ihnen ein natürliches Gespür für die Nähe des Übernatürlichen in die Wiege legen.



Winhaller Wolfsjäger

Größe: 0,45 bis 0,55 Schritt (ohne Schwanz); 0,60 bis 0,70 Schritt (mit Schwanz); 0,40 bis 0,60 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 25 bis 30 Stein

MU 15 **KL** 11 (t) **IN** 14 **CH** 13

FF 10 **GE** 15 **KO** 11 **KK** 11

LeP 18 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 12

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch) / (empfohlen: Nervös)

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern (keine Probe erlaubt; die meisten Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Verbergen 6, Willenskraft 2

Anzahl: 1 oder 3W6 (Meute)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 7 Rationen Fleisch, Fell (6 Heller)

Kampfverhalten: Der Winhaller Wolfsjäger greift im Grunde nur auf Befehl an, allerdings lässt er sich so gut wie nie auf Kulturschaffende hetzen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 13 LeP, 8 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- QS 1:** Der Winhaller Wolfsjäger ist ein mutiger Hund.
- QS 2:** Der Winhaller Wolfsjäger jagt selbst größere Beutetiere wie Wildschweine und sogar Wölfe.
- QS 3+:** Der Winhaller Wolfsjäger neigt dazu, sich in einer größeren Gruppe von Hunden besonders wohlfühlen.

Jagd: –1



Zornbrechter Bluthund

Der Blutdurst des Zornbrechters wird, wenn man zahlreichen Legenden glauben darf, nur vom Orkischen Kriegshund (siehe Seite 18) übertroffen.

Mit einer Höhe von bis zu 75 Halbfingern und einer Masse von bis zu 70 Stein werden viele Exemplare ihrem furchteinflößenden Ruf als flinke Kampfbestie gerecht. Lange Beine, blutunterlaufene Augen, spitze Ohren und eine peitschende Rute, eine Schnauze mit ausgeprägtem Gebiss und drahtige Muskeln gehören zu den hervorstechenden äußeren Merkmalen des Zornbrechters. Seine Fellfarbe variiert zwischen nachtschwarz, aschgrau, knochenweiß und gescheckt.

Beim Zornbrechter unterstützt ein hartes Training seine grundlegende Kampfeslust. Er gilt im Gegensatz zum Orkischen Kriegshund seinem Herrchen oder Frauchen gegenüber jedoch als unterwürfig, wenn er den jeweiligen Kulturschaffenden einmal als Anführer akzeptiert hat. Al'Anfanische Granden halten Meuten von Zornbrechtern als Wachhunde für ihre Anwesen oder zur Jagd auf entlaufene Sklaven. Ein solches Rudel ist für jeden Eindringling hochgefährlich und kaum mit einem simplen Bestechungsbraten abzulenken.

Wissenswertes über Zornbrechter Bluthunde

- ❖ Böse Zungen behaupten, dass Zornbrechter schon im Welpenalter mit dem Blut von Mohasklaven gefüttert werden, damit sie im späteren Leben leichter Witterung entflohener Sklaven aufnehmen. Die Gerüchte halten sich trotz ihrer Absurdität hartnäckig.
- ❖ Zornbrechter sind gut zum Kampf gegen Menschen auszubilden.
- ❖ Im Mittelreich wurde aus dem Zornbrechter der etwas kleinere Wehrheimer Bluthund gezüchtet, der als geringfügig friedlicher, aber auch fügsamer und leichter erziehbar gilt.



Zornbrechter Bluthund

Größe: 0,85 bis 1,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,00 bis 1,20 Schritt (mit Schwanz); 0,65 bis 0,75 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 55 bis 70 Stein

MU 17 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 11 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 16

LeP 22 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 6 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 11

Biss: AT 14 TP 1W6+3 RW kurz

Anspringen: AT 13 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch) / keine

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Anspringen), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 1, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Verbergen 3, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 2W6 (Meute)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 8 Rationen Fleisch, Fell (5 Heller)

Kampfverhalten: Zornbrechter Bluthunde verteidigen auf Befehl ein Gebiet oder jagen und töten ein vom Rudelführer bestimmtes Ziel. Von sich aus greifen sie an, wenn sie deutlich provoziert werden.

Flucht: Verlust von 75 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- ❖ **QS 1:** Zornbrechter Bluthunde sind furchterregende Gegner.
- ❖ **QS 2:** Zornbrechter Bluthunde werden aufgrund ihrer hohen Körperkraft manchmal als Zugtiere eingesetzt.
- ❖ **QS 3+:** Zornbrechter Bluthunde besitzen einen hervorragenden Geruchssinn und können selbst im Dschungel Flüchtende aufspüren.

Jagd: –1



Katzen

Al'Anfaner

Typisch für die Al'Anfaner mit ihrer Vorliebe für Luxus und Sklavenhaltung, hat die al'anfanische Katze kaum eine Überlebenschance, wenn sie nicht täglich intensiv gepflegt wird. Ihr langes Fell neigt chronisch zum Verfilzen, sodass sie selbst nach wenigen Wochen ohne die Zuwendung mehrerer Händepaare Gefahr läuft, an ihrem eigenen Haar zu ersticken oder von diesem an der eigenständigen Fortbewegung gehindert zu werden. Besonders wertvoll ist sie Liebhabern, wenn sie himmelblaue Augen und eine silbergraue bis bläuliche Fellfarbe aufweist. Trotz ihres breiten Körperbaus ist sie ebenso flink und wendig wie andere Katzen und eine geschickte Jägerin. Ihr Jagdtrieb wird durch regelmäßige Futtergaben oft gänzlich betäubt, was sicherlich mit der Portionsgröße zusammenhängt – einer Menge, von der die Haussklaven nur träumen können, während sie zum sechsten Mal desselben Tages das Fell der Al'Anfanerin bürsten. Als wäre sie sich ihrer Stellung im Haushalt bewusst, sucht die Katze oft regelrecht nach Neuankömmlingen, Besuchern und Eindringlingen, um sie miauend zu verfolgen und anzubetteln. Unbewusst wird sie damit oft zu einem Frühwarnsystem wider Attentäter, Diebe und geheime Versammlungen.

Wissenswertes über Al'Anfaner

- Die Al'Anfaner Katze ist sehr verschmust und einfach zu handhaben, was sie zu einem idealen Haustier für Kinder und ältere Kulturschaffende macht.
- Ihre Geduld wird von fremdländischen Gästen gerne als Faulheit gedeutet. Schließlich ist es nicht untypisch, sie beim stundenlangen Verfolgen von Insekten zu beobachten, die sie Nagetieren vorzuziehen scheint.
- Aus dem Fell, das ihr bei täglicher Pflege ausgebürstet wird, ließe sich schon nach drei Monden ein seidiger Schal von zwei Schritt Länge anfertigen.



Al'Anfaner

Größe: 0,30 bis 0,70 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,55 bis 0,95 Schritt lang (mit Schwanz); 0,30 bis 0,35 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 3 bis 8 Stein

MU 11 KL 13 (t) IN 13 CH 13

FF 10 GE 14 KO 6 KK 12 (k)

LeP 10 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 1 ZK –2 GS 10

Krallen: AT 13 TP 1W2 RW kurz

Biss: AT 11 TP 1W3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör) / (empfohlen: Schlechte Eigenschaft (Neugier), Spieltrieb)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 9, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 5

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 4 Rationen Fleisch, Fell (4 Heller)

Kampfverhalten: Normalerweise versuchen Al'Anfaner Katzen zu fliehen. Werden sie in die Ecke gedrängt, greifen sie so lange an, bis sich eine Chance zur Flucht auftut.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP, 2 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- QS 1:** Die Al'Anfaner Katze ist besonders als Haustier der Wohlhabenden beliebt.
- QS 2:** Ihr Fell verfilzt leicht, und sie kann sogar daran zugrunde gehen.
- QS 3+:** Sie ist nicht sonderlich angriffslustig, sondern scheut Revierkämpfe.

Jagd: –1



Aranier

In Aranien wurde über viele Generationen die erste und älteste Edelkatze Aventuriens gezüchtet. Das Ergebnis wird überall schlicht als Aranier oder Aranierkatze bezeichnet und bringt als erlesenes Geschlecht einige der am teuersten gehandelten Exemplare unter den Katzen hervor. Zu erkennen ist sie an der weißen Brust und Unterseite, die einen feinen Kontrast zur rot getigerten Oberseite bildet. Je klarer die Abgrenzung und je reduzierter das Weiß auf Bauch und Hals, desto wertvoller die Katze. Sollten weiße Flecken auf Pfoten, Schwanzspitze oder gar wahllos auf dem Körper verteilt sein, gilt das Tier als Bastard und – zumindest für die pikirierte Oberschicht – als wertlos. Die besondere Grazie und Eigensinnigkeit der Aranierkatze wird auf ihren wilden Urahn, die *Cha ay Zhamorrah*, zurückgeführt.

Wissenswertes über Aranier

- ☛ Unter aranischen Herrscherinnen wird gerne die hauseigene Aranierkatze zur Prüfung auf fremdländische Diplomaten losgelassen, die eine Audienz erbeten. Wagen diese es, die Katze zu berühren, müssen sie im schlimmsten Fall mit der Todesstrafe rechnen.
- ☛ Dienern aranischer Oberschichthäuser gilt es als (göttliche) Warnung, von einer Aranierkatze gekratzt zu werden. Jede Wunde soll einen Tag Gnadenfrist bedeuten, bevor Probleme mit den Herrinnen des Hauses anstehen.
- ☛ Aranierkatzen wurden so gezüchtet, dass sie ungern jagen und sehr von ihren Bezugspersonen abhängig sind. Stattdessen zerstören sie gerne Mobiliar. Man will sich in Aranien nicht eingestehen, diesen „Makel“ nicht ausräumen zu können, weshalb in aranischen Palästen oft zerkratzte Möbel stehen, die einfach ignoriert werden.



Aranier

Größe: 0,30 bis 0,70 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,55 bis 0,95 Schritt lang (mit Schwanz); 0,30 bis 0,35 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 3 bis 5 Stein

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

FF 10 **GE** 15 **KO** 5 **KK** 12 (k)

LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** –3 **GS** 10

Krallen: **AT** 14 **TP** 1W2 **RW** kurz

Biss: **AT** 12 **TP** 1W3+1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Gehör), Schönes Fell / Schlechte Eigenschaft (Neugier), (empfohlen: Spieltrieb)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschlüchtern 2, Klettern 9, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 11, Verbergen 11, Willenskraft 3

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 4 Rationen Fleisch, Fell (4 Heller)

Kampfverhalten: Aranierkatzen greifen an, sobald sie sich ernsthaft bedroht fühlen, sie versuchen den Konflikt aber kurz zu halten. Werden sie in die Ecke gedrängt, greifen sie so lange an, bis sich eine Chance zur Flucht auftut.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP, 2 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- ☛ **QS 1:** Die Aranier gelten als eine der edelsten Katzenrassen Aventuriens.
- ☛ **QS 2:** Aranische Hexen halten diese Art deutlich lieber als Scheunen- oder Hexenkatzen.
- ☛ **QS 3+:** Man sagt den Aranierkatzen nach, dass sie auf der Suche nach irgendetwas sind, was in ihrer Vergangenheit eine große Bedeutung hatte.

Jagd: –1



Burgenkatz

Zottig, plüschig und schneeweiß ist die Burgenkatz perfekt für die Bedingungen des Hohen Nordens ausgestattet. Durch ihr dichtes Unterfell wirkt sie rundlich und manchmal gar wie ein kleiner Bär statt wie eine Katze. Gerade das gelegentlich mit einem stummeligen Schwanz geborene Exemplar trägt zu dieser Illusion bei, erinnert dadurch doch nicht nur der Körperbau, sondern auch die unbeholfenere Gangart und die Missgeschicke bei speziestypischen Sprungeinlagen an einen Bären. Die Burgenkatz ist zusätzlich die kleinste aventurische Katzenart. Manch ein Held wurde schon dadurch außer Gefecht gesetzt, sich von den bernsteinfarbenen Augen, umrahmt von einem einzigen weißen Plüschball, verzaubern zu lassen. Unter Pragmatikern ist die Burgenkatz unbeliebt, da sich hartnäckig das Vorurteil hält, sie sei faul und dumm.

Wissenswertes über Burgenkatzen

- ☛ In manchen Gegenden ist die Burgenkatz als Firunsbärchen bekannt. Eine Legende sagt, ein kleines, dunkles Kätzchen purzelte einst aus seiner Burg, um Ifirn zum Versteckspiel zu fordern. Wie es sich wand und rollte, purzelte und tollte, konnte es sich doch nie vor der Göttin verbergen, denn der Schnee war gleißend hell. Kaum tropften die ersten Tränen auf den Grund, erbarmte sich Ifirn des Kätzchens und färbte es weiß wie ein Firunsbärchen.
- ☛ Die Burgenkatz behält selbst im Sommer ihre Fellfarbe.
- ☛ Das Katzenhaar eignet sich nicht für Mäntel, da die abgefallenen Haare schnell komplett zerfallen.



Burgenkatz

Größe: 0,30 bis 0,70 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,55 bis 0,95 Schritt lang (mit Schwanz); 0,25 bis 0,30 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 3 bis 5 Stein

MU 12 KL 11 (t) IN 13 CH 13

FF 11 GE 12 KO 7 KK 13 (k)

LeP 12 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 1 ZK 0 GS 9

Krallen: AT 14 TP 1W2+1 RW kurz

Biss: AT 12 TP 1W3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Bezaubernd, Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 10, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 10, Verbergen 7, Willenskraft 4

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 4 Rationen Fleisch, Fell (3 Heller)

Kampfverhalten: Normalerweise versuchen Burgenkatzen zu fliehen. Werden sie in die Ecke gedrängt, greifen sie so lange an, bis sich eine Chance zur Flucht auftut.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 9 LeP, 7 LeP, 5 LeP, 3 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- ☛ **QS 1:** Burgenkatzen können sich gut im Schneetarnen.
- ☛ **QS 2:** Burgenkatzen sind sanftmütige Wesen.
- ☛ **QS 3+:** Burgenkatzen sollen von Ifirngeweihten geschätzt werden.

Jagd: -1



Cha ay Zhamorrah

Die heute überall im Süden halbwild anzutreffende Cha ay Zhamorrah gilt als Urtyp und Vorfahre aller Katzen Aventuriens. In das Buch *Annalen des Götteralters* ist sie als Wächterin Zhamorrahs eingegangen, einer Stadt, der sie gleichsam Namen und Ruf verdankt. Als die verruchte Stadt von den Göttern ausgelöscht wurde, soll die Cha ay Zhamorrah als einziges warmblütiges Leben unversehrt aus den Trümmern gestiegen sein. Giftig grüne Augen mit einem, für die meisten Tiere, beunruhigend intelligenten Glanz und langgliedrige, hochgewachsene Beine machen sie flink und mysteriös. Das gelbe bis goldene und gelegentlich silbrig schimmernde Fell wird von rostbraunen Flecken und Streifen durchzogen, die sie in trockenen Regionen gut verbergen. Von ihrer einstigen Majestät und Rolle als Begleiterin der Obersten ist nur wenig geblieben.

Wissenswertes über Cha ay Zhamorrahs

- ☛ Es heißt, sie wären Kreation und Dienerinnen der verspielten Dämonin Aphasmayra, welche die Cha ay Zhamorrah nach ihrem Bilde geschaffen und mit ihrem Temperament ausgestattet habe.
- ☛ Mehr noch als der Ruf, ein Liebling der Hexen zu sein, schadet ihr der Aberglaube, sie sei Vorbotin dämonischer Heimsuchung. Gerade in gottestreu Regionen wird sie so oft mit Steinwürfen bedacht.
- ☛ In manchen Splittergruppen der Rondrakirche scheint ein intensives Interesse daran zu bestehen, diese Katze unter die Obhut ihrer Löwengöttin zu stellen. Dafür werden sogar nach und nach wilde Tiere eingefangen und gepflegt sowie Aufklärungsmaterial an die Bevölkerung ausgegeben.



Cha ay Zhamorrah

Größe: 0,30 bis 0,70 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,55 bis 0,95 Schritt lang (mit Schwanz); 0,30 bis 0,35 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 3 bis 5 Stein

MU 13 **KL** 11 (t) **IN** 15 **CH** 12

FF 10 **GE** 15 **KO** 5 **KK** 12 (k)

LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** –3 **GS** 10

Krallen: **AT** 15 **TP** 1W2 **RW** kurz

Biss: **AT** 13 **TP** 1W3 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 9, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 11, Verbergen 11, Willenskraft 3

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 4 Rationen Fleisch, Fell (4 Heller)

Kampfverhalten: Cha ay Zhamorrahs greifen an, sobald sie sich ernsthaft bedroht fühlen, sie versuchen den Konflikt aber kurz zu halten. Werden sie in die Ecke gedrängt, greifen sie so lange an, bis sich eine Chance zur Flucht auftut.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP, 2 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- ☛ **QS 1:** Die Cha ay Zhamorrah gilt als die älteste Katzenrasse Aventuriens.
- ☛ **QS 2:** Man sagt ihnen nach, dass sie verflucht seien.
- ☛ **QS 3+:** Sie sind zwar keine reinen Wildkatzen, eignen sich aber kaum als Hauskatze.

Jagd: –1

Hexenkatz

Glühend gelbe oder grüne Augen und tiefschwarzes bis blauschwarzes Fell sind allen Hexenkatzen gemein. Das intensive Leuchten ihrer Augen in der Finsternis gibt vielen Aventuriern Anlass dazu, über ihre sinisternen Zauberkräfte und Flüche zu spekulieren. Mit ihrer beachtlichen Größe flößt sie zudem so manchem Bauern Angstphantasien ein, sie könne ihm den Kopf von den Schultern reißen. Tatsächlich ist die Hexenkatz eher von ruhigem Gemüt und wird bei Konfrontationen nicht zuletzt aus Erfahrung die Flucht statt des Kampfes wählen. Eine große Zahl Hexen finden ihren Seelenvertrauten tatsächlich unter den Vertretern der Hexenkatz, doch ist dies nicht zu verallgemeinern. Dennoch machen solche weitverbreiteten Vorurteile die schwarzen Katzen nicht für jede auf Diskretion bedachte Hexe zu idealen Begleitern.

Wissenswertes über Hexenkatzen

- ☞ Wer eine Hexenkatz am Schwanz packt, soll angeblich für drei Generationen unfruchtbar werden.
- ☞ Manche Leute suchen fast verzweifelt nach einer Hexenkatz, die sie am Schwanz packen können, um nicht mehr auf die lästige Einnahme von Rahjaleb achten oder darauf vertrauen zu müssen.
- ☞ Im Lieblichen Feld heißt die Hexenkatz Aveskatze, wird mit durchweg positiven Attributen charakterisiert und selbst von Personen des öffentlichen Lebens gehalten.



Hexenkatz

Größe: 0,30 bis 0,70 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,55 bis 0,95 Schritt lang (mit Schwanz); 0,30 bis 0,35 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 3 bis 5 Stein

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

FF 10 **GE** 14 **KO** 6 **KK** 12 (k)

LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 2 **ZK** –2 **GS** 10

Krallen: **AT** 14 **TP** 1W2 **RW** kurz

Biss: **AT** 12 **TP** 1W3 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier), (empfohlener Nachteil: Spieltrieb)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 12, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Verbergen 10, Willenskraft 6

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 4 Rationen Fleisch, Fell (3 Heller)

Kampfverhalten: Normalerweise versuchen Hexenkatzen zu fliehen. Werden sie in die Ecke gedrängt, greifen sie so lange an, bis sich eine Chance zur Flucht auftut.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP, 2 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- ☞ **QS 1:** Hexenkatzen gelten als Vertraute der Hexen.
- ☞ **QS 2:** Hexenkatzen sollen eigenständig Flüche übertragen können – was ein reiner Aberglaube ist.
- ☞ **QS 3+:** Hexenkatzen sind trotz Aberglaube in den meisten Städten gerne gesehen, da sie Mäuse und Ratten jagen.

Jagd: –1



Nuala

Diese Katzenart fällt durch ihre beachtliche Größe, ihr halblanges, oft lockiges Fell, große, breite Pinselohren und ihren imposanten, buschigen Schwanz auf. Zwischen den Zehen wachsen Fellbüschel, dank derer die Nuala problemlos über Schnee wandern kann.

Ihr Fell variiert in der Zeichnung von einfarbig bis gescheckt oder gestreift. Die Fellfarbe rangiert oft zwischen grau und braun, aber auch schwarz und weiß sind nicht ungewöhnlich.

Obwohl ihre Erscheinung an wilde Katzen erinnert, wird ihnen eine große Anhänglichkeit an den Menschen zugeschrieben. Ihr tiefes, wohliges Schnurren gilt als besonders angenehm und beruhigend.

Wo die Nuala zuerst gezüchtet wurde, bleibt rätselhaft. Man ist sich weitgehend einig, dass sie wohl aus dem Norden und möglicherweise von Wildkatzen abstammt, doch darüber hinaus verliert sich alles andere im Bereich der Legenden.

Wissenswertes über Nualas

- Der Nuala werden im Volksmund verschiedene mystische Eigenschaften nachgesagt. So heißt es, dass das Schnurren der Katze hypnotische Eigenschaften besäße. So mancher soll stundenlang eine Nuala gestreichelt haben, in der Überzeugung, es seien nur Minuten vergangen.
- Eine andere Legende behauptet, Nualas könnten mit ihrem Blick Beutetiere in Starre versetzen, um sie leichter töten zu können.



Nuala

Größe: 0,40 bis 0,70 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,55 bis 0,95 Schritt lang (mit Schwanz); 0,35 bis 0,40 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 3 bis 6 Stein

MU 16 KL 11 (t) IN 13 CH 15

FF 10 GE 15 KO 6 KK 10 (k)

LeP 10 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 2 ZK 0 GS 10

Krallen: AT 14 TP 1W2+1 RW kurz

Biss: AT 12 TP 1W3+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier), (empfohlener Nachteil: Spieltrieb)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 12, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 7

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 4 Rationen Fleisch, Fell (5 Heller)

Kampfverhalten: Normalerweise versuchen Nualas zu fliehen. Werden sie in die Ecke gedrängt, greifen sie so lange an, bis sich eine Chance zur Flucht auftut.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP, 2 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- QS 1:** Nualas tauchen angeblich immer dort auf, wo jemand weint.
- QS 2:** Man sagt den Nualas beinahe magische Kräfte nach.
- QS 3+:** Es gibt Gerüchte, dass Nualas Nachkommen einer Katze und eines Dämons in Katzengestalt seien. Manche behaupten gar, sie stamme von Aphasmyra persönlich ab

Jagd: –1

Sonderregel:

Sanftes Schnurren: Wenn Nualas schnurren, können sie einem Kulturschaffenden pro Tag einmal eine Stufe des Zustands *Furcht* oder *Paralyse* nehmen. Dafür erhält der Kulturschaffende 1 Stufe des Zustands *Verwirrung*, falls die Katze dies wünscht. Die Katze muss dazu von dem Kulturschaffenden mindestens 1 Minute gestreichelt werden.



Scheunenkatz

Nahezu überall in Aventurien werden die Vorräte in Speichern und Scheunen von dieser Jägerin vor Nagetieren geschützt. Sogar mit Krähen, nistenden Vögeln und selten dem Fuchs soll sich die Scheunenkatz bereits angelegt haben, um ihr Revier zu verteidigen. Zu den menschlichen sogenannten Eigentümern ihrer Jagdgründe pflegt sie ein ambivalentes Verhältnis. Gerne lässt sich das Tier streicheln, aber auch nicht zu lange, nur manchmal bittet sie geradezu um Aufmerksamkeit. Futterspenden nimmt sie gerne entgegen, wird sich das Jagen allerdings nie abgewöhnen. Sollte jemand auf die Idee kommen, die Scheunenkatz als Haustier in geschlossenen Räumen zu halten, wird derjenige eine krallenbewährte Überraschung erleben. Da sich nahezu jede andere freilaufende Katzenart irgendwann mit der Scheunenkatz gekreuzt hat, gibt es sie in allen Größen, Farben und Musterungen.

Wissenswertes über Scheunenkatzen

- Es gibt einen kleinen Kreis von Liebhabern der Scheunenkatz, die für seltene dreifarbige Exemplare viel Geld bezahlen.
- Womöglich ist darauf die Tatsache zurückzuführen, dass in den Landen zwischen Gareth und Ferdok in jüngster Zeit auffällig viele Scheunenkatzen spurlos verschwunden sind.
- Schwarze Scheunenkatzen gelten vielerorts noch immer als Unglücksbringer, besonders wenn sie von rechts nach links an einem vorbeilaufen. Manche schwören, laufe sie von links nach rechts vorbei, sei dies gar noch viel schlimmer.



Scheunenkatz

Größe: 0,30 bis 0,70 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,55 bis 0,95 Schritt lang (mit Schwanz); 0,30 bis 0,35 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 3 bis 8 Stein

MU 12 KL 12 (t) IN 13 CH 12

FF 10 GE 14 KO 6 KK 13 (k)

LeP 10 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 1 ZK –2 GS 10

Krallen: AT 14 TP 1W2 RW kurz

Biss: AT 12 TP 1W3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier), Spieltrieb

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 4

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 4 Rationen Fleisch, Fell (3 Heller)

Kampfverhalten: Normalerweise versuchen Scheunenkatzen zu fliehen. Werden sie in die Ecke gedrängt, greifen sie so lange an, bis sich eine Chance zur Flucht auftut.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP, 2 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- QS 1:** Es gibt viele verschiedene Katzenrassen in Aventurien, doch die meisten Katzen auf Bauernhöfen oder Städten sind Scheunenkatzen.
- QS 2:** Einige Hexen halten sich Katzen als Haustiere.
- QS 3+:** Katzen sind in den meisten Städten gerne gesehen, da sie Mäuse und Ratten jagen.

Jagd: –1



Wildkatze

Wildkatzen unterscheiden sich von Scheunenkatzen durch ihren wesentlich dickeren Schwanz und die stets gelblichgraue Farbe ihres Felles, das von dunklen Streifen und Flecken durchzogen wird. Gewöhnlich bekommt man sie nur selten zu Gesicht, da sie überaus scheu und vorsichtig sind. Werden sie doch einmal angegriffen oder können sich aufdringlichen Genossen nicht entziehen, kämpfen sie bis zum Tode. Anders als domestiziertes Spielverhalten und seine mitunter blutigen Folgen, mit denen Katzenhalter vertraut sind, handelt es sich bei Verletzungen von Wildkatzen um Wunden, die sofortiger Behandlung bedürfen. Trotz des Klischees der reinlichen Katze ist sie schließlich ein Wildtier, das ein Zuhause für zahlreiche Parasiten bietet. Daher ist es klug, ihr ausdauerndes Fauchen als Warnung vor ihren Krallen ernst zu nehmen, die zudem weit länger und schärfer als jene domestizierter Katzenarten sind. Fangen und Abrichten lässt sich die Wildkatze selbst unter süßesten Verlockungen oder härtester Gewalt nicht.

Wissenswertes über Wildkatzen

- Der Mythos, Katzen haben sieben Leben, lässt sich wahrscheinlich auf die Konstitution der Wildkatze zurückführen, die schlimmste Verletzungen innerhalb weniger Tage regenerieren kann.
- Die Schnurrhaare einer Wildkatze sollen, an den Gürtel gebunden, vor Angriffen aus dem Hinterhalt warnen, indem sie, wie Grillenbeine aneinander reibend, einen fürchterlichen Ton erzeugen.
- Um letzte Zweifel auszuräumen, hilft ein Blick auf die übergroßen Pranken einer Wildkatze, um sie von einer riesenwüchsigen Scheunenkatze zu unterscheiden.



Wildkatze

Größe: 0,70 bis 0,80 Schritt (ohne Schwanz); 0,90 bis 1 Schritt (mit Schwanz); 0,40 bis 0,45 Schritt (Schulterhöhe)

Gewicht: 9 bis 12 Stein

MU 14 **KL** 10 (t) **IN** 13 **CH** 12

FF 8 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 13 (k)

LeP 12 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** –1 **GS** 10

Krallen: **AT** 14 **TP** 1W2+1 **RW** kurz

Biss: **AT** 13 **TP** 1W3+1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 3, Klettern 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 11, Verbergen 12, Willenskraft 3

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 4 Rationen Fleisch, Fell (3 Heller)

Kampfverhalten: Die Wildkatze scheut in der Regel den Umgang mit Zweibeinern, wenn sie sich bedroht fühlt, greift sie jedoch auch größere Wesen an. In die Enge getrieben, kämpft sie bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP oder weniger

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Tierkunde (Wildtiere):

- QS 1:** Eine Wildkatze soll über sieben Leben verfügen. Man bekommt sie nicht so schnell tot.
- QS 2:** Es sind scheue Tiere, man sollte sie aber keinesfalls reizen. Besonders ihrem Versteck sollte man nicht zu nahe kommen.
- QS 3+:** Manche Hexe soll sich statt eines Stubentigers auch eine Wildkatze als Vertrautentier halten.

Sonderregeln:

Sieben Leben: 5 % (1 auf W20) aller Wildkatzen verfügen tatsächlich über 7 Leben. Wenn ihre LeP auf 0 oder darunter gesunken sind, erwachen sie 1 Stunde später wieder mit halber Lebensenergie. Beim achten Ableben, wenn ihr Kopf abgetrennt wurde oder ihr Körper immensen Schaden erlitten hat (durch Säure, Feuer etc.), stirbt sie jedoch endgültig.

Jagd: –1

Esel & Eselartige

Esel

Esel können in Aventurien grob in zwei Sorten unterteilt werden: die Mherwati und die Schwarzen Thaluser. Der Schwarze Thaluser ist ein Esel, dessen wilde Vorfahren aus dem Bergland um Rashdul stammen. Das Fell des Esels ist dunkelbraun oder schwarz. Er gilt als überaus brünstig und macht bisweilen selbst vor Pferden nicht halt – eine Verbindung, aus der die Mehrheit der Maultiere entsteht. Verbreitet ist der Schwarze Thaluser mittlerweile in den ganzen Tulamidenlanden inklusive Aranien, aber auch in Almada, vielen Zwergensiedlungen und einigen weiteren Teilen Mittelaventuriens. Die Mherwati sind eine Eselrasse, die deutlich kleiner ist als der Schwarze Thaluser. Ihr Fell ist kurz, glatt und graubraun gefärbt, und durch ihre gesenkten Lider sehen sie stets aus, als seien sie schläfrig. Sie sind die bekannteste und am weitesten verbreitete Eselsart, die den meisten Aventuriern irgendwann in ihrem Leben begegnet. Mherwati sind Einzelgänger, die sich eher an einen zweibeinigen Versorger gewöhnen als an eine Herde Esel. Werden sie auf eine Koppel mit anderen Artgenossen gebracht, gehen sie sich bestenfalls aus dem Weg, im schlechtesten Fall beißen sie sich gegenseitig.

Wissenswertes über Esel

- ☛ Schwarze Thaluser sind auch bei Zwergen sehr beliebt, welche die Tiere gerne in ihren Minen einsetzen.
- ☛ Sollte ein Mherwati ohne erkennbaren Grund die Arbeit verweigern, liegt es wahrscheinlich nur daran, dass er nicht sehen kann, wohin er geht. Meist steht ihm einfach sein Besitzer im Weg und ist das eigentliche Problem.
- ☛ Dolguruk der Schwarze, der Sultan von Thalusa, soll einen Schwarzen Thaluser namens Shenny besitzen – das einzige Wesen, dem er echte Sympathie entgegenbringt.



Esel

Größe: 1,20 bis 1,40 Schritt (ohne Schwanz); 1,00 bis 1,60 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 250 bis 400 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

Tritt: AT 8 TP 1W6+3 RW kurz

Biss: AT 10 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine / (empfohlen: Störrisch)

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 Lebenspunkte; 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+:** Ein Esel sehnt 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.



Grautier

Grautiere unterscheiden sich von den übrigen Eseln Aventuriens vor allem in ihrem Bedürfnis nach einem regen Sozialleben. Wild leben sie in großen Gruppen von etwa vierzig bis fünfzig Tieren, wobei die gelegentlich auftretende zottige Streifenzeichnung an ihren Beinen einen Hinweis auf den Hintergrund dieses Verhaltens gibt: So ist es wahrscheinlich, dass das Grautier von den Eseln des Orklandes abstammt, wo ein starker Gruppenzusammenhalt das einzige ist, was einen zuverlässig vor den zahlreichen Jägern der gefährlichen Region schützen kann. Äußerlich unterscheiden sich Grautiere von anderen Eseln durch ihre durchschnittlich größere Schulterhöhe und ihre kürzeren Ohren sowie eine gewisses natürliches verlottertes Aussehen, das keineswegs auf ein kränkendes Exemplar hindeutet. Kulturschaffende Bezugspersonen sollten bei der Pflege des Grautiers insbesondere darauf achten, es mit vielen verschiedenen Leuten in Kontakt zu bringen, um das Umfeld einer Herde zu simulieren. Besser noch begleitet ein Grautier eine größere Gruppe Reisender.

Wissenswertes über Grautiere

- Das Grautier drückt seine Zuneigung durch ausgiebiges Beschnüffeln aus. Es freut sich, wenn die Geste durch sanftes Streicheln seines empfindlichen Nasenrückens erwidert wird.
- Wilde Exemplare scharren oft nach süßen Wurzeln, weshalb gezähmte Grautiere gut mit zuckerhaltigen Leckerbissen bestochen werden können.



Grautier

Größe: 1,30 bis 1,50 Schritt (ohne Schwanz); 1,10 bis 1,70 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 45 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** –1 **ZK** 1 **GS** 11

Tritt: **AT** 8 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

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

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine / (empfohlen: Störrisch)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Tritt), Zu Fall bringen (Tritt)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 11, 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 (4 Silbertaler)

Kampfverhalten: Grautiere meckern gerne und beißen, wenn sie irritiert sind. In einen echten Kampf lassen sie sich jedoch nicht ohne Grund verwickeln, sofern sie stattdessen irgendwie fliehen können.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte; Wenn der Nachwuchs oder eine enge Bezugsperson bedroht ist, kämpfen sie bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 34 LeP, 22 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- QS 1:** Grautiere sind stur und meinen, alles besser zu wissen. Wenn sie keine Lust haben, sich zu bewegen, bewegen sie sich auch nicht.
- QS 2:** Süße Wurzeln riechen Grautiere schon aus mehreren Schritt Entfernung. Bis sie den Leckerbissen ausgeschart und verspeist haben, werden sie alle Befehle ignorieren.
- QS 3+:** Ohne große Herde oder zahlreiche Bezugspersonen wird selbst ein junges, munteres Grautier in wenigen Wochen dahinsiechen.

Jagd: 0

Sonderregeln:

Packesel: Grautiere können ein Gewicht von bis zu 120 Stein tragen.

Maulesel und Maultier

Maulesel entstehen aus der Kreuzung von einem Pferdehengst und einer Eselsstute, Maultiere sind das Produkt des gegenteiligen Falles.

Maulesel erhalten kaum äußerliche Eigenschaften ihres Pferdevaters und sehen im Grunde aus wie gewöhnliche Esel. Auch in ihren Verhaltensmustern kommen sie meist nach ihrer Mutter, weshalb Maulesel in der Regel nicht gezielt gezüchtet werden.

Maultiere hingegen sehen ihrer Pferdemutter ähnlicher als ihrem Eselsvater, wenngleich sich die langen Eselsohren stets zu vererben scheinen. Dazu tragen sie einen Pferdeschweif statt einer Eselsquaste und kommen in vielen unterschiedlichen Farben vor, sind manchmal sogar gescheckt. Männliche Maultiere sind unfruchtbar, Weibliche im Großteil der Fälle ebenfalls. Maultiere werden aufgrund ihrer enormen Belastbarkeit und ihrer hohen Lebenserwartung von rund 50 Jahren gerne in der Landwirtschaft eingesetzt, wo Pferde an der Anstrengung frühzeitig ermüden würden.

Wissenswertes über Maulesel und Maultiere

- Dunkler gefärbte Maultiere tragen um das Maul meist eine charakteristische weiße Färbung, die auch Mehlmaul genannt wird. Der Spitzname Mehlmäulchen ist daher für Maultiere sehr beliebt.
- Die Rahjakirche hält Maulesel und Maultiere in Ehren, da sie ihr als Symbol für Liebe wider oberflächliche Differenzen gelten.
- Maultiere entstehen in der Wildnis normalerweise nicht, aber hingegen sehr wohl, wenn ein Schwarzer Thaluser (siehe Seite 37) irgendwie in die Ställe eines Gestüts einbricht.



Maulesel und Maultier

Größe: 1,30 bis 1,60 Schritt (ohne Schwanz); 1,10 bis 1,80 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 250 bis 450 Stein

MU 12 KL 12 (t) IN 14 CH 12

FF 10 GE 13 KO 16 KK 16

LeP 45 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK –1 ZK 1 GS 11

Tritt: AT 8 TP 1W6+4 RW kurz

Biss: AT 12 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine / (empfohlen: Störrisch)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Tritt), Zu Fall bringen (Tritt)

Talente: Einschüchtern 3, Klettern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 12, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 5, Verbergen 2, Willenskraft 12

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 180 Rationen Fleisch, Fell (3 Silbertaler)

Kampfverhalten: Maulesel und Maultier kämpfen nur in Notsituationen. Streitereien bewältigen sie gewöhnlich mit Drohgebärden.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte; Ausnahmen sind bei Gegnern denkbar, die das Tier in der Vergangenheit wiederholt provoziert haben.

Schmerz +1 bei: 34 LeP, 22 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Maulesel und Maultiere sind weniger stur als andere Eselsarten, doch genauso misstrauisch. Wenn ihnen etwas gefährlich vorkommt, verweigern sie jegliche Beschäftigung damit.
- **QS 2:** Maultiere können durch ihren Pferdeschweif von Mauleseln unterschieden werden, welche stattdessen eine Eselsquaste zum Fliegenvertreiben verwenden.
- **QS 3+:** Maultiere und Maulesel können 50 Jahre alt werden, wenn sie in ihrem Leben nie größere Verletzungen erleiden mussten.

Jagd: 0

Sonderregeln:

Packesel: Maultiere und Maulesel können ein Gewicht von bis zu 130 Stein tragen.



Pferde

Elenviner Vollblut

Die Elenviner Vollblutpferde stammen aus einer der edelsten Shadifzüchtungen mit Warunkern ab. Je nach Blutlinie unterscheidet sich die Farbe des Fells ein wenig, wobei Braune und Fuchse vorherrschen. Diese Pferderasse weist ein starkes Temperament auf, das wohl von den Shadifvorfahren kommt, sowie eine unglaubliche Schnelligkeit und gutes Sprungvermögen.

Elenviner Vollblüter lassen sich gut ausbilden und eignen sich sowohl als Rennpferd, da sie eine sehr hohe Geschwindigkeit im Galopp erreichen, als auch als adliges Reittier, als Zugpferd für Prunkkutschen oder als Kampfgefährte in der Schlacht. Im Mittelreich gelten sie als die edelsten Tiere, die keinen Vergleich mit den tulamidischen Shadifs zu scheuen brauchen. Den berühmten Ferdoker Lanzerinnen stehen ausschließlich Elenviner Vollblüter zur Seite.

Wissenswertes über Elenviner Vollblüter

- Die ursprünglichen Shadifzuchtlinien der Vollblüter gehen auf die legendären Hengste Chalik al-Kalif (der Herrscher), Nazir al-Orhima (der Kluge), Cherun al-Damacht (der Glänzende), Alrik al-Djinn (der Geschickte) und Shabob al-Raschtul (der Unüberwindliche) zurück.
- Gerüchten zufolge soll es in einer der Zuchtlinien keine Warunker Stute gewesen, die man mit einem Shadifhengst gepaart hat, sondern ein Elfenross.



Elenviner Vollblut

Größe: 2,30 bis 2,80 Schritt lang;

1,60 bis 1,80 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 450 bis 550 Stein

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

FF 8 **GE** 14 **KO** 22 **KK** 24

LeP 70 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 14

Tritt: **AT** 16 **TP** 1W6+6 **RW** mittel

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Niederreiten: **AT** 15 **TP** 2W6+4 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Sprungsicher, (empfohlen: Schnell) / (empfohlen: Nervös)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag, (empfohlen: Trittsicher (Gelände des Ausbildungsorts))

Talente: Einschüchtern 3, Klettern (keine Probe erlaubt; Pferde können nicht klettern), Körperbeherrschung 5, Kraftakt 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Verbergen 1, Willenskraft 3

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 300 Rationen Fleisch, Fell (23 Silbertaler)

Kampfverhalten: Elenviner Vollblüter flüchten immer, solange sie keine gegenteiligen Befehle erhalten. Können sie nicht fliehen oder werden sie erschreckt, treten sie nach vorne oder hinten aus. Sie ziehen es vor zu treten und beißen nur, wenn ihr Gegner sich ohnehin direkt vor ihrem Maul befindet.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 49 LeP, 33 LeP, 16 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

QS 1: Elenviner Vollblüter treten im Schreck oft aus, weshalb man sich ihnen langsam und nicht von hinten nähern sollte.

QS 2: Sie werden gerne verwöhnt und merken sich die Gesichter der Leute, die sie für harte Arbeit ausgiebig belohnen.

QS 3+: Elenviner Vollblüter mögen Katzen nicht besonders und scheuen in deren Nähe. Interessanterweise wird diese Abneigung durch Katzen nicht erwidert.

Jagd: –2

Sonderregeln:

Packesel: Elenviner Vollblüter können ein Gewicht von bis zu 160 Stein tragen.

Goldfelser

Jeder Novadi weiß die unerreichte Schnelligkeit und die schier überderische Ausdauer eines reinrassigen Goldfelters zu schätzen und zu ehren. Tatsächlich sind diese Pferde der ganze Stolz novadischer Züchter, die sich mit größter Hingabe der Aufgabe widmen, die kostbaren Eigenschaften der Rennpferde mit der Schönheit der strahlenden Praiosscheibe zu verschmelzen. Im Fell eines jeden dieser hochgewachsenen Fuchse schimmert die Farbe der Wüste, die mal eher golden und strahlend, mal eher rot und glühend unter dem blassen Sandton hervor blitzt. Goldfelser sind reinrassige Zuchtpferde der Novadis und werden von diesen meist nicht nur hingebungsvoll aufgezogen, sondern auch sorgfältig ausgebildet. Daher gilt der Besitz eines solch edlen Geschöpfes nicht nur deshalb als Prestige, weil diese Tiere in freier Wildbahn nicht vorkommen. Ein fertig ausgebildeter Goldfelser beherrscht meist die Fähigkeit zur „Stillen Wacht“ (siehe Seite 125) oder kann rennen wie auf „Rastullahs Schwingen“ (siehe Seite 123). Und bislang hat noch jeder novadische Züchter das Geheimnis, wie die Tiere diese außergewöhnlichen Fähigkeiten erlernen, mit ins Grab genommen.

Wissenswertes über Goldfelser

- ☛ Goldfelser weigern sich grundsätzlich, als Zugtiere zu arbeiten.
- ☛ Wer einen Goldfelser erwerben möchte, wird der Sitte nachkommen müssen, während der gesamten Ausbildung des Pferdes vor Ort dem novadischen Lehrer zur Seite zu stehen, damit das Tier sich auf die neue Bezugsperson einlassen kann.



Goldfelser

Größe: 2,30 bis 2,80 Schritt lang;

1,60 bis 1,75 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 450 bis 550 Stein

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

FF 8 **GE** 14 **KO** 22 **KK** 22

LeP 65 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 15

Tritt: **AT** 16 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

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

Niederreiten: **AT** 15 **TP** 2W6+4 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Feurig, (empfohlen: Schnell) / (empfohlen: Eigenwillig)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag, (empfohlen: Rastullahs Schwingen, Stille Wacht)

Talente: Einschüchtern 5, Klettern (keine Probe erlaubt; Pferde können nicht klettern), Körperbeherrschung 5, Kraftakt 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Verbergen 1, Willenskraft 3

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 300 Rationen Fleisch, Fell (23 Silbertaler)

Kampfverhalten: Goldfelser sind stolze Tiere, die auf Provokationen standhaft und mit Drohgebärden reagieren. Sie fliehen, sobald sie 25 % ihrer LeP verloren haben. Falls ihnen ein Reiter zur Seite steht, fliehen sie nicht.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 49 LeP, 33 LeP, 16 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- ☛ **QS 1:** Goldfelser arbeiten nicht als Zugtiere und werden aggressiv, wenn sie lange Zeit schwere Lasten tragen müssen.
- ☛ **QS 2:** Mit Datteln kann man einen beleidigten Goldfelser schnell wieder positiv stimmen.
- ☛ **QS 3+:** Goldfelser richten sich in Herden stets nach dem mutigsten Mitglied, das ihrem eigenen, ausgeprägten Selbstbewusstsein etwas entgegensetzen hat.

Jagd: –2

Sonderregeln:

Packesel: Goldfelser können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.



Langmähne

Kaum ein Vierbeiner ist so trittsicher im Gelände wie die thorwalschen Langmähnen. Denn sie beherrschen als eine der wenigen Pferderassen Aventuriens das sogenannte *Trendeln*. Dies ist eine einzigartige Gangart, durch die für den Reiter selbst jede noch so unangenehme Reise zum bequemen Pläsir wird. Allerdings kommen meist nur die Kinder unter den Thorwalern zu diesem Vergnügen, da die geringe Schulterhöhe der Langmähnen sie für ausgewachsene Menschen – insbesondere für Thorwaler – zu eher ungeeigneten Reittieren macht. Ihrer orkischen Abstammung verdanken sie ihre große Stärke und die herausragende Zähigkeit, die sie zu idealen Trag- und Zugtieren macht, allerdings ebenso eine gewisse wilde Eigensinnigkeit. Aufgrund dessen hält sich unter Thorwalern hartnäckig das Gerücht, dass die Langmähnen ohnehin ursprünglich nur ihrer namensgebenden Haarpracht wegen domestiziert wurden. Denn diese bringt – schenkt man dem Volksmund Glauben – Glück. Es ist somit kein Wunder, dass man kaum eines dieser Pferde ansichtig wird, dessen Haar nicht aufwendig gekämmt, geflochten und verziert ist.

Wissenswertes über Langmähnen

- Die charakteristischen Beinstreifen der Langmähne verweisen auf ihre Abstammung von Orklandpferden.
- Manche Thorwaler tragen perlenverzierte Zöpfe aus Langmähnenhaar als Glücksbringer um ihren Hals.
- Tatsächlich scheinen die Pferde die intensive Pflege ihrer Mähne sehr zu genießen, weigern sie sich doch beizeiten, zu arbeiten, wenn ihre Haare unpflegt sind.



Langmähne

Größe: 1,90 bis 2,00 Schritt lang;

1,40 bis 1,50 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 500 bis 550 Stein

MU 10 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 13

FF 8 **GE** 12 **KO** 23 **KK** 25

LeP 65 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 12

Tritt: **AT** 14 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

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

Niederreiten: **AT** 14 **TP** 2W6+4 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Trendeln / keine

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag

Talente: Einschüchtern 2, Klettern (keine Probe erlaubt; Pferde können nicht klettern), Körperbeherrschung 4, Kraftakt 9, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Verbergen 6, Willenskraft 3

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 300 Rationen Fleisch, Fell (20 Silbertaler)

Kampfverhalten: Langmähnen flüchten bei jeglicher Konfrontation und versuchen, sich zu verstecken, wenn das Gelände es zulässt.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 49 LeP, 33 LeP, 16 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

QS 1: Langmähnen baden gerne. Manch einer vermutet, ihre Mähnen werden erst durch die regelmäßige Sonderbehandlung so ungewöhnlich lang.

QS 2: Langmähnen haben das Trendeln als zusätzliche Gangart angeboren, was ihren Reiterinnen zusätzliche Erschwernisse durch Erschütterungen erspart.

QS 3+: Langmähnen erkennen einander an den Streifenmustern auf ihren Beinen.

Jagd: –2

Sonderregeln:

Packesel: Langmähnen können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.



Nordmähne

Nordmähnen haben einen massiven Körperbau, dessen Raffinesse einen subtilen Hinweis auf die Vermischung zweier scheinbarer Gegensätze gibt. So soll die Nordmähne einst aus einer Kreuzung zwischen den Lastenpferden der Svelttaler mit edlen Wüstenpferden der Novadis hervorgegangen sein. Sie gelten als anspruchslos und zuverlässig, was wiederum auf den Umstand zurückzuführen ist, dass diese Pferde mittlerweile vor allem von Bauern gezüchtet werden. Was sich ursprünglich von der Kreuzung erhofft wurde, ist heute unbekannt, wobei ein militärischer Hintergrund naheliegt. Tatsächlich sind Nordmähnen nur schwer aus der Ruhe zu bringen, hervorragend als Lasttiere geeignet sowie solide Reittiere, die nur gelegentlich aus dem Schritt fallen. Wahnsinnig grazil sind ihre Bewegungen nicht, doch können sie, als eine der wenigen Pferderassen Aventuriens, problemlos einen voll gerüsteten Ritter befördern.

Wissenswertes über Nordmähnen

- Da die Züchtung der Tiere im Laufe der Zeit immer mehr zu einer Beschäftigung der Bauern geworden ist, die vor allem Nützlichkeit schätzen, ist die lange blonde Mähne, für welche die Rasse ehemals bekannt war, mittlerweile fast vollständig verloren gegangen.
- Nordmähnen pflegen manchmal die seltsame Angewohnheit, das lange Fell an ihren Hufen mit den Zähnen zu bekauen.
- Auf dem Lande werden häufig Wettbewerbe veranstaltet, bei denen Preise für die größte gezogene Last sowie die schönste Fellfärbung vergeben werden. Nordmähnen haben den Ruf, gewöhnlich in beiden Kategorien abzuräumen, da sie meist die edelsten, für Bauern noch erschwinglichen Pferde sind.



Nordmähne

Größe: 1,90 bis 2,00 Schritt lang;

1,40 bis 1,55 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 500 bis 600 Stein

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

FF 8 **GE** 13 **KO** 23 **KK** 25

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

VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 12

Tritt: **AT** 14 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

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

Niederreiten: **AT** 14 **TP** 2W6+4 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Genügsam) / keine

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag, (empfohlen: Gewohnheitstier)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern (keine Probe erlaubt; Pferde können nicht klettern), Körperbeherrschung 5, Kraftakt 9, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 3, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 300 Rationen Fleisch, Fell (20 Silbertaler)

Kampfverhalten: Nordmähnen sind standhaft und fliehen erst bei Verlust von mindestens 25 % ihrer LeP. Im Kampf verlassen sie sich auf ihre stämmigen Beine, ihr Gebiss gebrauchen sie kaum.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 49 LeP, 33 LeP, 16 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- QS 1:** Nordmähnen sind zufrieden, solange sie in vorhersehbaren Zeitfenstern Nahrung, Ruhe und Zuwendung bekommen. Ist alles in seiner gewohnten Ordnung, sind sie ausdauernd und zuverlässig.
- QS 2:** Selbst eine voll gerüstete Ritterin kann von einer Nordmähne über lange Strecken transportiert werden.
- QS 3+:** Jeder Landwirt träumt davon, eine Nordmähne auf seinem Hof zu haben, da die fleißigen Tiere, einmal an den Alltagsablauf gewöhnt, sogar von sich aus zum Pflug laufen und mit der Arbeit beginnen.

Jagd: –2

Sonderregeln:

Packesel: Langmähnen können ein Gewicht von bis zu 170 Stein tragen.



Shadif

Die Shadif sind Kriegspferde von hartem Charakter. Sie verhalten sich, als wüssten sie um ihren Adel, sind sie doch die ursprünglichen Pferde der Novadis, bei denen die Tiere allgemein als lebendes Geschenk Rastullahs gelten. Sie tragen ihren Schweif erhoben und sind bekannt dafür, ihr Gegenüber unnachgiebig zu fokussieren. Trotz ihres Stolzes gelten die Shadif als freundlich und nahbar. Ihnen jedoch den Respekt zu verwehren, den sie zu verdienen glauben, wird gerne einmal mit Tritten heimgezahlt.

Es gibt ausschließlich vollständig weiße oder schwarze Exemplare, wobei nach Anspruch des Züchters Mähne und Fell immer von gleicher Farbe, ja sogar dem gleichen Farbton zu sein haben. Jeder Versuch, einen Shadif käuflich zu erwerben, wird unter normalen Umständen scheitern. Sie werden ausschließlich von Novadikriegern zu Kriegspferden ausgebildet und knüpfen ein enges Band mit diesen, das von absoluter Treue gekennzeichnet ist.

Wissenswertes über Shadif

- Ein Shadif gilt seinem Reiter als Familienmitglied und wird nach seinem Tode in einem gemeinsamen Grab zur Ruhe gelegt.
- In Al'Anfa versucht man sich an der Zucht von Glanzrapen-Shadif. Diese werden Boronsmähen genannt und von den Novadis mehr als kritisch beäugt, da sie sich zurecht fragen, wie die Al'Anfaner an ihre Zuchtpferde gelangt sind.



Shadif

Größe: 2,30 bis 2,80 Schritt lang;

1,60 bis 1,75 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 450 bis 550 Stein

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

FF 8 **GE** 14 **KO** 22 **KK** 22

LeP 65 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 14

Tritt: **AT** 16 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

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

Niederreiten: **AT** 15 **TP** 2W6+4 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schönes Fell, (empfohlen: Schnell) / keine

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag, Warnsignal, (empfohlen: Rastullahs Schwingen, Stille Wacht)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern (keine Probe erlaubt; Pferde können nicht klettern), Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Verbergen 0, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 300 Rationen Fleisch, Fell (50 Silbertaler)

Kampfverhalten: Shadif weichen vor Bedrohungen nicht zurück und verteidigen sich bis zum Tod, solange jemand zusieht. Sollten sie alleine einer Gefahr gegenüberstehen, fliehen sie jedoch sofort.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 49 LeP, 33 LeP, 16 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- QS 1:** Shadif geizen nicht mit Warnsignalen, wenn sie sich provoziert fühlen, greifen allerdings selten von sich aus an, und dann auch nur, um ihren Stolz zu verteidigen.
- QS 2:** Beim Handel mit Shadif wird viel betrogen. Ein echtes, reinrassiges Tier kann man an seinem makellosen, einfarbigen Fell erkennen.
- QS 3+:** Shadif orientieren sich in ihrem Verhalten stark an der kulturschaffenden Bezugsperson, mit der sie ihr gesamtes Leben lang aufgewachsen sind. Ein späteres Band kann nur mit intensiver Hingabe während der Ausbildung geknüpft werden. Später im Leben gelten dem Shadif alle anderen Personen als flüchtige Bekanntschaften.

Jagd: –2

Sonderregeln:

Packesel: Shadif können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.



Svellttaler Kaltblut

Das Svellttaler Kaltblut erkennt man an seiner struppigen Mähne, die aus praktischen Gründen meist kurz geschnitten wird, sodass sie steil nach oben steht. Sein Schweif ist natürlicherweise kurz, seine Hufe moderat bis stark behangen. Es gibt die Pferde in allen möglichen Farben, wobei sie stets mindestens zwei verschiedene in wilden Schackenmustern zur Schau stellen. Ihr muskulöser Körperbau macht sie zu idealen Streitrössern. Selbst mit Rüstungen oder Geschirr behangen scheinen sie nichts an ihrer Schnelligkeit einzubüßen. Der Svellttaler Städtebund hat in den Orkriegen stark gelitten, was sich in einer verminderten Zahl von Gestüten niedergeschlagen hat. Nicht nur, dass die Orks die Svellttaler Kaltblüter oft geraubt und die Gestüte nach der Plünderung zerstört haben, auch die finanzielle Not in den Jahren nach dem Krieg hat den erneuten Aufbau oftmals auch dort verhindert, wo sich überhaupt noch Überlebende zu diesem Zweck hätten zusammenfinden können. Nichtsdestotrotz hat die Rasse nie an Popularität verloren und die Krise überlebt, weil einige Tiere nach Lowangen und Donnerbach gerettet wurden.

Wissenswertes über Svellttaler Kaltblüter

- Aus der Ferne kann man Svellttaler Kaltblüter aufgrund ihres stämmigen Körperbaus und ihres Schackenfells durchaus mit Kühen verwechseln.
- Im Donnerbacher Rondratempel wird von Geweihten eine Militärstrategie entwickelt, die sich dies zunutze machen will: Um die Zahlen des eigenen Heeres zu verschleiern, werden die Reittiere innerhalb von Kuhherden abgestellt.



Svellttaler Kaltblut

Größe: 2,40 bis 3,00 Schritt lang;

1,80 bis 2,00 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 750 bis 900 Stein

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

FF 8 **GE** 15 **KO** 24 **KK** 25

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

VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 12

Tritt: **AT** 15 **TP** 1W6+7 **RW** mittel

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Niederreiten: **AT** 15 **TP** 2W6+6 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Ruhiges Temperament, (empfohlen: Geduldig) / (empfohlen: Einzelgänger)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag

Talente: Einschüchtern 2, Klettern (keine Probe erlaubt; Pferde können nicht klettern), Körperbeherrschung 4, Kraftakt 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 2, Willenskraft 3

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 400 Rationen Fleisch, Fell (25 Silbertaler)

Kampfverhalten: Svellttaler Kaltblüter sind besonnen und ergreifen nie panisch die Flucht. Sie warten gewöhnlich geduldig, bis sich eine Chance zur Flucht ergibt, und suchen dann das Weite. In der Zwischenzeit machen sie sich ihre Körpermasse zunutze, indem sie mit Niederreiten-Angriffen eine Schneise bahnen.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 49 LeP, 33 LeP, 16 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- **QS 1:** Svellttaler Kaltblüter können meist auch von Reitanfängern sicher geritten werden, da sie sich auch von unerwarteten Gesten nicht beunruhigen lassen.
- **QS 2:** Viele Militärstrategien wurden in direktem Bezug auf das Svellttaler Kaltblut entwickelt, da seine körperliche Ruhe selbst langwierige Manöver zulässt, ohne dass solche Vorhaben je am Tier scheitern würden.
- **QS 3+:** Einige Exemplare ziehen überwiegende Einsamkeit dem Stress des Gruppenlebens vor. Was bei anderen Pferden Anlass zur Sorge wäre, ist hier demnach nicht ungewöhnlich.

Jagd: –2

Sonderregeln:

Packesel: Svellttaler Kaltblüter können ein Gewicht von bis zu 210 Stein tragen.



Teshkaler

Ihren Namen haben die Teshkaler von ihrem ursprünglichen Züchtungsort, der kleinen andergastischen Ortschaft Teshkal. Das Gestüt ist berühmt, und seine Pferde erzielen als Prunk- und Kutschpferde auf Viehmärkten horrenden Preise. Viele Züchter und Pferdeliebhaber nehmen an, dass die Teshkaler aus Sveltaler Kaltblütern und Orklandponys entstanden, nun aber als eigene Pferderasse anzusehen sind.

Teshkaler gelten als rahjagefällige Pferderasse. Die schwarzen Kaltblüter mit dem leicht glänzenden Fell sind eine auffällige Erscheinung, und ihr schlanker, aber dennoch muskulöser Körper macht sie zu idealen Kutschpferden. Charakteristisch für die schönen Tiere ist auch der Fellbehang an ihren Läufen.

Um Teshkaler auszubilden, benötigt man Sorgfalt und vor allem Geduld. Diese Pferderasse ist bisweilen ein wenig eigensinnig, sodass ein Ausbilder hin und wieder damit beschäftigt sein wird, dem Tier seine Unarten auszutreiben.

Wissenswertes über Teshkaler

- Das Teshkaler Gestüt trägt eine verzierte Krone im Wappen, welches Fohlen aus eigener Zucht in der Regel in die Haut gebrannt oder als permanenter Schmuck in die durchstochenen Ohren gehängt wird.
- Mit einem eigenen Wochenblatt informiert das Teshkaler Gestüt die Allgemeinheit über die neusten Neuigkeiten rund um Zucht, Preise und landesweite Wettbewerbe, bei denen oft ein vielversprechender Nachkomme aus der eigenen Zucht gewonnen werden kann.
- Aufgrund seines sanften Ganges ist der Teshkaler auch als Zirkus- oder Schützenpferd sehr gut geeignet.



Teshkaler

Größe: 2,20 bis 2,80 Schritt lang;

1,50 bis 1,70 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 400 bis 600 Stein

MU 10 **KL** 9 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 8 **GE** 14 **KO** 23 **KK** 25

LeP 80 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 12

Tritt: **AT** 15 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

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

Niederreiten: **AT** 14 **TP** 2W6+4 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Tritt)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern (keine Probe erlaubt; Pferde können nicht klettern), Körperbeherrschung 4, Kraftakt 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 2, Willenskraft 3

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 300 Rationen Fleisch, Fell (20 Silbertaler)

Kampfverhalten: Teshkaler Pferde versuchen immer, zu flüchten. Können sie nicht fliehen oder werden sie erschreckt, treten sie nach vorne oder hinten aus. Manche Pferde haben zudem die schlechte Angewohnheit, Menschen zu beißen.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 60 LeP, 40 LeP, 20 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- QS 1:** Die Teshkaler Pferde kommen aus dem östlichen Anergast, wo sich praktisch das gesamte öffentliche Leben um die Zucht der Vierbeiner dreht.
- QS 2:** Teshkaler sind Kaltblüter und dadurch nicht so schnell und edel wie weiter im Süden gezüchtete Pferderassen, dafür aber kräftiger und belastbarer.
- QS 3+:** Einige Teshkaler behalten Schrullen zurück, die ihnen bei einer unvollkommenen Ausbildung nicht ganz ausgetrieben wurden.

Jagd: –2

Sonderregeln:

Packesel: Teshkaler Pferde können ein Gewicht von bis zu 200 Stein tragen.



Tralloper Riese

Tralloper Riesen sind die größten Pferde Aventuriens, dazu breit gebaut, muskulös und durch die dichte Mähne und den oftmals langen Behang an den Fesseln ein wahrhaft beeindruckender Anblick. Die enorme Größe und die dementsprechend gesunde Masse der Tiere macht sie schon seit jeher zur ersten Wahl für jeden Ritter und mutigen Kämpfer, der hoch zu Pferde in die Schlacht zu reiten gedenkt. Dabei ist es beinahe ironisch, dass diese überwiegend zum Kampf gezüchteten und ausgebildeten Geschöpfe im Grunde ihrer Seele eigentlich zu den gutmütigsten und sanftesten Wesen des Kontinents gehören und trotz ihrer imposanten Gestalt eher zur Flucht als zum Angriff neigen. Die enorme Gutmütigkeit, kombiniert mit der ungeheuren Trag- und Zugkraft, macht die Tralloper Riesen zu idealen Weggefährten, die auch über lange Strecken ausdauernd und zuverlässig die schwersten und unhandlichsten Lasten bewegen können. Allerdings ist auch zu erwähnen, dass die enorme Leistungsfähigkeit der Tiere ihren Preis hat, den nicht jeder Pferdehalter zu zahlen bereit ist.

Abseits von Weiden haben sich zahlreiche Abarten dieser Pferde verbreitet, so etwa die Norburger Riesen im Bornland oder die Tobimora-Falben im Tobrischen.

Wissenswertes über Tralloper Riesen

- Im Moghulat Oron wurden einst Tralloper Riesen zur Zucht einer Unterart, der sogenannten Arania-Pferde, genutzt, um die Daimoniden Shadifritium zu kreieren, die den herrschenden Dämonenpaktiererinnen als unheilige Rösser dienten.
- Eine Legende besagt, Tralloper Riesen seien die Nachkommen von Einhörnern und Riesrössern, den Pferden, die angeblich jenseits des Ehernen Schwerts Riesen über die Lande tragen.



Tralloper Riese

Größe: 2,50 bis 3,10 Schritt lang;

1,90 bis 2,10 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 1.000 bis 1.200 Stein

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

FF 8 **GE** 15 **KO** 25 **KK** 26

LeP 80 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 12

Tritt: **AT** 15 **TP** 1W6+7 **RW** mittel

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Niederreiten: **AT** 15 **TP** 2W6+7 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Zähes Tier) / keine

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag, Schrecksicher

Talente: Einschüchtern 4, Klettern (keine Probe erlaubt;

Pferde können nicht klettern), Körperbeherrschung

5, Kraftakt 9, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 7,

Sinnesschärfe 4, Verbergen 1, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 400 Rationen Fleisch, Fell (25 Silbertaler)

Kampfverhalten: Tralloper Riesen sind sich ihrer beachtlichen Größe bewusst und benutzen diese taktisch zu ihrem Vorteil. Um zu fliehen, wählen sie bei kleineren Gegnern bevorzugt einen Niederreiten-Angriff. Vor gleichgroßen oder größeren Gegnern ergreifen sie spätestens nach Verlust von 25 % der LeP die Flucht, gegen kleinere kämpfen sie durchaus bis zum bitteren Ende, wenn sie genug provoziert werden.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 59 LeP, 43 LeP, 26 LeP, 15 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

• **QS 1:** Nichts bringt einen Tralloper Riesen durcheinander, egal wie verrückt die Umstände zu werden scheinen.

• **QS 2:** Im Herzogtum Weiden werden die Tralloper Riesen des Herzöglichen Gestüts mit Graf oder Gräfin angeredet, da sie den ganzen Stolz des Hauses ausmachen und als Familienmitglieder gelten.

• **QS 3+:** Innerhalb großer Herden legen sich Tralloper Riesen zum Schlafen gerne in hohes Gras. Nichtsahnende Wanderer wurden so schon unzählige Male fast zu Tode erschreckt, als sich vor ihnen plötzlich mehrere zwei Schritt hohe Kolosse aus dem Traumland rappelten.

Jagd: -2

Sonderregeln:

Packesel: Tralloper Riesen können ein Gewicht von bis zu 220 Stein tragen.



Tulamide

Die klassische Schönheit im weißen Gewand – das ist der Tulamide. Hochgewachsen, muskulös und mit feurigem Temperament, ein Sprinter in der Wüstensonne und wahrscheinlich die einzige Art, die es mit der Geschwindigkeit eines novadischen Goldfelters aufnehmen könnte. Doch abgesehen von den langen Sprüngen, der grazilen Gangart, den geschmeidigen Bewegungen und dem ruhigen Gemüt, das den Tulamiden zu einem der geeignetsten Lernpferde für junge, unerfahrene Reiter macht, zeichnen sich die Schimmel zuweilen durch eine einzigartige Begabung aus, die sie insbesondere in den Reihen von Magiekundigen zu wahren Schätzen machen. Denn Tulamiden liegt manchmal ein natürliches Gespür für Magie im Blut, wodurch sie oftmals eine besondere Zuneigung zu Magiebegabten fassen und auch instinktiv deren Abneigung gegen metallische Rüstungen und derlei teilen.

Wissenswertes über Tulamiden

- ☛ Tulamiden lassen sich problemlos vor Kutschen spannen und können, besser als alle anderen Pferderassen Aventuriens, Streitwagen ziehen.
- ☛ Tulamidische Magierpferde sind mindestens doppelt so teuer wie die besten tulamidischen Pferde ohne magische Neigung.
- ☛ Rondra wurde einer Legende nach einst von Leomar von Baburin zu einer Wettfahrt herausgefordert, bei der seinem Wagen die Vorfahren der heutigen tulamidischen Pferde vorgespannt gewesen sein sollen.



Tulamide

Größe: 2,30 bis 2,80 Schritt lang;

1,60 bis 1,75 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 450 bis 550 Stein

MU 10 **KL** 13 (t) **IN** 14 **CH** 12

FF 8 **GE** 14 **KO** 23 **KK** 23

LeP 65 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 15

Tritt: **AT** 15 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

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

Niederreiten: **AT** 14 **TP** 2W6+4 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Loyal, Schnell, Tierisches Magiegespür) / (empfohlen: Lieblingsding)

Sonderfertigkeiten: Gesichter lesen, Mächtiger Schlag

Talente: Einschüchtern 2, Klettern (keine Probe erlaubt; Pferde können nicht klettern), Körperbeherrschung 4, Kraftakt 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 2, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 300 Rationen Fleisch, Fell (24 Silbertaler)

Kampfverhalten: Tulamiden ziehen von sich aus stets die Flucht vor, orientieren sich jedoch stark am Verhalten ihrer Herde bzw. ihrer kulturschaffenden Bezugsperson.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 49 LeP, 33 LeP, 16 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- ☛ **QS 1:** Tulamiden sind besonders intelligente Pferde, die viel Aufmerksamkeit von ihren Bezugspersonen fordern und in jegliches Geschehen miteinbezogen werden wollen.
- ☛ **QS 2:** Einige Tulamiden haben ein natürliches, tierisches Magiegespür, das sie zu idealen Kandidaten für die Ausbildung zum Magierpferd macht.
- ☛ **QS 3+:** Tulamiden sind bewährten Gefährten gegenüber sehr loyal, was sich ab und an sogar auf Gegenstände ausdehnt, die von den Tieren überall hin mitgenommen werden.

Jagd: –2

Sonderregeln:

Packesel: Tulamiden können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.

Warunker

Die Warunker (oder Radromtaler) stellen die Pferderasse dar, die einem Mittelaenturier gewöhnlich in seinem Alltag begegnet und auch darüber hinaus die weiteste Verbreitung findet. Das Aussehen der Warunker ist sehr unterschiedlich. Keines sieht wie das andere aus, da etliche andere Pferderassen sich mit ihnen durchmischt haben.

Zwar unterteilen sich Warunker in einige bekanntere Züchtungen, aber einen vollständigen Überblick über alle Unterarten kann nicht mal der gelehrteste Pferdezüchter bieten.

Die tobrischen *Tizamtaler* gelten als besonders treue Rösser. Viele von ihnen fanden jedoch im Krieg der Tobrier gegen die Heerscharen Borbarads den Tod.

Die *Beilunker Botenpferde* sind etwas schneller und ausdauernder als die übrigen Warunker.

Fast ebenso schnell, aber vor allem auch leichter in der Schlacht zu führen, ist das *Ferdoker Warmblut*, das insbesondere im Kosch eingesetzt wird.

Die *Amazonenrösser* sind ebenfalls Warunker, allerdings kräftiger als das durchschnittliche Exemplar, da die Züchtung Shadifblut in den Adern hat.

Als die edelste Linie von Warunkern gelten die *Rahjarösser*, die von der Rahjakirche gezüchtet werden.

Wissenswertes über Warunker

- Gerade in Weiden entwickeln Warunker manchmal ein besonderes Gespür für die Bewegungsmuster von Kuhherden, sodass sie teils sogar wie Hirtenhunde eingesetzt werden.
- Die seltenen Rahjarösser, die von der Kirche der Liebesgöttin ausgebildet werden, um ihren Geweihten beizustehen, werden meist aus Reihen der Warunker rekrutiert.

Warunker sind gelehrige Pferde, die sich für fast jede Ausbildung eignen.



Warunker

Größe: 2,20 bis 2,80 Schritt lang;

1,50 bis 1,70 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 350 bis 550 Stein

MU 10 KL 10 (t) IN 12 CH 12

FF 8 GE 14 KO 22 KK 24

LeP 65 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 0 ZK 0 GS 12

Tritt: AT 15 TP 1W6+5 RW mittel

Biss: AT 12 TP 1W6+1 RW kurz

Niederreiten: AT 14 TP 2W6+4 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Lernfähig) / keine

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag, (empfohlen: Zusammenarbeit)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern (keine Probe erlaubt; Pferde können nicht klettern), Körperbeherrschung 4, Kraftakt 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 2, Willenskraft 3

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 300 Rationen Fleisch, Fell (20 Silbertaler)

Kampfverhalten: Warunker versuchen immer, zu flüchten. Können sie nicht fliehen oder werden sie erschreckt, treten sie nach vorne oder hinten aus. Manche Warunker haben zudem die schlechte Angewohnheit, Menschen zu beißen.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 49 LeP, 33 LeP, 16 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- **QS 1:** Warunker sind Fluchttiere. Man sollte sich ihnen nicht von hinten nähern.
- **QS 2:** Hafer ist ein gutes Kraftfutter für Warunker. Sollen sie schwer arbeiten, benötigen sie bis zu 5 Stein Hafer pro Tag.
- **QS 3+:** Bucheckern, Kastanien und Efeu sind für Pferde giftig.

Jagd: -2

Sonderregeln:

Packesel: Warunker können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.



Yaquirtaler

Mit seinen ausladenden, eleganten Schrittfolgen ist der Yaquirtaler ein wahrer Tänzer unter den Pferden. Zusammen mit seiner Agilität macht ihn dies gleichzeitig zu einem erhabenen Streitross für jedes Terrain, das regelmäßig Sprünge erfordert, sowie – in Friedenszeiten – zu einem hervorragenden Zirkuspferd. Die spezielle Gangart sorgt dafür, dass der Yaquirtaler bei Adligen begehrt ist, die einen extravaganten Auftritt schätzen. Sowohl im Ritt als auch eingespannt kommt sein schwebendes Hüpfen gut zur Geltung. Unter den Pferdezüchtern Almadras wird grundsätzlich vermieden, andere Rassen einzukreuzen, doch beim Yaquirtaler wird diese Richtlinie mancherorts gar zum Gesetz erhoben. Ungebildete neigen zum Leidwesen der Züchter Almadras dazu, den Yaquirtaler mit Warunker Pferden (siehe Seite 49) zu verwechseln, da sie von ähnlichem Wuchs sind.

Wissenswertes über Yaquirtaler

- Um die Orte Weinbergen und Rebenthal wird die legendäre Madatrape angebaut, aus deren Früchten der König der Weine, der Yaquirtaler Madawein, hergestellt wird. Die dortigen Züchter bemühen sich darum, ihren Pferden die ausgequetschten Traubenschalen als Nahrungsergänzung zuzuführen. Angeblich soll von der Ernährung mit der heiligen Pflanze die Eleganz der Tiere herrühren.
- Es soll einige exzellente Bogenschützen geben, die den wellenartigen Gang des Yaquirtalers besonders schätzen, weil ihre Schüsse so für Gegner noch schwieriger vorherzusehen sind.

Yaquirtaler

Größe: 2,10 bis 2,70 Schritt lang;

1,50 bis 1,60 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 450 bis 550 Stein

MU 10 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 12

FF 8 **GE** 14 **KO** 22 **KK** 24

LeP 65 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 13

Tritt: **AT** 15 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

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

Niederreiten: **AT** 14 **TP** 2W6+4 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Feurig) / (empfohlen: Schwierig zu erziehen)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag, Bewegungskünstler, (empfohlen: Trickser)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern (keine Probe erlaubt; Pferde können nicht klettern), Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Verbergen 2, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 300 Rationen Fleisch, Fell (20 Silbertaler)

Kampfverhalten: Yaquirtaler fliehen aus Kämpfen grundsätzlich, falls sie nicht andere Befehle erhalten. Im Notfall wehren sie sich vorwiegend mit Tritten und verwirrenden Gangmanövern, bis sich eine Fluchtmöglichkeit ergibt.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 49 LeP, 33 LeP, 16 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- QS 1:** Yaquirtaler haben eine tänzelnde Gangart, anhand derer man sie von den ähnlich aussehenden Warunkern gut unterscheiden kann.
- QS 2:** Yaquirtaler vertragen sich mit fast allen Tierarten gut, solange sie keine bedrohlichen Gesten beobachten.
- QS 3+:** Die eigenwillige Ausstrahlung vieler Yaquirtaler spaltet die Meinungen der Reitergemeinde. Einige machen gerade daran das Edle an ihnen fest, andere halten sie für grundsätzlich zu schwer zu handhaben.

Jagd: –2

Sonderregeln:

Packesel: Yaquirtaler können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.



Ponys

Beilunker Zwergenpony

Ein Beilunker Zwergenpony dürfte so ziemlich der kostbarste Besitz eines jeden Angroscho sein, denn diese Tiere haben nicht nur eine angenehme Größe und sind trittsicher, genügsam und ausdauernd im Gebirge – sie sind auch nur noch äußerst selten zu finden. Aufgrund einiger unglücklicher Umstände wurde die Zucht der Tiere in den letzten Jahrhunderten immer wieder unterbrochen, wodurch die Zahl der Ponys stetig zurückging. Heute wird die Zucht zwar wieder betrieben, doch angesichts der geringen Verfügbarkeit zuverlässiger Deckhengste und Zuchtstuten erholt sich der Bestand der Beilunker Ponys nur sehr langsam.

Im Gegensatz zu den meisten Ponyrassen weisen die Beilunker Zwergenponys nahezu dieselben Proportionen auf wie ihre größeren Warunker Artgenossen. Sie sind daher weniger als Ponys denn eher als Miniaturpferde zu beschreiben, die dem Zwergenvolk nicht zuletzt deshalb so lieb und teuer geworden sind, weil sie über die Genügsamkeit und Ausdauer verfügen, die lange Wanderritte und Gebirgsreisen (zuweilen auch unter Tage) erfordern.

Wissenswertes über Beilunker Zwergenponys

- Beilunker Zwergenponys wurden einst aus Maraskanponys und novadischen Shadifs gezüchtet.
- Als absolute Krönung der Schönheit dieses Tieres gilt den Zwergen eine möglichst lange, wallende Mähne, was manchmal spöttisch auf den kulturellen Stellenwert der Bartpflege zurückgeführt wird, die dem Bergvolk zugeschrieben wird.



Beilunker Zwergenpony

Größe: 1,50 bis 1,80 Schritt (ohne Schwanz); 1,30 bis 1,40 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 200 bis 220 Stein

MU 11 KL 11 (t) IN 12 CH 12

FF 9 GE 13 KO 18 KK 17

LeP 45 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 7 SK –1 ZK 1 GS 11

Biss: AT 12 TP 1W6 RW kurz

Tritt: AT 9 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Tierischer Orientierungssinn, (empfohlen: Genügsam) / keine

Sonderfertigkeiten: Trittsticher (Gebirge, Höhlen), Wuchtschlag I (Tritt)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 6, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 9, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Verbergen 4, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 180 Rationen Fleisch, Fell (3 Silbertaler)

Kampfverhalten: Beilunker Zwergenponys sind friedliche Tiere, die nicht an Kämpfen teilnehmen, solange sie nicht tödlich bedroht werden.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP.

Schmerz +1 bei: 34 LeP, 22 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- QS 1:** Beilunker Zwergenponys stolpern selbst in anspruchsvollem Terrain nie und finden fast immer den schnellsten Weg durch Berg und Tal.
- QS 2:** Beilunker Zwergenponys sehen oft aus wie kleine, geringfügig stämmigere Warunker. Nur ihre Mähne ist meist länger.
- QS 3+:** Manch ein Zwerg soll angefangen haben, auf seine Figur zu achten, nur damit er auch gerüstet ein Beilunker Zwergenpony reiten kann. Trotz ihres stämmigen Körperbaus haben diese Tiere nämlich keinen unglaublich starken Rücken.

Jagd: 0

Sonderregeln:

Packesel: Beilunker Zwergenponys können ein Gewicht von bis zu 90 Stein tragen.



Ferkinapony

Zugegeben: Die stämmigen kleinen Ponys der Ferkinas wirken mit ihren oftmals gedrunghenen Proportionen äußerlich wenig ansprechend. Der eher unansehnliche Wuchs dieser Tiere resultiert allerdings aus der natürlichen – manch novadischer Züchter würde sagen: unkontrollierten – Vermehrung dieser Wildtiere, die sich lediglich „unter Aufsicht“ der Ferkinas fortpflanzen. Doch daran würde sich kein Kenner stören, denn aufgrund ihrer freien Wurzeln gehören diese Tiere zu den selbstständigsten, widerstandsfähigsten und intelligentesten Ponys des Kontinents. Sie können unter beinahe beliebigen Bedingungen für sich selbst sorgen, sind ausgesprochen zäh, agieren trittsicher und zuverlässig im Gelände und erweisen sich selbst bei Kriegseinsätzen noch als unerwartet belastbar. Die kleinen Tiere haben Nerven aus Stahl und sind nicht zuletzt durch ihren Einfallsreichtum effiziente Reit- und Packtiere.

Wissenswertes über Ferkinaponys

- Einige Ferkinas behaupten, die besten Ponys seien jene, deren Rückenfell gleichmäßig sonnengebleicht ist, da sich diese Tiere beständig an den schattenlosen Gebirgsgipfeln tummeln, wo die meisten Gefahren lauern und der größte Mut vonnöten sei.
- Die Hufe des Ferkinaponys sind besonders hart, weshalb unter manchen Ferkinas der Brauch entstanden ist, aus den Hufen ihrer verstorbenen Liebhaber nicht nur Schmuck, sondern auch Pfeilspitzen und andere kleine Waffen herzustellen.



Ferkinapony

Größe: 1,40 bis 1,60 Schritt (ohne Schwanz); 1,30 bis 1,40 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 280 bis 320 Stein

MU 16 **KL** 13 (t) **IN** 14 **CH** 11

FF 8 **GE** 11 **KO** 18 **KK** 18

LeP 45 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 7 **SK** –1 **ZK** 1 **GS** 11

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

Tritt: **AT** 12 **TP** 1W6+6 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Geduldig, (empfohlen: Genügsam) / keine

Sonderfertigkeiten: Trittsicher (Gebirge), Wuchtschlag I (Tritt), (empfohlen: Schrecksicher)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 6, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 8, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 4, Verbergen 5, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 180 Rationen Fleisch, Fell (3 Silbertaler)

Kampfverhalten: Ferkinaponys fliehen erst, wenn sie stark angeschlagen sind. In der Zwischenzeit wehren sie sich garstig mit Bissen, seltener mit Tritten.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP.

Schmerz +1 bei: 34 LeP, 22 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- QS 1:** Ferkinaponys sind meist daran gewöhnt, inmitten des lauten Getümmels von Festen und Schlachten rasten zu müssen. Ihr Schlaf soll daher ungewöhnlich tief sein.
- QS 2:** Durch die sehr harten Hufe des Ferkinaponys sind seine Tritte auch besonders schmerzhaft. Glücklicherweise, wenn man das so sagen kann, scheint es lieber zu beißen.
- QS 3+:** Manche Ferkinastämme schreiben den seltenen blauäugigen Ferkinaponys so viel Bedeutung zu, dass sie sich weigern, deren Reiter anzugreifen. Die Ponys selbst scheint der Unterschied nicht zu interessieren.

Jagd: 0

Sonderregeln:

Packesel: Ferkinaponys können ein Gewicht von bis zu 100 Stein tragen.

Maraskanpony

Dem Maraskanpony wird trotz seines langen Fells in den Dschungeln der Insel anscheinend nie zu heiß. Dies liegt wohl daran, dass es zwar dicht wächst, jede einzelne Strähne für sich jedoch fein und beweglich ist, so dass jeder Lufthauch Kühlung ermöglicht. Man ist sich auf Maraskan alles andere als sicher darüber, woher die stämmigen Ponys ursprünglich stammen. Eigentlich waren auf der Insel nie Pferde, geschweige denn Ponys, beheimatet, bis eines Tages die ersten Tiere an den Küsten auftauchten, die seitdem nach ihrer neuen Heimat schlicht Maraskanponys gerufen werden. Meist sind sie bräunlich wie der Sand, auf dem man sie erstmals fand, mit einer ebenso braunen oder schwarzen Mähne. Ihr Wesen hat sich wohl an die Gemüter der menschlichen Bewohner der freien Teile Maraskans angepasst, wodurch sie als neugierig, frech und belastbar wahrgenommen werden.

Wissenswertes über Maraskanponys

- Eine Theorie besagt, die Maraskanponys seien nach einem Schiffbruch angespült worden, während andere behaupten, sie hätten einst unter dem Erdboden gelebt und seien leibhaftig aus dem Grund emporgestiegen, um den belagerten Maraskanern aus ihrer Misere zu helfen.
- Weiterführende Theorien bieten die Idee an, die Ponys seien gar aus dem Riesland herübergelant. Schließlich würden sie so gerne auf halsbrecherisch steile Oberflächen klettern, was gewiss nur durch die Anpassung an eine Heimat jenseits des Ehernen Schwerts erklärt werden könne.

Maraskanpony

Größe: 1,40 bis 1,60 Schritt (ohne Schwanz); 1,35 bis 1,45 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 300 bis 350 Stein

MU 14 KL 13 (t) IN 12 CH 13

FF 8 GE 11 KO 17 KK 17

LeP 45 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 7 SK –1 ZK 1 GS 11

Biss: AT 12 TP 1W6+1 RW kurz

Tritt: AT 12 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Ruhiges Temperament / (empfohlen: Extrem friedliebend)

Sonderfertigkeiten: Seefest, Wuchtschlag I (Tritt), (empfohlen: Zusammenarbeit)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 8, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 4, Verbergen 5, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 180 Rationen Fleisch, Fell (3 Silbertaler)

Kampfverhalten: Maraskanponys wollen nicht in Kämpfe verwickelt werden. Wann immer möglich, werden sie durch körperliche Kommunikation und Rückzug die Situation entschärfen wollen. Interessiert sich der Angreifer nicht für diese Gesten, werden sie stets fliehen.

Flucht: Verlust von 25 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 34 LeP, 22 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Niemand scheint zu wissen, weshalb, aber Maraskanponys vertragen Seereisen allgemein besser als alle anderen Arten von Pferden und Ponys.
- **QS 2:** Maraskanponys klettern gerne auf steilen Hängen herum, obwohl sie dafür nicht überdurchschnittlich begabt sind.

- **QS 3+:** Klatsch und Tratsch scheint ihnen mindestens so gut zu gefallen wie den menschlichen Bewohnern Maraskans, da sie sich gerne vom Geräusch plappernder Leute von ihren Aufgaben ablenken lassen.

Jagd: 0

Sonderregeln:

Packesel: Maraskanponys können ein Gewicht von bis zu 80 Stein tragen.



Orkpony

Das gezüchtete Orkpony unterscheidet sich von wilden Orklandponys zunächst durch einen höheren Wuchs, der wohl auf die verbesserte Ernährung zurückzuführen ist. Zudem hat sich bei ihnen eine aggressive Grundhaltung eingestellt, die den natürlichen Fluchtinstinkt der Tiere in den meisten Fällen auszuhebeln scheint. Manche Exemplare neigen sogar zu eigenständigen Angriffen auf andere Reittiere sowie menschliche Gegner. Hilfreich ist dem Orkreiter dabei die angeborene Gangart des Ponys, die man als *Trendeln* bezeichnet. Dabei ist immer ein Huf auf dem Boden und wird in fließendem Rhythmus abgewechselt, sodass das Gewicht von Reiter oder Gepäck sanft verlagert und kaum erschüttert wird. Dem Orkreiter wird somit kaum Anlass gegeben, sich bei seinem Ross zu beschweren, was dem Orkpony ein noch verhältnismäßig angenehmes Leben unter den Schwarzpelzen ermöglicht, sofern der Reiter nicht hungrig und sein Pony als lebendig mitgeführten Proviant betrachtet.

Wissenswertes über Orkponys

- Orks kennzeichnen ihre Ponys durch Kerben in ihren Ohren. Durch die simplen Muster lässt sich von Kundigen mindestens der Stamm, manchmal sogar der individuelle Besitzer des Tieres ablesen.
- Die sonst grobschlächtigen Orkschamanen haben eine Vorliebe für Pinsel entdeckt, die sie aus dem borstigen Fell der Orkponys anfertigen.
- Orkponys treten selbst mit Reiter noch unvermittelt aus, falls sie sich bedroht fühlen.



Orkpony

Größe: 1,40 bis 1,65 Schritt (ohne Schwanz); 1,35 bis 1,45 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 380 bis 420 Stein

MU 18 **KL** 11 (t) **IN** 12 **CH** 11

FF 8 **GE** 13 **KO** 18 **KK** 20

LeP 50 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** –1 **ZK** 1 **GS** 11

Biss: AT 15 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Tritt: AT 13 **TP** 1W6+5 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Trendeln / Aggressiv, (empfohlen: Gedankenlos)

Sonderfertigkeiten: Schrecksicher, Wuchtschlag I (Tritt)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 1, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 9, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Willenskraft 3

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 180 Rationen Fleisch, Fell (1 Silbertaler)

Kampfverhalten: Orkponys bleiben in stressigen Situationen standhaft und wehren sich mit Bissen und Tritten, selbst wenn sie geritten werden und keinen Befehl dazu bekommen haben.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 37 LeP, 25 LeP, 17 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- QS 1:** Orkponys sind aggressive, mitunter gefährliche Tiere.
- QS 2:** Orkponys werden unter Orks kaum als Gefährten, sondern meist nur als Nutztiere gesehen. Deshalb sind sie ihrem Reiter gegenüber normalerweise nicht besonders treu und verziehen sich, sobald sie nicht mehr überwacht werden.
- QS 3+:** Die belastende Beziehung zu ihren Orkbesitzern bewältigen Orkponys manchmal mit angstvoller Gedankenlosigkeit. Da sich Orks selten präzise ausdrücken, entstehen so oft Missverständnisse, die eine Hälfte der unliebsamen Partnerschaft in Borons Hallen befördern können.

Jagd: 0

Sonderregeln:

Packesel: Orkponys können ein Gewicht von bis zu 110 Stein tragen.



Paavipony

Diese auch als die kleinsten Pferde oder schlicht *Firnponys* bezeichneten Tiere sind im gesamten Norden Aventuriens als Haustiere verbreitet, obwohl es weiterhin wildlebende Herden gibt. Ihr Fell schützt sie vor der Kälte des Winters, und ihre Hufe sind groß, sodass sie kaum ein Problem mit vereistem Boden haben und sich selbst bei schlechtesten Witterungsbedingungen hervorragend als Reisebegleiter eignen. Vor allem die Norbarden setzen das Paavipony gerne als Last- oder Zugtier für ihre Wagen ein. Bei den Steppenelfen sind sie ebenfalls verbreitet, wobei die Züchtung der Elfen größere, jedoch zierlichere Exemplare hervorgebracht hat. Meistens ist es diese Züchtung, die zur Unterscheidung *Firnpony* genannt wird, während nichtelfische Tiere schlicht Paavipony heißen.

Etwa jedes hundertste Paavi- bzw. *Firnpony* kommt mit einer magischen Begabung in Form eines intuitiven Magiegefühls zur Welt. Als Reittiere eignen sich die kleinen Ponys wegen ihrer Größe nur für Zwerge, Goblins oder Grolme.

Paaviponys sind bekannt dafür, dass sie etwas eigenwillig sind und man Geduld braucht, um sie richtig auszubilden. Sie sind zwar nicht so störrisch, wie man dies einem Esel nachsagt, aber sie haben ihren eigenen Willen und lassen sich nur ungern von etwas überzeugen, was sie nicht freiwillig zu tun bereit sind.

Wissenswertes über Paaviponys

- ☛ Unter dem dämonischen Einfluss von Nagrach sollen sich einige Paaviponys zu Fleischfressern entwickelt haben.
- ☛ Das Magiegefühls mancher Paaviponys lässt sich so schulen, dass es seinen Reiter durch Kopf- oder Schweifgesten auf nahende astrale Einflüsse aufmerksam macht.



Paavipony

Größe: 1,40 bis 1,60 Schritt (ohne Schwanz); 1,25 bis 1,35 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 280 bis 320 Stein

MU 11 KL 12 (t) IN 15 CH 13

FF 8 GE 11 KO 17 KK 17

LeP 40 AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 7 SK –1 ZK 1 GS 10

Biss: AT 12 TP 1W6 RW kurz

Tritt: AT 10 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Tierischer Orientierungssinn, (empfohlen: Tierisches Magiegefühls) / Eigenwillig

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Tritt)

Talente: Einschüchtern 1, Klettern 1, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Verbergen 5, Willenskraft 9

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 180 Rationen Fleisch, Fell (3 Silbertaler)

Kampfverhalten: Paaviponys fliehen oder verbergen sich vor Feinden. Statt zu kämpfen, versuchen sie eher, ihren Gegner zu verwirren, bis sich eine Möglichkeit zur Flucht ergibt. Sie greifen nur an, wenn sie mindestens 50 % ihrer LeP verloren haben, und auch dann nur, bis sie fliehen können.

Flucht: siehe Kampfverhalten

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

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Paaviponys werden am liebsten ohne Sattel geritten.
- ☛ **QS 2:** Nur kleine Kulturschaffende wie Zwerge oder Goblins können Paaviponys wirklich reiten, ohne dass ihre Beine auf dem Boden schleifen. Elfen setzen manchmal ihre Kinder auf diese Ponys.
- ☛ **QS 3+:** Paaviponys sind ungeduldig und lassen es ihren Reiter spüren, wenn er sich inkompetent anstellt.

Jagd: 0

Sonderregeln:

Packesel: Paaviponys können ein Gewicht von bis zu 80 Stein tragen.



Hoftiere

Gans

Die heiligen Tiere der Travia sind in Aventurien weit verbreitet. Im Sommer sind diese großen Zugvögel oft in den nördlichen Gebieten bis hinauf nach Riva anzutreffen, im Winter zieht es die Tiere in die milden Auen des Horasreichs oder gar noch tiefer in den Süden. Sie ernähren sich von Gräsern, Pflanzen und Wurzeln und sind im Herbst oft auf frisch abgeernteten Feldern anzutreffen. Gemeinhin bevorzugen sie Seeufer und Flussauen als Wohnstatt.

Gänse gelten zurecht als wehrhaft und bekämpfen jeden, der ihre Brutgelege stört, mit wütendem Fauchen und unter Einsatz ihres bezahnten Schnabels. Der Traviakirche gilt die Gans als heiliges Tier und mitunter sogar als Abbild ihrer Göttin, weil Gänsepaare, die einmal zusammengefunden haben, ihr Leben stets bis zum Tod gemeinsam verbringen. Die ausgeprägte monogame Lebensweise ließ sie so zu einem Symbol für eheliche Treue werden. Gänse sind sehr anhänglich und können im Kindesalter auf Kulturschaffende geprägt werden, was sie zu ungewöhnlichen, doch treuen Gefährten machen kann – auch wenn dies meist aus Versehen passiert.



Wissenswertes über Gänse

- Gänse werden aufgrund ihrer Wehrhaftigkeit und ihrer lautstarken Reaktion auf Eindringlinge häufig als Wachtiere auf Haus und Hof gehalten.
- Da so manche Volkslegende Gänzen im Allgemeinen eine Nähe zu Travia zuschreibt, steht die Gans in manchen Regionen trotz des guten Fleischertrags seltener auf dem bauerlichen Speiseplan als Huhn oder Ente, in einigen Ortschaften gilt ihre Schlachtung sogar als Frevel und ist verboten.
- Viele Traviatempel bieten einer heiligen Schar Gänse ein Heim.

Gans

Größe: 0,40 bis 0,70 Schritt von Kopf bis Fuß; 1,30 bis 1,80 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 5 bis 12 Stein

MU 12 **KL** 9 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 12 **GE** 14 **KO** 11 **KK** 10

LeP 8 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 6 **SK** –2 **ZK** –1 **GS** 9

Schnabel und Krallen: **AT** 10 **TP** 1W3 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Zufluchtsfinder) / (empfohlen: Aggressiv)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff

Talente: Einschüchtern 3, Fliegen 8, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 6, Verbergen 4, Willenskraft 0

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 3W20 (Schar)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 4 Rationen Fleisch, Federn (3 Kreuzer)

Kampfverhalten: Gänse attackieren Feinde, wenn sie sich bedroht fühlen, was insbesondere der Fall ist, wenn sie in die Ecke gedrängt werden oder ihre Brut bedroht ist.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 7 LeP, 5 LeP, 3 LeP, 1 LeP

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- QS 1:** Gänse, insbesondere Wildgänse, sind die Symboltiere der Travia.
- QS 2:** Gänse sind hervorragende Wachtiere.
- QS 3+:** Man kann Gänse an Menschen gewöhnen, sodass sie sich als Haustier eignen.

Jagd: 0



Huhn

Das Huhn ist vermutlich das verbreitetste Nutztier überhaupt, das auf kaum einem Bauernhof fehlen darf. An sich ist das Huhn ein eher harmloses Tier, das seinen Schnabel vor allem gegen Würmer, Käfer und ähnliches Getier einsetzt und sich vor Fressfeinden lieber im Gebüsch versteckt oder auf einen Baum flattert. In der Not verteidigen Hennen jedoch mit Schnabelbissen ihre Küken und Hähne ihre Hennenschar gegen Konkurrenten und Feinde.

Die goldbraunen *Garethier*, deren Hähne grüne Schwanzfedern haben, sind im Mittelreich die bekannteste Unterart des Huhns, während sich im Horasreich das schwarz-weiß gemusterte *Sprenkelhuhn* großer Beliebtheit erfreut. In den Tulamidenlanden sind die schlanken, zumeist braunen *Sandkräher* und das helle *Haubenhuhn*, in Nordaventurien das *Bunte Huhn* verbreitet. Hühner sind neugierige Tiere, die sich sogar für kleine Kunststücke dressieren lassen.

Wissenswertes über Hühner

- ☛ Hühner werden bis zu 50 Götterläufe alt und mögen es oft, gekraut zu werden.
- ☛ In einigen Dörfern im Kosch und den Nordmarken finden Krähwettbewerbe statt, bei denen Länge und Qualität des Hahnenkrähens bewertet werden.
- ☛ Hühner sind gut darin, sich Gesichter zu merken.



Huhn

Größe: 0,30 bis 0,50 Schritt von Kopf bis Fuß; 0,45 bis 0,60 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 1 bis 2 Stein

MU 10 KL 9 (t) IN 12 CH 13

FF 12 GE 13 KO 10 KK 8

LeP 5 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 8 SK –2 ZK –2 GS 10

Schnabel und Krallen: AT 9 TP 1W3–1 RW kurz
RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: (empfohlen für Hähne: Stille Wacht)

Talente: Einschüchtern 0, Fliegen 2, Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 1, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 0, Sinnesschärfe 6, Verbergen 6, Willenskraft 0

Anzahl: 1 oder 3W6+2 (Gruppe)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2 Rationen Fleisch, Federn (2 Kreuzer)

Kampfverhalten: Hühner sind nicht bekannt dafür, sich zu einem Kampf zu stellen. Hähne verteidigen sich jedoch und versuchen, ihre Hennen zu schützen, wenn sie sich bedroht fühlen. Gegen ein menschengroßes Wesen werden sie bis zu 1W3 KR lang kämpfen und den „Eindringling“ attackieren.

Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger; Ein Hahn verteidigt seine Hennen und flieht erst nach dem Verlust von 25 % der Lebenspunkte.

Schmerz +1 bei: 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP oder weniger
Tierkunde (domestizierte Tiere):

- ☛ **QS 1:** Hennen legen, je nach Art, zwischen 60 und 200 Eier pro Götterlauf.
- ☛ **QS 2:** Hähne verteidigen ihre Hühnerschar nicht nur gegen Konkurrenten, sondern bisweilen auch kurzzeitig gegen menschengroße Wesen.
- ☛ **QS 3+:** Hühner leben am liebsten in kleinen Gruppen und lassen sich gerne von Futter anlocken. Sie fassen zu ihrem Fütterer schnell Vertrauen und picken das Futter sanft aus seiner Hand. Bald lassen sie sich sogar ohne Widerstand anfassen und tragen.

Jagd: +1



Rind

Das Rind ist an sich ein friedliches Tier, wird es jedoch gereizt oder bedroht, attackiert es mit gesenkten Hörnern und trampelt auf dem umgestoßenen Feind herum. Es gibt eine Vielzahl verschiedener Rinderarten, die meistens nach der Herkunftsregion benannt werden. In Nord- und Mittelaenturien ist die gescheckte *Bornländer Bunte* weitverbreitet und teilt sich in eine Vielzahl lokaler Unterarten, wie beispielsweise das *Abilachter Fleckvieh*. Ähnlich beliebt sind in diesen Regionen das *Güldenländer Braunvieh* und die ebenfalls braunen *Darpatbullen*. In den bergigen Regionen Nordaventuriens und dem Bornland ist die grau-schwarze *Haarige Gepürgsküh* heimisch. Die braunen oder schwarzen *Puniner Hornochsen* haben sich von Almada aus in ganz Mittelaenturien und auch im nördlichen Horasreich ausgebreitet. Überall in den Landen der Tulamiden sind das blauschwarze *Rashduler Drehhorn* und der *Weißer Gadangstier* anzutreffen, in Südaenturien dagegen wird der dunkelbraune *Brabaker Wasserbüffel* sehr geschätzt.

Alle Rinder lassen sich abrichten und werden oft als Zugtiere eingesetzt. Sie können sehr zutraulich werden und benötigen für ihre eigene Zufriedenheit eine große Herde.

Wissenswertes über Rinder

- ☛ Aus der Milch der Warunker Braunen, einer regionalen Unterart des Güldenländer Braunviehs, wird der erbärmlich stinkende Käse Sembelquast hergestellt.
- ☛ An einigen Orten in Almada gilt es, ebenso wie bei den Orks und Trollzackern, unter Jugendlichen als Mutprobe, sich auf dem Rücken eines Stieres zu halten, obwohl man auf Rinder nicht reiten sollte, da ihnen davon der Rücken schmerzt.



Rind

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

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Unwiderstehlicher Blick) / (empfohlen: Starre)

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: Rinder 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 Lebenspunkte

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

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** In einer Herde fühlen sich Rinder sicher und sind friedlich, solange man weder sie selbst noch ihren Nachwuchs bedroht.
- ☛ **QS 2:** Rinderbullen, die man abseits einer Herde antrifft, sind oft verunsichert und aggressiver als ihre Artgenossen. Sie greifen häufig ohne erkennbaren Grund an.
- ☛ **QS 3+:** Die Hörner des Rindes gelten in vielen Kulturen als Fruchtbarkeitssymbol.

Jagd: 0

Sonderregeln:

Packesel: Rinder können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.



Schaf

Das Schaf ist ein gutmütiges Tier, das niemandem ein Leid zufügt und selbst in unwegsamem Gelände noch Nahrung findet. Es lebt am liebsten in einer Herde, flieht vor Gefahren und setzt Hufe und Hörner eher selten gegen Feinde, wohl aber ausgiebig gegen Rivalen ein.

Das hellgraue *Premier Mähnschaf* ist eine Unterart aus Thorwal, deren kleinerer, meist brauner Verwandter *Rundohren-Schaf* genannt wird. Das braune *Krummhorn* ist eine im Orkland lebende wilde Schafsart, die auch die Bauern am Svellet als Haustier schätzen. In den Bergen des Mittelreichs ist das helle *Eisenwalder Langohrschaf* bei Mensch und Zwerg beliebt, während in flacheren Regionen das braune oder weiße *Landschaf* unter einer Vielzahl anderer Namen bekannt und geschätzt ist. Das hellbraune *Balash-Schaf* ist in den Tulamidenlanden verbreitet und verkraftet die Hitze deutlich besser als seine nördlichen Verwandten. Die hellgrauen *Walbergwidder* im Bornland tragen zwar eine begehrte Wolle, sind jedoch wild und wehren sich mit Tritten und Hornstößen gegen die Schur. Das helle *Phraischaf* stammt von den Zyklopeninseln, ist aufgrund seiner feinen Wolle jedoch mittlerweile im Horasreich, in Almada und im Kalifat als Nutztier domestiziert worden.

Schafe lassen sich dressieren, da sie jedoch erstaunlich stur sein können, erfordert dies etwas Geduld.

Wissenswertes über Schafe

- Die Traviakirche schätzt das Phraischaf und fertigt oft die Roben ihrer Geweihten aus seiner goldgelben Wolle.
- Bei einigen Schafsarten tragen beide Geschlechter Hörner.
- Obwohl Mähnschafe üblicherweise grau sind, wird etwa jedes zehnte mit schwarzem Fell geboren.

Schaf

Größe: 0,75 bis 1,20 Schritt (ohne Schwanz); 0,85 bis 1,30 Schritt (mit Schwanz); 0,65 bis 0,80 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 55 bis 100 Stein

MU 12 KL 9 (t) IN 11 CH 13

FF 11 GE 13 KO 12 KK 11

LeP 15 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 6 SK –1 ZK –1 GS 10

Kopfstoß: AT 9 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Schönes Fell) / keine

Sonderfertigkeiten: (empfohlen: Zusammenarbeit)

Talente: Einschüchtern 0, Klettern 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 3, Verbergen 3, Willenskraft 1

Anzahl: 1 oder 5W20 (Herde)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 120 Rationen Fleisch, Leder (1 Silbertaler)

Kampfverhalten: Schafe fliehen in der Regel vor Gefahren.

Flucht: Verlust von 25 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 12 LeP, 9 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

QS 1: Schafe sind friedliche Weidetiere.

QS 2: Es gibt Dutzende verschiedene Schafsarten.

QS 3+: Wildschafe sind deutlich aggressiver als Hausschafe.

Jagd: 0



Schwein

Das Hausschwein ist ein harmloses Tier, das von Wurzeln, Eicheln, Kastanien und Speiseresten aller Art lebt. Bei Gefahr wird es nur in seltenen Fällen zum Angriff übergehen und zubeißen, sondern eher davonlaufen.

Schweine sind als Haus- und Hoftiere in ganz Nord- und Mittelaventurien verbreitet. Besonders häufig ist dort das *Bunte Hausschwein*, das seinen Namen den braunen oder schwarzen Flecken auf der hellen Haut verdankt. Die etwas kleinere, braune Unterart mit einem flachen Rüssel wird *Wühlschwein* genannt. Das grau-braune *Selmerferkel* oder *Pekari* lebt als einzige Schweineart in Südaventurien, wo es sich einer ähnlichen Beliebtheit erfreut wie seine Verwandten im Norden.

Schweine – sowohl domestizierte Tiere wie auch ihre wilden Verwandten – sind klug und lassen sich gut dressieren. Aufgrund ihrer feinen Nase sind sie alle, insbesondere aber das *Wühlschwein*, für die Suche nach Trüffeln, Alraunen und anderen seltenen Pflanzen bestens geeignet.



Wissenswertes über Schweine

- Das Bunte Hausschwein teilt sich in eine Vielzahl lokaler Unterarten auf, wie etwa die braunen Andrasäue, die schwarzgescheckten Culminger Schweine, die stämmigen Festenländer Grunzer und die Hartsteener Sattelschweine.
- Da Schweine Allesfresser sind und zumindest theoretisch auch menschliche Leichen anfressen würden, kommt es immer wieder zu Gerüchten, unliebsame Nachbarn oder andere finstere Zeitgenossen würden ihre Feinde an Schweine verfüttern. Mitunter sind solche Unterstellungen sogar wahr.
- Da Hausschweine im Anergaster Wald und am Rand des Reichsforstes unter Aufsicht eines Hirten auf Futtersuche gehen, kommt es immer wieder vor, dass sie sich mit Wildschweinen paaren.

Schwein

Größe: 0,70 bis 1,70 Schritt (ohne Schwanz); 0,75 bis 1,80 Schritt (mit Schwanz); 0,60 bis 0,90 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 80 bis 150 Stein

MU 10 KL 13 (t) IN 13 CH 11

FF 11 GE 12 KO 13 KK 11

LeP 25 AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 6 SK –1 ZK 0 GS 10

Biss: AT 9 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Lernfähig, Loyal) / (empfohlen: Talentierter Bettler)

Sonderfertigkeiten: (empfohlen: Schatzsucher)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Verbergen 5, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 3W6+2 (Rotte)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 120 Rationen Fleisch, Leder (1 Silbertaler)

Kampfverhalten: Schweine versuchen meistens, Ärger aus dem Weg zu gehen.

Flucht: Verlust von 25 % der Lebenspunkte

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

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- QS 1:** Goblins lieben Schweine.
- QS 2:** Schweine haben gute Nasen, sodass man sie als Suchtiere einsetzen kann.
- QS 3+:** Schweine fressen so gut wie alles, auch Menschenfleisch.

Jagd: +1



Ziege

Die Ziege ist ein weitverbreitetes Hoftier, das selbst in kargen Landstrichen noch Futter findet. Die neugierigen Tiere sind von eher friedlichem Gemüt und fliehen vor Feinden oft mit lautem Gemecker, um die anderen Ziegen zu warnen. Stark bedrängt gehen die Tiere jedoch mit gesenkten Hörnern zum Gegenangriff über.

Die *Goldfelser Klippziege*, oder nur *Klippziege*, ist in ganz Aventurien heimisch und wird regional noch in einige Unterarten verschiedener Farbe unterteilt, beispielsweise in die braunen *Caldaier Faulziegen* und die bornischen *Rußböckchen*. Die weißen *Mherwedböcke* gelten als die größten Ziegen des Kontinents und leben ebenso wie die *Woll-* oder *Kamelziegen* in den Tulamidenlanden. Letztere sind auch im Horasreich und auf den Zyklopeninseln beliebt, da sich ihre hellgraue Wolle zu sehr weichem Tuch verarbeiten lässt. Die Orks und teilweise auch die menschlichen Bewohner im Svellttal und dem Hohen Norden halten die stämmige, weiße *Schneeziege* in halbwilden Herden.

Wissenswertes über Ziegen

- Die sogenannten Levthansweibchen, ein Hexenzirkel im bornischen Überwals, sollen bei Festen auf Ziegen reiten. Manche Bewohner des Überwals schwören gar, sie hätten jene Hexen bei Vollmond auf dem Rücken von Ziegen um riesige Lagerfeuer fliegen sehen.
- Aufgrund ihrer Klugheit sind Ziegen bei Gauklern begehrt, da sie sich etliche Tricks beibringen lassen – wenn sie Lust darauf haben.
- Einzeln gehaltenen Pferden wird hin und wieder eine Beistellziege als Gesellschaft mit in den Stall oder auf die Weide gegeben.



Ziege

Größe: 0,80 bis 1,00 Schritt (ohne Schwanz); 0,90 bis 1,10 Schritt (mit Schwanz); 0,45 bis 0,60 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 80 bis 120 Stein

MU 14 KL 9 (t) IN 13 CH 13

FF 9 GE 13 KO 12 KK 11

LeP 20 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 7 SK –2 ZK 1 GS 10

Hörnerstoß: AT 9 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Sprungsicher, Tierischer Orientierungssinn) / (empfohlen: Aggressiv)

Sonderfertigkeiten: (empfohlen: Trittsicher (Gebirge))

Talente: Einschüchtern 3, Klettern 11, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 3, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 6, Verbergen 4, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 3W6+2 (Herde)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 50 Rationen Fleisch, Fell (1 Silbertaler), Trophäe (Hörner, 1 Silbertaler)

Kampfverhalten: Ziegen greifen frontal an, versuchen aber lieber, Ärger aus dem Weg zu gehen, statt jemanden zu rammen.

Flucht: Verlust von 25 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- QS 1:** Ziegen sind genügsame Tiere, die fast alles fressen. Wenn sie müssen, beißen sich dafür auch durch Stoff hindurch. Bei Rüstungen werden sie es zumindest versuchen.
- QS 2:** Levthan, der Sohn Rahjas, soll als Ziegenmann auf Dere wandeln.
- QS 3+:** Einige Hexen sollen Ziegen als Vertraute gewählt haben.

Jagd: 0



Boten-, Jagd- und Ziervögel

Adler

Dieser majestätische Vogel zielt zahlreiche Wappen und gilt als Symboltier des Heiligen Horas. Der Hauptbestandteil seines Speiseplans sind kleinere Tiere, doch immer wieder erlegen Adler auch Ziegen und andere, größere Tiere. Für Wanderer ist er jedoch keine Gefahr, solange diese seinem Horst nicht zu nahe kommen, denn diesen verteidigt ein Adler verbissen. Ein Adler greift im Sturzflug an, indem er seine Krallen in den Nacken oder Schädel seines Opfers schlägt. Der Schnabel wird vorwiegend genutzt, um Beute zu zerlegen, im Kampf wird er seltener eingesetzt.

Adler leben in verschiedenen Gebirgen Aventuriens. Dabei ist der in Nord- und Mittelaenturiens vorkommende dunkelbraune *Bergadler* einer der größten Raubvögel des Kontinents, der braune *Regenbergadler* nistet im Regengebirge, der grau-braune *Seeadler* lebt an der Ostküste, während der weißköpfige, blauschwarze *Königsadler* überall in den Bergen angetroffen werden kann.

Wie alle anderen Greifvögel lassen sich auch Adler dressieren, dies ist jedoch bei einem ausgewachsenen Tier aus freier Wildbahn nahezu unmöglich, die seltenen Adler in menschlichem Besitz sind üblicherweise Handaufzuchten.

Wissenswertes über Adler

- ☛ Alle Adler gehen eine feste Paarbindung ein, die das ganze Leben andauert.
- ☛ Im Mittel- und Horasreich ist es unter Strafandrohung verboten, unangemeldet Jagd auf Königsadler zu machen.
- ☛ Als Vogel des Heiligen Horas und damit Wappentier des Horasreiches gilt der Anblick eines wilden Adlers in Teilen des Horasreiches als Glück und Erfolg bringend.



Adler

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

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Tierischer Orientierungssinn, Zufluchtsfinder) / keine

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: Adler 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 Lebenspunkte

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

Falke

Die verbreitetsten Falkenarten in Aventurien sind der *Blau-*, der *Sturm-* und der *Turmfalke*. Der Blaufalke ist der schönste von den Dreien und wird auch häufig als Jagdfalke eingesetzt. Seinen Namen hat er seinem silbrigen bis bläulichen Gefieder zu verdanken. Er kommt fast überall in Aventurien vor, sieht man von den Wüsten und Dschungeln des Südens ab.

Der Sturmfalke mit seinem braunen Gefieder ist unscheinbarer als der Blaufalke, dafür aber größer. Er wird seltener als Jagdfalke ausgebildet, da sein Freiheitsdrang stärker ist und es häufig passiert, dass er einfach dem Falkner davonfliegt und nicht mehr zurückkehrt. Turmfalken sind die kleinste Falkenart. Sie lassen sich leicht abrichten und scheuen Kulturschaffende kaum. Sie sind deutlich bessere Wächter und weniger gut darin, als Jagdtiere ausgebildet zu werden.

Ausbilden kann man Falken nur, wenn sie in Gefangenschaft geboren wurden oder als Jungtier aus dem Nest gefallen sind. Bereits ausgewachsenen Falken kann man vielleicht einen simplen Trick beibringen, aber eine vollständige Ausbildung ist bei einem Wildtier nicht mehr möglich.

Wissenswertes über Falken

- Turmfalken nisten gerne in der Nähe eines Praischreins oder in einem der seltenen Ucuritempel.
- Uralte Thorwaler Sagen berichten von Ulcric, dem Sturmbringer, einem Gott, der in Falkengestalt Botschaften der übrigen Götter an Helden überbringt.
- Novadische Blaufalken erzielen teilweise Preise, die mit einem wertvollen Shadif oder einer blauäugigen Al'Anfaner Katze gleichziehen.



Falke

Größe: 0,60 bis 1,00 Schritt Körpergröße; 1,40 bis 1,60 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 1,3 bis 1,6 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

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Zufluchtsfinder) / keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Schnabel und Klauen), Flugangriff (Schnabel und Klauen), Kampfreflexe I+II, Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 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: Falken 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 das Opfer und pickt bei Kontakt mit seinem Schnabel auf den Gegner ein. Dann erhebt er sich und greift 2 KR später wieder an.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

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

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Falken sind hervorragende Jagdvögel, aber es ist schwer, sie auszubilden.
- **QS 2:** In Wäldern und Bergen kommt es häufiger vor, dass Reisende von einem Falken angegriffen werden, da sie sich aus Versehen seinem Horst genähert haben.
- **QS 3+:** Wenn man sich vom Horst des Falken entfernt, lässt er von seinen Angriffen ab.

Jagd: –2



Papagei

Dieser bunte Vogel ist aventurienweit unter seinem mo-
hischen Namen (eigentlich Pa-Pa-Gai, was „Buntschrei-
er“ bedeutet) bekannt und stammt aus den Dschungeln
des Südens, in denen er ein reichhaltiges Nahrungs-
angebot an Früchten, Samen und Insekten findet. Vor
Fressfeinden wie Großkatzen flieht er gewöhnlich, doch
bedrängt kann und wird er sich mit Krallen und dem
kräftigen Schnabel zur Wehr setzen.

Es gibt eine Vielzahl verschiedener Papageien, die sich
in Größe, Schnabelform und Farbe ihres Gefieders un-
terscheiden. Häufige Arten sind der kluge *Graupapagei*,
der rote, gelbe oder blaue *Ara*, der grünliche *Zwergpa-
pagei* und der farbenfrohe *Sittich*. Letztere sind auch auf
den Obstplantagen des Südens immer wieder anzutref-
fen, wo sie sich an den Früchten gütlich tun.

Papageien sind kluge Vögel, die sich mit ausreichend
Geduld und Futter gut abrichten lassen und teilweise
lernen können, die menschliche Sprache zu imitieren.
Auch deshalb sind sie nicht nur bei Seeleuten beliebte
Mitbringsel aus Meridiana und, neuerdings, Uthuria.

Wissenswertes über Papageien

- ☛ In Südaventurien werden einige Hexen der Gemein-
schaft der Seherinnen von Heute und Morgen an-
stelle eines Raben von einem Papageien als Vertrau-
tentier begleitet.
- ☛ Der Kronprinz des Königreichs Brabak, Peleiston
de Sylphur der Jüngere, widmet sich in seiner Frei-
zeit der Zucht und Haltung von Papageien und zahlt
hohe Summen für seltene Arten.
- ☛ Die aventurischen Gelehrten sind sich alles andere
als einig, welcher der zahlreichen Dschungelvögel
nun ein Papagei ist und welcher nicht.



Papagei

Größe: 0,40 bis 0,50 Schritt
(ohne Schwanzfedern); 0,80
bis 0,90 Schritt (mit Schwanz-
federn); 0,90 bis 1,00 Schritt
Flügelspannweite

Gewicht: 1 bis 1,2 Stein

MU 13 **KL** 14 (t) **IN** 13 **CH** 14

FF 13 **GE** 13 **KO** 10 **KK** 12 (k)

LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** –1 **ZK** 0 **GS** 5/13 (an Land / in der Luft)

Schnabel und Krallen: **AT** 12 **TP** 1W3+1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Lernfähig, Stimmen
imitieren) / (empfohlen: Spieltrieb)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Schnabel und
Krallen)

Talente: Einschüchtern 1, Fliegen 10, Körperbeherr-
schung 12, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnes-
schärfe 12, Verbergen 6, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 3W6 (Gruppe)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2 Rationen Fleisch, Trophäe (Federn, 2
Silbertaler)

Kampfverhalten: Papageien greifen Kulturschaffende
nicht ohne Grund an, meistens nur dann, wenn sie
sich bedroht und in die Ecke gedrängt fühlen. Dann
können sie jedoch mit ihrem kräftigen Schnabel
zubeißen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

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

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Papageien sind bunte, hübsche Vögel aus
Südaventurien.
- ☛ **QS 2:** Einige Papageienarten sollen sprechen
können.
- ☛ **QS 3+:** Papageien sind sehr intelligent und können
einige, teils komplexe, Tricks erlernen.

Jagd: –2

Pfau

Der Pfau ist vorwiegend aufgrund seines prächtigen Federkleids bekannt und gilt im Lieblichen Feld, wo er in etlichen Tempelgärten lebt, als heiliger Vogel der Rahja und des Aves. Der farbenfrohe Vogel kann kaum fliegen und rettet sich vor Fressfeinden zumeist ins Dickicht. Auf seinem Speiseplan stehen neben Insekten auch junge Schlangen, denen er sich tapfer entgegenstellt. Er kann in den Tulamidenlanden und dem Lieblichen Feld wild in Wäldern und Hecken angetroffen werden, lebt jedoch selbst dort vorwiegend in Gärten.

Aus dem tulamidischen Raum stammen ebenso die meisten der verschiedenen Unterarten des Pfau, wie der braun-orange gesprenkelte *Feuerpfau*, der blaugrüne *Saphirpfau*, der grüngefärbte *Elburische Liebespfau* und der weiße *Schneepfau*. Lediglich der braun-grüne *Achatpfau* ist eine Züchtung aus dem Horasreich.

Pfauen verlieren schnell ihre Scheu vor Menschen, wenn diese sie füttern oder die Tiere in Gefangenschaft aufgewachsen sind, und lassen sich mit Futter und Geduld auch dressieren.

Wissenswertes über Pfauen

- ☛ Liebespfauen zeichnen sich durch große Zutraulichkeit aus und suchen sich mitunter einen Menschen aus, dem sie mehrere Tage lang überallhin folgen wollen.
- ☛ Obwohl Pfauen sehr friedliche Vögel sind, machen sie lautstark auf Eindringlinge aufmerksam und werden daher auch als Wächter geschätzt.
- ☛ Gehalten werden Pfauen nicht nur wegen der Schwanzfedern des Pfauenmännchens, sondern auch als Eier- und sogar Fleischlieferanten.



Pfau

Größe: 0,60 bis 0,90 Schritt (Weibchen, und Männchen ohne Schwanzfedern); 1,60 bis 2,20 Schritt (Männchen mit Schwanzfedern); 0,80 bis 1,30 Schritt Flügelspannweite; Radspannweite bis 1,60 Schritt

Gewicht: 4 bis 6 Stein

MU 10 KL 11 (t) IN 14 CH 17

FF 12 GE 13 KO 11 KK 11 (k)

LeP 12 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 5 SK –2 ZK 0 GS 5/12 (an Land / in der Luft)

Schnabel und Krallen: AT 16 TP 1W3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Schönes Gefieder) / keine

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Schnabel und Krallen), (empfohlen: Warnsignal)

Talente: Einschüchtern 2, Fliegen 5, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 11, Verbergen 6, Willenskraft 7

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

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 5 Rationen Fleisch, Trophäe (Federn, 4 Silbertaler)

Kampfverhalten: Pfauen verteidigen sich, wenn ihre Brut oder sie selbst bedroht werden.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Pfauengockel sind wunderschöne Vögel, während die Hennen eher unscheinbar sind.
- ☛ **QS 2:** Das Pfauenauge dient oft als Ingredienz für Liebestränke.
- ☛ **QS 3+:** Der vom Aussterben bedrohte Elburische Liebespfau gilt als eines der schönsten Tiere überhaupt und soll mitunter in ewiger Liebe zu Menschen entflammen, die er fortan überallhin verfolgt.

Jagd: –1



Rabe

Diese schwarzgefederten Aasfresser sind die heiligen Tiere des Boron und gelten vielerorts als seine Boten. Im Zwölfgötterglauben ist es zudem die Aufgabe Golaris, eines rabengestaltigen Alveraniars des Totengottes, die Seelen der Verstorbenen einzusammeln und zu ihrem Platz in den Hallen Borons zu bringen. Obwohl der große *Boronsrabe* in dieser Hinsicht besonders hervorsticht, gelten auch seine kleineren Verwandten, die *Krähen*, als Borons Gesandte. Allen Krähen und Rabenvögeln ist ihr dunkles Federkleid gemeinsam, nicht alle jedoch sind schwarz, bei einigen Arten dominieren Grautöne. Die Tiere sind zäh, flink und in Bezug auf ihre Nahrung nicht wählerisch. So stehen Früchte, Körner, Käferlarven und Aas auf ihrem abwechslungsreichen Speiseplan. Wenn sie genug Nahrung finden, sind Rabenvögel standorttreu. Da Rabenvögel zu den klügsten Vögeln gehören, ist es recht einfach, sie mit Fütterungen zu Tricks zu animieren. Manchmal kann man die verspielten Tiere dabei beobachten, wie sie sich ganz ohne ersichtlichen Grund Hügel hinunterrollen lassen, dem Geräusch ihres Schnabels auf hohlen Gegenständen lauschen oder funkelnde Gegenstände stibitzen, einfach, weil es ihnen Spaß zu machen scheint.

Wissenswertes über Raben

- ☛ Man sagt Raben nach, dass sie die letzten Worte der Sterbenden hören können und daher viele Geheimnisse kennen.
- ☛ Der Ruf eines Raben gilt als Warnschrei vor Todesgefahr, und Raben, die einen Kulturschaffenden mit zur Seite gelegtem Kopf stumm beobachten, sollen angeblich ihren Todestag von deren Gesicht ablesen.
- ☛ Der Totengott Boron soll mit der Sterblichen Etilia die halbgöttliche Tochter Marbo gezeugt haben, die oft als weißer Rabe dargestellt wird.



Rabe

Größe: 0,50 bis 0,70 Schritt
lang; 1,10 bis 1,30 Schritt
Flügelspannweite

Gewicht: 1 bis 1,5 Stein

MU 12 **KL** 16 (t) **IN** 12 **CH** 11

FF 12 **GE** 10 **KO** 6 **KK** 9 (k)

LeP 5 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 5 **SK** –1 **ZK** –2 **GS** 2/16 (an Boden / in der Luft)

Schnabel: **AT** 14 **TP** 1W3–1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Sicht), (empfohlen: Tierisches Magiegespür) / (empfohlen: Lieblingsding)

Sonderfertigkeiten: (empfohlen: Trickser)

Talente: Einschüchtern 2, Fliegen 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 12, Verbergen 2, Willenskraft 2

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 2W20 (Schwarm)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 1 Ration Fleisch (zäh), Trophäe (Federkleid, 5 Heller)

Kampfverhalten: Raben fliegen üblicherweise vor Angreifern davon. Sind sie zum Kampf gezwungen, hacken sie im Flug nach Feinden.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Raben sind die heiligen Tiere des Boron und ausgesprochen intelligent.
- ☛ **QS 2:** Einige Hexen halten sich Raben als Haustiere.
- ☛ **QS 3+:** Raben lassen sich abrichten und können kleine Tricks ausführen.

Jagd: –1



Singvogel

Die aventurische Natur bietet unzähligen kleinen Vögeln Platz. Einige von ihnen werden gerne von vogelliebenden Zweibeinern eingefangen oder gezüchtet, um als Haustiere mit ihren wohlklingenden Stimmen das Herz ihrer Zuhörer zu erfreuen.

Beliebt ist die *Singdrossel*, die zwar unscheinbar wirkt, aber wunderschöne Töne von sich gibt.

Blau- und *Totenamsel* kommen ebenfalls infrage, allerdings gibt es borongläubige Menschen, die die Totenamsel nicht bei ihrer Aufgabe, über die Boronanger zu wachen, stören wollen.

Der gelb-schwarze *Praiosgrüßer* gibt ein „Düdllo“ von sich, was ihn unverkennbar macht.

Schwierig abzurichten sind *Blau-* und *Rotkehlchen* sowie die *Blaumeise*. Ihre Lieder werden von Menschen üblicherweise als melancholisch wahrgenommen.

In Garetien und Aranien ist der *Krikrali* heimisch, der immer Hunger hat und sich an Obst gütlich tut. Seine Verfressenheit kann dabei helfen, ihm den einen oder anderen Trick beizubringen.

Kleinen Vögelchen kann man vor allem beibringen, dass sie zu ihrem Besitzer fliegen und Warnungen zwitschern, wenn sich jemand Unbekanntes nähert.



Wissenswertes über Singvögel

- Während Menschen Vogelgesang meist schlicht als nett oder auch als nervig empfinden, scheinen Achaz mitunter ungewöhnlich fasziniert davon und starren oft stundenlang einem Federfreund hinterher, wenn sie nichts Besseres zu tun haben.
- Singvögel können in der Regel Gerüche kaum bis gar nicht wahrnehmen.
- In den Hallen zu Drakonia haben sich Inschriften verschiedenster vergangener Kulturen wiedergefunden, denen oft gemein ist, dass sie die Seele als kleinen Vogel darstellen, der nach dem Tode den Körper verlässt.

Singvogel

Größe: 0,15 bis 0,30 Schritt Körpergröße; 0,20 bis 0,40 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 0,1 bis 0,3 Stein

MU 9 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 14

FF 12 **GE** 16 **KO** 8 **KK** 8 (k)

LeP 4 **AsP** – **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 12 **SK** –3 **ZK** –2 **GS** 4/16 (an Land / in der Luft)

Schnabel: **AT** 16 **TP** 1W6–5 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Stimmen imitieren) / (empfohlen: Nervös)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Schnabel)

Talente: Einschüchtern 0, Fliegen 11, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 12, Verbergen 13, Willenskraft 3

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 3W6 (Vogelschwarm)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,25 Rationen Fleisch

Kampfverhalten: Singvögel ergreifen immer die Flucht, sie greifen keine Kulturschaffenden an.

Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger

Schmerz +1 bei: 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

- QS 1:** Kleine Singvögel sind völlig harmlos, gelten aber in einigen Gegenden als Delikatessen.
- QS 2:** Der Gesang von kleinen Singvögeln wird von den meisten Kulturschaffenden als äußerst angenehm wahrgenommen.
- QS 3+:** Singvögel gelten in einigen Regionen Aventuriens als die Sendboten von Aves, dem Gott der Abenteurer.

Jagd: –1



Taube

Die Taube ist mit Ausnahme des tiefen Dschungels und des Ewigen Eises auf dem ganzen Kontinent anzutreffen, wo sie gleichermaßen in Wäldern, Dörfern und Städten lebt. Sie ist ein harmloser Vogel, der bei einer Bedrohung einfach davonfliegt. Da Tauben und ihre Eier vielerorts auf dem (gehobenen) Speiseplan stehen, werden sie als Haustiere gehalten oder mit Fallen, Leimruten oder abgerichteten Greifvögeln gejagt. Geschätzt werden sie außerdem als Brieftauben, die Nachrichten zwischen verschiedenen Orten, ja sogar von Schiffen auf das Festland transportieren und immer in ihren heimatlichen Taubenschlag zurückkehren.

Die meisten Tauben haben ein graues oder weißes Gefieder, doch es gibt auch braune oder gefleckte Vögel. Die bekanntesten Arten sind die weiße *Jubeltaube*, die weiße oder hellgraue, teilweise bläuliche *Brieftaube*, die *Scheiteltaube* (deren hellbraunes Gefieder ein schwarzer Kopf ziert) und die hellgraue *Turteltaube*. Tauben lassen sich in geringem Umfang dressieren, wenn sie an Menschen gewöhnt sind.



Wissenswertes über Tauben

- Es hält sich hartnäckig der Aberglaube, dass Turteltauben nur zu zweit anzutreffen seien und ihr Anblick einem frisch verliebten Paar Glück bringe.
- In einigen größeren Städten steht ein sogenannter Taubenturm, der als Schlag für die Brieftauben der jeweiligen Herrscher dient. Oft steht dieser auf dem Palastgelände, im Hafen oder an einer Befestigung der eigenen Garde.
- Im Kosch und den Nordmarken gibt es einige nachbarschaftliche Zusammenschlüsse, die sich der Aufzucht besonders schöner oder schneller Tauben widmen.

Taube

Größe: 0,35 bis 0,45 Schritt Körpergröße; 0,65 bis 0,80 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 0,4 bis 0,6 Stein

MU 9 KL 13 (t) IN 13 CH 14

FF 12 GE 14 KO 10 KK 10 (k)

LeP 8 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 10 SK –2 ZK –2 GS 4/14 (an Land / in der Luft)

Schnabel: AT 16 TP 1W3–1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Zufluchtsfinder) / (empfohlen: Nervös)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Schnabel)

Talente: Einschüchtern 0, Fliegen 11, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 3, Sinneschärfe 14, Verbergen 10, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 2W20 (Taubenschwarm)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 1 Ration Fleisch

Kampfverhalten: Tauben greifen Kulturschaffende nicht an, sie picken höchstens, wenn sie in die Hand genommen werden, um sich zu befreien.

Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger

Schmerz +1 bei: 7 LeP, 5 LeP, 2 LeP, 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

- QS 1:** Tauben sind friedfertige Tiere, aber manchmal etwas aufdringlich, wenn sie in Schwärmen um Futter betteln.
- QS 2:** Tauben kann man zu Brieftauben ausbilden. Sie finden immer den Weg zurück zu ihrem Schlag.
- QS 3+:** Das Gurren von Tauben wirkt auf die meisten Kulturschaffenden sehr beruhigend.

Jagd: –1



Besondere Begleiter

Äffchen

Affen als tierische Begleiter sind eine Seltenheit, doch unter einigen Gauklern, Piraten, Südaventuriern und Hexen der Fahrennden Schwesternschaft durchaus bekannt. In der Regel handelt es sich um Kleinaffen, denn das Abrichten größerer Primaten stellt einen Dompteur vor erhebliche Schwierigkeiten.

Am bekanntesten dürfte das *Purzel-* oder *Zirkusäffchen* sein. Es ist hellbraun und ein Meister darin, Tricks auszuführen. Seinen Namen hat es von seiner angeborenen Fähigkeit, Purzelbäume zu schlagen – und den Zweitnamen, weil es häufig als Attraktion im Zirkus zu sehen ist. Das ebenfalls recht bekannte *Moosäffchen* weist grüne Augen auf und schläft gerne auf moosigem Untergrund, woher es auch seinen Namen hat. Es kann die Mimik und Gestik von Menschen hervorragend nachahmen, was ihm zu Zeiten der Priesterkaiser den Ruf eines Kobolds einbrachte, sodass es gejagt wurde. Das *Löwenäffchen* kommt in einer Vielzahl von Unterarten vor, gemein ist ihnen aber allen eine kleine, löwenartige Mähne. Von allen Kleinaffen ist das Löwenäffchen der beste Kletterer. Löwenäffchen werden zudem gerne als Haustiere gehalten, gleich ob in Al'Anfa, Drôl, Fasar oder Zorgan, da sie – richtig dressiert – stubenrein und anhänglich sind.



Wissenswertes über Äffchen

- Kleinaffen kann man allerlei Tricks beibringen. Sie können als Diebe oder als Überbringer kleiner Gegenstände fungieren.
- Manche Diplomaten sollen Äffchen dazu abgerichtet haben, auf Versammlungen Gift in die Becher ihrer Feinde zu geben.
- Äffchen lieben spiegelnde Oberflächen und Gegenstände. Mitunter können sie sich darin sogar selbst erkennen.

Äffchen

Größe: 0,20 bis 0,40 Schritt (ohne Schwanz), 0,50 Schritt bis 0,80 Schritt (mit Schwanz)

Gewicht: 7 bis 12 Stein

MU 13 **KL** 15 (t) **IN** 13 **CH** 12

FF 14 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 10

LeP 8 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 8 **SK** –1 **ZK** –1 **GS** 10

Biss: **AT** 12 **TP** 1W2 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn) / (empfohlen: Spieltrieb)

Sonderfertigkeiten: Ablenkung (Gegner ist automatisch abgelenkt und erhält für alle Proben eine Erschwernis von 1; der Affe muss dazu 1 Aktion pro KR aufwenden, kein Gegner kann so mehr als eine Erschwernis von 1 erhalten), (empfohlen: Gesichter lesen, Schatzsucher, Trickser)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (kleine Gruppe) oder 2W6+4 (große Gruppe)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 1 Ration Fleisch, Fell (3 Heller)

Kampfverhalten: Äffchen beißen, wenn sie sich aus einem Griff befreien wollen, Angst haben oder sich bedroht fühlen. Ansonsten sind sie aber harmlos.

Flucht: Verlust von 25 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 7 LeP, 6 LeP, 5 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Äffchen sind kleine, verspielte Tiere aus Südaventurien.
- **QS 2:** Man kann mit etwas Übung Äffchen einige Tricks beibringen, z. B. Purzelbaumschlagen, Apportieren oder Grimassen schneiden.
- **QS 3+:** Es soll einige Hexen geben, die Äffchen als Vertrautentiere an sich binden.

Jagd: –2



Dachs

Der Dachs ist ein harmloser Zeitgenosse, der mit der gesamten Dachsgroßfamilie in einem unterirdischen Bau lebt und sich von Insekten, Eiern, Kleinjetier und Früchten ernährt. Trotz seiner behäbig wirkenden Gangart ist er recht flink und kann so den meisten Feinden entkommen.

Der grau-braune *Streifendachs* lebt in den Wäldern Nord- und Mittelaventuriens, während die Unterart im Horasreich und den Tulamidenlanden so sehr an Honig, süßen Früchten und Rüben interessiert ist, dass sie *Süßmaul* genannt wird. Mit Süßmäulern legt man sich allerdings besser nicht an, da sie wesentlich aggressiver sind als ihre Artgenossen. Im Hohen Norden lebt der komplett weiße *Schneedachs*, der als einziger Dachs keine Gesichtsstreifen hat.

Mit ausreichend Geduld und Leckereien lassen sich Dachse zähmen, und bei Menschen aufgewachsene Tiere erlernen sogar Tricks. Im Norden sind immer wieder Dachsgruppen zu sehen, die vor Schlitten gespannt werden und besonders bei den Nivesen sind Schlittendachse beliebt.

Wissenswertes über Dachse

- Gerüchten zufolge fürchten sich Elefanten vor Streifendachsen. Da sie jedoch in unterschiedlichen Teilen Aventuriens leben, kommt es selten zu Begegnungen zwischen ihnen, die das eine oder andere beweisen könnten.
- Dachsfett wird von einigen Medici, Heilern und Alchimisten zur Heilung allerlei Zipperlein verwendet; ihre Haare werden für feine Bürsten und Pinsel genutzt.
- Alle Dachse können mit ihren vorderen Pfoten gut graben, und oft leben in den riesigen Bauten nicht nur mehrere Generationen der Dachsfamilie, sondern auch Füchse, Kaninchen, Mäuse und Marder.



Dachs

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), (empfohlen: Schatzsucher)

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 Lebenspunkte

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 lösen bei Elefanten Angst aus. 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.

Varianten:

- Schneedachs und Schlittendachs: +5 LeP, +2 AT, Vorteil Kälteresistenz
- Streifendachs: keine Änderungen
- Süßmaul: +1 GE, –1 KO, –5 LeP, +2 GS, +1 AT, +1 RS

Eidechse

Das heilige Tier der Tsa, die Eidechse, ist eine harmlose Kreatur, die niemandem ein Leid zufügt – sieht man vielleicht von Heuschrecken oder Käfern ab. Die kleinen Wesen sind sehr flink und können den meisten Fressfeinden mit Leichtigkeit entkommen. Ist die Eidechse dennoch erwischt worden, kann sie ihren Schwanz abwerfen, der noch einige Zeit ein Eigenleben zu führen scheint und innerhalb einiger Wochen wieder nachwächst.

Bekannte Unterarten der Eidechse sind die *Smaragd- und Goldeidechse* (von grüner beziehungsweise gelber Farbe), die vornehmlich in den Tulamidenlanden leben, sowie die bekannte und aventurienweit verbreitete *Regenbogenechse*, deren buntes Schuppenkleid als Vorbild für die Gewandung der Tsageweihten dient. Die kleine, südländische Eidechse, die von Waldmenschen und Utulus *Gecko* genannt wird, besitzt sogar die Fähigkeit, kopfüber zu laufen, da sie über Klebebehen verfügt.

Obwohl es schwierig ist, kann man Eidechsen dressieren, da sie ihre Scheu vor Menschen verlieren, wenn diese sie hin und wieder füttern und sich ruhig verhalten.

Wissenswertes über Eidechsen

- In der almadanischen Ortschaft Schlangentodt und in Punin wird einmal jährlich das Basiliskenfest gefeiert, wo man alle Eidechsen und Schlangen, die sich nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen können, mit Knüppeln erschlägt. Die Tsa- und Hesindekirche versuchen schon lange, dieses lästerliche Gemetzel zu unterbinden.
- Eidechsenschwänze werden gerne als Ingredienz für Heiltränke verwendet.
- Es hält sich hartnäckig der Aberglaube, dass aus abgetrennten Eidechsenschwänzen Blindschleichen wachsen.



Eidechse

Größe: 0,05 bis 0,15 Schritt

Gewicht: 0,10 bis 0,15 Stein

MU 9 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 13

FF 15 **GE** 17 **KO** 11 **KK** 8 (k)

LeP 3 **AsP** – **KaP** – **INI** 17+1W6

VW 12 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 15

Biss: **AT** 10 **TP** 1W2–1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn) / (empfohlen: Starre)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 0, Klettern 14, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 2, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 14, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (kleine Gruppe)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,25 Rationen Fleisch, Eidechsenschwanz (2 Kreuzer)

Kampfverhalten: Eidechsen kämpfen nicht gegen Kulturschaffende.

Flucht: Eidechsen versuchen beim ersten Anzeichen von Ärger zu fliehen.

Schmerz +1 bei: 2 LeP, 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Eidechsen sind friedliche kleine Tiere. Sie sind die heiligen Tiere der Tsa.
- **QS 2:** Wenn man versucht, eine Eidechse zu fangen, und sie am Schwanz packt, wirft sie ihn ab, ohne dass es ihr schadet.
- **QS 3+:** Aus Eidechsenschwänzen lassen sich Heiltränke herstellen.

Jagd: –2

Sonderregel:

Schwanz ab: Sollte jemand eine Eidechse angreifen und erzielt bei dem Angriff TP, so wird mit 1W6 gewürfelt: Bei 1–3 wirft sie ihren Schwanz ab und entkommt, ohne SP zu erleiden. •○.....



• Solltest du mit Trefferzonen-Regeln aus dem Aventurischen Kompendium spielen, bedeutet der erste Treffer gegen den Schwanz, dass die Eidechse automatisch ihren Schwanz verliert, aber ungeachtet der TP nur 1 SP erleidet.

Elch

Der Elch gilt als das Symboltier des Bornlandes und ist, nicht zuletzt aufgrund seiner Größe, ein beeindruckendes Tier. Er ist deutlich friedfertiger, als man bei seinem Anblick meinen mag. Außerhalb der Brunftzeit geht er Konflikten aus dem Weg, flieht vor seinen Fressfeinden oder versucht, Gegner mit Drohgebärden zu vertreiben. Eine Ausnahme stellen hier die geweihlosen Elchkühe in Begleitung ihres Kalbes dar. Sie attackieren mit den Hufen jede mögliche Bedrohung, um ihr Kind zu schützen. Verschiedene Unterarten des Elches sind nicht bekannt, doch ist er in allen Waldgebieten des Nordens anzutreffen. Elche lassen sich mit etwas Geduld dressieren, und von Menschen aufgezogene Tiere können sehr zahm und zutraulich werden. In einigen Teilen des Bornlandes werden sie daher als Zugtiere geschätzt oder sogar für ihre nahrhafte Milch gehalten.

Wissenswertes über Elche

- Elche sind ausgesprochen gute Schwimmer, die gern Wasserpflanzen verzehren und auch auf sumpfigem Boden gut vorwärtskommen.
- Der frühere Oberst Jergan Radab machte sich in seiner bornischen Heimat für die Einführung einer Elchkavallerie stark, die jedoch bei seinen Landsleuten auf wenig Gegenliebe stieß und sich daher nicht durchsetzte. Radab ist mittlerweile Burgmeister beim Widderorden und reitet immer noch auf Elchen. Sein aktuelles Reittier ist die Elchkuh Thesia III.
- Im Bornland wird der Elch manchmal der Alte des Waldes genannt, zudem wird ihm eine mythische Verbindung zum Bornwald nachgesagt.



Elch

Größe: 2,00 bis 2,40 Schritt
Schulterhöhe

Gewicht: 750 bis 850 Stein

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

FF 11 **GE** 12 **KO** 17 **KK** 16

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 6 **SK** 0 **ZK** 2 **GS** 15

Stoß: **AT** 10 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

Überrennen: **AT** 9 **TP** 2W6+3 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Überrennen (Überrennen), Zu Fall bringen (Stoß)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 1, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 11, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 6, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 400 Rationen Fleisch, Fell (10 Silbertaler), Trophäe (Geweih, 10 Silbertaler)

Kampfverhalten: Elche fliehen zunächst bei Bedrohungen. 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.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- QS 1:** Elche können in der Brunftzeit sehr aggressiv reagieren.
- QS 2:** Elche sind exzellente Schwimmer. Manchmal wirken sie beim Auftauchen aus kleinen Tümpeln wie Ungeheuer, da sich Pflanzenteile in ihrem Geweih verfangen.
- QS 3+:** Die Tiere sind vorsichtig, aber dennoch neugierig und verfressen, sodass sie sich bis in menschliche Dörfer vorwagen, um dort nach Nahrung zu suchen.

Jagd: –2

Sonderregeln:

Packesel: Elche können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.

Reittier: Elche können als Reittiere ausgebildet und geritten werden.



Elefant

Wenn ein Aventurier an Elefanten denkt, dann meint er damit den *Brabaker Waldelefanten*. Einige dieser Tiere wurden aber schon vor Jahrhunderten vom Kap Brabak in die Tulamidenlande gebracht, sodass es dort einige Züchter, aber auch freilebende Herden gibt.

Um einen Elefanten abzurichten, sollte man ihn schon als junges Tier an Kulturschaffende gewöhnen. Dann ist es nicht allzu schwierig, die grundlegend friedlichen Tiere zu einem Last- oder Zugtier auszubilden. In den Tulamidenlanden werden Elefanten gerne noch zu einem anderen Zweck eingesetzt: Hier bildet man sie zu Kriegselefanten aus, die beeindruckende Gegner auf dem Schlachtfeld sind. Elefanten sind sehr intelligent und verfügen über ein ausgezeichnetes Gedächtnis. Wer gut zu ihnen ist, der kann eine tiefgreifende Freundschaft mit dem Tier entwickeln, die sogar so weit geht, dass der Elefant seinen Freund freiwillig gegen Gegner verteidigt oder ihn aus einem reißenden Fluss rettet.

Wissenswertes über Elefanten

- ☛ Einige Mohastämme verehren Elefanten als heilige Wesen und jagen sie nicht.
- ☛ Neben dem Brabaker Waldelefanten zählen auch das seltene Mastodon, das riesige Mammut und der deutlich aggressivere Zwergelfant zur Gattung der Elefanten.
- ☛ In Uthuria soll es deutlich mehr Elefanten geben als in Aventurien, u. a. schwarze Elefanten, die von Ogern gezüchtet werden, und eine Art, die noch größer wird als das Mammut und über vier Stoßzähne verfügt.



Elefant

Größe: 2,00 bis 2,50 Schritt
Schulterhöhe

Gewicht: 2.500 bis 3.500 Stein

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

FF 12 **GE** 11 **KO** 23 **KK** 28

LeP 350 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 3 **SK** 0 **ZK** 5 **GS** 12

Rüssel: **AT** 14 **TP** 1W6+4 **RW** lang

Stoß: **AT** 12 **TP** 2W6+3 **RW** lang

Trampeln: **AT** 6 **TP** 2W6+10 **RW** kurz

Überrennen: **AT** 8 **TP** 2W6+4 **RW** kurz

RS/BE: 4/0

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

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Geduldig, Lernfähig)
/ (empfohlen: Lieblingsding)

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Rüssel), Mächtiger Schlag (Stoß), Schildspalter (Stoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I-II (Rüssel, Stoß)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern (keine Probe erlaubt; Elefanten können nicht klettern), Körperbeherrschung 6, Kraftakt 16, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 0, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2W6 (Herde)

Größenkategorie: riesig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2.500 Rationen Fleisch, Trophäe (Stoßzahn, 200 Silbertaler)

Kampfverhalten: Elefanten 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.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 263 LeP, 175 LeP, 88 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Der kleinere Verwandte des Mammut lebt im Süden Aventuriens.

☛ **QS 2:** In den Tulamidenlanden und Südaventurien werden die Tiere als Reit- und Lasttiere ausgebildet.

☛ **QS 3+:** Elefanten sind Pflanzenfresser, können aber, wenn sie sich bedroht fühlen, eine echte Gefahr für Menschen darstellen. Ihre Stoßzähne sind begehrte Trophäen.

Jagd: –4

Sonderregeln:

Packesel: Elefanten können ein Gewicht von bis zu 500 Stein tragen.



Flugechse

Liebevoll mit bunten Symbolen, Muscheln und Edelsteinen geschmückt, sind die Flugechsen treue Begleiter einiger auserwählter Achazkrieger und -jäger am Loch Harodröl (und seltener in den Echsen Sümpfen und in Meridiana). Man munkelt, die aufwendige Verzierung der Tiere sei weit mehr als affektierte Hingabe, nämlich Schlüsselbestandteil der Zähmungsrituale, die für Außenstehende in der Regel unverständlich bleiben. Unter den raren Optionen für berittenen Luftkampf tut sich die Flugechse als besonders grausam hervor. So stürzt sie selbst undomestiziert instinktiv auf das schwächste Mitglied der angegriffenen Gruppe nieder und reißt es in die Höhe, bevor es den klauenzerfetzten Körper wieder vor die Füße seiner Kameraden fallen lässt. Aufgrund dieser Auffassungsgabe und auch ihrer Kaltblütigkeit – und das durchaus im wörtlichen wie auch metaphorischen Sinne – wird die Flugechse daher besonders als Kriegsgefährte hochgeschätzt. Mit langen Speeren bewaffnet, gleicht der Krieger dabei die ungleiche Fortbewegung der Tiere in Bodennähe aus und spornt sie zu rasanten Sturzflugmanövern, schwer zu konternden Zickzack-Flügen und sogar Rollen an.



Flugechse

Größe: 3,00 bis 4,00 Schritt Körpergröße; 6,00 bis 9,00 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 80 bis 150 Stein

MU 10 KL 9 (t) IN 11 CH 8

FF 10 GE 12 KO 14 KK 17

LeP 35 AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 6 SK 1 ZK 1 GS 2 /12 (am Boden / in der Luft)

Biss und Klauen: AT 10 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Tierischer Orientierungssinn) / (empfohlen: Eigenwillig)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff, (empfohlen: Angst riechen, Zusammenarbeit)

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 9, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 6, Verbergen 6, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Schwarm)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 20 Rationen Fleisch (zäh), Schwingenleder (1 Silbertaler), Krallen (2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Flugechsen greifen üblicherweise kleine oder winzige Tiere an, wenn sie Hunger haben, aber gelegentlich auch Kulturschaffende. Sie setzen dann zu Sturzflügen an und versuchen, ihre Opfer mit Schnabel und Krallen so lange zu traktieren, bis sie tot sind.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

QS 1: Manchmal ergreifen Flugechsen ihr Opfer, zerren es in die Lüfte und lassen es dann fallen.

QS 2: Chr'Ssir'Ssr ist aufgrund der gleichnamigen Gottheit der beliebteste Kosenamen für Flugechsen, wenngleich sich aus Furcht vor dem Herrscher der Lüfte kein Jäger der Achaz je traut, ihn laut auszusprechen.

QS 3+: Flugechsen können abgerichtet werden, aber dies ist bislang nur den Achaz gelungen.

Jagd: -3

Sonderregeln:

Echsenvertraute: Flugechsen lassen sich nur von Echsenwesen abrichten und zähmen.

Hoch in die Luft: Der Meister kann vor einer Attacke der Flugechse ansagen, dass sie ihr Opfer in die Lüfte reißen will. Dazu muss eine um 4 erschwerte Attacke eingesetzt werden, und statt des Schadens kommt es zu einer Vergleichsprobe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) zwischen der Flugechse und dem Opfer. Der Angriff kann regulär verteidigt werden. Gewinnt die Flugechse, hat sie das Opfer gepackt und 1W3 Schritt in die Höhe gezogen. Zu Beginn jeder KR erhöht sich der Abstand zum Boden um 1W3 Schritt, bis zu einer Höhe von maximal 8 Schritt. Sie lässt ihr Opfer üblicherweise aus einer Höhe von 1W6+2 Schritt fallen. Der Held gilt als *Eingeengt* und kann sich nur befreien, wenn er eine Stufe *Schmerz* bei der Flugechse verursacht. Er darf hierzu weitere AT schlagen, die Flugechse verteidigt in dieser Situation nicht. Erleidet sie *Schmerz*, lässt sie ihr Opfer fallen, der Held stürzt in die Tiefe und erleidet gegebenenfalls Sturzschaden.

Packesel: Flugechsen können ein Gewicht von bis zu 100 Stein tragen.



Frettchen

Diese putzigen und neugierigen Tiere sind hervorragende Rattenjäger, allerdings riechen sie etwas aufdringlich, sodass sie seltener als Haustiere gehalten werden als Katzen oder Hunde. Die beiden bekanntesten Unterarten sind das gelbe *Koschfrettchen* und das weiße *Hausfrettchen*.

Verwandt ist das Frettchen mit vielen anderen Kleinmardern, wie dem Stinkfrettchen (noch bekannter unter dem Namen Stinktief), dem Mungo, dem Ulmenmarder, dem Fluss- und Fischotter, dem Zobel und dem Nerz. Von all diesen ist jedoch das Frettchen am leichtesten zu zähmen und an den Umgang mit Kulturschaffenden zu gewöhnen. Dennoch verliert ein Frettchen nie seinen Jagdinstinkt und ist nicht vollkommen zu bändigen – dafür hat es einen zu starken eigenen Willen. Einige kleine Tricks kann man dem Tier aber beibringen, denn es ist verfressen und damit gelehrt.

Wissenswertes über Frettchen

- ☛ Dem Koschfrettchen sagt man nach, dass es sich vor nichts fürchtet und sich sogar mit einem Basilisken anlegen würde. Es soll dessen Blick standhalten und das Ungeheuer von innen auffressen können.
- ☛ Das Hausfrettchen hingegen soll einen regelrechten Hass auf Ratten verspüren und sie gnadenlos jagen. Da sie auch noch geschickte Diebe sind, halten viele Aventurier sie für Sendboten des Phex.
- ☛ Im Svelttal gilt das Frettchen hingegen als Unglücksbote und Hühnerdieb. Dort wird es, wie andere Kleinmarder, gejagt und das Fell verkauft.



Frettchen

Größe: 0,35 bis 0,60 Schritt (ohne Schwanz); 0,40 bis 0,70 Schritt (mit Schwanz)

Gewicht: 0,75 bis 2,2 Stein

MU 15 **KL** 12 (t) **IN** 13 **CH** 14

FF 13 **GE** 14 **KO** 9 **KK** 12 (k)

LeP 7 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 10 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 12

Biss: **AT** 10 **TP** 1W3 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine / Eigenwillig

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Biss), Verbessertes Ausweichen I+II, (empfohlen: Trickser)

Talente: Einschüchtern 1, Klettern 11, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 5, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 8

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 1W6+2 (kleine Gruppe)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2 Rationen Fleisch, Fell (6 Heller)

Kampfverhalten: Gegenüber Feinden, die größer sind als sie, versuchen Frettchen zu fliehen und greifen höchstens an, um sich zu verteidigen oder den Nachwuchs zu schützen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 6 LeP, 5 LeP, 4 LeP, 3 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- ☛ **QS 1:** Frettchen sind Kleinmarder und wurden von Menschen domestiziert, um sie als Haustiere zu halten
- ☛ **QS 2:** Frettchen sind sehr neugierig und geschickte Jäger. Sie machen vor allem Jagd auf Ratten.
- ☛ **QS 3+:** Es gibt verschiedene Unterarten des Frettchens, beispielsweise das Kosch- oder Hausfrettchen, die sich durch die Farbe ihres Fells unterscheiden.

Jagd: 0

Varianten:

- ☛ **Hausfrettchen:** Sonderregel *Verabscheuungswürdige Ratten:* Hausfrettchen verspüren einen regelrechten Hass auf Ratten. Sollte eine Ratte in Sichtreichweite sein, wird das Hausfrettchen versuchen, sie zu töten.
- ☛ **Koschfrettchen:** Sonderregel **Meute:** Koschfrettchen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Hausfrettchen in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).



Greifkatze

Greifkatzen sind kleine Verwandte der echten Greifen. Üblicherweise werden sie nicht größer als einen halben Schritt, besitzen ein geflecktes Fellmuster und ein Schwingenpaar, sodass sie wirklich wie kleine Abbilder der praiosgefälligen Mischwesen aussehen. Anders als Greifen besitzen die Greifkatzen aber keine übernatürlichen Fähigkeiten. Die majestätischen Tiere bewegen sich sowohl auf allen Vieren (so wie echte Katzen) als auch fliegend fort, wobei sie keine sonderlich ausdauernden Flieger sind und schnell ermüden.

Greifkatzen kommen vor allem in den Dschungeln Meridianas rund um die mittelreichische Exklave Hôt-Alem vor. In dieser Stadt werden sie häufig als Haustiere gehalten. Allerdings lassen sich Greifkatzen nur sehr schwer abrichten. Sie leben gerne bei Menschen und in größeren Städten, da sich dort auch oft größere Mengen ihrer Leibspeise, der Ratte, herumtreiben. Nichtsdestotrotz gelingt es hin und wieder einem Abrichter, eine Greifkatze zu dressieren, sodass sie einige Tricks aufführen kann. Sie vollständig zu domestizieren, scheint aber ein Ding der Unmöglichkeit zu sein.

Wissenswertes über Greifkatzen

- ☛ In Gefangenschaft wird die Greifkatze deutlich weniger alt als in der freien Wildbahn – fast so, als würde ihr Lebenswille mit ihrer Freiheit und weniger mit einer guten Versorgung zusammenhängen.
- ☛ Manche Greifkatzen scheinen so verschmust zu sein, wie man es von Hauskatzen kennt, andere hingegen verhalten sich eher wie ihre falkenhafte Hälfte und dulden Körperkontakt nur in Maßen.
- ☛ Es soll extrem seltene Exemplare mit zwei Flügelpaaren geben.



Greifkatze

Größe: 0,30 bis 0,40 Schritt

Gewicht: 1,00 bis 1,50 Stein

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

FF 13 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 15 (k)

LeP 12 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 9 **SK** 3 **ZK** 1 **GS** 9/14 (am Boden / in der Luft)

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

Pranke: **AT** 12 **TP** 1W3+1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Unwiderstehlicher Blick) / keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Pranke), Anspringen (Pranke), Flugangriff (Biss, Pranke), Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 2, Fliegen 12, Klettern 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 11, Verbergen 7, Willenskraft 12

Anzahl: 1 oder 2 (Paarungszeit)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Greifkatzen greifen Menschen nicht an, außer sie müssen sich verteidigen. Dennoch werden sie jede Chance zur Flucht nutzen, die sich ihnen bietet. Ratten jagen sie fliegend oder aus dem Hinterhalt lauernd.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Greifkatzen sind Sendboten der Götter, denn sie fressen mit Vorliebe die Kreaturen des Namenlosen, die Ratten.
- ☛ **QS 2:** Sie sind keine Chimären oder magische Geschöpfe, sondern natürliche Tiere.
- ☛ **QS 3+:** Wenn man Ratten verschrecken will, dann sollte man eine Greifkatze dabei haben.

Jagd: –2

Sonderregeln:

Rattenschreck: Ratten erleiden 3 Stufen *Furcht*, wenn sie eine Greifkatze in einem Radius von 12 Schritt bemerken. Zudem vermeiden es die Nager, sich der Greifkatze mehr als 12 Schritt zu nähern.



Hippogriff

Mit einem Hippogriff holt man sich ein stolzes Wesen in die Familie, sofern es einem gelingt, es seinen leiblichen Eltern zu stehen. Die fleischfressenden Mischwesen aus Adler und Pferd gelten den Elfen als übernatürliche Tiere, wobei nach aktuellem Forschungsstand magische Kräfte bei ihren Flugmanövern helfen. Ein dämonischer Ursprung wird dabei in der Regel ausgeschlossen. Nichtsdestotrotz muss der mutigen Abenteurerin bewusst sein, dass die Aufzucht und das Abrichten eines Hippogriffs eine meisterliche Leistung darstellen, die noch nicht vielen gelungen ist. Abgesehen von Durchbrüchen solcher Persönlichkeiten wie der verstorbenen Amazonenkönigin Yppolita ist gar das Reiten auf einem Hippogriff als kaum erschlossene Kunst zu verstehen. Wem der komplizierte Aufzuchtprozess gelingt, hat jedoch einen mächtigen Verbündeten für sich gewonnen, der all die Vorzüge eines edlen Rosses und eines Kriegsadlers vereint.

Ausgewachsene Hippogriffe wollen im beginnenden Erwachsenenalter dem Anschein nach mit ihrer Ersatzmutter die Rollen tauschen. In der Natur werden sie, sobald sie das erste Mal alleine fliegen, von ihren Eltern allein in die Freiheit entlassen.



Wissenswertes über Hippogriffe

- Aus Hippogriffeneiern schlüpfen oft gewöhnliche Fohlen oder Adlerküken. Diese schieben die Eltern dann Vertretern der jeweiligen Spezies unter, wie es ein Kuckuck tun würde.
- Hippogriffen sollte man sich mit gesenktem Blick nähern, da sie ansonsten mit dem Schnabel nach den Augen der Respektlosen hacken.

Hippogriff

Größe: 2,10 bis 2,20 Schritt lang;
1,70 bis 1,80 Schritt Schulterhöhe; 3,80 bis 4,50 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 500 bis 550 Stein

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

FF 10 **GE** 14 **KO** 22 **KK** 24

LeP 65 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 10/15 (am Boden / in der Luft)

Biss: AT 14 TP 1W6+2 RW kurz

Tritt: AT 12 TP 2W6 RW mittel

Niederreiten: AT 13 TP 2W6+3 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Feurig) / Angst vor Schlangen II

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Biss, Tritt), Mächtiger Schlag (Tritt), Verbeißen (Biss), (empfohlen: Angst riechen)

Talente: Einschüchtern 9, Fliegen 11, Klettern 3, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 8, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 9, Verbergen 7, Willenskraft 10

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –5 (dann Chimäre statt übernatürliches Wesen)

Beute: 300 Rationen Fleisch, Fell und Federn (20 Silbertaler)

Kampfverhalten: Sollte ein Hippogriff angegriffen werden oder dessen Junge bedroht werden, greift er mit Flugangriffen an und versucht, zu beißen. Am Boden nutzt er eher Tritte.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 49 LeP, 33 LeP, 16 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):

- **QS 1:** Hippogriffe sind keine Chimären und werden schon seit Jahrhunderten von Elfen als Flugreittiere genutzt.
- **QS 2:** Hippogriffe können ausgebildet werden, wenn man sie von klein auf abrichtet.
- **QS 3+:** Hippogriffe haben Angst vor Schlangen.

Jagd: –5



Kamel

Halb verdurstet durch die Wüste Khôm irrend, kann man sich keinen besseren Gefährten wünschen als das Kamel, welches, anders als sein sonnengeplagter Zweibeiner, noch in brutalster Hitze die nächste Quelle aufspüren kann. Bei den Novadis ist das Kamel aufgrund seiner lebensrettenden Fähigkeiten über Generationen zum beliebtesten Begleiter in der Wüste geworden, und wird nicht selten mehr verwöhnt als ein garetisches Schoßhündchen. Neben seiner unerschütterlichen Orientierungsfähigkeit, wird das Kamel auch als Last-, Reit- und Kriegstier eingesetzt, wenn es nicht gar als Blüte der Wüste Emiren und Sultanen als Statussymbol dient und für sie in Wettrennen ihre Widersacher dominiert. Dabei sind Kamele für ihr ausgeglichenes Gemüt bekannt und tragen ihre Reiter schwankend, aber sicher durch die sternreiche Dunkelheit der Wüstennächte, weshalb sie in so manchen Abenteuerstagebüchern als Wüstenschiffe bezeichnet werden.

Ihre raue Seite haben Kamele allerdings ebenso in den zahlreich überlieferten Gefechten rivalisierender Novadisippen bewiesen, bei denen mit langen Dschadraspeeren vom Rücken der Tiere aufeinander eingestochen wird. Spätestens dabei zeigt sich die unter der Fassade der Ruhe verborgene Eigensinnigkeit der Tiere.

Wissenswertes über Kamele

- ☛ Man kann Kamelen beibringen, Feinde auf Kommando anzuspucken.
- ☛ Kamele können bis zu 150 Maß Wasser auf einmal trinken.
- ☛ Eine Legende besagt, ein verrückter Schwarzmagier namens Kurdalyon hätte diese Fähigkeit einst missbraucht, um Zaubertränke zu schmuggeln.



Σ
E
MMXV

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

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Genügsam) / keine
Sonderfertigkeiten: Überrennen (Überrennen), (empfohlen: Trittsicher (Wüste))

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 Lebenspunkte

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 auch, ob es an einer Krankheit leidet.
- ☛ **QS 3+:** Es gibt verschiedene Kamelarten, die sich vor allem in ihrer Ausdauer und Schnelligkeit unterscheiden.

Jagd: –1

Sonderregeln:

Packesel: Kamele können ein Gewicht von bis zu 200 Stein tragen.



Karen

Das Karen ist ein friedliches Tier, das kaum jemandem ein Leid zufügt. Bei der kleinsten Gefahr ergreift das flinke Wesen die Flucht. Nur wenn es keinen Ausweg mehr sieht, wird es sich mit seinem Geweih verteidigen. Es bewohnt die weiten Steppen Nordaventuriens, vom Bornland bis zum Ewigen Eis, und zieht in großen Herden im Frühling nach Norden und im Herbst wieder zurück. Das antilopenähnliche Tier legt dabei teils große Strecken zurück, während jene halbwilden Karenherden, die von den Sippen der Nivesen umsorgt werden, meist nur wenige Meilen wandern. Als Haustier gehalten wird es nur von den Nivesen, wohingegen es im Norden etliche Jäger als Beute schätzen.

Unterarten des Karens sind nicht bekannt, obwohl sich immer wieder wilde Karene mit den halbwilden Herden der Nivesen mischen.

Karene lassen sich mit etwas Futter und Geduld dressieren. Die Nivesen richten sie als Zug- und Lasttiere ab, einzelne Exemplare lassen sich sogar von kleinen Kindern oder anderen, sehr leichten Personen reiten.

Wissenswertes über Karene

- Aus den aventurischen Gelehrten unbekannten Gründen haben ausgewachsene Karene hervorspringende Eckzähne, obwohl die Tiere sich ausschließlich von Pflanzen ernähren und ihr Gebiss nicht zu Balzkämpfen einsetzen.
- Um die eigenen Tiere von wilden zu unterscheiden, befestigen die Nivesen farbige Bänder am Geweih ihrer Karene, wobei Farbzusammenstellung und Position des Bandes am Horn den Besitzer verraten.



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

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Tierischer Orientierungssinn) / (empfohlen: Nervös)

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:** Das gestreifte Fell des Karens und die vorspringenden Eckzähne haben bereits mehrfach zu der Annahme geführt, es sei mit dem ebenfalls im Norden lebenden Säbelzähntiger verwandt.
- **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.



Mammut

Mammuts sind mit einer Schulterhöhe von rund vier Schritt wahre Giganten und vermutlich die größten Landtiere Aventuriens, die kein übernatürliches Blut in sich tragen. Die meisten Aventurier bekommen in ihrem Leben nichts Vergleichbares zu Gesicht, wobei der Anblick des Tieres im ersten Moment oft Visionen von Folter und Tod hervorruft. Was sonst könnte mit dem schlangenhaften Rüssel getan werden, als zu würgen und festzuhalten, während die schrittlangen Stoßzähne durchbohren und zerreißen. Tatsächlich ist das Mammut entgegen solcher Vorurteile enorm friedlich und gemeinschaftlich orientiert. Der zarte Rüssel dient dabei der Kontaktaufnahme und wird neuen Bekanntschaften gerne behutsam auf den Schopf gelegt, um deren Geruch zu studieren. So lange das Mammut nicht seine Herdenmitglieder verteidigen muss, wird es bei Bedrohungen stets fliehen, und kaum etwas vermag leicht, es aus der Ruhe zu bringen.

Wissenswertes über Mammuts

- Die Schamanen mancher Nivesensippen schwören, Mammuton, das Material, aus dem Mammutstoßzähne bestehen, habe magische Kräfte. Daher verwenden sie es oft für Ritualgegenstände oder Talismane, die fortreisenden Geliebten mitgegeben werden.
- Im Gjalskerland werden Mammuts manchmal von Barbaren als Kriegstiere eingesetzt. Wie sie es anstellen, die Tiere zu zähmen, ist bisher nicht nach außen gedrungen und muss wohl vor Ort erlernt werden.
- Gelegentlich kehrt ein verirrter Wanderer bei Gjalskern ein, um sich aufzuwärmen, und schwört beständig jedem ums Feuer, er hätte wandernde Schneeberge gesehen.



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)

Vorteile/Nachteile: Kälteresistenz / keine

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, Schwimmen 2, 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 Lebenspunkte

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



Meckerdrache

Meckerdrachen, auch *Taschen-* oder *Zwergdrachen* genannt, sind meistens harmlose Zeitgenossen, solange man sie nicht zu sehr bedrängt oder auf ihrem Speiseplan steht, wie etwa kleinere Nagetiere, Echsen und Vögel. Ihr Gemüt soll oft von schlechter Stimmung geprägt sein. Wer sich jedoch eingehender mit ihnen beschäftigt, kann feststellen, dass die kleinen Drachen zwar Spott mögen und teilweise auch zum Meckern neigen, jedoch keineswegs so missläunig sind, wie oft behauptet wird. Tatsächlich beherrschen viele Meckerdrachen das Sprechen besser als so mancher Mensch.

Die grün oder graugrün gefärbten *Meckerdrachen* sind in Mittel- und Nordaventurien verbreitet, während im Süden die *Funkeldrachen* häufiger sind. Ihre Schuppen schimmern in der Farbe eines Edelsteins, und die kleinen Drachen werden von Gelehrten oft zusätzlich anhand ihrer Schuppenfarbe weiter in einzelne Varianten wie *Smaragd-* oder *Rubindrachen* unterteilt.

Kein Taschendrache lässt sich zähmen oder gar abrichten, allerdings sind die meisten neugierig und lassen sich zudem oft mit kleineren Schätzen oder Leckereien bestechen. Hin und wieder schließen sie eine treue, langanhaltende Freundschaft mit einem oder mehreren Zweibeinern, die dann auf Reisen begleitet werden und immerzu für die Befriedigung der Keksknabberbedürfnisse des Drachen sorgen müssen.



Meckerdrache

Größe: 0,40 bis 0,60 Schritt von Kopf bis Fuß; 0,10 bis 0,30 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 10 bis 14 Stein

MU 12 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 13

FF 12 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 10

LeP 20 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 3/13 (am Boden / in der Luft)

Biss und Klauen: **AT** 14 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Flammenstrahl: **FK** 14 **LZ** 1 **TP** 1W6 **SP** **RW** 3/5/7

RS/BE: 4/0

Aktionen: 3 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: keine / Schlechte Eigenschaft (Neugier), (empfohlen: Störrisch, Schwierig zu erziehen)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss und Klauen), Flugangriff (Biss und Klauen), (empfohlen: Trickser)

Talente: Einschüchtern 5, Fliegen 12, Handel 11, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 4, Magiekunde 8, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12, Verbergen 8, Willenskraft 9

Zauber: Adlerauge 13, Bannbaladin 12, Oculus Illusionis 14, Silentium 10 und weitere (jeweils in der Tradition der Drachen); Meckerdrachen können vor allem auf Zauber der elfischen und gildenmagischen Tradition zurückgreifen, im Regelfall haben sie darin einen FW von 10.

Anzahl: 1 oder 2 (Paarungszeit)

Größenkategorie: klein

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 8 Rationen Fleisch (ungenießbar), Drachenschuppen (5 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 1 Silbertaler; Drachentränen, 5 Silbertaler; Drachenspeichel, 5 Silbertaler; Drachenblut, 15 Silbertaler; Karfunkel, 30 Silbertaler)

Kampfverhalten: Meckerdrachen versuchen in der Regel, Kämpfen aus dem Weg zu gehen, und behelfen sich in Notsituationen mit ihrer Magie. Gerne provozieren sie jedoch Streit jeder Art.

Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger

Schmerz +1 bei: 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger
Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer)

☞ **QS 1:** Der Meckerdrache ist eine Unterart des Taschendrachen.

☞ **QS 2:** Meckerdrachen sind intelligent, meistens menschenfreundlich, aber auch zu Schabernack aufgelegt.

☞ **QS 3+:** Ihre magische Macht ist eher schwach, aber auch sie beherrschen einen Flammenstrahl, mit dem sie jemanden verletzen oder etwas anzünden können.

Jagd: –6

Sonderregeln:

Flammenstrahl: Der Meckerdrache kann seinen Flammenstrahl insgesamt 5-mal 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.



Mungo

Der Mungo ist in den Tulamidenlanden und auf Maraskan ein heiliges Tier des Phex und für Menschen nur dann eine Gefahr, wenn sie versuchen, ihm sein Futter zu entreißen – selbst wenn er dieses zuvor aus ihrem Rucksack entwendet hat. In die Ecke gedrängt, kann er mit seinen spitzen Zähnen zubeißen, doch vor den allermeisten Feinden flieht das flinke Tier. Auf seinem Speiseplan steht vor allem Fleisch in Form zahlreicher Insekten, aber auch größerer Tiere wie Ratten und Schlangen.

Es sind kaum Unterarten des Mungos bekannt, obwohl das Fell zwischen hellem Braun und Schwarz variieren kann, doch da die Tiere auf Maraskan allesamt etwas kleiner sind als ihre Artgenossen vom Festland, werden sie auch als *Zwergmungsos* bezeichnet.

Da Mungos Schlangen und Ratten jagen, sind sie beliebte Haustiere, die teilweise unter Anfeuerungsrufen und Wetten eines ganzen Ortes gegen eine Schlange antreten. Da sie sehr verfressen sind, lassen sich die Tierchen mit etwas Futter gut dressieren und lernen schnell kleinere Tricks.

Wissenswertes über Mungos

- ☛ Mungos sind gegen die meisten Schlangengifte immun, wobei das Gift der Noralec-Otter eine Ausnahme darstellt. Ein Kampf gegen diese wird so schnell zu einer tödlichen Gefahr für den Mungo.
- ☛ Achaz meiden den Mungo, da sein Fleisch für sie giftig ist. Für andere Humanoide ist dies jedoch nicht der Fall, obwohl es zahlreiche Tulamiden als frevelhaft ansehen würden, einen Mungo zu verzehren.
- ☛ Obwohl Mungos vor allem Fleisch fressen, so lieben sie doch auch Früchte sehr und lassen sich mitunter mit diesen bestechen.



Mungo

Größe: 0,25 bis 0,45 Schritt (ohne Schwanz); 0,35 bis 0,70 Schritt (mit Schwanz)

Gewicht: 0,75 bis 1,75 Stein

MU 15 KL 12 (t) IN 13 CH 13

FF 12 GE 15 KO 9 KK 13 (k)

LeP 7 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 10 SK 1 ZK 0 GS 12

Biss: AT 11 TP 1W3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Immunität gegen alle Schlangengifte (außer Noralec-Otter-Gift) / (empfohlen: Nervös)

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Biss), Verbessertes Ausweichen I+II, (empfohlen: Schatzsucher)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 6, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 3W6 (kleine Gruppe)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2 Rationen Fleisch

Kampfverhalten: Vor größeren Feinden versuchen Mungos, zu fliehen, und greifen höchstens an, um sich zu verteidigen oder den Nachwuchs zu schützen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 6 LeP, 5 LeP, 4 LeP, 3 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Mungos sind Kleinmarder, ähnlich den Frettchen.

☛ **QS 2:** Mungos haben einen regelrechten Hass auf Giftschlangen und greifen sie sofort an. Sie sind zudem gegen Schlangengifte immun.

☛ **QS 3+:** In den Tulamidenlanden wird Phex oft in Mungo- statt in Fuchsgestalt verehrt.

Jagd: -2

Sonderregeln:

Meute: Mungos, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Mungo in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Schlangenkämpfer: Gegen Schlangen erhält ein Mungo einen Bonus von +6 VW.

Verabscheuungswürdige Giftschlangen: Mungos verspüren einen regelrechten Hass auf Giftschlangen. Sollte eine Giftschlange in Sichtreichweite sein, wird der Mungo versuchen, sie zu töten. Dieser Hass bezieht sich in der Regel nicht auf harmlose, ungiftige Schlangen.



Nachtwind

Dieser nachtaktive Vogel erreicht eine Flügelspannweite von knapp über anderthalb bis fast zwei Schritt.

Aufgrund seines schwarzen Gefieders, des schmalen Körperbaus, der weit ausladenden Schwingen und des gebogenen Schnabels könnte man ihn für einen Vertreter der Rabenvögel halten, doch ähneln die Augen des Nachtwinds in Größe und Farbintensität denen einer Eule. Im Dunkeln sehen Nachtwinde ausgezeichnet, bei Tageslicht jedoch ist ihre Sicht deutlich eingeschränkt. Die Krallen und der große Schnabel sind scharf, ihr Flug lautlos. Das macht diese Vögel zu gefährlichen Jägern, deren Silhouette am Nachthimmel kaum zu erkennen ist. Bei der Jagd sitzen sie auf erhöhten Plätzen, um dann blitzschnell auf ihre Beute, zumeist kleine Nagetiere und Vögel, hinabzustoßen.

Besonderheiten der Nachtwinde sind ihr angeborenes Magiegespür und der Hass auf magisch begabte Wesen. Hat ein Nachtwind ein magisches Wesen entdeckt, greift er an und kämpft sogar bis zum Tod. Seine innere Abneigung geht dabei sogar soweit, dass sie aktiv ihre Fluglinien und Reviere danach richten, wo keine magischen Kraftlinien verlaufen, geschweige denn zu Knotenpunkten zusammenlaufen.

Die tiefschwarzen Federn dieser Vögel sind wegen ihrer Farbe und ihres Glanzes sehr begehrt.

Wissenswertes über Nachtwinde

- ☞ Nachtwinde sind nicht domestizierbar. Versuche von Zucht und dauerhafter Haltung in Gefangenschaft waren nie von Erfolg gekrönt. Als kurzweiliger Magieweiser können sie jedoch dienen.
- ☞ Eine berüchtigte Gruppe von Magiern in den Tulamidenlanden soll sich nach den Nachtwinden benannt haben. Man munkelt, ihr Ziel sei, mithilfe ihrer magischen Fähigkeiten jegliche Magie auf der Welt auszumerzen, so wie es diese Vögel tun.
- ☞ Legenden zufolge wurden Nachtwinde während der Magierkriege geschaffen. Tatsächlich gibt es keinerlei weiter zurückreichende Aufzeichnungen oder Berichte zu ihnen.



Nachtwind

Größe: 0,75 bis 0,85 Schritt Körpergröße; 1,60 bis 1,80 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 3 bis 5 Stein

MU 15 KL 11 (t) IN 16 CH 13

FF 10 GE 14 KO 10 KK 13

LeP 12 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 8 SK 2 ZK 2 GS 2/25 (am Boden / in der Luft)

Schnabel und Klauen: AT 13 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, (empfohlen: Feurig) / (empfohlen: Schwierig zu erziehen)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Schnabel und Klauen), Verbessertes Ausweichen I, (empfohlen: Schwächeninstinkt, Trickser)

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 10, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 15, Sinneschärfe 13, Verbergen 7, Willenskraft 12

Anzahl: 1 oder 2W6+6 (Schwarm)

Größenkategorie: klein

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –6 (dann Chimäre statt übernatürliches Wesen)

Beute: 2 Rationen Fleisch, Federn (9 Heller)

Kampfverhalten: Nachtwinde stürzen sich immer bevorzugt auf Zauberer. Sie greifen diese mit *Flugangriffen* an und lassen nicht von ihnen ab. Bei anderen Gegnern gehen sie genauso vor, fliehen aber nach 5 KR, wenn diese die Größenkategorie *mittel* oder größer aufweisen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):

☞ **QS 1:** Nachtwinde hassen Zauberer.

☞ **QS 2:** Nachtwinde sollen in den Magierkriegen erschaffen worden sein.

☞ **QS 3+:** Wenn sie einen Zauberer angreifen, dann lassen sie nicht mehr von ihm ab, es sei denn, sie verlieren ihn aus den Augen.

Jagd: –2

Sonderregeln:

Intuitives Magiegespür: Der Nachtwind verfügt über das neue Anwendungsgebiet *Magiegespür* im Talent *Sinneschärfe*. Er kann damit Magie in seinem Blickfeld erkennen, gleich ob es Zauber, Zauberkundige oder andere magische Effekte sind. Der Effekt wirkt permanent.

Verabscheuungswürdige Zauberer: Nachtwinde verspüren einen regelrechten Hass auf Zauberer. Sollte ein Zauberer in Sichtreichweite sein, wird der Vogel versuchen, ihn zu töten. Er erkennt ihn automatisch als Zauberer und lässt sich auch durch magische Tarneffekte nicht täuschen.



Pardel

Der Pardel, auch als *Khômgepard* bekannt, ist eine große Katze, die in den Tulamidenlanden bis hinauf nach Aranien lebt. Gefährlich ist er gewöhnlich nur für seine wilde Beute wie kleinere Antilopen, doch hin und wieder reißt er auch Ziegen und andere Haustierte. Vor den meisten seiner Feinde – in der Regel Kulturschaffende – flieht der flinke Pardel, der lediglich angreift, wenn er seine Jungen schützt.

Verschiedene Unterarten des Pardels sind nicht bekannt, jedoch werden vereinzelt Tiere mit reinweißem Fell geboren. Diese haben es in freier Wildbahn schwer, sich an ihre Beute anzupirschen, werden jedoch als besonders wertvolle Haustierte gehandelt.

Wilde Pardel lassen sich kaum zähmen, deswegen wurden zahme Katzen üblicherweise von Menschen aufgezogen. Die Tiere langweilen sich in Gefangenschaft äußerst schnell, sind durch ihre Rastlosigkeit allerdings leicht für Kunststücke zu begeistern. Dabei verlieren sie jedoch, aufgrund ihres Spieltriebs, schnell wieder das Interesse daran, immer denselben Trick zu üben.

Wissenswertes über Pardel

- ☛ In den Tulamidenlanden erfreuen sich bei Mitgliedern der Oberschicht Pardelrennen großer Beliebtheit, und oft werden die Tiere extra zu diesem Zweck gehalten und trainiert.
- ☛ Abseits ihrer tulamidischen Heimat sind Pardel gelegentlich in Palästen und Villen anzutreffen, wo sie als luxuriöse Jagdgefährten, repräsentative Haustierte oder prachtvolle Geschenke leben.
- ☛ Pardel vermehren sich in Gefangenschaft nicht, deswegen werden immer wieder Jungtiere gefangen.



Pardel

Größe: 1,20 bis 1,50 Schritt (ohne Schwanz); 2,00 bis 2,40 Schritt (mit Schwanz); 0,65 bis 0,95 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 55 bis 65 Stein

MU 10 **KL** 11 (t) **IN** 14 **CH** 14

FF 10 **GE** 18 **KO** 10 **KK** 12

LeP 28 **AsP** – **KaP** – **INI** 22+1W6

VW 12 **SK** –3 **ZK** 0 **GS** 21

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

Pranke: **AT** 14 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: keine / Schlechte Eigenschaft (Neugier), (empfohlen: Spieltrieb)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss), Kampfreflexe I-III, Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I-III, (empfohlen: Angst riechen)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 6, Körperbeherrschung 16, Kraftakt 5, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft 6

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 15 Rationen Fleisch, Fell (13 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Pardel versuchen stets, ihre Gegner oder Opfer mit Kehlenbissen zu erlegen. Sie laufen in der Regel eher davon, als zu kämpfen, da sie aufgrund fehlender Fressfeinde mit Angriffen überfordert sind. In die Ecke gedrängt, kämpfen sie so lange, bis der Angreifer tot ist.

Flucht: wenn stark bedrängt, ansonsten spätestens nach Verlust von 75 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere)

- ☛ **QS 1:** Gelegentlich werden weiße Pardel geboren.
- ☛ **QS 2:** Pardel sind beliebte Wach- und Jagdtiere in den Tulamidenlanden.
- ☛ **QS 3+:** Meistens versucht ein Pardel, sein Opfer zu Fall zu bringen und ihm dann in die Kehle zu beißen.

Jagd: –4

Sonderregeln:

Kehlenbiss: Der Pardel kann eine um 2, 4 oder 6 erschwerte Biss-AT ablegen. Gelingt diese, so erhält der Pardel einen Bonus auf die TP in Höhe der ausgewählten Erschwernis. Zudem kann sich der Meister dafür entscheiden, dass dem Pardel damit automatisch das Manöver *Verbeißen* gelungen ist.



Riesenalk

Als größte, in der Spannweite bis zu fünf Schritt messende, in Aventurien anzutreffende Vögel haben Riesenalken wenig vor anderen fliegenden Ungeheuern zu befürchten, wenn man einmal von Drachen absieht. Als Gefährte macht sie neben ihrem imposanten und leicht makabren, an Geier erinnernden Äußeren besonders ihre räuberische Intelligenz interessant. Auch als Steinwerfer bekannt, beliebt es ihnen, ihre Beute aus sicherer Distanz zu zertrümmern, bevor sie mit ihren krummen Schnäbeln den letzten Lebenshauch hinfortreißen. Wie alle Vögel sind sie trotz ihrer Größe fragil gebaut, da sie für den Flug nicht auf magische Fähigkeiten zurückgreifen können. Dennoch können sie aufgrund ihrer optimal geformten Schwingen erstaunlich schwere Lasten tragen, wie sich an ihren geliebten, hunds großen Felsbrocken sowie der Existenz von Marus, die auf Riesenalken reiten, zeigt. Trotz hingebungsvollster Aufzuchtversuche scheinen Riesenalken ihre Geben-und-Nehmen-Mentalität nie ganz zu verlieren. Sie können keinen Ersatz für die Vertrauensbeziehung bieten, die sich etwa zwischen Hexer und Eule finden lässt, sondern folgen Befehlen stets nur bei einer Aussicht auf Futter.

Wissenswertes über Riesenalke

- Manche Riesenalke tragen ihren Lieblingsfelsen immer mit sich herum und heben ihn nach jedem Gebrauch wieder auf, egal wie gammelig die anklebenden Fleisch- und Blutreste werden.
- Riesenalke werden gern am Hals gekraut. Jedoch nur seitwärts, nie von oben nach unten!
- Angeblich soll es Marus geben, denen es gelungen ist, dauerhaft als Riesenalkenreiter akzeptiert zu werden.



Riesenalk

Größe: 2,00 bis 2,40 Schritt Körpergröße; 4,00 bis 5,00 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 80 bis 100 Stein

MU 13 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 12

FF 12 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 16

LeP 32 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 2/15 (am Boden / in der Luft)

Schnabel: **AT** 10 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Steinbrocken: **FK** 16 **LZ** 16 **TP** 2W6+2 **RW** 10/20/fast beliebig weit (kann nur vertikal fallen)

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine / (empfohlen: Lieblingsding)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Schnabel)

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 10, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 10, Verbergen 3, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Vogelschar)

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 35 Rationen Fleisch

Kampfverhalten: Riesenalken greifen zunächst mit Felsbrocken an. Ist das Opfer nach ein oder zwei Treffern geschwächt, setzen Riesenalken ihre Angriffe am Boden fort.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer):

- QS 1:** Riesenalken greifen mit Felsbrocken an, die sie zielgenau abwerfen können.
 - QS 2:** Riesenalken sind recht intelligent und zu taktischen Planungen in der Lage.
 - QS 3+:** Es soll einigen Marus gelungen sein, Riesenalken als Flugreitertiere abzurichten.
- Jagd:** –4



Riesenhirschkäfer

Der Riesenhirschkäfer, auch *Großer Schröter* genannt, ist vor allem in Nord- und Mittellaventurien anzutreffen. Dort lebt das bis zu zweieinhalb Schritt lange Insekt in Höhlen oder Erdlöchern. Sein bevorzugter Lebensraum ist kühl und dunkel, daher ist er auch häufig in verlassenen Kellern und Ruinen anzutreffen.

Der Schröter verteidigt sich mithilfe der beiden mächtigen Zangen an seinem Kopf. Mit ihnen umschlingt er seine Konkurrenten, um sie zu umklammern und sie wie ein Karren mit dem Geweih vor sich herzuschieben. Als Nahrung bevorzugt er ausschließlich pflanzliche Kost. Auf seinen sechs Beinen kann er trotz seiner Größe und seines Gewichts von bis zu 70 Stein erstaunlich wendig und schnell agieren. Eine stabile Chitinhülle panzert seinen Körper. Dennoch ist der Schröter für Kulturschaffende gewöhnlich ungefährlich. Solange man dem Tier eine Ausweichmöglichkeit lässt, ergreift es lieber die Flucht, als anzugreifen. Allerdings kann die Situation schnell eskalieren, wenn ein Hirschkäfer in seinem Versteck überrascht wird und sich bedroht sieht.

Wissenswertes über Riesenhirschkäfer

- Junge Riesenhirschkäfer lassen sich abrichten und können als Wach- und Lasttiere gehalten werden. Bisweilen werden sie dabei sogar äußerst loyal.
- Einem Modetrend folgend konnte man in den Straßen Gareths bisweilen junge Riesenhirschkäfer sehen, die von ihren Besitzern wie Hunde an der Leine geführt wurden.
- Angeblich soll es möglich sein, auf Riesenhirschkäfern zu reiten. Wie man sie dabei kontrolliert, ist im Laufe der Zeit in Vergessenheit geraten.



Riesenhirschkäfer

Größe: 2,40 bis 2,60 Schritt Körperlänge; 1,00 bis 1,50 Schritt Schulterhöhe

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

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Zufluchtsfinder) / keine

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Zange), (empfohlen: Bewegungskünstler)

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 (Paarungszeit)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

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

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

Flucht: Verlust von 75 % der Lebenspunkte

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

Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):

- **QS 1:** Riesenhirschkäfer betrachten menschengroße Wesen zwar nicht als Beute, aber als Gefahr, und greifen deshalb an, wenn sie ihnen begegnen.
- **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.

Jagd: -2

Sonderregeln:

Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Riesenhirschkäfer weniger RS: am Bauch RS 2; an den Gelenkansätzen RS 0. Das zielgenaue Treffen dieser Zonen wird als Fokusregel der Stufe I (Trefferzonen) im **Aventurischen Kompendium** vorgestellt. Ohne diese Regel sind diese Zonen einfach um 4 erschwert zu treffen.

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



Schildkröte

Die Schildkröte ist ein friedliches Tier, das sich vor allem von Pflanzen ernährt und bei Gefahr in seinem Panzer verschwindet.

Schildkröten gibt es in unterschiedlichen Größen fast auf dem ganzen Kontinent, lediglich der Hohe Norden ist ihnen zu kalt. Die winzige, braune *Taschenschildkröte* lebt in Südaventurien an Land, die grün-weiße *Benbuccula-Schildkröte* kommt wiederum nur aus dem Wasser, um an den Stränden der südlichen Inseln ihre Eier abzulegen. Die *Diamant-* oder *Adamantschildkröte* bevorzugt die Trockenheit der Tulamidenlande, während die braun-weiß gefleckte *Suppenschildkröte* das Perlenmeer durchstreift. Die braune *Teichschildkröte*, die grün-braune *Stachelschildkröte* und die dunkelgrüne *Dornrandschildkröte* leben in und an Gewässern in Mittel- und Horasreich. Die braune *Schnappschildkröte* ist relativ anspruchslos, was ihre Wohngewässer angeht, und ist sogar in den Svelltsümpfen zu finden.

Die meisten Schildkrötenarten lassen sich mit etwas Futter und Geduld zähmen. In jedem Fall sind Schildkröten neugierige, kluge Gefährten, die ähnlich alt werden können wie Menschen.

Wissenswertes über Schildkröten

- Die seltenen Drachen- oder Riesenschildkröten sind angeblich übernatürliche Wesenheiten und sollen in Efferds Diensten stehen.
- In Havena lebt in einer Höhle unter dem Efferdtempel die Drachenschildkröte Lata.
- Im Feuermeer sollen Schildkröten leben, die bis zu 50 Schritt lang werden und auf ihrem Rücken wie auf einer Insel Pflanzen mit sich tragen. Vielleicht ist die Feuermeerschildkröte jedoch nur Seemannsgarn.



Schildkröte (Diamantschildkröte)

Größe: 0,50 bis 0,65 Schritt Panzerlänge; 0,20 bis 0,30 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 8 bis 12 Stein

MU 13 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 13

FF 9 **GE** 9 **KO** 15 **KK** 14 (k)

LeP 12 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 1 **SK** 0 **ZK** 2 **GS** 1

Biss: **AT** 8 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

RS/BE: 7/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Wasserlebewesen, Zufluchtsfinder) / (empfohlen: Störrisch)

Sonderfertigkeiten: (empfohlen: Schrecksicher)

Talente: Einschüchtern 1, Klettern 2, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 6, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 6, Verbergen 11, Willenskraft 9

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 1W6+2 (kleine Gruppe)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 5 Rationen Fleisch, 1 bis 30 Rationen Eier pro Nest (jedes Ei eine Ration), Trophäe (Panzer, 5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Schildkröten kämpfen in der Regel nicht. Fühlen sie sich bedroht, schnappen sie mit ihrem Maul zu und verkriechen sich dann in ihren Panzer.

Flucht: Verlust von 25 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 8 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Fischen & Angeln (Süßwassertiere oder Salzwasertiere) oder Tierkunde (Wildtiere):

- QS 1:** Schildkröten sind friedliche Tiere. Sie bewegen sich sehr langsam und schützen sich gegen Feinde durch das Zurückziehen in ihren Panzer.
- QS 2:** Der Biss einer Schildkröte kann sehr schmerzhaft sein.
- QS 3+:** Kha, die Göttin von Vergangenheit und Unveränderlichkeit, wird als Schildkröte dargestellt.

Jagd: +2

Sonderregeln:

Schicksalsgefährte: Schildkröten verfügen über 1 Schip. Sie können ihn selbst verwenden, oder sie können ihn auf ein anderes Wesen, welches ebenfalls über Schips verfügen muss, übertragen. Dies tun sie üblicherweise nur, wenn sie das andere Wesen besonders mögen, beispielsweise ihren Besitzer, der sie regelmäßig füttert und gut behandelt. Für die Übertragung muss ein kurzer körperlicher Kontakt bestehen. Das Wesen, welches den Schip erhält, kann durch die Übertragung nicht mehr Schips erhalten, als sein Maximum an Schips beträgt. Nach der Übertragung muss das Wesen die Schildkröte längere Zeit verhätscheln und Nahrung im Wert von ca. 10 Dukaten für sie besorgen, bevor die Schildkröte eine neue Übertragung in Erwägung zieht.



Strauß

Der Strauß ist ein harmlos aussehender Vogel, den jedoch schon so mancher unterschätzt hat. Zwar sind Strauße alles andere als angriffslustig, fressen gewöhnlich Samen und Körner und laufen vor ihren etlichen Feinden lieber auf langen Beinen davon; werden sie jedoch beim Brüten gestört oder sehen Nest oder Küken in Gefahr, greifen der Hahn und alle zu ihm gehörenden Hennen entschlossen an. Sie attackieren den Störenfried mit Tritten und Schnabelhieben und versuchen dabei, den Gegner zu Boden zu werfen, um ihm anschließend mit dem Schnabel zuzusetzen. Auch verfolgen sie ihn so lange, bis er ihr Gebiet verlassen hat, was jedoch meistens nur mit schweren Verletzungen möglich ist, da Strauße schneller rennen als Menschen.

Die Laufvögel leben in den Landen der Tulamiden, in Aranien und am Rand der Wüste Khôm, wo sie wild in Grüppchen offenes Gelände durchstreifen oder in kleinen Herden gehalten werden. Mit Geduld und Futter lassen sie sich nicht nur dressieren, sondern schließlich sogar reiten oder vor einen leichten Wagen spannen.

Wissenswertes über Strauße

- ☛ Angeblich gab es in der Vergangenheit Araniens eine Einheit Schützinnen, deren Streitwagen von Straußen in die Schlacht gezogen wurden.
- ☛ Bei den Tulamiden sind Straußenrennen recht beliebt, und es wird eifrig gewettet.
- ☛ Ein alkoholisierter Handelsherr verwechselte einst auf einer Reise nach Andergast verschiedene Tiere mit Straußen, weswegen immer wieder das unwahre Gerücht die Runde macht, die Vögel würden auch in Andergast leben.



Strauß

Größe: 2,30 bis 2,50 Schritt von Kopf bis Fuß; 1,30 bis 1,50 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

Vorteile/Nachteile: keine / (empfohlen: Starre)

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Tritt), (empfohlen: Gesichter lesen)

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 1W6+1 (Gruppe) 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 Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger
Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Ein Strauß kann nicht fliegen, obwohl 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



Westwinddrache

Der Westwinddrache gehört mit einer Länge von etwa sieben Schritt zu den kleineren Vertretern seiner Art. Sie sind schlank und wendig, haben schmale Gliedmaßen, einen langen beweglichen Hals und genießen es, durch die Lüfte zu gleiten. Die Spannweite ihrer Flügel beträgt bis zu zehn Schritt. Und so wundert es nicht, dass sie als schnellste und gewandteste Flugdrachen gelten. Bauch und Flügelunterseite sind von himmelblauer Farbe, der Rücken hingegen gleicht dem dunklen Blaugrün des Meeres. Aufgrund dieser guten Tarnung sind sie am besten zu beobachten, während sie sich verspielt im Flug miteinander messen oder als Schwarm aus dem Himmel in die Meereshölle hinabstoßen.

Westwinddrachen sind vor allem in meeresnahen Felsregionen wie dem Windhaggebirge, den Zyklopeninseln und den Küsten Thorwals zuhause und leben in Gruppen von bis zu zwölf Tieren zusammen.

Diese Drachenart gilt als wenig intelligent. Nur selten sind einzelne Exemplare fähig Sprachen zu verstehen, und wenn überhaupt, dann nur rudimentär. Allerdings sind Westwinddrachen in der Lage, sich mittels vager Gedankenbilder zu verständigen.

Wissenswertes über Westwinddrachen

- Es grassieren immer wieder Theorien, dass ein begnadeter Reiter mithilfe starker Magie einen jungen Westwinddrachen vielleicht zum Reittier ausbilden könnte.
- Angeblich sollen einige Westwinddrachen auf einer sagenumwobenen Dracheninsel im Meer der sieben Winde beheimatet sein, wo auch der legendäre Drache Umbracor der Zerstörer leben soll, der einst von Firun zum Erhalt des Weltgleichgewichts geschaffen und beauftragt worden sein soll.
- Westwinddrachen werden bis zu 250 Jahre alt.



Westwinddrache

Größe: 7,00 Schritt (ohne Schwanz); 11,00 Schritt (mit Schwanz); 2,00 Schritt Schulterhöhe; 10,00 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 2.500 bis 3.000 Stein

MU 17 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 13

FF 9 **GE** 16 **KO** 24 **KK** 25

LeP 200 **AsP** 24 **KaP** – **INI** 17+1W6

VW 8 **SK** 3 **ZK** 9 **GS** 6/8/20 (am Boden/tauchend/fliegend)

Biss: AT 12 TP 2W6+6 RW lang

Kralle*: AT 14 TP 1W6+6 RW lang

Schwanz: AT 13 TP 1W6+4 RW lang

Trampeln: AT 10 TP 2W6+8 RW kurz

Flammenstrahl:** FK 12 LZ 2 TP 2W6+2 RW 10/15/20

RS/BE: 5/0

Aktionen: 2 (maximal 1 x Biss, maximal 1 x Trampeln)

Vorteile/Nachteile: (empfohlen: Tierischer Orientierungssinn) / (empfohlen: Eigenwillig, Schwierig zu erziehen)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Kralle), Flugangriff (Biss, Kralle), Mächtiger Schlag (Schwanz), Schildspalter (Biss, Kralle, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-II (Biss, Kralle, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 10, Fliegen 12, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 13, Verbergen 4, Willenskraft 6

Zauber: Blick in die Gedanken 12, Motoricus 11, Odem Arcanum 8

Anzahl: 1 oder 1W6+6 (Schwarm)

Größenkategorie: groß

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 1.250 Rationen (ungenießbar), Drachenschuppen (500 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 200 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler, Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 2.000 Silbertaler)

Kampfverhalten: Westwinddrachen greifen meist aus der Luft an und stürzen sich dann auf ihre Opfer.

Flucht: Verlust von 75 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):

☞ **QS 1:** Westwinddrachen lieben das Wasser und sind begnadete Taucher. Sie fressen hauptsächlich Land- und Meerstiere.

☞ **QS 2:** Menschen und andere Zweibeiner scheinen sie nicht als brauchbare Nahrung anzusehen. An einigen Stellen schützen die Schuppen den Leib des Drachen offenbar weniger gut als an anderen (siehe Empfindliche Stelle).

☞ **QS 3+:** Obwohl sie nicht allzu intelligent sind, können sie telepathisch kommunizieren und einige einfache Zauber wirken.

Jagd: –10

Sonderregeln:

*) **Krallenangriff:** Der Krallenangriff wird nur im Flug eingesetzt.

) **Flammenstrahl: Der Westwinddrache kann seinen Feuerstrahl insgesamt 7-mal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Bei einer 1 bis 2 auf 1W6 erleidet der Held den Status *Brennend* durch brennende Kleidung. Der Feuerodem richtet sich maximal gegen zwei Ziele pro Anwendung, die höchstens 2 Schritt voneinander entfernt sein dürfen.

Immunität gegen Feuer: Westwinddrachen sind gegen Schaden durch Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würden auch sie vergehen, aber ein IGNIFAXIUS beispielsweise richtet bei ihnen keinen Schaden an.

Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Westwinddrache weniger RS: am Halsansatz RS 2 (AT –6); am Hals RS 3 (AT –4); am Bauch RS 4 (AT –2); an den Flügeln RS 2 (AT –6). Das zielgenaue Treffen dieser Zonen wird als Fokusregel der Stufe I (Trefferzonen) im **Aventurischen Kompendium** vorgestellt. Ohne diese Regel sind diese Zonen einfach um 4 erschwert zu treffen.



Wollnashorn

Laute Geräusche und hektische Bewegungen sollte sich abgewöhnen, wer vorhat, regelmäßig mit Wollnashörnern Kontakt zu pflegen. Der erste Angriff, den es mit Vorlieb aus vollem Galopp auf jegliche Irritationsquelle richtet, ist auf tödliches Verwunden ausgelegt. Einmal so mit der Gefahr vertraut gemacht, zieht es sich meist wieder zurück, als hätte es die Lust verloren. Als Gefährte dient das Wollnashorn vor allem den Orks der nördlichen Steppen und einigen Gjalskern, die es als Last- und Botentier wachenlos über einstudierte Wege zwischen Siedlungen hin und her schicken. Auch als natürlicher Alarmgeber dient es einer Vielzahl an Steppentieren sowie Goblins, die gerne in der Nähe von Wollnashörnern nächtigen.

Am Wollnashorn kann der erfahrene Abrichter noch einmal sein ganzes Können unter Beweis stellen. Nach einer Weile der Beobachtung lassen sich die Irritationsquellen, für die ein jeweiliges Wollnashorn empfindlich ist, nach und nach identifizieren und zugunsten seiner Erziehung ausnutzen.

Wissenswertes über Wollnashörner

- Wollnashörner werden oft von kleinen Vögeln begleitet, die aus ihrem Fell Parasiten naschen. Tatsächlich scheint sie dies zu beruhigen, da sie in solchen Phasen selten Sturmangriffe starten.



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

Vorteile/Nachteile: keine / Eingeschränkter Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hornstoß), Schildspalter (Hornstoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I (Hornstoß), Zu Fall bringen (Hornstoß), (empfohlen: Stille Wacht)

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 Lebenspunkte; 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 Gehör- 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+: Wollnashornfell ist überaus kratzig. Goblins scheinen das zu mögen, weshalb sie damit oft ihre Schlafkühlen ausstopfen.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Plötzlicher Kampfabbruch: Zu Beginn jeder Kampfrunde 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. Bei einer 2-6 läuft es 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.



ANHANG



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 und entsprechende Proben ablegen zu können. Um den KK-Wert mit größeren und stärkeren Wesen zu vergleichen, 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 *Krafttakt*, keinen Vergleich mit größeren Wesen durchstehen. Der FW in *Krafttakt* stellt nur einen Vergleich für die kleinen Wesen untereinander dar. Ein winziger Skorpion wird also nie stärker sein als ein Mensch.

Körperkraft kleiner/menschengroßer Wesen

Kleines Wesen	Mensch
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5

Gangarten, Erschöpfung und Geschwindigkeit

Für Pferde und andere Reittiere sind verschiedene Gangarten wichtig und damit auch, wie erschöpfend diese Gangart ist und wie schnell das Reittier damit ist. Einige Tiere können keinen Trab (und Trendeln) anwenden, der Meister hat hier das letzte Wort.

Schritt:

Im Schrittempo erschöpft ein Reittier üblicherweise nicht. Die maximale Geschwindigkeit im Schrittempo entspricht maximal 4 GS.

Trab (und Trendeln):

Pro vollen 180 Minuten erhält ein Reittier im Trab 1 Stufe *Betäubung*. Die minimale GS im Trab entspricht 4 GS, die maximale Geschwindigkeit 2/3 der angegebenen GS des Tiers.



Galopp:

Pro vollen 90 Minuten erhält ein Reittier im Galopp 1 Stufe *Betäubung*. Die Geschwindigkeit des Galopps

entspricht mindestens 2/3 der maximal angegebenen GS des Tiers bis hin zum Maximum.

Kosten, Futter, Versorgung, Zubehör

Tiere benötigen Pflege und Nahrung. Gerade diese Unterhaltungskosten machen einige Tiere zu einer teuren Anschaffung. Tiergefährten befinden sich stets an der Seite ihrer Bezugsperson und benötigen dementsprechend fortlaufende Aufmerksamkeit in allen Fragen, die ihnen sonst von ihren tierischen Kameraden und ihrem natürlichen Lebensraum gespendet würde. Konkret bedeutet dies für den Helden fortlaufende Kosten, die in Futter, Beschäftigung und Zuwendung gezahlt werden müssen, damit sein Tier gesund und glücklich bleibt.

Tierpreise

Die meisten Tiere lassen sich üblicherweise bei einem Bauern, auf einem Viehmarkt oder bei einem Tierzüchter kaufen. Einige seltenere Tiere wie Mammuts oder Drachen werden nicht in großem Stil gezüchtet, sondern sind meistens eingefangene Einzelexemplare und äußerst rar. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob ein bestimmtes Tier auf dem Markt verfügbar ist oder nicht und ebenso darüber, wie viel es letztlich kosten wird.

- Die vorliegenden Preise gehen davon aus, dass das Tier dort gekauft wird, wo es prinzipiell auch beheimatet ist. Ein Paavipony wird in Südaventurien deutlich mehr kosten, ein Elefant in Thorwal ebenfalls. Bei regionalen Abweichungen sollte der Preis um 25 % bis 100 % steigen, je nach Distanz.
- Die Preise gelten grundlegend für Tiere, die noch keinen Ausbildungsaufsatz erhalten oder Tricks durch einen Abrichter erlernt haben. Jede solche Dressurmaßnahme erhöht den Preis für das Tier um das 10-fache ihres AP-Werts in Silbertalern.
- Eine Ausnahme hiervon stellen übliche Reittiere (Esel, Pferde, Ponys und Kamele) dar, die damit von Beginn an über den Ausbildungsaufsatz Reittier verfügen. Möchte ein Held ein unausgebildetes Reittier kaufen, so kostet es nur 80 % des angegebenen Preises. Ein erfahrenes Reittier verfügt über einen weiteren Ausbildungsaufsatz und kostet mindestens 60 % mehr.
- Einige Wesen (z. B. echte novadische Shadif-Pferde, Mammuts und Drachen) lassen sich kaum auf einem Markt erwerben und es stellt meist ein eigenes Abenteuer für sich dar, um an ein Jungtier zu gelangen.

Hund	Preis
Bornländer	180 Silbertaler
Bosparaniel	120 Silbertaler
Bunter Hund	210 Silbertaler
Espener Saupacker	200 Silbertaler
Firnläufer	160 Silbertaler
Garetisches Schlappohr	45 Silbertaler
Mähnenwolf	10 Silbertaler
Nivesischer Steppenhund	40 Silbertaler
Onjaro-Bracke	260 Silbertaler
Orkischer Kriegshund	8 Silbertaler
Rahjatänzer	40 Silbertaler
Schwarzer Olporter	160 Silbertaler
Siebenwindläufer	200 Silbertaler



Therengar-Terrier	60 Silbertaler
Trollmops	30 Silbertaler
Tuzaker	140 Silbertaler
Wehrheimer Bluthund	180 Silbertaler
Weißer Koscher	160 Silbertaler
Winhaller Wolfsjäger	200 Silbertaler
Zornbrechter Bluthund	220 Silbertaler
Straßenkötermischling	4 Silbertaler
Katze	Preis
Al'Anfaner	50 Silbertaler
Aranier	100 Silbertaler
Burgenkatz	8 Silbertaler
Cha ay Zhamorra	10 Silbertaler
Hexenkatz	5 Silbertaler
Nuala	20 Silbertaler
Scheunenkatze	4 Silbertaler
Wildkatze	15 Silbertaler
Esel	Preis
Esel	240 Silbertaler
Grautier	300 Silbertaler
Maulesel	300 Silbertaler
Maultier	300 Silbertaler
Pferd	Preis
Elenviner Vollblut	960 Silbertaler
Goldfelser	900 Silbertaler
Langmähne	360 Silbertaler
Nordmähne	420 Silbertaler
Shadif	1.800 Silbertaler
Svellttaler Kaltblut	720 Silbertaler
Teshkaler	1.200 Silbertaler
Trallop Riese	1.200 Silbertaler
Tulamide	1.440 Silbertaler
Warunker	900 Silbertaler
Yaquirtaler	1.440 Silbertaler
Pony	Preis
Beilunker Zwergenpony	450 Silbertaler
Ferkinapony	150 Silbertaler
Maraskanpony	450 Silbertaler
Orkpony	150 Silbertaler
Paavipony	400 Silbertaler
Hoftier	Preis
Gans	4 Silbertaler
Huhn	0,8 Silbertaler
Rind	120 bis 500 Silbertaler
Schaf	60 Silbertaler

Schwein	30 Silbertaler
Ziege	15 Silbertaler
Boten-, Jagd- oder Ziervogel	Preis
Adler	450 Silbertaler
Falke	500 Silbertaler
Papagei	12 Silbertaler
Pfau	150 Silbertaler
Rabe	2 Silbertaler
Singvogel	1 Silbertaler
Taube	3 Silbertaler
Besonderer Begleiter	Preis
Äffchen	15 Silbertaler
Dachs	80 Silbertaler
Eidechse	0,1 Silbertaler
Elch	400 Silbertaler
Elefant	2.500 Silbertaler
Flugechse	1.000 Silbertaler
Frettchen	8 Silbertaler
Greifkatze	100 Silbertaler
Hippogriff	30.000 Silbertaler
Kamel	700 Silbertaler
Karen	120 Silbertaler
Mammut	4.500 Silbertaler
Meckerdrache	1.000 Silbertaler
Mungo	8 Silbertaler
Nachtwind	350 Silbertaler
Pardel	500 Silbertaler
Riesenalke	1.000 Silbertaler
Riesenhirschkäfer	100 Silbertaler
Schildkröte	7 Silbertaler
Strauß	350 Silbertaler
Westwinddrache	100.000 Silbertaler
Wollnashorn	2.000 Silbertaler

Unterhaltskosten

Zu fortlaufenden Unterhaltskosten gehören für alle Tierarten zunächst Futter und Medizin (siehe Seite 106) sowie Material zur Wundversorgung. Verletzte Tiere werden mit den gleichen Mitteln behandelt wie Menschen, Elfen und alle anderen Lebewesen, sodass dafür die gleichen Kosten entstehen.

Sind jene überlebensnotwendigen Bedürfnisse befriedigt, ist es zudem wichtig, sein Tier mit kleinen Aufmerksamkeiten, Spielen und passender Ausrüstung bei guter Laune zu halten. Schließlich darf nicht vergessen werden, dass Heldenbegleiter schwerste Arbeit leisten und sich dafür regelmäßig Auszeiten und Belohnungen verdient haben. Je nach Tierart sind solche Zusatzbedürfnisse unterschiedlich stark ausgeprägt. Reptilien zum Beispiel,

etwa Flugechsen oder Eidechsen, benötigen regelmäßig Lichtbäder unter der Praiosscheibe, um ihre Körpertemperatur anzupassen. In den meisten Regionen ist Licht noch kostenlos, befinden sich Heldin und Schuppentier allerdings auf einer Reise durch kältere Gefilde oder unterirdische Komplexe, kann das Wärmebedürfnis des Tiers schnell teuer werden. Gerade dort, wo nicht einfach so Feuer entzündet werden kann, müssen irgendwann magische Mittel herhalten, die dem Geldbeutel schnell ein wahres Vermögen abverlangen und zudem nur bei ausgebildeten Alchimisten oder fahrenden Zauberkundigen zu finden sind.

Wer sein Tier speziell ausbildet, etwa zum Reittier, muss sich ebenfalls passendes Zubehör zulegen, sofern er sein Tier nicht unnötig belasten oder gar verletzen will.

Zusätzlich zu all diesen notwendigen Dingen freuen sich manche Tiere über Aufmerksamkeiten wie eine besonders sanfte Bürste, eine Emulsion für strahlende und parasitenresistente Chitinpanzer oder einen persönlichen Spielball. Ist auch dies angeschafft, ist zudem der Spaßfaktor von dekorativen Anschaffungen wie kleinen Schleifchen, vergoldeten Futterschalen oder farbenprächtigen, verzierten Sätteln nicht zu unterschätzen.

Nicht alle Tiere lassen sich gerne anfassen, jedoch besitzt jede Tierart eigene Rituale und Gesten, um Zuneigung auszudrücken und soziale Beziehungen zu pflegen. Sich mit einem Tier zu beschäftigen, kostet zwar kein Geld, jedoch eine Menge Zeit, und es erfordert Feingefühl. Bei der Tierhaltung sollte ein reisender Held somit außerdem beachten, dass der jeweilige natürliche soziale Raum eines Tieres bedacht werden sollte, um langfristig Glück und Gesundheit zu fördern.

Tierfutter

Welches und wie viel Futter ein Tier benötigt, hängt von dessen Art und Größe ab, was wiederum die Kosten unterschiedlich hoch ausfallen lässt. Generell kann davon ausgegangen werden, dass mit steigender Körpergröße auch der Bedarf des Tieres wächst. Zusätzlich ist Fleisch in den meisten Regionen Aventuriens grundsätzlich

teurer als pflanzliche Kost, sodass insgesamt ein großes, fleischfressendes Tier jenes sein wird, welches seine Gefährten dauerhaft am meisten kostet.

In Gesellschaft von reisenden Helden, kann sich ein Tier oft selbst versorgen, indem es während Rastphasen grast oder auf die Jagd geht. Dabei muss beachtet werden, dass domestizierte Raubtiere, wie Hunde und Katzen, oft ihren Jagdtrieb verlieren oder schlicht nicht die nötigen Fähigkeiten besitzen, um erfolgreich ein Beutetier zu erlegen. Auch Allesfresser wie Dachs und Mungo verlieren unter der Pflege von Kulturschaffenden manchmal die nötige Kompetenz zur Selbstversorgung. Je nach Individuum kann dies frei festgelegt und mit der Persönlichkeit des Tieres abgestimmt werden. Einige Tiere hingegen verweigern Futter, das sie nicht selbst erlegt haben, sodass der Held zwar keine Futterkosten aufbringen, sich aber mit den Konsequenzen dieses Verhaltens auseinandersetzen muss, die, in Form von Schadenersatzzahlungen an Viehbauern, durchaus kostspielig werden können.

In Aventurien gibt es in der Regel kein spezielles Futter, das nur für Tiere hergestellt wird. Vielmehr essen sie einfach das, was ihre zweibeinigen Bezugspersonen selbst zu sich nehmen, nur eben in Rohform. Hoftiere werden meist mit preisgünstigen Mischungen aus Körnern, Getreide und Stroh gefüttert, wobei Allesfressern wie Schweinen zusätzlich noch Gemüse angeboten wird. Lediglich besondere Zuchttiere, insbesondere Pferde und Hunde, erhalten manchmal besonders hochwertiges Kraftfutter und genießen durch ihre wohlhabenden Besitzer Zugang zu Qualitätsspeisen, von denen anderswo selbst gutsituierte Bürger nur träumen können. Gerade in Aranien wird Katzen zudem eine Sonderbehandlung zuteil, die sich manchmal in eigens für das jeweilige Tier zusammengestelltem Futter niederschlägt.

Die angegebenen Preise der nachfolgenden Tabelle sind als Minimum zu verstehen und können je nach Anspruch des Helden beliebig aufgestockt werden.

Futter	Gewicht	Preis*
Standardportion Hundefutter	10 Stein	0,2 bis 2 Silbertaler (pro Woche)
Standardportion Katzenfutter	2,5 Stein	0,15 bis 1,5 Silbertaler (pro Woche)
Standardportion Pferdefutter	90 Stein	0,5 bis 3 Silbertaler (pro Woche)
Standardportion Ponyfutter	40 Stein	0,3 bis 2,5 Silbertaler (pro Woche)
Standardportion für große Allesfresser (z. B. Riesenschwein)	70 Stein	3 bis 10 Silbertaler (pro Woche)
Standardportion für große Fleischfresser (z. B. Hippogriff)	100 Stein	20 bis 30 Silbertaler (pro Woche)
Standardportion für große Pflanzenfresser (z. B. Elch)	110 Stein	1 bis 1,5 Silbertaler (pro Woche)
Leckerchen	unterschiedlich	0,01 Silbertaler (pro Stück)

*) Die Preise für Futter schwanken teilweise beträchtlich, deswegen haben wir hier Spannen angegeben.

Die Standardportionen pro Woche wurden unter der Berücksichtigung eines erhöhten Energiebedarfs durch heldenhafte Abenteuer geschätzt. Bei geringerer Belastung kann der Bedarf entsprechend reguliert werden.

Standardportionen können je nach Tiergröße variiert werden, wobei ein mittleres Tier 50 % des angegebenen Futterkostenpreises pro Woche benötigt, ein kleines 25 % und ein riesiges, wie zum Beispiel ein Westwinddrache, mindestens 150 %.

Tierzubehör

Futter	Gewicht	Preis*
Alchimistische Wärmepaste, Tiegelchen*	0,2 Stein	40 Silbertaler
Alchimistisches Mittel gegen Insekten, Tiegelchen*	0,2 Stein	30 Silbertaler
Ball	0,5 Stein	0,2 Silbertaler
Badesand	1 Stein	0,1 Silbertaler
Behälter für Briefpost, groß	0,4 Stein	0,5 Silbertaler
Behälter für Briefpost, klein	0,1 Stein	0,2 Silbertaler
Chitinpflegeemulsion	0,25 Stein	2 Silbertaler
Raubvogelmaske	0,25 Stein	8 Silbertaler
Falknerhandschuh	1 Stein	4 Silbertaler
Fellmaus an Angel	0,2 Stein	0,5 Silbertaler
Fressnapf, Holz	0,3 Stein	0,8 Silbertaler
Fressnapf, Stahl	0,6 Stein	4 Silbertaler
Fressnapf, vergoldet	1 Stein	9 Silbertaler
Führhalfter mit Strick	1,5 Stein	2 Silbertaler
Futterbeutel	0,25 Stein	0,5 Silbertaler
Gestechsattel	20 Stein	120 Silbertaler
Halsband mit Glöckchen	0,4 Stein	1 Silbertaler
Halsband mit Schnapsfässchen	0,75 Stein	2,5 Silbertaler
Halsband und Leine	0,5 Stein	1 Silbertaler
Hufeisen	0,5 Stein	4 Silbertaler
Kratzstamm	7 Stein	3 Silbertaler
Maulkorb	0,75 Stein	6 Silbertaler
Nistgelegenheit für Vögel, klein (z. B. Ziervogel)	1 Stein	2 Silbertaler
Nistgelegenheit für Vögel, mittel (z. B. Adler)	20 Stein	40 Silbertaler
Nistgelegenheit für Vögel, groß (z. B. Riesenalk)	80 Stein	160 Silbertaler
Packsattel für fliegende Reittiere, groß	25 Stein	60 Silbertaler
Packsattel für kleinere Reittiere (z. B. Ponys)	10 Stein	30 Silbertaler
Packsattel für größere Reittiere (z. B. Pferde), groß	20 Stein	40 Silbertaler
Packsattel für größere Reittiere (z. B. Pferde), klein	15 Stein	30 Silbertaler
Packsatteltaschen (2 x 30 Stein)	5 Stein	20 Silbertaler
Reitgerte	0,5 Stein	3 Silbertaler
Reitsattel	6 Stein	60 Silbertaler
Satteldecke	0,75 Stein	1 Silbertaler
Satteltaschen, (2 x 6 Stein)	1 Stein	17 Silbertaler
Schleifchen, 1 Stück	0,001 Stein	0,001 Silbertaler
Schlitten (für mittelgroße Zugtiere), Holz	15 Stein	300 Silbertaler
Schuppenpinzette	0,1 Stein	2 Silbertaler
Spiegelchen, versilbert	0,1 Stein	2,5 Silbertaler
Sporen	0,25 Stein	6 Silbertaler

Stalldecke	5 Stein	3 Silbertaler
Striegelzeug	1 Stein	16 Silbertaler
Tierbürste	0,3 Stein	4 Silbertaler
Universalgeschirr mit Täschen, größenverstellbar	5 Stein	30 Silbertaler
Verband, 10 Stück	0,05 Stein	12,5 Silbertaler
Vogelkäfig, groß	4 Stein	25 Silbertaler
Vogelkäfig, klein	2 Stein	15 Silbertaler
Wappendecke für Streitross	10 Stein	50 Silbertaler
Wollknäuel	0,01 Stein	0,01 Silbertaler
Wundnähezeug	0,1 Stein	4,5 Silbertaler
Zügel und Zaumzeug	1 Stein	15 Silbertaler

*) Wird mittels *Alchimie* (profane *Alchimie*) hergestellt. Benötigt kein Berufsgeheimnis.

Tierrüstungen

Rüstungen für Tiere kommen üblicherweise vor allem bei Pferden vor, wobei sie theoretisch für andere Tierarten ebenfalls als Spezialanfertigungen hergestellt werden können. Für Pferderüstungen kann man die gleichen Kategorien wie bei den Rüstungen für Kulturschaffende verwenden (siehe **Regelwerk** Seite 374), wobei nur wattierte Decken (wie Gambeson), Leder-,

Ketten-, und Plattenrüstungen existieren. Sie kosten das dreifache der Rüstung eines Kulturschaffenden. Gleichwertige Rüstungen für andere Tiere sind so gut wie unbekannt, aber vorstellbar. Auch sie kosten, als Spezialanfertigung, mindestens das fünffache, meist aber deutlich mehr. Tiere verfügen nicht über die Sonderfertigkeit *Belastungsgewöhnung*.

Tierzucht

Es mag der Tag kommen, an dem sich eine Heldin entschließt, ihr Abenteuerleben aufzugeben (oder zumindest zeitweise auszusetzen), um sich einer anderen Beschäftigung zu widmen. Ein lukratives Geschäft könnte die Tierzucht sein, vor allem dann, wenn sie ihre Kenntnisse nicht zur Zucht einfacher Tiere, sondern edler Pferde, Jagdfalken oder Zuchthunde einsetzt.

Grundlagen der Tierzucht

Bevor eine Heldin erfolgreich Tiere züchten kann, muss sie einige Grundlagen erfüllen, ohne die eine Tierzucht nicht möglich ist.

- ☛ Zum erfolgreichen Züchten von Tieren benötigt man zunächst einen Grundstock der Tierart, die man züchten will. Je nach Tierart reichen hier ein männliches und ein weibliches Exemplar aus. In der Regel sollte die Heldin aber bei einer erfolgreichen Zucht zu Beginn über mindestens 6 Tiere verfügen. Das letzte Wort hierüber hat die Meisterin.
- ☛ Die Tiere brauchen einen Ort, wo sie leben können. Dies kann ein Stall, eine Koppel oder ein Aquarium sein. Auch hier legt die Meisterin fest, wie viel Platz ausreichend ist, um die Züchtung zu beginnen.
- ☛ Die Heldin muss für das tägliche Futter aufkommen.
- ☛ Die Heldin muss die Tiere pflegen und sich um sie kümmern, also Zeit investieren.

Zeit und Kosten

Durch die obigen Grundlagen muss die Heldin für eine erfolgreiche Zucht Zeit und Geld aufwenden.

Zeit

- ☛ Pro Tag muss sich die Heldin mindestens 2 Stunden lang mit den Tieren beschäftigen.
- ☛ Beschäftigt sich die Heldin täglich weniger als 2 Stunden mit den Tieren, ist die Zuchtprobe um 1 erschwert.
- ☛ Verbringt die Heldin 4 oder mehr Stunden täglich mit den Tieren, ist die Zuchtprobe hingegen um 1 erleichtert.

Kosten

- ☛ Preis der Zuchttiere (siehe Seite 93)
- ☛ Kosten des täglichen Futters der Zuchttiere (siehe Seite 95)
- ☛ pauschal 10 % des Preises der Zuchttiere für Versorgung, Vieharztkosten und Unterbringung
- ☛ eventuell Miete oder einmalige Kosten für die Unterbringung

Die Zuchtprobe

- ☛ Geprobt wird auf *Tierkunde* (*Viehzucht*). Verfügt eine Heldin nicht über die passende Sonderfertigkeit *Tierzüchter* (siehe Seite 128), ist die Probe (wie üblich beim Einsatz ohne Anwendungsgebiet) um 3 erschwert. Beachte, dass für jede Tierart eine eigene Sonderfertigkeit *Tierzüchter* existiert.
- ☛ Die Meisterin legt den Zeitraum für die Zuchtprobe fest. Üblicherweise kann man von 1 Woche ausgehen. Beachte, dass bestimmte Tierarten nicht ganzjährig paarungsbereit sind und der Tierzüchter eventuell nur einen bestimmten Zeitraum für die Probe zur Verfügung hat.

- Gelingt die Probe, wurde erfolgreich Nachwuchs gezeugt (ein einzelnes Tier oder ein Wurf von Tieren). Je nach Tierart vergeht dabei jedoch noch unterschiedlich viel Zeit, bis das Jungtier zur Welt kommt, schließlich muss es noch ausgetragen werden.
- Misslingt die Probe, muss auf die Tabelle Gescheiterte Zucht gewürfelt werden. Im Falle eines Patzers wird zu dem Wurf +8 dazuaddiert.

Gescheiterte Zucht (1W20)

Ergebnis (1W20)	Ereignis
1-10	Es kommt zu keiner Befruchtung von weiblichen Tieren.
11-12	Eines der Tiere reagiert aggressiv und greift das andere Tier 1W6+2 KR lang an.
13-14	Eines der Tiere reagiert aggressiv und greift die Heldin 1W6+2 KR lang an.
15-17	Eines der Tiere versucht zu entkommen.
18-19	Die Zuchttiere vertragen sich nicht und lassen sich nicht mehr miteinander paaren. Die Heldin muss mindestens 1 neues Zuchttier kaufen.
20-28	Eine Krankheit breitet sich unter den Tieren aus und es kommen 1W6 x 10 % des Zuchtbestands der Heldin zu Tode, wenn nicht erhebliche Gegenmaßnahmen getroffen werden.

Prachtexemplare

Um Prachtexemplare zu züchten, die z. B. eine besonders schöne Fellmusterung haben oder die sich exzellent als Zuchttiere eignen, muss die Heldin zum einen die Kosten für die Versorgung von 10 auf 20 % erhöhen. Außerdem ist die Probe auf *Tierkunde (Viehzucht)* zusätzlich erschwert. Um ein Prachtexemplar zu züchten, dass sich vom Verkaufspreis her von gewöhnlichen Tieren unterscheidet, muss eine Erschwernis in Kauf genommen werden, die dem Faktor des Verkaufspreises entspricht, den beispielsweise das Pferd wert ist. Ein Warunker Pferd, welches das Dreifache des üblichen Werts einbringen soll, erfordert also eine Probe, die zusätzlich um 3 erschwert ist. Maximal kann die Probe um 5 erschwert sein. Sollte das ausgewählte Muttertier mehrere Tiere zur Welt bringen, ist nur eines davon das Prachtexemplar. Elterntiere dürfen bei Prachtexemplaren keine regeltechnischen Nachteile besitzen, die der Art nicht ohnehin zu eigen sind.

Der Viehmarkt

Üblicherweise werden Zuchttiere ab und an auf Viehmärkten verkauft. Die Meisterin legt hierfür einen Grundpreis für das Tier fest, wobei sie sich an den üblichen Tierpreisen orientiert (siehe Seite 103). Jungtiere kosten in der Regel nur ein Viertel bis maximal die Hälfte des eigentlichen Preises von Tieren, Zuchtbullen oder -stuten, die als Prachtexemplare gelten, sogar leicht das Zwei- bis Fünffache. Die Heldin kann die üblichen Regeln für *Überreden (Feilschen)* anwenden, um den Preis zu ihren Gunsten zu erhöhen (siehe **Regelwerk** Seite 208).

Abrichten und Dressieren

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Proben auf Tierkunde.



Manchmal möchte eine Heldin einem Tier, etwa einem Hund, einem Pferd oder auch einem weniger oft gesehenen Begleiter (wie etwa einem Pardel oder gar einem Riesenhirschkäfer), den einen oder anderen Trick beibringen. Das Abrichten von Tieren ist allerdings ein langwieriges Unterfangen. Es kostet viel Zeit und Mühe, ein Tier richtig auszubilden. Noch schwieriger ist das Dressieren von Wildtieren (z. B. eines Pardels). Während domestizierte Tiere in der Regel an den Menschen gewöhnt sind und deshalb leichter den einen oder anderen Trick lernen können, ist dies bei Wildtieren deutlich schwieriger – und manchmal sogar lebensgefährlich für den Ausbilder.

Tierische Begleiter

Tierische Begleiter sind Tiere, die als Gefährten eines Helden fungieren. Sie besitzen die Werte eines typischen Tieres ihrer Art, bekommen aber einen eigenen Abenteurpunktevorrat, mit dem ihre Loyalität gesteigert sowie Ausbildungsaufsätze und Tricks erworben

Tiere bei der Heldenerschaffung

Tiere, die bei der Heldenerschaffung gewählt werden, können nach Meisterentscheid bereits AP erhalten haben, damit sie den Vorstellungen des Spielers entsprechen. Ein Ritter wird sicherlich gerne mit einem Reitpferd ins Spiel starten, und eine nivesische Hirtin sollte einen Hütehund besitzen. In diesen Fällen haben die Tiere einfach schon die entsprechenden AP erhalten und wurden ausgebildet. Aus Gründen der Fairness sollten bei mehreren tierischen Begleitern die Tiere, die am wenigsten AP ausgegeben haben, auf ihrem AP-Konto noch die Differenz zu dem tierischen Begleiter erhalten, der am meisten AP ausgegeben musste.

werden können. Die Regeneration von LeP und AsP funktioniert wie bei Helden.

Tierische Begleiter bekommen eigene Abenteurpunkte (ein Zehntel der Menge, die der Held nach der Heldenerschaffung bei Abenteuern etc. bekommt – diese Menge wird aber nicht von der Menge des Helden abgezogen).



Damit können sie ihre Eigenschaften und Talente, aber auch LE, AT und VW nach den gleichen Regeln wie Helden steigern (jeweils Kategorie C). Theoretisch können sie sogar Kampfsonderfertigkeiten erlernen. Das letzte Wort hierbei hat der Meister.

Für Vertrautentiere gelten stattdessen weiterhin die Aussagen aus dem **Regelwerk** Seite 278.

Schnellere Steigerungsmöglichkeiten für Tiere

Optionale Regel

Das Erlernen von Ausbildungsaufträgen ist ein langwieriger Prozess. Mit der geringen Menge an Abenteurpunkten, die ein Tier erhält, ist es während des Spiels nur selten möglich, dass es sich einen ganzen Ausbildungsauftrag in absehbarer Zeit leisten kann. Was durchaus realistisch ist, kann für den tierhaltenden Spieler aber frustrierend sein.

Mit dieser Optionalregel kannst du die Vergabe von Abenteurpunkten verändern. Wir schlagen dazu folgende zwei Optionen vor:

- ☛ Das Tier hat ein komplett eigenes Abenteurpunktkonto, das unabhängig von dem des Helden ist. Für jedes Abenteuer erhält das Tier AP, am besten in selber Höhe wie der Held. Die Meisterin kann die Menge variieren, wenn beispielsweise das Tier ein viel gefährlicheres Abenteuer als sein Held überstanden hat. Bei dieser Option werden die Tiere verhältnismäßig schnell die Möglichkeit haben, Ausbildungsaufträge zu erlernen. Diese Regel lässt sich auch auf die Vertrautentiere der Hexen anwenden.
- ☛ Tierische Begleiter bekommen die gleiche Menge an AP wie die Vertrautentiere der Hexen, also ein Viertel der AP, die ihr Bezugsheld bekommt. Dadurch können sie deutlich schneller einen Ausbildungsauftrag erlernen, es wird dennoch eine Weile dauern, bis sie dazu in der Lage sind.

Abrichten von domestizierten Tieren

Eine Heldin kann sich dazu entscheiden, ein *domestiziertes Tier* abzurichten. Sie hat dazu drei Möglichkeiten:

- ☛ Erstens kann sie eine langwierige Ausbildung beginnen, damit das Tier einen Ausbildungsauftrag erhält. Hierzu benötigt sie aber die Sonderfertigkeit *Abrichter* (siehe Seite 128). Der Vorgang besitzt die Komplexität *einfach*.
- ☛ Zweitens kann sie dem Tier auch einen einzelnen, deutlich weniger aufwendigen Trick beibringen, dazu benötigt die Heldin keine weiteren Vorkenntnisse. Der Vorgang besitzt die Komplexität *primitiv*.
- ☛ Drittens ist es ihr auch möglich, die Loyalität des Tiers ihr gegenüber zu verbessern, dazu benötigt die Heldin keine weiteren Vorkenntnisse. Der Vorgang besitzt die Komplexität *primitiv*.

Dressur von Wildtieren

Wildtiere können nicht ohne Weiteres abgerichtet, sondern üblicherweise lediglich dressiert werden. Ein Wildtier ist niemals vollständig unter der Kontrolle der Heldin, und man kann ihm einen Ausbildungsauftrag nur verleihen, wenn es besonders viel Vertrauen zu seiner Abrichterin hat. Da das Dressieren komplexer ist als das Ausbilden von domestizierten Tieren, benötigt man hierfür die Sonderfertigkeit *Abrichter* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 102). Die Komplexität wird bei Wildtieren in der Regel als *einfach* bezeichnet. Das Dressieren bestimmter exotischer Wildtiere gilt als noch schwieriger, als das Dressieren von Wildtieren ohnehin schon ist, deshalb hat es die Komplexität *komplex*. Die Heldin benötigt dazu für jede Tierart mit der Komplexität *komplex* ein entsprechendes Berufsgeheimnis. In der Dressur von Wildtieren hat die Heldin zunächst zwei Möglichkeiten:

- ☛ Sie kann dem Tier einen Trick beibringen.
- ☛ Außerdem kann sie die Loyalität des Wildtiers ihr gegenüber verbessern. Im Unterschied zu abgerichteten,

domestizierten Tieren können bei Wildtieren jedoch gescheiterte Proben auf Loyalität (siehe Seite 98) zu unangenehmen Komplikationen führen.

- Wenn die Loyalität eines Wildtieres durch die Dressur einer Heldin mit der Sonderfertigkeit *Abrichter* einen Wert von 10 erreicht, ist es ihr, und nur ihr, ab diesem Zeitpunkt möglich, dem Wildtier einen Ausbildungsaufsatz zu verleihen.

Wildtiere als Handaufzucht

Einige Wildtiere, beispielsweise Wölfe oder Hipogriffe, können an den Menschen oder andere Kulturschaffende gewöhnt werden, wenn sie von klein auf aufgezogen werden. Sie zählen in diesen Fällen als domestizierte Tiere und können auch bei niedrigen Loyalitätswerten (siehe Seite 103) wie diese abgerichtet werden. Einige Tiere kann man trotz der frühen Gewöhnung an den Menschen nicht auf diese Weise zähmen. Der Meister hat das letzte Wort darüber, bei welchen Tieren dies möglich ist und bei welchen nicht.

Ausbildungsaufsätze

Ein Ausbildungsaufsatz ist eine Sammlung von Verbesserungen, die zu den Werten des Tiers addiert werden, wenn es die entsprechende Ausbildung durchlaufen hat. Um einem Tier einen Ausbildungsaufsatz zu verleihen, muss der Heldin eine Sammelprobe auf *Tierkunde*, 1 Monat, 7 Versuche gelingen. Der Modifikator für die Probe hängt von der Tierart ab (siehe Seite 104). Gelingt die Probe, so erhält das Tier alle angegebenen Veränderungen des Ausbildungsaufsatzes, inklusive der aufgeführten Tricks. Bei einem Misslingen der Probe hat das Tier nichts gelernt und die Sammelprobe kann mit einer Erschwernis von 1 wiederholt werden. Diese Erschwernis ist bei weiteren Versuchen kumulativ.

- Jedes Tier kann nur einen Ausbildungsaufsatz erhalten, ein zweiter kann ihm nicht über das Abrichten verliehen werden. Allerdings kann das Tier zusätzliche Tricks erlernen. Je nach Tierart sind nur bestimmte Ausbildungsaufsätze möglich (siehe Seite 104). Der Meister kann entscheiden, dass es Tierarten gibt, denen man keine Ausbildungsaufsätze geben kann.

Hütetier

Ein Hütetier sorgt dafür, dass eine Herde aus domestizierten Tieren zusammenbleibt. Es treibt die Herde in die richtige Richtung und stellt sich wegrennenden Tieren in den Weg, um sie wieder zurückzutreiben. Ein Hütetier, der eine Schafherde zusammenhält, ist ein klassisches Beispiel für ein Hütetier.

Boni:

+1 MU

+1 IN

+1 GE

+1 VW

Körperbeherrschung-FW +4

Sinnesschärfe-FW +6

Tricks: Ablegen, Komm, Laut, Sitz, Treiben

AP-Wert: 112 Abenteurpunkte

Jagdtier

Ein Jagdtier ist darin geschult, die Fährte von Jagdwild zu suchen, oder es zu erspähen und zu jagen. Jagdhunde und -falken sind klassische Jagdtiere, aber unter Umständen lässt sich z. B. auch ein Pardel zum Jagdtier ausbilden.

Boni:

+1 GE

+1 KO

+1 AT

Fährtensuchen- oder Sinnesschärfe*-FW +8 (*für Flugtiere)

Fliegen*- oder Körperbeherrschung-FW +6 (*für Flugtiere)

Tricks: Apport, Fass I, Laut, Still, Such

AP-Wert: 122 Abenteurpunkte

Kampftier

Abrichter können bestimmte Tiere auch dazu ausbilden, auf Befehl anzugreifen. Orkische Kriegshunde sind ein typisches Beispiel für Kampftiere.

Boni:

+1 MU

+1 KK

+2 AT

+1 TP

+20 % LeP

Einschüchtern-FW +4

Tricks: Aus, Fass I+II

AP-Wert: 138 Abenteurpunkte

Reittier

Ob Pferd, Esel, Kamel oder goblinisches Reitwildschwein – viele Tiere werden zu Reittieren ausgebildet, damit man auf ihnen reiten kann.

Boni:

Das Tier gilt nicht mehr als unausgebildet (siehe gegenüberliegende Seite), darüber hinaus kann ein Reittier einen weiteren Ausbildungsaufsatz erhalten (z. B. Renn- tier). Außerdem ist es, je nach Tierart, in der Lage, ein bis zwei Personen mit leichtem Gepäck zu tragen.

AP-Wert: 80 Abenteurpunkte

Renntier

In den Tulamidenlanden sind Rennkamele äußerst beliebt, aber auch Pferde- und Hunderennen sind in Aventurien keine Seltenheit. Ein Renntier wurde darin geschult, so schnell zu rennen, wie es nur kann, meist um ein Wettrennen zu gewinnen.

Boni:

+2 GE

+2 KO

+25 % GS

Körperbeherrschung-FW +8

Tricks: Komm, Sitz

AP-Wert: 112 Abenteurpunkte

Suchtier

Suchtiere wurden darin geschult, ihre Nase oder andere Sinne bei der Suche nach etwas ganz Bestimmtem einzusetzen. Trüffelschweine sind ein gutes Beispiel für Suchtiere, aber auch Spürhunde.

Boni:

+1 KL

+2 IN

+1 GE

Fährtsensuchen- oder Sinnesschärfe-FW +8

AP-Wert: 84 Abenteuerpunkte

Trage- oder Zugtier

Trage- und Zugtiere müssen schwere Lasten tragen oder ziehen. Ochsen, Pferde und Elefanten, die in der Landwirtschaft helfen, sind klassische Zug- oder Tragtiere.

Boni:

+2 KK

+2 KO

+25 % LeP

Tier kann Gewicht in Höhe von (Eigenes Gewicht / 100 x KK) tragen (gilt nur für Tiere ohne den Zusatz k bei KK). Falls vorhanden, wird stattdessen das Gewicht aus der Sonderregel *Packesel* verdoppelt.

AP-Wert: 120 Abenteuerpunkte

Wachtier

Ein Wachtier soll einen bestimmten Bereich, z. B. ein Haus, einen Hinterhof oder einen Garten, bewachen und schlägt Alarm, sobald sich ein Unbefugter nähert. Ein Beispiel für Wachtiere sind Wachhunde oder -gänse.

Boni:

+2 MU

+1 IN

+1 AT

+2 VW

Einschüchtern-FW +6

Tricks: Ablegen, Komm, Laut, Sitz, Wache

AP-Wert: 135 Abenteuerpunkte

Zirkustier

Tiere, denen man besondere Kunststücke beigebracht hat, mit welchen sie in einem Zirkus auftreten können, werden Zirkustiere genannt. Hierbei handelt es sich vor allem um Affen, Raubkatzen und Zirkusbären.

Boni:

+2 FF

+2 GE

Gaukeleien-FW +8

Klettern- oder Körperbeherrschung-FW +6

Tricks: 4 Kunststücke nach Wahl

AP-Wert: 114 Abenteuerpunkte

• Das Pferd aus dem **Regelwerk** Seite 360 ist ein ausgebildetes Reittier.



Reittiere und Ausbildungsaufsätze

Als Reittiere gelten alle Tiere, die den Ausbildungsaufsatz *Reittier* erhalten können. Wenn nichts anderes angegeben ist, so wurden die meisten üblichen Reittiere wie Pferde und Kamele so ausgebildet, dass sie diesen Ausbildungsaufsatz bereits erhalten haben. Außerdem ist dieser Ausbildungsaufsatz der einzige, der sich bei Tieren entgegen der obigen Aussage noch mit einem zweiten Ausbildungsaufsatz kombinieren lässt. So kann ein Pferd z. B. ein Reit- und ein Kampftier sein.

Erfahrungsgrad von Reittieren

Bei Reittieren spielt die Ausbildung eine besondere Rolle. Von ihr hängt ab, wie gut ein Reiter sein Reittier unter Kontrolle halten kann, wenn er auf ihm reitet.

- Verfügt das Reittier nicht über den Ausbildungsaufsatz *Reittier*, ist es unausgebildet und alle Proben auf Reiten sind um 1 erschwert.
- Verfügt das Reittier über den Ausbildungsaufsatz *Reittier*, so gilt es als ausgebildet und Proben auf Reiten sind nicht weiter modifiziert.
- Macht sich die Heldin die Mühe, dem Reittier einen weiteren Ausbildungsaufsatz zu spendieren, so erhält es den Erfahrungsgrad erfahren und Proben auf Reiten sind um 1 erleichtert.

Tricks

Einem Tier einen Trick beizubringen, ist eine deutlich weniger aufwendige Aufgabe als eine Ausbildung. Um einem domestizierten Tier einen Trick beizubringen, muss die Heldin eine Sammelprobe auf *Tierkunde*, 1 Tag, 7 Versuche, bestehen. Um hingegen einem Wildtier einen Trick beizubringen, muss die Heldin eine Sammelprobe auf *Tierkunde*, 2 Tage, 5 Versuche, bestehen und benötigt zudem die Sonderfertigkeit *Abrichter* (siehe Seite 128). Der Modifikator ist je nach Tierart unterschiedlich. Zusätzlich zu den Tricks aus einem Ausbildungsaufsatz kann ein domestiziertes Tier noch bis zu KL/2 weitere Tricks erlernen. Ein Wildtier kann maximal KL/2 Tricks erlernen.

Um einem Tier einen Befehl für einen Trick zu geben (oder ein Kommando, um den Trick zu beenden), ist immer 1 freie Aktion notwendig.

Tricks und Tierarten

Der Meister kann bestimmen, dass bestimmte Tierarten einige Tricks nicht ausführen können. So ist es vielleicht nicht möglich, einer Schildkröte die Tricks *Apport* oder *Wache* beizubringen.

Ablegen

Bei diesem Trick legt sich das Tier hin und wartet unbeweglich an Ort und Stelle, bis der Held den Befehl *Komm* durchführt (oder andere Ereignisse eintreten, die es zu Bewegungen zwingt, etwa wenn es angegriffen wird).

Voraussetzung: Loyalität 10, Trick *Komm*, Trick *Sitz*

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Anzeigen

Durch diesen Trick kann ein Tier die Beute einer Jagd still durch Körperhaltung anzeigen, sodass das Wild nicht aufgeschreckt wird und flieht.

Voraussetzung: Loyalität 6, Trick *Sitz*

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Apport

Das Tier kann seinem Besitzer einen Gegenstand zurückbringen oder Jagdbeute apportieren.

Voraussetzung: Loyalität 8

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Aus

Gibt man dem Tier diesen Befehl, lässt es sein Opfer los.

Voraussetzung: Loyalität 8, Trick *Fass I*

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Fass I

Das Tier greift Wesen der Größenkategorien winzig und klein an, wenn die Heldin es befiehlt. Es hört damit auf, wenn der Befehl *Aus* von der Heldin ausgesprochen wird.

Voraussetzung: Loyalität 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Fass II

Das Tier greift Wesen der Größenkategorie mittel an, wenn die Heldin es befiehlt. Es hört damit auf, wenn der Befehl *Aus* von der Heldin ausgesprochen wird.

Voraussetzung: Loyalität 8, Trick *Fass I*

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Fass III

Das Tier greift Wesen bis zur Größenkategorie groß und riesig an, wenn die Heldin es befiehlt. Es hört damit auf, wenn der Befehl *Aus* von der Heldin ausgesprochen wird.

Voraussetzung: Loyalität 10, Trick *Fass II*

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Komm

Das Tier begibt sich durch den Befehl *Komm* zur Heldin, sofern es die Möglichkeit dazu hat.

Voraussetzung: Loyalität 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Kunststück

Durch diesen Trick kann das Tier ein Zirkuskunststück aufführen. Für jedes Kunststück muss ein eigener Trick erlernt werden. Dies kann z. B. auch bei einigen Vögeln das Sprechen von ganzen Sätzen umfassen, oder das Jonglieren von Gegenständen bei Affen.

Voraussetzung: Loyalität 4, Trick *Sitz*

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Laut

Das Tier gibt Laut, sobald es eine Gefahr bemerkt.

Voraussetzung: Loyalität 6

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Platz

Das Tier legt sich auf den Befehl *Platz* hin. Geht die Heldin 12 oder mehr Schritt weg, folgt das Tier ihr. Wird das Tier oder die Heldin angegriffen, endet der Trick.

Voraussetzung: Loyalität 8, Trick *Sitz*

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Sitz

Das Tier setzt sich auf den Befehl *Sitz* hin. Geht die Heldin 3 oder mehr Schritt weg, folgt das Tier ihr. Wird das Tier oder die Heldin angegriffen, endet der Trick.

Voraussetzung: Loyalität 6

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Still

Das Tier verhält sich die nächsten 5 Minuten ruhig. Wird das Tier oder die Heldin angegriffen, endet der Trick.

Voraussetzung: Loyalität 8

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Such

Dieser Befehl sorgt dafür, dass das Tier versucht, eine Fährte aufzunehmen. Es setzt seine Fertigkeit

Fährtsensuchen ein.

Voraussetzung: Loyalität 8

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Treiben

Das Tier treibt auf den Befehl *Treiben* eine Herde von domestizierten Tieren in die von der Heldin gewünschte Richtung. Außerdem fängt das Tier fliehende Herdentiere wieder ein, ohne sie zu verletzen.

Voraussetzung: Loyalität 10

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Wache

Das Tier gibt bemerkbar Laut, sobald eine Person sich nähert, die es nicht kennt oder die es als Eindringling sieht.

Voraussetzung: Loyalität 10

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Loyalität

Alle Tiere, die ausgebildet oder dressiert werden, weisen eine Loyalität gegenüber der Heldin auf.

- Die Loyalität ist ein Talent des Tiers mit Steigerungsfaktor B und wird auf MU/KL/IN geprobt.
- Ein domestiziertes Tier hat üblicherweise eine anfängliche Loyalität von 4, ein Wildtier eine von 0.
- Der FW in Loyalität kann nur verbessert werden, wenn eine Erfolgsprobe auf *Tierkunde* gelingt. Die Heldin muss sich dazu täglich mehrere Stunden intensiv mit dem Tier beschäftigen. Sie kann die Probe bei Misslingen wie üblich wiederholen. Gelingt die Probe, so kann die Heldin AP zum Steigern des Loyalitätswerts ausgeben (nicht das Tier).
- Bei der Heldenerschaffung kann die Loyalität eines Tiers ohne Probe durch AP des Helden gesteigert werden (bis zum Maximum).
- Eine Probe ist immer notwendig, wenn ein Tier einen Trick ausführen soll, und kann wie jede Fertigungsprobe modifiziert sein (z. B. mag ein Hund beim Befehl Komm durch einen Wurstgeruch abgelenkt sein und erleidet eine Erschwernis).
- Eine misslungene Probe auf Loyalität bedeutet bei domestizierten Tieren, dass sie den Befehl nicht ausführen. Bei Wildtieren hingegen muss der Spielleiter bei einer misslungenen Probe die Tabelle

Misslungene Loyalitätsprobe bei Wildtieren konsultieren.

- Bei einem Kritischen Erfolg oder Patzer steigt bzw. sinkt die Loyalität um 1W3+1 Punkte (bis zu einem Minimum von 0 und einem Maximum je nach Tierart).

Änderungen der Loyalität werden mit vorhandenen AP der Heldin verrechnet (Steigerungen kosten AP, eine Senkung gibt AP zurück). Sollten die Kosten zu hoch sein, um sie bezahlen zu können, wird der Loyalitätswert nur so weit durch den Kritischen Erfolg erhöht, wie die AP dafür reichen.

- Gegenüber anderen Personen als der Ausbilderin verweigern Tiere über ihre üblichen Startwerte und werden die meisten Befehle solange verweigern, bis die Person lange genug mit dem Tier gearbeitet hat und über die Erfolgsprobe auf *Tierkunde* die Loyalität des Tieres der Person gegenüber mindestens einmal steigern konnte. Erst dann können Tiere auch Tricks für diese andere Person durch ein Kommando einsetzen.
- Wenn geklärt werden muss, wem ein Tier gehorcht, entscheidet die höhere QS bei einer Vergleichsprobe auf Loyalität.
- Wichtig: Im Reiterkampf benötigt ein Held keine Loyalitätsproben, es sei denn, das Tier soll einen Trick ausführen.

Vertrautentiere und Abrichten

Auch Vertrautentiere können auf diese Weise Tricks und Ausbildungsaufsätze erlernen. Sie zählen immer als domestizierte Tiere und die Proben, um ihnen etwas beizubringen oder ihre Loyalität zu erhöhen, sind für die Hexe um 2 erleichtert.

Vertrautentiere und Ausbildungsaufsätze

Vertrautentiere dürfen entgegen der obigen Regel mit zwei Ausbildungsaufsätzen versehen werden, da sie eine besondere Beziehung zu ihrer Herrin haben und lernwillig sind. Allerdings kann ein Vertrautentier nur von seiner Herrin ausgebildet werden, niemals von jemand anderem.

Misslungene Loyalitätsprobe bei Wildtieren

1W6	Ergebnis
1	Das Tier versucht zu fliehen.
2	Das Tier verweigert den Befehl.
3-5	Das Tier greift die Heldin 1W6 KR an.
6	Das Tier greift einen Unbeteiligten 1W6 KR an oder verweigert den Befehl, wenn es keinen Unbeteiligten in der Nähe gibt.



Tierarten und Modifikatoren

Hunde	Ausbildungs- aufsatz-Mod	Trick-Mod	Ausbildungsaufsätze	Komplexität
Bornländer	+2	+3	Hüte, Renn, Trage, Wach, Zirkus, Zug	primitiv
Bosparaniel	+/-0	+3	Jagd, Such, Zirkus	primitiv
Bunter Hund	+1	+2	Trage, Wach, Zirkus	primitiv
Espener Saupacker	+1	+2	Jagd, Wach	primitiv
Firnläufer	+2	+2	Renn, Such, Trage, Wach, Zug	primitiv
Garetisches Schlappohr	+3	+3	Jagd, Such, Trage	primitiv
Mähnenwolf	-2	-2	Jagd, Kampf, Wach	einfach
Nivesischer Steppenhund	+1	+2	Hüte, Jagd, Such, Trage, Wach	einfach
Onjaro-Bracke	+2	+2	Jagd, Kampf, Such, Wach	primitiv
Orkischer Kriegshund	-1	-1	Jagd, Kampf, Wach, Trage, Zug	einfach
Rahjatänzer	+2	+3	Zirkus	primitiv
Schwarzer Olporter	+2	+/-0	Hüte, Trage, Such, Wach, Zirkus, Zug	primitiv
Siebenwindläufer	+2	+3	Jagd, Renn	primitiv
Therengar-Terrier	+1	+1	Jagd, Such, Wach	primitiv
Trollmops	-1	+3	Zirkus	primitiv
Tuzaker	+2	+2	Jagd, Kampf, Wach	primitiv
Wehrheimer Bluthund	+1	+1	Kampf, Wach	einfach
Weißer Koscher	+1	+1	Hüte, Trage, Such, Wach, Zirkus, Zug	primitiv
Winhaller Wolfsjäger	+2	+1	Jagd, Wach	primitiv
Zornbrechter Bluthund	-1	-1	Kampf, Wach, Zug	einfach
Katzen				
Al'Anfaner	-2	-1	Jagd, Kampf, Zirkus	primitiv
Aranier	-3	-1	Kampf, Renn, Zirkus	primitiv
Burgenkatz	-1	+/-0	Kampf, Zirkus	primitiv
Cha ay Zhamorraha	-4	-2	Kampf, Zirkus	primitiv
Hexenkatz	-3	-1	Kampf, Zirkus	primitiv
Nuala	-4	-2	Kampf, Zirkus	primitiv
Scheunenkatze	-3	-1	Kampf, Zirkus	primitiv
Wildkatze	-4	-3	Kampf, Zirkus	primitiv
Esels & Eselartige				
Esels	-1	+/-0	Reit, Trage, Zug	primitiv
Grautier	+/-0	-1	Reit, Renn, Trage, Zug	primitiv
Maulesel	+/-0	+/-0	Reit, Trage, Zirkus, Zug	primitiv
Maultier	+/-0	+/-0	Reit, Trage, Zirkus, Zug	primitiv
Pferde				
Elenviner Vollblut	+1	-1	Kampf, Reit, Renn, Trage, Zirkus, Zug	primitiv
Goldfelser	-1	+/-0	Kampf, Reit, Renn	komplex (2 AP)
Langmähne	+/-0	+/-0	Kampf, Reit, Renn, Trage, Zirkus, Zug	primitiv
Nordmähne	+/-0	+/-0	Kampf, Reit, Renn, Trage, Zirkus, Zug	primitiv
Shadif	+/-0	+1	Kampf, Reit, Renn, Trage, Zirkus	komplex (2 AP)
Svellttaler Kaltblut	+1	+1	Kampf, Reit, Renn, Trage, Zirkus, Zug	primitiv
Teshkaler	+/-0	+/-0	Kampf, Reit, Renn, Trage, Zirkus	einfach
Trallopier Riese	+/-0	+/-0	Kampf, Reit, Renn, Trage, Zirkus, Zug	primitiv
Tulamide	-1	+/-0	Kampf, Reit, Renn, Trage, Zirkus	primitiv

Warunker	+/-0	+/-0	Kampf, Reit, Renn, Trage, Zirkus, Zug	primitiv
Yaquirtaler	+/-0	+/-0	Kampf, Reit, Renn, Trage, Zirkus	primitiv
Ponys				
Beilunker Zwergenpony	+1	+/-0	Kampf, Reit, Trage, Zug	primitiv
Ferkinapony	-1	+/-0	Kampf, Reit, Trage, Zug	primitiv
Maraskanpony	+/-0	-1	Kampf, Reit, Trage, Zug	primitiv
Orkpony	-1	-1	Kampf, Reit, Trage, Zug	primitiv
Paavipony	+/-0	+/-0	Kampf, Reit, Trage, Zug	primitiv
Hoftiere				
Gans	-1	+/-0	Wach, Zirkus	primitiv
Huhn	-1	+1	Renn, Zirkus	primitiv
Rind	-1	-1	Trage, Zug	primitiv
Schaf	-2	-1	Trage, Zug	primitiv
Schwein	-2	+/-0	Reit, Such, Trage, Zug, Zirkus	primitiv
Ziege	-2	-1	Trage, Zirkus, Zug	primitiv
Boten-, Jagd- und Ziervögel				
Adler	-1	-1	Jagd, Kampf	einfach
Falke	-1	-1	Jagd, Kampf	einfach
Papagei	-1	+2	Zirkus	einfach
Pfau	-1	+/-0	Zirkus	einfach
Rabe	+1	+2	Wache, Zirkus	primitiv
Singvogel	-1	-1	Zirkus	primitiv
Taube	+1	+/-0	Trage, Zirkus	primitiv
Wildtiere				
Äffchen	-2	+2	Wach, Trage, Zirkus	einfach
Dachs	-3	-2	Such, Trage, Zug	einfach
Eidechse	-3	-3	Zirkus	einfach
Elch	-1	-1	Kampf, Reit, Trag, Zug	einfach
Elefant	-1	-1	Kampf, Reit, Trage, Zirkus, Zug	einfach
Flugechse	-4	-3	Jagd, Reit	komplex (3 AP)
Frettchen	-2	+1	Zirkus	einfach
Greifkatze	-3	-3	Zirkus	komplex (3 AP)
Hippogriff	-3	-3	Kampf, Reit	komplex (4 AP)
Kamel	+1	-1	Kampf, Reit, Renn, Trage, Zug	primitiv
Karen	-1	-1	Trage, Zirkus, Zug	einfach
Mammut	-3	-2	Kampf, Reit, Trage, Zirkus, Zug	komplex (3 AP)
Meckerdrache	-	-	nicht anwendbar	nicht vorhanden
Mungo	-2	+1	Zirkus	einfach
Nachtwind	-3	-3	Wach, Zirkus	einfach
Pardel	-1	-1	Renn, Jagd, Kampf, Wach, Zirkus	einfach
Riesenalk	-4	-4	Jagd, Kampf, Reit, Trag, Wache	einfach
Riesenhirschkäfer	-5	-4	Trage, Wach, Zug	komplex (2 AP)
Schildkröte	+1	+1	Wache, Zirkus	primitiv
Strauß	-2	-3	Reit, Trage, Zug	einfach
Westwinddrache	-7	-7	Jagd, Kampf, Reit, Trag, Wache	komp (5 AP)
Wollnashorn	-4	-3	Kampf, Reit, Trag, Wache, Zug	komp (3 AP)

Tierheilkunde

Die Heilung eines menschlichen Körpers, aber auch jenes aller anderen Kulturschaffenden wie der Elfen, Zwerge und Achaz, unterscheidet sich von der eines Hundes, einer Katze oder eines Schweins. Denn die Behandlung von Verletzungen bei Tieren erfordert eine ruhige Hand und häufig eine Fixierung des Tieres, da es sich nicht selten wehrt, wenn es durch Wundversorgung Schmerzen erleidet. Mit Tieren lässt sich schließlich in der Regel nicht sprachlich kommunizieren.

Noch schwieriger ist in der Regel das Erkennen und Behandeln von Tierkrankheiten. Während Pferdezüchterinnen sich meistens noch rudimentär mit Pferdekrankheiten auskennen und auch der Bauer weiß, wie er mit einem erkrankten Rind umzugehen hat, so gibt es in Aventurien so gut wie keine professionellen Tierheiler. Im Horasreich und Aranien gibt es hin und wieder einen Heiler, der sich auf die Leiden von Zuchthunden- und -katzen versteht. Im Kalifat sind Heilkundige bekannt, die wertvolle Jagdfalken kurieren, und unter den Töchtern Saturias findet man viele tierliebe Heilerinnen, die mit ihren magischen Kräften schon so manchem Hund, Schaf oder Vogel das Leben gerettet haben. Unter den Geweihten gibt es nur wenige Kenner der Tierheilkunde. Rahjageweihete, gerade jene, die sich mit der Pferdezucht auskennen, wissen auch über Rosskrankheiten Bescheid. Die Perainekirche verfügt über Kenntnisse, wie man Krankheiten beim Nutzvieh heilt, und es gibt einzelne Gelehrte in der Hesindekirche, deren Kenntnisse nicht nur auf den menschlichen Körper abzielen, sondern auch auf Tiere. Auch Tsageweihete sind mitunter in der Heilkunst bewandert, doch eher selten, wenn es um das Kurieren von Tieren geht, sieht man von den Leiden der Eidechsen ab.

So gut wie gar nicht erforscht ist die Wirkung von Giften auf Tiere. Zwar scheinen die meisten Gifte eine ähnliche Wirkung zu haben wie bei Kulturschaffenden, jedoch gibt es Vierbeiner und Vögel, die resistenter oder anfälliger für einige Arten sind. Bisweilen ist sogar die Wirkung anders als bei Mensch, Elf und

Zwerg, oder das jeweilige Tier ist völlig immun. Die Behandlung von vergifteten Tieren ist bei den Aventuriern so gut wie unbekannt, und noch seltener als einen Krankheitsexperten trifft man eine Giftexpertin für Tiere an.

Regeltechnisches zur Tierheilkunde

- Die Probe auf *Heilkunde Krankheiten* ist um die Stufe der Krankheit erschwert, um die richtige Behandlung zu ermitteln (siehe Regelwerk Seite 208).
- Verfügt eine Heldin nicht über die Sonderfertigkeit *Tierheilerin* (siehe Seite 128) bzw. *Vieharzt* (siehe Seite 128), so sind Proben auf Heilkunde Wunden bzw. *Heilkunde Krankheiten* bei Tieren zusätzlich um -3 erschwert (siehe Regelwerk Seite 186).
- Tiere können sich nicht mit den bislang vorgestellten Krankheiten der Kulturschaffenden anstecken, es sei denn, es wird explizit erwähnt. Ausnahmen sind hier die Tollwut, der Flinke Difar und alle übernatürlichen Krankheiten, an denen Tiere generell sehr wohl erkranken können.
- Bei Giften kommen keine gesonderten Regeln zum Einsatz. Die meisten Tiere sind genauso anfällig gegenüber Giften wie Kulturschaffende. Ausnahmen werden bei den Beschreibungen der Tiere erwähnt.

Tiere und Gift

Grundsätzlich können Tiere genau wie Kulturschaffende vergiftet werden. In der Regel haben Gifte die gleiche Wirkung. Nach Meisterentscheid kannst du aber auch abweichende Wirkungen wählen oder beschließen, dass bestimmte Tiere gegen bestimmte Gifte immun sind. Wir werden nicht für jedes Tier alle Möglichkeiten vorstellen, aber als Faustregel kannst du davon ausgehen, dass Tiere, die selbst giftig sind, auch eine größere Resistenz gegenüber anderen Giften aufweisen.

Tierkrankheiten

Wie Menschen, Zwerge, Elfen und andere Kulturschaffende können auch Tiere an Krankheiten und Seuchen erkranken. Wir stellen dir an dieser Stelle einige der bekanntesten Tierkrankheiten vor.

Tierkrankheiten funktionieren regeltechnisch wie gewöhnliche Krankheiten. Tritt eine Krankheitsursache ein, muss gewürfelt werden, ob sich das Tier ansteckt. Sollte dies der Fall sein, muss die Krankheit eine Krankheitsprobe ablegen. Gelingt diese, nimmt die Krankheit den schweren Verlauf links des Trennstrichs, misslingt die Probe, kommt der leichte Verlauf rechts des Trennstrichs zum Tragen (siehe **Regelwerk** Seite 343).

Die Beschreibung der Krankheiten erfolgt nach dem

üblichen Schema aus dem **Regelwerk**. Zusätzlich dazu gibt es jedoch zwei weitere Einträge:

Tierarten: Hier wird festgehalten, welche Tierarten üblicherweise an der Krankheit erkranken können.

Übertragbarkeit auf Kulturschaffende: Einige Tierseuchen sind auch auf Kulturschaffende übertragbar. An dieser Stelle wird angegeben, ob dies der Fall ist, wie ansteckend die Krankheit ist und wie sie sich auf Kulturschaffende auswirkt.

Bauchschlängigkeit

Die Bauchschlängigkeit ist eine gefährliche Erkrankung, an dem jedes Tier erkranken kann. Es kann nicht mehr gut atmen und zieht den Bauch weit ein.

Stufe: 4

Verlauf: Am ersten Tag nach dem Ausbruch der Krankheit beginnt das Tier, aufgrund von Atemproblemen den Bauch ungewöhnlich stark einzuziehen. Es ist kurzatmig und erschöpft sehr schnell. Die Krankheit dauert viele Tage, was in den meisten Fällen zum Tod des Tieres führt, da es immer schwächer wird.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 1 Woche

Schaden: 1W3 SP pro Tag, 2 Stufen *Betäubung* / 1W2 SP pro Tag, 1 Stufe *Betäubung*

Dauer: 24 Tage / 10 Tage

Ursachen: Eier frisst den Koboldpilz (1-18 auf 1W20, 90 %), Kontakt mit krankem Tier (1-2 auf 1W20, 10 %)

Behandlung: Bekommt das Tier täglich Fenchel zu fressen, verkürzt sich die Dauer um 10 Tage.

Gegenmittel: keines

Tierarten: alle

Übertragbarkeit auf Kulturschaffende: nein

Koboldpilz

Der Koboldpilz ist ein seltener, unauffälliger, winziger Pilz, der in ganz Aventurien vorkommt. Man sagt ihm nach, ein daimonides Gewächs zu sein. Einigen Mishkara-Paktierern gilt er als (un-)heilig.

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -3

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung: Ein Tier, dass den Koboldpilz frisst, erkrankt eventuell an der Bauchschlägigkeit.

Preis: 0,1 / 1 Silbertaler (Alchimisten können den Pilz gelegentlich für alchimistische Elixiere nutzen)

Dämonenraub

Die vor allem bei Huftieren verbreitete Krankheit hört sich deutlich schlimmer an, als sie ist. Der Dämonenraub lässt das Tier an einem fast ununterbrochenen Tränenfluss leiden. Dies ist zwar lästig, aber selten gefährlich. Der Name der Krankheit kommt von dem Aberglauben, dass unsichtbare Dämonen dem Tier Schmerzen bereiten und es zum Weinen bringen. Die Tränen des Tiers trinken die Diener der Niederhöhlen mit großem Vergnügen, da sie für sie eine Delikatesse darstellen.

Stufe: 2

Verlauf: Das Tier leidet ab dem ersten Tag an stetig tränenenden Augen.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 2 Tage

Schaden: 1W3 SP pro Tag, tränende Augen / tränende Augen

Dauer: 7 Tage / 4 Tage

Ursachen: Kontakt mit einem Kulturschaffendem, der am Dumpfschädel leidet (1-2 auf 1W20, 10 %), Kontakt mit krankem Tier (1-5 auf 1W20, 25 %)

Behandlung: Werden die Augen mit Wirselsalbe eingerieben, verkürzt sich die Dauer der Krankheit um 2 Tage.

Gegenmittel: Eine Salbe aus Knoblauchpaste, Granatapfel und Donf beendet die Krankheit augenblicklich.

Tierarten: Huftiere

Übertragbarkeit auf Kulturschaffende: nein

Federmilbenseuche

Die Federmilbe ist ein Parasit, der die Haut von Vögeln angreift und so zum Verlust des Federkleides führt. In der Wildnis ist dies oft mit dem Todesurteil des Vogels gleichzusetzen. Kleine Vögel werden manchmal sogar schon vorher von dem Fieber, das die Entzündungen durch die Milbe verursacht, dahingerafft.

Stufe: 3

Verlauf: Der Vogel verliert einen großen Teil seiner Federn und kann nicht mehr fliegen.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 12 Stunden

Schaden: 1W6 SP pro Tag / 1W3 SP pro Tag

Dauer: 3 Tage / 1 Tage

Ursachen: Kontakt mit Rattenkot (1-4 auf 1W20, 20 %), Kontakt mit krankem Tier (1-8 auf 1W20, 40 %)

Behandlung: Wird der Vogel in einem Wasserbecken gebadet, in dem ein mindestens fingerkuppengroßer Lapislazuli schwimmt, erleidet er an diesem Tag keine SP durch die Krankheit.

Gegenmittel: keines

Tierarten: Vögel

Übertragbarkeit auf Kulturschaffende: nein

Magengrimm

Magengrimm ist wohl die häufigste Krankheit bei Hunden und Katzen. Sie ruft Übelkeit hervor, sodass sich das Tier im Laufe der nächsten zwei Tage mehrfach übergeben muss.

Stufe: 1

Verlauf: Das Tier übergibt sich häufig.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 12 Stunden

Schaden: 1W3+2 SP pro Tag, 1 Stufe *Betäubung* / 1W3 SP pro Tag, 1 Stufe *Betäubung*

Dauer: 3 Tage

Ursachen: Tier hat etwas Verdorbenes gegessen oder etwas, was es nicht verträgt (1-10 auf 1W20, 50 %), Kontakt mit krankem Tier (1-4 auf 1W20, 20 %)

Behandlung: Die Einnahme von Donf verkürzt die Dauer um 1 Tag.

Gegenmittel: keines

Tierarten: Hunde, Katzen

Übertragbarkeit auf Kulturschaffende: nein

Ohrenkrankheit

Bei der Ohrenkrankheit handelt es sich um ein häufig vorkommendes Leiden bei Zuchthunden (aber grundsätzlich kann jeder Hund daran erkranken). Die Krankheit äußert sich an Ohrenschmerzen, einem gelblichen Ausfluss aus den Ohren und zeitweiliger Taubheit.

Stufe: 4

Verlauf: Der Hund leidet ab dem ersten Tag an Ohrenschmerzen und gelblichem Ausfluss. Ab dem dritten Tag wird er zudem bis zum Ende der Krankheit taub.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: 1W3 SP pro Tag, 1 Stufe *Betäubung*, ab dem dritten Tag Status *Taub* / 1W2 SP pro Tag, ab dem dritten Tag Status *Taub*

Dauer: 8 Tage / 4 Tage

Ursachen: Biss einer Katze (1-6 auf W20, 30 %), Hund frisst eine Schnecke (1-2 auf 1W20, 10 %), Kontakt mit krankem Tier (1-5 auf 1W20, 25 %)

Bei folgenden Hunderassen erhöht sich die Chance einer Ansteckung um 20 %: Bosparaniel, Rahjatänzer, Trollmops.

Behandlung: Das Auftragen einer Salbe aus Gulmond und Wirselskraut verkürzt die Krankheit um 3 Tage.

Gegenmittel: Das Bedampfen der Ohrmuscheln des Hundes mit Rauch aus Karenknochen beendet die Krankheit augenblicklich.

Tierarten: Hunde

Übertragbarkeit auf Kulturschaffende: nein

Pfotenweh

Eine schmerzhaft und unangenehme, glücklicherweise aber nicht tödliche Krankheit für Hunde und Katzen ist Pfotenweh. Das Tier leidet unter stechenden Schmerzen in den Pfoten, die es beim Gehen behindern. Nach einigen Tagen lassen die Schmerzen aber wieder nach und der Hund oder die Katze kann wieder normal laufen.

Stufe: 3

Verlauf: Das Tier leidet unter Schmerzen in den Pfoten.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: -6 GS, 2 Stufen *Schmerz* / -3 GS, 1 Stufe *Schmerz*

Dauer: 6 Tage / 3 Tage

Ursachen: Tier bewegt sich **über den Tag verteilt** mindestens 12 Stunden auf Eis und Schnee (1-3 auf 1W20, 15 %), Stich durch Kakteen (1 auf 1W20, 5 %)

Behandlung: Wird eine Salbe aus Wirselskraut aufgetragen, vermindert sich die Dauer um 2 Tage.

Gegenmittel: keines

Tierarten: Hunde, Katzen

Übertragbarkeit auf Kulturschaffende: nein

Rösserkrätze

Die Rösserkrätze ist ein verbreitetes Übel bei Pferdehändlern. Zwar ist die Krankheit für ein gesundes Pferd oder Pony nicht allzu schlimm, aber es verliert büschelweise Haare. Es dauert lange, bis das Haar wieder nachgewachsen ist.

Stufe: 5

Verlauf: Das Tier verliert im Laufe der Krankheit Haare, sodass es an einigen Körperstellen kahl aussieht. Zudem schwächt die Krankheit das Tier, aber sie ist nur in seltenen Fällen tödlich.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 2 Tage

Tollwut

Die Tollwut (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 129) wirkt sich bei Tieren ähnlich aus wie bei kulturschaffenden Infizierten, mit einigen Ausnahmen. Wenn ein Tier an der Tollwut erkrankt, ist dies praktisch mit einem Todesurteil gleichzusetzen, denn die Symptome klingen bis zu seinem Verenden nicht mehr ab. Kaum eine Tierart ist gefeit vor der Krankheit, lediglich bei Nagetieren, Hasen und Kaninchen scheint sie so gut wie nie aufzutreten. Ausgelöst wird die Krankheit bei Tieren nicht nur die Bisse von Trägern der Krankheit, sondern auch durch Kontakt mit dem Korsblümchen (1-3 auf 1W20, 15 %).

Korsblümchen

Das Korsblümchen ist eine seltene Pflanze, auf der kleine Flöhe nisten, die Tiere beißen und die Tollwut übertragen können. Es wird Korsblümchen genannt, weil die annähernd schwarzen Blütenblätter in ihrer Form einem fauchenden Panther ähneln. Sie kommt in ganz Aventurien vor, bevorzugt aber schattige Plätze wie Wälder und Schluchten.

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung: Die Pflanzen selbst sind vollkommen ungefährlich, aber auf ihren Blättern sitzen oft winzige Flöhe, die potente Tollwutüberträger sind. Manche Gelehrte vermuten die Korbblümchenflöhe gar als den Ursprung der Krankheit. Ein möglicher alchimistischer Nutzen der Blüten ist Gegenstand aktueller Forschung.

Preis: 0,01 / 0,02 Silbertaler

Schaden: 1W3 SP pro Tag, großflächiger Haarausfall / vereinzelter Haarausfall

Dauer: 9 Tage / 6 Tage

Ursachen: Haltung in unsauberen Verhältnissen (1-5 auf W20 pro Monat, 25 %)

Behandlung: Wenn das Tier täglich mit einer Salbe aus Kohle eingerieben wird, reduziert sich die Dauer um 2 Tage.

Gegenmittel: Ein tägliches Getränk aus Donf, Gulmond und Aragentee lässt das Haar am Ende der Krankheit innerhalb eines Monats wieder nachwachsen – und der tägliche Schaden kann ignoriert werden.

Tierarten: Esel, Pferde, Ponys, Kamele

Übertragbarkeit auf Kulturschaffende: nein

Rosskeuche

Die sogenannte Rosskeuche ist eine bei Pferden weitverbreitete und ansteckende Krankheit. Typisch für die Krankheit sind eine tiefende Nase und wässrige Augen sowie ein pfeifendes Geräusch beim Atmen. Das Tier erschöpft schneller und wirkt angeschlagen.

Kulturschaffende können sich ebenfalls damit anstrecken, bei ihnen äußert sich die Krankheit als Triefnase und hat in der Regel einen harmlosen Verlauf.

Stufe: 4

Verlauf: Die Nase des Tiers läuft ständig, die Augen tränen, und es macht beim Atmen ein pfeifendes Geräusch.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: 2W6 SP pro Tag, -6 KO, 1 Stufe *Betäubung* / 1W6 SP pro Tag, -3 KO, 1 Stufe *Betäubung*

Dauer: 14 Tage / 6 Tage

Ursachen: Kontakt mit krankem Tier (1-5 auf 1W20, 25 %), Haltung in unsauberen Verhältnissen (1-3 auf W20 pro Monat, 15 %)

Behandlung: Haltung unter warmen Bedingungen beendet die Krankheit in der Hälfte der Zeit.

Gegenmittel: keines

Tierarten: Esel, Pferde, Ponys

Übertragbarkeit auf Kulturschaffende: ja; Kontakt mit erkranktem Tier (1-2 auf 1W20, 10 %; bei Kulturschaffenden wird die Rosskeuche zur Triefnase, siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 22)

Heilige Tiere

Den meisten Göttern stehen Tiere als Begleiter, Sendboten, Kundschafter und Helfer zur Seite, deswegen gelten die entsprechenden Spezies den Gläubigen als heilig. Alle diese Tiere verkörpern einen oder mehrere Aspekte der Gottheit, zu der sie gehören. Teilweise offenbart sich die Gottheit auch in der Gestalt des ihr heiligen Tieres und wird oft mit diesen an der Seite dargestellt.

Viele heilige Tiere leben in einem für ihre Art geeigneten natürlichen Umfeld, teilweise leben sie jedoch auch in oder bei Tempeln, an Heiligtümern oder anderen Orten, die eine besondere Beziehung zu ihrer Gottheit haben. So sind Greifen bekannt, die finstere schwarzmagische Plätze bewachen, und Störche, die an perai-neiligen Quellen leben. Manche Tiere, wie die Tempelgänse der Traviakirche oder die Schlangen in einigen Hesindetempeln, sind für Geweihte und Gläubige Teil des Alltags, andere sind ein seltener Anblick, werden verehrt und teilweise wie Greifen und Einhörner auch um Rat gefragt.

Sehr beliebt sind auch Orakel aus dem Verhalten heiliger Tiere. Gern herangezogen werden der Flug der Raben oder Schwäne, die Spuren einer Eidechse und bei den Norbarden das Verhalten der Bienen. Oft wird auch die Anwesenheit eines heiligen Tieres als gutes Omen begriffen, der Anblick eines Fuchses mag einer Diebin Glück verheißen, ein Delphin einem Seemann eine gute Reise und das unerwartete Auftauchen eines Schwans kann eine ganze Heldengruppe aufmuntern.

Lokale Varianten, Hunde und Katzen

Neben den gängigen, symbolischen Zuordnungen (siehe Tabelle Seite 112) gibt es eine Vielzahl regionaler Varianten, die wir hier nicht vollständig auflisten, du kannst also in deiner Spielrunde auch selbst Ergänzungen vornehmen. Oft bilden diese örtlichen Variationen die entsprechende Tierwelt ab, wie der Ibis, der in den Tulamidenlanden anstatt des Storchs als heiliger Vogel Peraines angesehen wird, da Störche dort nicht heimisch sind. Gerade bei den Tulamiden kennt man viele Varianten. So werden dort zum Beispiel der Mungo und mitunter die Fledermaus als heilige Tiere Phexens gesehen, dem weit im Norden wiederum ebenso die Elster zugeordnet wird. An einigen Orten gelten auch Tiger als

der Ronda heilig, und dem Aves zahlreiche farbenfrohe Vögel wie Pfauen oder Paradiesvögel.

Obwohl Hunde und Katzen zu den beliebtesten Haustieren zählen, sind sie keiner Gottheit direkt als heilige Tiere zugeordnet. Dennoch gibt es zahlreiche lokale Ausprägungen, die diese Tiere einem oder mehreren Göttern zuordnen. Firungeweihte, die sich eher der Jagd denn dem Überleben im Eis zuwenden, sehen den Hund als verlässlichen Gefährten und deswegen als ihrem Gott heilig; in einigen Regionen zählen himmlische Hunde zu Firuns Gefolge höchstselbst. Einige Zwerge, vor allem die Geoden, erkennen in der Treue des Hundes dagegen eine besondere Verbindung zu Angrosch, dem sie heilig ist. Auch von einigen Traviageweihten wird besonders in kriegsgebeutelten Regionen der heiligen Gänseschar noch ein Hund als Mitbewacher des Herdes an die Seite gestellt, obwohl ein heiliger Hund in Travias Diensten andernorts vollkommen unbekannt ist.

Katzen sind teilweise mit starkem Aberglauben behaftet, gelten mitunter als Hexentiere und -spione oder sollen selbst von dämonischer Natur sein. Neben tatsächlichen Hexenvertrauten ist letzteres aufgrund der katzengehaltigen Dämonin Aphasmayra nicht immer ganz aus der Luft gegriffen. Auf der anderen Seite werden Katzen als Rattenjäger oft auch zu den Feinden des Namenlosen gezählt, und einige Rondrageweihte nennen sie die kleinen Geschwister der heiligen Löwin ihrer Göttin. Manche Geweihten der Rahja erkennen wiederum in ihrem verspielten Verhalten das Wesen ihrer Göttin, was zugleich auf die myranischen Amaunir verweist, deren Göttin Radscha eine Katze ist.

Heilige Tiere töten

Die Folgen des Tötens von Tieren, die zu einem göttlichen Gefolge zählen, ist sehr vom Tier und der Situation abhängig. Die Kirche der Travia akzeptiert es, wenn eine Wildgans getötet wird, um das Fleisch unter Hungernden zu verteilen, und kaum ein Phexgeweihter wird einer Bäuerin Vorwürfe machen, die den Fuchs im Hühnerstall erwischt und erschlagen hat. Eine gezielte Jagd, um entsprechende Trophäen und Pelze zu erbeuten, wird dagegen allgemein als frevelhaft angesehen. Ein heiliges Tier sinnlos zu töten, wird von vielen

Geweihten eher mit einem Mord verglichen und oft hart bestraft. Nivesen und Thorwaler, die es grundsätzlich ablehnen, Wölfe beziehungsweise Pottwale zu erlegen, reagieren ebenfalls stets mit großer Härte auf die Tötung eines solchen Tieres. Ein angespülter, toter Wal gilt Letzteren jedoch als Geschenk Swafnirs, das auch verzehrt werden darf.

Einige götterlästerliche Rituale erfordern es, ein heiliges Tier zu töten, wofür dieses jedoch erst gefangen werden muss, was teilweise eine große Herausforderung darstellt. Ein Wettstreit mit einem heiligen Tier gilt dagegen als gottgefällig, gleich ob ihn Geweihte oder Gläubige ausfechten. Bei kämpferischen Gottheiten wie Firun, Rondra und Kor, aber auch Kamaluq wird ein Kampf mit einem heiligen Tier als Herausforderung des Gottes gesehen, die es allein und nach den Regeln der Gottheit zu bestreiten gilt und die durchaus mit dem Tod des Tieres enden darf.

Ein Streitpunkt sind Pferde im Kampf, sogar innerhalb der Rahjakirche selbst. Im Norden gilt der Einsatz von Pferden im ritterlichen Turnier als Nutzung im Sinne Rahjas und Rondras, und auch die Verwendung von Reittieren in Krieg und Kampf ist weitverbreitet, doch einige Strömungen des Rahjaglaubens wollen all dies am liebsten unterbunden sehen. Dazu gibt es letztlich

aber ebenso viele Meinungen wie Geweihte.

Ratten gelten bei Zwölfgöttergläubigen zumeist als Sendboten des Namenlosen und können straflos erschlagen werden, auch da sie in Speichern großen Schaden anrichten können.

Orks und Goblins gehen mit ihren heiligen Tieren deutlich pragmatischer um. Einen Stier zu töten ist für Orks ein würdiger Kampf, und Goblins erkennen im Schlachten eines Schweins nicht mehr und nicht weniger als den ewigen Kreislauf des Lebens.

Heilige Tiere und Helden

Viele dieser heiligen Wesen sind Teil des Alltagslebens und lassen sich wie andere Tiere auch zähmen und abrichten, manche ziehen sogar mit auf Abenteuer aus. Dies gilt besonders für Tiere, die relativ reisetauglich sind, zum Beispiel ein Reitpferd, ein Jagdfalke, die Schlange einer Hexe oder auch der Mungo eines reisenden Gauklers; ein Begleiter wie ein Delphin wäre für alle Heldentaten außerhalb des Meeres dagegen denkbar ungeeignet. Auch sind diese Tiere nicht an der Seite der Helden, weil diese den Göttern besonders gefällig handeln, sondern oft schlicht, weil sie gekauft, gezähmt oder als Vertraute gebunden wurden.

Wenn ein heiliges Tier einen Helden begleitet, kann dies

Gott/Halbgott	Heiliges oder zugeordnetes Tier
Praios	Greif
Rondra	Löwin, gelegentlich Luchs (im Norden), Tiger und Leopard (im Süden)
Efferd	Delphin
Travia	Wildgans
Boron	Rabe
Hesinde	Schlange
Firun	Firunsbär
Tsa	Eidechse, insbesondere Regenbogen-eidechse
Phex	Fuchs, gelegentlich Mungo und Fledermaus (Tulamidenlande), selten Elster
Peraine	Storch, gelegentlich Ibis (im Süden)
Ingerimm	-
Rahja	Stute, Hengst (Tulamidenlande), seltener Pfau und Taube (Liebliches Feld)
Namenloser	Ratte, Schakal (Tulamidenlande), Spinne
Angrosch	selten Hund
Aves	Paradiesvogel, Pfau, gelegentlich Fasan
Brazoragh	Schwarzer Steppenrindbulle
Bylmaresh	Skorpion, gelegentlich Spinne
Chr'Ssir'Ssr	Flugechse
Himmelswölfe	Wolf
Horas	Adler

Gott/Halbgott	Heiliges oder zugeordnetes Tier
Ifirn	Schwan
Kamaluq	Jaguar
Kor	Mantikor, Schwarzer Panther, selten Schlinger (im Süden)
Levthan	Widder
Mada	selten Ikanariaschmetterling, Wolf
Mailam Rek dai	Wildschweinsau
Marbo	weißer Rabe, selten weiße Taube
Mokoscha	Biene
Nandus	Einhorn
Numinoru	Qualle, Rochen
Orvai Kurim	Wildschwein
Ppyrr	Goldener Drache
Rastullah	Löwe
Rur und Gror	alle Tiere, insbesondere Koralle, Regenwurm, Schelmenfisch, Schnecke
Satuarria	alle Hexentiere, insbesondere Kröte
Shinxir	Hornisse
Simia	Schwalbe
Swafnir	Pottwal, gelegentlich andere Wale und Delphine
Tairach	Nebelkrähe, (untoter) Stier
Ucuri	Falke
Xeledon	Kuckuck

von der Umgebung als etwas Besonderes oder sogar als ein Zeichen der Götter gesehen werden. Ein zahmer Rabe wird dabei noch weniger Aufsehen erregen und seltener für ein Zeichen gehalten werden als ein Storch oder Jaguar an der Seite einer Abenteurerin.

Einige der heiligen Tiere werden sich jedoch nur demjenigen anschließen, welcher den Prinzipien ihrer

Gottheit folgt. Manche dieser Menschen haben dann bereits die entsprechende Weihe empfangen oder werden es im Verlauf ihres Lebens tun. Übernatürliche Wesenheiten wie Greifen oder Mantikore werden jedoch niemals dauerhaft ihr Leben an der Seite eines Sterblichen verbringen und einem solchen eher als Sendbote begegnen.

Vertrautentiere

Die Kinder Satuaris sind dafür bekannt, innige Bande mit einem Vertrautentier zu schließen. So steht den meisten Hexen und Hexern ein magisch begabter Tiergefährte zur Seite, der gewöhnlich, je nach Schwesternschaft, in eine von sieben Kategorien fällt. Die typischen Vertrautentiere sind somit Affe, Eule, Katze, Kröte, Rabe, Schlange und Spinne. Mit jedem dieser Tiere werden spezielle Fähigkeiten und Eigenschaften verbunden, die in der Praxis der jeweiligen Schwesternschaft ihre Spuren hinterlassen.

- ☛ Kreativität gilt den Aventuriern als Kerneigenschaft der **Affen** sowie der Fahrenen Schwesternschaft der Hexen, die nichts mehr schätzt als Freiheit und einen spielerischen Blick auf die Welt.
- ☛ **Eulen** verschmelzen mit der Nacht und Wachen über alles, was in den dunkelsten Stunden aus seinen Löchern kriecht. Ebenso werden Eulenhexen als heimliche Beschützer der Hexen in der Regel von einem Kauz oder Uhu begleitet.
- ☛ Den Schönen der Nacht, die meist als umtriebige Verführerinnen verstanden werden und stets ihren eigenen Launen nach handeln, stehen **Katzen** zur Seite.
- ☛ **Kröten** hingegen gelten oft gar als heiliges Tier der Hexengöttin Satuaris und als erdverbundene Kräuterkundige, was ebenso auf die Schwesternschaft der Töchter der Erde zutrifft.

- ☛ Allgemein kennt man **Raben** als hellstichtig begabte Tiere, die den Seherinnen von Heute und Morgen bei prophetischer Magie assistieren, um in Sphären jenseits der Diesseitigen zu blicken.
- ☛ **Schlangen** sind als heiliges Tier der Wissensgöttin Hesinde für Neugier, aber auch Präzision und Weisheit bekannt und begleiten die Schwestern des Wissens auf ihren Forschungsreisen.
- ☛ **Spinnen** fangen andere in ihren Netzen, lieben Intrigen, Manipulation und die Tatsache, dass alle Fäden in ihren Händen zusammenlaufen, dem Volksmund nach ebenso wie die Schwesternschaft der Schwarzen Witwen.

Egal welcher Schwesternschaft ein Hexer angehört, sein Vertrautentier ist stets mehr als ein einfaches Haustier, nämlich ein wahrhafter Seelenverwandter. Jene Verbindung bleibt bis zum Tode eines der Partner bestehen. Vertrautentiere sind durch den Einfluss des Hexers schlauer und widerstandsfähiger als ihre Artgenossen, tun sich aber vor allem durch ihre magischen Fähigkeiten hervor, die sie ebenfalls durch die seelische Verbindung mit dem Hexer erlangen. Die durch eine Vertrautenbindung wirkenden Veränderungen (siehe **Regelwerk** Seite 279) sind in den nachstehenden Wertkästen noch nicht eingerechnet.

Affe (Moosäffchen)

Größe: 0,20 bis 0,40 Schritt (ohne Schwanz), 0,50 Schritt bis 0,80 Schritt (mit Schwanz)

Gewicht: 7 bis 12 Stein

MU 13 **KL** 15 (t) **IN** 13 **CH** 12

FF 14 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 10

LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 8 **SK** –1 **ZK** –1 **GS** 10

Biss: AT 12 TP 1W2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: Ablenkung (Gegner ist automatisch abgelenkt und erhält für alle Proben eine Erschwernis von 1; der Affe muss dazu 1 Aktion pro KR aufwenden, kein Gegner kann so mehr als eine Erschwernis von 1 erhalten)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 4

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

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



Katze (Scheunenkatze)

Größe: 0,30 bis 0,70 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,55 bis 0,95 Schritt lang (mit Schwanz); 0,30 bis 0,35 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 3 bis 8 Stein

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

FF 10 **GE** 14 **KO** 6 **KK** 13 (k)

LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** –2 **GS** 10

Krallen: AT 14 TP 1W2 RW kurz

Biss: AT 12 TP 1W3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 4

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

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



Kröte (Koschkröte)

Größe: 0,10 bis 0,15 Schritt lang; 0,04 bis 0,05 Schritt hoch

Gewicht: 0,045 bis 0,05 Stein

MU 16 **KL** 8 (t) **IN** 12 **CH** 10

FF 6 **GE** 8 **KO** 4 **KK** 9 (k)

LeP 2 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 4 **SK** 1 **ZK** –1 **GS** 1

Zunge: AT 13 TP 0(+Gift)* RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 0, Klettern 1, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 5, Schwimmen 11, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Willenskraft 7

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Schmerz +1 bei: 1 LeP

Sonderregeln:

*) Krötengift

Das Gift der Koschkröte ist ein leichtes Halluzinogen. Es wirkt nicht auf Hexen, es sei denn, die Hexe möchte willentlich, dass das Gift bei ihr wirkt. Als Waffengift muss die Waffe 1+ SP anrichten, damit die Giftprobe gewürfelt werden muss.

Stufe: 4

Art: Kontakt- und Waffengift, tierisch

Wirkung: 1 Stufe Verwirrung / –

Beginn: 5 KR

Dauer: 30 Minuten / –



Rabe (Kolkrahe)

Größe: 0,50 bis 0,70 Schritt lang; 1,10 bis 1,30 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 1 bis 1,5 Stein

MU 12 **KL** 16 (t) **IN** 12 **CH** 11

FF 12 **GE** 10 **KO** 6 **KK** 9 (k)

LeP 5 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 5 **SK** –1 **ZK** –2 **GS** 2/16 (an Boden / in der Luft)

Schnabel: AT 14 TP 1W3–1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff

Talente: Einschüchtern 2, Fliegen 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 12, Verbergen 2, Willenskraft 2

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Schmerz +1 bei: 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP



Schlange (Boa)

Größe: 1,80 bis 3,50 Schritt von Kopf bis Schwanzspitze

Gewicht: 15 bis 50 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 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch) / Taub

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

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 8 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



Eule (Waldkauz)

Größe: 0,35 bis 0,45 Schritt; 0,90 bis 1,05 Schritt
Flügelspannweite

Gewicht: 0,4 bis 0,6 Stein

MU 13 **KL** 14 (t) **IN** 13 **CH** 12

FF 12 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 11

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

VW 6 **SK** 0 **ZK** –1 **GS** 3/10 (am Boden / in der Luft)

Krallen: AT 12 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Krallen)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 5

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Anmerkung: Am Tag sind alle Proben für Eulen um 1 erschwert.

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 8 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



Spinne (Schwarze Witwe)

Größe: 0,10 bis 0,12 Schritt

Gewicht: 0,10 bis 0,15 Stein

MU 16 **KL** 8 (t) **IN** 15 **CH** 11

FF 16 **GE** 16 **KO** 5 **KK** 8 (k)

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

VW 5 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 4

Biss: AT 12 TP 1W2–1(+Gift)* RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine / (empfohlen: Starre)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 18, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 16, Willenskraft 10

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Sonderregeln:

**) Schwarze-Witwen-Gift:*

Das Gift der Schwarzen Witwe ist für einen gesunden Menschen nicht sehr gefährlich, allerdings kann die Spinne mehrfach zubeißen. Der Schaden ist dabei kumulativ.

Stufe: 3

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP (bei 4+ SP 1 Stufe Verwirrung) / 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: sofort

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Schmerz +1 bei: egal, da sofort tot



Vertrautentricks

Gefährte in neuer Gestalt

Wirkung: Das Vertrautentier verwandelt sich innerhalb von 16 Aktionen in eine menschliche, nackte Gestalt. In Menschengestalt hat der Vertraute die unten aufgeführten Werte. Pro 50 AP, die der Vertraute gesammelt hat, kann er einen Bonus auf seine Fertigkeiten erhalten: +3 LeP oder +1 Punkt einer beliebigen Eigenschaft. Seine Intelligenz wächst auf das Maß eines Menschen an, wodurch er auch die Muttersprache der Hexe beherrscht. An sein Leben als Tier kann er sich erinnern, aber als Tier hat der Vertraute keine Ahnung von seiner Zeit in Menschengestalt. In Menschengestalt kann der Vertraute keine weiteren Vertrautentricks einsetzen. Die Rückverwandlung dauert ebenfalls 16 Aktionen. Während der beiden Verwandlungsphasen hat das Tier den Status *Bewegungsunfähig*.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 8 AsP pro Stunde

Wirkungsdauer: je nach Einsatz

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 45 Abenteuerpunkte

Vertrauter in Menschengestalt

MU 14 KL 13 IN 13 CH 14

FF 12 GE13 KO 12 KK 12

LeP 30 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Betören 6, Einschüchtern 4, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Überreden 4, Verbergen 4, Willenskraft 8

Flucht: individuell

Anmerkung: Je nach Tierart hat das Vertrautentier einige weitere Vorteile und ein paar äußere Merkmale des Tiers:

Affen: besonders behaart, Klettern-FW +6

Spinnen: chitinartiger Überzug an einigen Hautstellen, Verbergen-FW +6

Katzen: Katzenaugen, Dunkelsicht I

Schlangen: geschlitzte Pupille, Kraftakt-FW +6

Eulen: Federn im Haar, Dunkelsicht I

Raben: Federn im Haar, Sinnesschärfe-FW +6

Kröten: glitschige Haut, Willenskraft-FW +6

Hexenstimme

Wirkung: Der Hexer kann mit seiner Stimme durch sein Vertrautentier sprechen, um kurze Botschaften zu überbringen. Dabei kann er nicht automatisch hören oder anderweitig verstehen, was dem Vertrautentier vor Ort geantwortet wurde.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 5 AsP pro Minute

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Kleiner Spion

Wirkung: Äffchen sind nicht nur besonders klug, sondern mit kleinen Händchen ausgestattet, die rudimentäre Werkzeuge bedienen können. Als kleiner Spion können sie mithilfe des magischen Einflusses ihrer Hexe Gebiete auskundschaften und im Anschluss eine grobe Karte skizzieren, die nach Betrachtung Proben auf *Verbergen*, *Gassenwissen* und *Orientierung* in Bezug auf dieses Gebiet um 1 erleichtern. Nach Meisterentscheid findet das Äffchen dabei sogar Geheimgänge oder sieht absichtlich verborgene Gegenstände oder Lebewesen, wobei die Wahrscheinlichkeit dafür mit der aufgewendeten Spionagezeit steigt. Das Äffchen benötigt eine Minute pro 50 Rechtsschritt Gelände zum Auskundschaften.

Tierarten: Affen

AsP-Kosten: 2 AsP pro Minute

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Nächtlicher Lebensraub

Wirkung: Das Vertrautentier kann sich nach Sonnenuntergang zu einem schlafenden Kulturschaffenden begeben und ihm bis zu 7 LeP rauben. Dazu muss sich das Vertrautentier bis auf 1 Schritt dem Schlafenden nähern. Pro 10 Minuten, die das Tier bei dem Schlafenden verbringt, kann es 1 LeP rauben. Das Opfer kann aber durch den Entzug der Lebenskraft nicht auf 0 oder weniger LeP gebracht werden. Die LeP kann sich das Vertrautentier gutschreiben, es kann aber auch nach dem Raub beliebig viele dieser Punkte durch Berührung an seine Hexe übertragen. Kurzfristig können so auch die maximalen LeP des Vertrautentieres überschritten werden, überzählige LeP gehen aber zu Beginn des nächsten Sonnenaufgangs verloren. Durch die geschenkten LeP kann die Hexe aber nicht mehr LeP erhalten, als ihr Höchstwert erlaubt. Das Opfer bemerkt während des Raubes nichts.

Tierarten: Eulen, Katzen

AsP-Kosten: 1 AsP pro LeP

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Ruhepol

Wirkung: Das Vertrautentier hat eine beruhigende Wirkung auf den Hexer, sodass er pro Minute, die er es in beiden Armen hält, eine Stufe *Furcht* oder *Verwirrung* heilen kann. Es ist ebenso möglich dadurch pro Minute eine Stufe *Schmerz* zu heilen, wobei dies nur so lange gilt, wie das Tier in den Armen des Hexers verweilt. Lässt er es los, kehrt der Schmerz mit einer Stufe pro Minute mit sämtlichen Auswirkungen zurück. Es ist nicht möglich, pro Minute mehr als eine Stufe insgesamt zu heilen.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 2 AsP pro geheilter Zustandsstufe

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Schlafender Freund

Wirkung: Wenn die Hexe schläft, ihr Vertrautentier in Körperkontakt bei ihr ruht und eine Regenerationsphase anbricht, kann das Vertrautentier die Hexe heilen. Für jeweils 2 AsP, die das Vertrautentier überträgt, kann die Hexe 1 LeP zusätzlich regenerieren.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: je nach AsP-Einsatz

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Schwächenkuckuck

Wirkung: Mit einer einfachen Berührung kann das Vertrautentier einem kulturschaffenden Lebewesen eine Persönlichkeitsschwäche seiner Hexe übertragen. So lange das Ziel an der Schwäche leidet, wird die Hexe nicht länger von deren Auswirkung beeinträchtigt, sofern sie dies wünscht. Sobald sie die Schwäche wieder willentlich akzeptiert, oder das Vertrautentier keine AsP mehr aufwenden kann, endet die Wirkung. Während der Wirkungsdauer kann das Vertrautentier keine AsP regenerieren.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 6 AsP pro Tag

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Sonnenkind

Wirkung: Manchmal müssen selbst die eloquenten Schwestern des Wissens körperlich aktiv werden, etwa um sich zu verteidigen oder zu fliehen. Zu diesem Zweck kann die vertraute Schlange der Hexe sich um deren Körper wickeln und ihr die Fähigkeit verleihen, aus Wärme Kraft zu schöpfen. So lange sich die Hexe in spürbar warmem Licht oder in der Nähe einer direkten Wärmequelle – wie Feuer – befindet, ist ihre GS um 4 erhöht und ihr AW steigt um 2. Der

Vertrautentrick wirkt, so lange sich das Tier um den Körper der Hexe gewickelt hält oder bis es keine AsP mehr aufwenden kann.

Tierarten: Schlangen

AsP-Kosten: 2 AsP pro KR

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 15 AP

Streicheleinheiten

Wirkung: Kulturschaffende in einem Radius von bis zu 2 Schritt um das Vertrautentier verfallen dem Bedürfnis, das Tier zu streicheln (nur die Hexe ist immun gegen den Trick ihres Vertrautentieres). Sie können sich diesem Zwang mit einer Probe auf *Willenskraft* erschweren um 2 widersetzen. Misslingt die Probe, sind die Betroffenen gegenüber dem Tier freundlich und werden ihm nichts antun, solange der Trick wirkt. Der Trick wirkt nicht oder hört auf der Stelle auf, sobald der Betroffene angegriffen wird (wozu auch Zauber und Liturgien zählen, die gegen ihn gerichtet sind). Es sind nur Kulturschaffende mit einer SK von 2 oder weniger von dem Trick betroffen.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 1 AsP pro 2 Minuten

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Wachsame Augen

Wirkung: Das Vertrautentier ruft Tiere der gleichen Art wie es selbst herbei, die maximal 7 Meilen entfernt vom Vertrauten sein dürfen. Zusammen mit dem Vertrauten wachen diese dann über den Schlaf der Hexe. Es erscheinen so maximal:

kleine Tiere: bis zu 49 (2W20+9)

mittlere: bis zu 14 (1W20/2 + 4)

große: bis zu 2 (1W2)

Die Tiere werden nicht in einen Kampf eingreifen, aber sie wecken die Hexe rechtzeitig durch Geräusche oder andere Möglichkeiten, wenn sie eine Gefahr wahrnehmen, die sich auf bis zu 100 Schritt nähert. Die Tiere wissen instinktiv, was für die Hexe eine Gefahr darstellt und was nicht, also beispielsweise wecken sie sie, wenn ein der Hexe bekannter Feind sich nähert. Der Trick funktioniert nur, wenn mindestens ein Tier der gleichen Art wie der Vertraute in Reichweite ist.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 4 AsP

Wirkungsdauer: bis zum Ende des Schlafs

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Wunderbeutel Krötenleib

Wirkung: Die meisten Töchter der Erde sind talentierte Alchimistinnen, jedoch ist schon so manche Hexe vor

ihrem Kessel verzweifelt, weil sie diese eine letzte Zutat einfach nicht mehr auftreiben konnte. Dem Wunderbeutel Krötenleib hat sie zu verdanken, dass ihr Werk oft doch noch zu retten ist. Gibt die Hexe der Kröte eine Portion einfaches Wirselskraut zu fressen und wartet eine Nacht, kann sie am nächsten Morgen eine krötenmaulgroße Portion der letzten fehlenden pflanzlichen Zutat in dessen Maul finden, das sie dem Tier als nächstes zu brauen angekündigt hat. Für die Einleitung dieser magischen Transformation ist es notwendig, dass die Kröte zuvor alle anderen Zutaten im Besitz der Hexe gesehen hat, die für das Rezept notwendig sind. Der Meister hat das letzte Wort dabei, ob die gewünschte Zutat vom Vertrautentier erschaffen werden kann. Wird die Zutat für etwas anderes verwendet als die Herstellung des angekündigten Alchimicums, zerfällt sie durch den Willen des verärgerten Vertrautentieres zu wertlosem Staub. Gegen eventuelle Wirkungen der Zutat ist das Vertrautentier immun.

Tierarten: Kröten

AsP-Kosten: je nach Zutat variabel; Suchschwierigkeit der Pflanze mal 3 AsP, mindestens 1 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 20 Abenteurpunkte

Besondere Vertrautentiere

Einige wenige Hexen lernen im Laufe ihrer Ausbildung oder im späteren Leben auf Reisen ein Tier kennen, mit dem sie eine besondere Beziehung zu verbinden scheint, obwohl es sich um keines der klassischen Hexentiere handelt. Meist ist die Abweichung von der generellen Kategorie des Tieres nicht unglaublich groß, hat man doch durchaus schon von Seherinnen von Heute und Morgen gehört, denen eine Elster statt eines Raben nachfolgte, oder aber von einer Schönen der Nacht, der statt einer Scheunenkatz ein Pardel um die Beine streifte. In anderen Fällen scheinen Unterscheidungen, wie die zwischen Spinne und Insekt, in Aventurien unbekannt oder zumindest unbedeutend, sind doch gerade in den Wäldern Nordaventuriens sogenannte Spinnenhexer gelegentlich in Begleitung eines Riesenhirschkäfers anzutreffen. Manchmal sind die Abweichungen von der Norm allerdings extrem.

Wie solche besonderen Vertrautentiere mit den Lehren der Schwesternschaft einer Hexe zu vereinbaren sind, ist individuell anhand der gemeinsamen Geschichte von Tier und Hexe zu begründen. Universell gültige Aussagen darüber, welcher Schwesternschaft ein bestimmtes Tier zugehörig sei, sind hinfällig, wobei Meinungsverschiedenheiten zu diesem Thema innerhalb von Hexenzirkeln regelmäßig thematisiert werden. Diskussionen dieser Art drehen sich dabei in der Regel darum, inwiefern symbolische Deutungen angemessen sind, und weniger um die körperlichen Charakteristika der Tiere an sich.

Es ist grundsätzlich wahrscheinlich, dass Tier und Hexe vor ihrem Zirkel beweisen müssen, dass sie einander verdienen. Wenn ihnen das nicht gelingt, müssen sie ihren Zirkel verlassen, um eine Gemeinschaft mit Ansichten ähnlich ihrer eigenen zu finden oder aber selbst einen neuen Zirkel gründen. Unter den berühmten zirkellosen Hexen werden einige vermutet, die den Schutz und das Wissen eines Zirkels aufgaben, um ein Leben mit ihren Vertrauten führen zu können. Die Konsequenzen einer Seelenverbindung zwischen einem Hexer und einem wahren Ungeheuer können gar nur erahnt werden. Sicher ist jedoch, dass für den Ruf der Seele nichts unmöglich ist und sich hinter jeder Vertrautenschaft zahllose Möglichkeiten für Motivation und Abenteuer einer Hexe verbergen.

Ob ein besonderes Vertrautentier, wie zum Beispiel ein Hase, die Vertrautentricks einer Spinne erlernen kann, weil sie mit derselben Schwesternschaft assoziiert werden, hängt von den körperlichen Fähigkeiten ab, die das besondere Tier mit sich bringt. Auf rein magischer Ebene stellt dies hingegen kein Problem dar. Das letzte Wort haben dabei der gesunde Menschenverstand und der Meister.

Im Folgenden seien einige alternative Hexentiere genannt, die einer der Schwesternschaften grob zugeordnet werden können. Nicht jedes dieser Tiere stellen wir an dieser Stelle mit Werten vor, sie sollen vor allem als Beispiele dienen, was alles möglich ist.

Schwernerschaft	gewöhnliches Tier	besonderes Tier
Fahrende Schwestern	Äffchen	Papagei, Aye-Aye, Oktopus
Verschwiegene Schwestern	Eule	Fledermaus, Hirsch, schwarzer Hund
Schöne der Nacht	Katze	Pardel, Pfau, Hahn
Töchter der Erde	Kröte	Schildkröte, Einsiedlerkrebs, Schnegel
Seherinnen von Heute und Morgen	Rabe	Luchs, Schwarzer Schwan, alle Albinos
Schwernern des Wissens	Schlange	Salamander, Lachs, Ibis
Schwarze Witwen	Spinne	Wiesel, Hase, Riesenhirschkäfer

Tiervor- und -nachteile

Tiere können, genauso wie kulturschaffende Helden, Vor- und Nachteile aufweisen. Wir haben dir hier eine Reihe von Vor- und Nachteilen für Tiere zusammengestellt, die du für deinen tierischen Begleiter auswählen kannst. Grundsätzlich gelten die gleichen Regeln wie für Kulturschaffende (siehe **Regelwerk** Seite 162), mit folgenden Ausnahmen:

- Bei der Erschaffung eines tierischen Begleiters können maximal 30 AP für Vorteile ausgegeben und maximal 30 AP für Nachteile hinzugewonnen werden.
- Einige Tiere verfügen bereits über einen Satz von Vor- und Nachteilen. Dieser gehört zur jeweiligen

Spezies bzw. Tierrasse. Die aufgeführten Vor- und Nachteile bringen weder AP ein, noch kosten sie welche. Sie sind einfach Teil des Gesamtwertepakets des Tiers.

- Einige Vor- und Nachteile für Kulturschaffende eignen sich auch für Tiere und können zusätzlich zu den speziellen Tiervor- und Nachteilen gewählt werden. Für welche Vor- und Nachteile dies möglich ist und ob sich gegebenenfalls der jeweilige AP-Wert reduziert, ist im Detail Meisterentscheid.

Vorteile

Ausdauernd

Ein außergewöhnlich robuster Körperbau als Hülle für einen starken Geist – ausdauernde Tiere ertragen rundum weit mehr als ihre Artgenossen, ohne in ihren Fähigkeiten beeinträchtigt zu werden.

Regel: Das Tier ist für seine Art besonders ausdauernd. Es startet mit einem um 2 höheren KO-Wert.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Bezaubernd

Schönheit ist Ansichtssache, doch Ausstrahlung ergreift ihr Publikum, bevor bewusste Urteile gefällt werden können. Auch einige Tiere haben die Fähigkeit, andere derart zu bezaubern.

Regel: Das Tier hat, für seine Art, eine besonders einnehmende Ausstrahlung. Es startet mit einem um 2 höheren CH-Wert.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Clever

Einige Tiere haben, so wie Kulturschaffende, verlässlich bessere Ideen und Lösungsansätze für Probleme als ihre Artgenossen.

Regel: Das Tier ist für seine Art geistig besonders flexibel. Es startet mit einem um 2 höheren KL-Wert.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Feiner Instinkt

Mit angeborenen Verhaltensweisen gelingen vielen Tierarten Handlungen, die einen Kulturschaffenden nur staunen lassen. Bei so manchem Tier ist dieser Instinkt sogar noch stärker ausgeprägt.

Regel: Das Tier folgt einem ungewöhnlich ausgeprägten Naturtrieb. Es startet mit einem um 2 höheren IN-Wert.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Feurig

Das Selbstbewusstsein mancher Tiere scheint ihre ausladenden Körperbewegungen regelrecht zu entzünden. Dies macht sie, wenngleich schön, bisweilen furchteinflößend.

Regel: Feurigen Tieren kann sich ein Kulturschaffender nur nach einer gelungenen Probe auf *Willenskraft* nähern, sofern kein Vertrauensverhältnis zwischen ihm und dem Tier besteht. Bei Misslingen der Probe bevorzugt der Kulturschaffende einen Sicherheitsabstand von mindestens 3 Schritten.

Voraussetzung: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Geduldig

Manches Tier zeichnet sich durch eine innere Ruhe und geduldiges Verhalten aus. Gleich ob Kinder mit ihm spielen oder ob die Besitzerin es ständig schikaniert, das Tier wird seine Geduld nicht verlieren.

• Dieser Vorteil ist mit dem Vorteil *Lernfähig* kompatibel.

Regel: Ein geduldiges Tier lässt fast alles über sich ergehen, ohne zuzuschnappen oder aggressiv zu werden. Bei Proben auf *Tierkunde*, um einen Trick zu erlernen, erhält der Ausbilder eine Erleichterung von 1. •

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Genügsam

Es gibt Tiere, die mit deutlich weniger Futter zurechtkommen als ihre Artgenossen.

Regel: Das Tier braucht weniger Nahrung. Die Kosten für das Futter sind um 25 % reduziert (siehe Seite 95).

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Geschickt

Selbst ohne Hände gelingt es einigen Tieren, ausgesprochen akkurate Handlungen auszuführen, um einfache Werkzeuge herzustellen oder sie zu bedienen.

Regel: Das Tier ist für seine Art besonders fingerfertig. Es startet mit einem um 2 höheren FF-Wert.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Heldenwuchs

Manche Tiere scheinen wie für das Heldenleben geboren. Ihr Körper ist einfach robuster als der ihrer Artgenossen.

Regel: Ein Tier mit Heldenwuchs startet mit einer größeren Anzahl an LeP. Das Tier erhält einen Bonus von LeP in Höhe seines KO-Werts. Steigert es seinen KO-Wert später, erhält es auch dafür zusätzliche LeP hinzu.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kuschelig

Tiere können dafür sorgen, dass sich Kulturschaffende entspannt und wohl fühlen, wenn sie längeren Kontakt mit ihnen haben.

Regel: Es bereitet den Helden so viel Freude, das Tier zu streicheln oder in den Arm zu nehmen, dass jeder einmal pro Woche – jeweils am siebten Tag – 1 zusätzlichen LeP, AsP oder KaP während einer Regenerationsphase regeneriert, falls derjenige das Tier täglich mindestens 1 Stunde um sich hat.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Lernfähig

Ein glückliches Verhältnis aus Neugier und Geduld macht manche Tiere besonders lernfähig.

Regel: Möchte ein Abrichter dem Tier einen Trick oder einen Ausbildungsaufsatz beibringen, so sind entsprechende Proben auf *Tierkunde* um 1 erleichtert. •••

Voraussetzungen: keine

AP-Wert:

8 Abenteuerpunkte

••• Dieser Vorteil ist mit dem Vorteil *Geduldig* kompatibel.

Loyal

Manchmal verspürt ein Tier eine besondere Verbindung gegenüber einem Kulturschaffenden, lässt sich leichter Abrichten und folgt seinen Befehlen ohne größeren Widerstand.

Regel: Proben auf *Loyalität* sind immer um 1 zusätzlich erleichtert.

Voraussetzungen: kein Nachteil Schwierig zu erziehen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ruhiges Temperament

Tiere mit ruhigem Temperament sind selbst für Leute ohne Reiterausbildung leicht zu handhaben, da sie geduldig sind und ungeschicktes Verhalten leichter verzeihen.

Regel: Proben auf *Reiten* sind bei einem Tier mit ruhigem Temperament um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: Tier lässt sich reiten

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Schnell

Ob auf lange oder kurze Strecken, manche Tiere sind anscheinend immer als erste am Ziel.

Regel: Das Tier ist deutlich schneller als andere seiner Art. Es hat eine um 25 % höhere GS.

Voraussetzungen: kein Vorteil Flink, kein Nachteil Behäbig

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Schönes Fell/Gefieder

Wenn ein Pferd oder eine Katze wunderschönes, seidiges Fell aufweist oder ein Vogel ein besonders prachtvolles Gefieder hat, lädt dies Kulturschaffende dazu ein, das Tier sanft zu streicheln.

Regel: Das Fell des Tieres hat eine besonders schöne Musterung oder sieht glänzend aus. Es fällt unter anderen Artgenossen auf und lädt Tierfreunde dazu ein, es zu streicheln. Das Tier darf bei Talenten alle Teilproben auf CH wiederholen, so wie unter dem Vorteil einer *Begabung* (siehe **Regelwerk** Seite 163).

Voraussetzungen: Tier muss Fell oder Gefieder aufweisen
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Sprungsicher

Unfälle passieren jedem, aber weitaus seltener solchen Tieren, denen das Springen scheinbar als eigene Gangart in den Körper eingegangen ist.

Regel: Bei Proben auf *Reiten (Kampfmanöver)*, die mit Sprüngen des Tiers zu tun haben, erhält die Heldin eine Erleichterung von 1.

Voraussetzungen: Tier lässt sich reiten
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Stark

Für manche Aufgaben wird nackte Kraft benötigt. Starke Tiere sind dabei in jedem Fall optimal ausgestattet.

Regel: Das Tier ist für seine Art besonders stark. Es startet mit einem um 2 höheren KK-Wert.

Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Stimmen imitieren

Tiere können zwar in der Regel nicht sprechen, aber es gibt einige Arten, die Stimmen hervorragend imitieren können.

Regel: Dieses Tier ist in der Lage, die menschliche (elfische, zwergische ...) Sprache wiederzugeben. Mit dem Trick *Kunststück* kann ihm beigebracht werden, einzelne (rudimentäre) Sätze wiederzugeben. Manchmal tut es dieses aber auch ohne den Auslösebefehl. Manche Exemplare sind hierbei durchaus in der Lage, die Bedeutung dieser Sätze zu begreifen und sinnvoll einzusetzen.

Voraussetzungen: bestimmte Tierarten (nach Meisterentscheid), vor allem Vögel; KL 12 (t)
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Tapfer

Manche Tiere erschüttert anscheinend kaum etwas, so dass sie sich sogar freiwillig in Gefahr begeben, wo andere die Nerven verlieren.

Regel: Das Tier ist für seine Art besonders tapfer. Es startet mit einem um 2 höheren MU-Wert.

Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Tierisches Magiegespür

Einige Tiere haben die Gabe, gelegentlich magische Objekte in ihrer nahen Umgebung wahrzunehmen und andere darauf aufmerksam zu machen.

Regel: Einmal am Tag, falls sich das Tier in 5 Schritt Reichweite eines mächtigen, magischen Gegenstandes befindet oder eine andere Quelle der Zauberei in der Nähe ist (Meisterentscheid), kann der Meister für das Tier eine Probe auf *Sinnesschärfe* ablegen. Falls diese gelingt, wird das Tier versuchen, im Rahmen seiner natürlichen Fähigkeiten, seine kulturschaffende Bezugsperson auf das Objekt aufmerksam zu machen.

Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

• Auch wenn theoretisch jede Tierart ein solches Magiegespür ausbilden kann, kommt dies nur extrem selten vor. Es gibt einige wenige Arten mit einer nicht ganz so seltenen Veranlagung. Entsprechendes ist bei den jeweiligen Tierbeschreibungen vermerkt.

Tierischer Orientierungssinn

Tiere mit Orientierungssinn finden ohne Anleitung ihnen bekannte Orte wieder.

Regel: Wenn das Tier sich in der Nähe eines ihm bekannten, einschlägigen Ortes befindet (Nicht weiter als 30 Meilen weit weg), kann es nach Maßgabe der Meisterin ohne Anleitung einer Kulturschaffenden dorthin finden. Es ist so zum Beispiel möglich, schlafend auf dem Rücken eines Pferdes mit Orientierungssinn in eine nahegelegene, dem Tier bekannte Stadt getragen zu werden.

Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Trendeln (*)

Trendeln ist eine besondere, angeborene Gangart bei Pferden, die mit dem Trab vergleichbar ist, allerdings für den Reiter deutlich angenehmer und weicher ist.

Regel: Reittiere, die Trendeln, ermöglichen es dem Reiter einen Fernkampf wie im Galopp auszuführen (siehe **Regelwerk** Seite 242). Ansonsten gilt das Tier aber als im Trab.

•• Zur Länge des Trabs und Galopps siehe Seite 92.

Voraussetzungen: Tier muss Trendeln als automatischen Vorteil aufweisen
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Unwiderstehlicher Blick

Es gibt Tiere, die einen Kulturschaffenden einfach nur ansehen müssen, damit dieser sein Herz an das Tier verliert.

Regel: Das Tier weist einen Blick auf, der fast jeden Kulturschaffenden, der Tiere grundsätzlich mag, dahinschmelzen lässt. Kulturschaffende, die davon betroffen sind und das Tier sehen, müssen bei ihrer ersten Begegnung eine Probe auf *Willenskraft* bestehen. Bei Misslingen lieben sie das Tier so, dass sie es gerne um sich haben und ernsthaft zornig werden, wenn man dem Tier schaden will.

Voraussetzungen: keine

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 die 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: Tier muss Wasserlebewesen als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Wendig

Geschmeidige Gelenke und eine realistische Selbsteinschätzung ermöglichen flinken Tieren eine besonders effiziente Körperführung.

Regel: Das Tier ist für seine Art besonders geschickt. Es startet mit einem um 2 höheren GE-Wert.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zähes Tier

Durch diesen Vorteil erlangt das Tier eine beeindruckende Widerstandsfähigkeit gegenüber Verletzungen bzw. Schmerzen.

Regel: Dieser Vorteil sorgt dafür, dass das Tier die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustands *Schmerz* ignorieren darf. Es erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn es also beispielsweise drei Stufen *Schmerz* erlitten hat, gelten für das Tier nur die Auswirkungen von Stufe II. Bei *Schmerz* Stufe IV wird das Tier dennoch *Handlungsunfähig*. *Schmerz* Stufe I wird so behandelt, als hätte es keine Stufe *Schmerz*. Dieser Vorteil lässt sich mit dem Vorteil Zäher Hund (siehe **Regelwerk** Seite 169) kombinieren, wenn dieser bei dem Tier als automatischer oder empfohlener Vorteil aufgeführt ist.

Voraussetzungen: kein Nachteil Zerbrechlich oder Zerbrechliches Tier

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Zufluchtsfinder

Instinktiv findet das Tier eine Zuflucht zur Rast, ohne dabei auf die Weisung anderer angewiesen zu sein.

Regel: So lange das Tier mit dem Landschaftstyp vertraut ist (Stadt, Wald, Wüste, Steppe etc.) findet es dort eine sichere Ruhestätte für sich, wenn man es frei laufen lässt. Das Tier benötigt dafür 4 Stunden und kann diese Zeit mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* um QS x 30 Minuten reduzieren. Dabei handelt es sich nicht automatisch um eine sichere Ruhestätte für Kulturschaffende, sondern explizit für das jeweilige Tier.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Nachteile

Aggressiv

Aus unterschiedlichsten Gründen kann es passieren, dass Tiere aggressiv reagieren. Es kann sich um schlechte Erfahrungen mit Menschen handeln, um Schmerzen, an denen sie leiden, oder um ein tiefgreifendes Misstrauen gegenüber Kulturschaffenden.

Regel: Das Tier ist aus irgendeinem Grund aggressiv. Bei misslungenen Proben auf Loyalität muss wie bei einem Wildtier überprüft werden, was geschieht. Dazu wird die Tabelle **Misslungene Loyalitätsproben bei Wildtieren** (siehe Seite 103) verwendet.

Voraussetzungen: domestiziertes Tier

AP-Wert: -8 Abenteuerpunkte

Eigenwillig

Manche Tiere kooperieren auf Grundlage von Vertrauen. Kennen sie jemanden nicht, hören sie gar nicht erst zu.

Regel: Gegenüber Kulturschaffenden ist der Loyalitätswert eines eigenwilligen Tieres zu Beginn immer 0.

Voraussetzungen: domestiziertes Tier mit üblicherweise mehr als 1 Punkt LO

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

Einzelgänger

Entgegen aller Überredungsversuche sind manche Tiere, so wie Kulturschaffende, einfach lieber mit sich allein, anstatt die Sonderlichkeiten von Versammlungen zu ertragen.

Regel: Obwohl die Tierart üblicherweise ein Herdentier ist oder zumindest mit anderen Tieren gut zurechtkommt, ist dieses Tier ein Einzelgänger und verträgt sich nicht mit Artgenossen oder anderen Tieren.

Voraussetzungen: kein Tier, das üblicherweise allein lebt
AP-Wert: -5 Abenteuerpunkte

Extrem friedliebend

Einige Tiere sind so friedliebend, dass sie sich nicht dazu ausbilden lassen, auf Befehl andere Wesen anzugreifen. Sie verteidigen ihren Besitzer in der Regel, wenn dieser angegriffen wird, aber werden nie auf Befehl hin zuerst angreifen.

Regel: Dem Tier kann man nicht den Ausbildungsaufsatz Kampftier, den Trick Fass I-III und Befehle beibringen, die Angriffe beinhalten.

Voraussetzungen: Tierart sollte den Ausbildungsaufsatz Kampftier üblicherweise zulassen

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

Gedankenlos

Tierausbilder freuen sich in der Regel über Loyalität, doch ist ab und an ein Exemplar dabei, dass über die Stimme seines Herren alle Rationalität zu verlieren scheint. Die feine Grenze zwischen Gehorsam und Idiotie wird an solcher Stelle überaus deutlich.

Regel: Gedankenlose Tiere befolgen jeden Befehl ihrer kulturschaffenden Bezugsperson absolut wörtlich, ohne bei der Deutung Rücksicht auf Logik oder Konsequenzen zu legen. Dabei sind sie so übermütig, dass nachträgliche Korrekturen eines Befehls nur nach einer gelungenen Probe auf Loyalität akzeptiert werden. Meist ist die einzige Möglichkeit, einen in der Ausführung befindlichen Befehl mit körperlichen Mitteln zu unterbrechen. Seine Selbsterhaltung wird das Tier trotz allem stets an erster Stelle wahren.

Voraussetzungen: kein Nachteil Schwierig zu erziehen, kein Nachteil Störrisch, nur domestizierte Tiere

AP-Wert: -8 Abenteuerpunkte

Halbwild (*)

Es gibt Tiere, die sich zwar an einen Kulturschaffenden gewöhnen lassen, aber nicht vollends abgerichtet werden können.

Regel: Ein halbwildes Tier benötigt die doppelte Zeit, um einen Ausbildungsaufsatz oder Trick zu erlernen.

Voraussetzungen: Tier muss Halbwild als automatischen oder empfohlenen Nachteil aufweisen; Nach Meisterentscheid können auch ausgewilderte, domestizierte Tiere diesen Nachteil besitzen.

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

Kläffer

Einige Hunde sind von einer Achtsamkeit erfüllt, die sie bei dem geringsten Anzeichen von Ärger zum Bellen bringt.

Regel: Das Tier hat einen inneren Drang, alles anzukläffen, was ihm nicht geheuer ist. Personen, die das Tier nicht schon kennt, werden angebellt, andere Tiere auch. Manchmal reichen sogar Geräusche aus, damit das Tier anfängt zu kläffen. Es kann nur mit einer Probe auf *Tierkunde* (domestizierte Tiere) -2 wieder beruhigt werden.

Voraussetzungen: Hund

AP-Wert: -5 Abenteuerpunkte

Lieblingsding

Manche Leute sind ganz fixiert auf ihr treues Schwert, ihre bequemste Hose oder ein Andenken aus ihrer Kindheit. Manchen Tieren ergeht es ebenso.

Regel: Das Tier verweigert alle Befehle, solange sein Lieblingsding nicht in seiner unmittelbaren körperlichen Nähe (am Körper, in einer Tasche, nach Meisterentscheid bei der begleitenden kulturschaffenden Bezugsperson) ist. Dabei kann es sich zum Beispiel um ein Spielzeug oder ein interessantes Fundstück wie etwa einen glänzenden Stein oder einen besonders schönen Stock handeln. Falls das entsprechende Objekt verloren geht, kann dem Tier nach einer längeren Trauerphase ein neues Objekt ans Herz gelegt werden, sofern es nicht zufällig selbst ein neues entdeckt (Meisterentscheid). Es muss sich um ein Objekt handeln, dessen Transport die Handlungsfreiheit des Tieres einschränkt, beispielsweise, weil es Maul oder Gliedmaßen gleichzeitig nicht für andere Aktionen verwenden kann oder weil seine Affektion zum Objekt die Aufmerksamkeitsspanne des Tieres permanent einschränkt.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -3 bis -10 Abenteuerpunkte (Meisterentscheid, je nach Einschränkung)



Nervös

Manche Tiere sind innerlich anscheinend konstant unruhig, was sich schließlich in ihrem Verhalten niederschlägt.

Regel: Das Tier reagiert bei der Konfrontation mit sehr ungewöhnlichen Situationen sowie lauten Geräuschen und plötzlichen, schnellen Bewegungen zerstreut. Jede Probe, die in Reaktion auf den überfordernden Eindruck oder zur Durchführung einer zeitgleichen Aktion abgelegt wird, ist um 1 erschwert.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -5 Abenteuerpunkte

Schwierig zu erziehen

Es gibt Tiere, die einen starken Freiheitsdrang haben oder einfach stur sind. Sie zu bändigen ist deutlich schwieriger als bei anderen Tieren.

Regel: Proben auf *Loyalität* sind immer um 1 zusätzlich erschwert.

Voraussetzungen: kein Vorteil Loyal

AP-Wert: -5 Abenteuerpunkte

Spieltrieb

Viele Katzen (und manch andere Tierart) haben einen ausgeprägten Spieltrieb. Was vor allem als Übung für ihr Jagdverhalten gedacht ist, führt gelegentlich dazu, dass sie sich an Gegenständen einer Heldin vergreifen und diese beschädigen.

Regel: Das Tier lässt sich leicht durch seinen Spieltrieb ablenken. Es verfolgt sich bewegende Lichter oder Schatten, findet Ausrüstungsgegenstände der Heldin so interessant, dass es ständig damit spielen will, und lässt sich von neuen Objekten gerne ablenken. Wenn eine interessante Ablenkung auftaucht, muss es deshalb eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, um dem Spieltrieb widerstehen zu können.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -8 Abenteuerpunkte

Starre

In Gefahrensituationen bereitet sich der Körper idealerweise auf Kampf und Flucht vor. Nicht bei allen funktioniert das zuverlässig, sodass Stress auch einige Tiere in eine regelrechte Starre versetzt, die sie nicht ohne weiteres abschütteln können.

Regel: Tiere mit diesem Nachteil erhalten in jeglicher als gefährlich oder stressig wahrgenommenen Situation den Zustand *Paralyse*. Das Tier muss eine Probe auf *Willenskraft* ablegen und erleidet 4-QS/2 Stufen *Paralyse*. Wann eine solche Situation einsetzt, entscheidet der Meister.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -20 Abenteuerpunkte

Störrisch

Störrische Tiere bleiben von Zeit zu Zeit einfach reglos stehen und betrachten nach Laune ausgiebig die Landschaft, knabbern an etwas herum oder legen sich für ein Weilchen hin. Wann es weitergehen kann, ist eine Überraschung.

Regel: Nach Maßgabe der Meisterin entscheidet sich das Tier manchmal spontan, seine derzeitige Tätigkeit zu unterbrechen. Freundliche Worte und kleine Aufmerksamkeiten verringern die Wartezeit, bis es weitergeht.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

Talentierter Bettler

Große Augen und ein offenes Maul warten stets unterm Tisch, wenn sich ein talentierter Bettler in die Gruppe eingeschlichen hat. Manchmal ist's der ausgehungerte Barde, manchmal aber auch ein Knäuel Fell, Schuppen oder Federn.

Regel: Wann immer die kulturschaffende Bezugsperson etwas auspackt oder in den Händen hält, das auch nur vage essbar aussieht, wird das Tier anstürmen und ihr um die Beine streifen, jaulen und quengeln, bis es etwas davon zu fressen bekommt. Handelt es sich um eine für das Tier unbedenkliche Substanz, muss der Person eine Probe auf *Willenskraft* gelingen, um den Gegenstand nicht an das Tier verfüttern zu müssen. Das Tier hört erst auf zu quengeln, wenn der Sichtkontakt zum Objekt für mindestens 15 Sekunden unterbrochen wurde.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -5 Abenteuerpunkte

Verminderte Tragkraft

Einige Leute werden mit empfindlichen Rücken geboren, andere erarbeiten sich diesen. Tiere sind da keine Ausnahme.

Regel: Das Tier kann 50 % weniger tragen als ein typischer Vertreter seiner Art.

Voraussetzung: Tier besitzt die Sonderregel *Packesel*, kein Vorteil *Stark*

AP-Wert: -8 AP

Zerbrechliches Tier

Das Tier leidet sehr stark, wenn es Schmerzen empfindet und ist dadurch eingeschränkt.

Regel: Dieser Nachteil sorgt dafür, dass das Tier eine um 1 Punkt höhere Erschwernis durch den Zustand *Schmerz* erhält. Hat das Tier beispielsweise *Schmerz* Stufe II erreicht, so hat es Erschwernisse in Höhe von 3 statt nur 2 Punkten. Bei Stufe IV wird es wie üblich *Handlungsunfähig*.

Voraussetzungen: kein Vorteil *Zäher Hund* oder *Zähes Tier*

AP-Wert: -12 Abenteuerpunkte

Tiersonderfertigkeiten

Diese Sonderfertigkeiten für Tiere können, wie auch bei Helden, einfach mittels AP aktiviert werden, sofern die Voraussetzungen erfüllt sind. Sie sind vergleichbar mit den Allgemeinen Sonderfertigkeiten der Helden und sind keine Kampfsonderfertigkeiten.

Angst riechen

Nicht immer sieht man dem schwächsten Glied eines Verbundes an, dass es als nächstes brechen wird. Manche Tiere scheinen dies jedoch zuverlässig riechen zu können.

Regel: Tiere, die Angst riechen können, greifen das nervlich schwächste Mitglied ihrer Gegnergruppe bevorzugt und als erstes an. Als *schwächstes Mitglied* gilt ein Ziel der Gegnergruppe mit dem niedrigsten MU-Wert. Ändert sich die Zuschreibung *schwächstes Mitglied* im Laufe des Kampfes, wechselt das Tier entsprechend das Ziel. Nur Lebewesen können durchschaut werden.

Voraussetzungen: Wildtier, keine domestizierten Tiere

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Bewegungskünstler

Manche Tiere haben erlernt, sich möglichst effizient in alle Richtungen fortzubewegen, selbst wenn dies ihrer natürlichen Fortbewegungsrichtung zuwiderläuft.

Regel: Das Tier kann sich vorwärts, seitwärts und rückwärts bewegen, ohne dadurch gesonderte Erschwernisse zu erleiden.

Voraussetzungen: Tier mit Beinen, keine Wildtiere, unter Pferden nur Yaquirtaler

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Gesichter lesen

Mit ausreichend Übung können intelligentere Tiere lernen, die Gesichtsausdrücke von Kulturschaffenden zu lesen, um deren Gefühlslage einzuschätzen.

Regel: Alle Proben auf Gesellschaftstalente des Tieres, die auf Kulturschaffende Bezug nehmen, sind um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: IN 13

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Gewohnheitstier

Gewohnheiten sind meist schwer abzulegen. Einem Tierfreund kann dies jedoch auch nützlich werden, wenn der Gefährte ihm etwa jeden Morgen die Schuhe vor die Schlafstätte bringt.

Regel: Das Tier hat einen kleinen Dienst so verinnerlicht, dass es ihn ohne Fehl genau einmal täglich ausübt, sofern die auslösenden Bedingungen eintreten. Wird es dabei behindert, reagiert es je nach Persönlichkeit aggressiv, trotzig oder deprimiert. Wird es länger als drei Tage an der Ausübung des Dienstes gehindert, sinkt der LO-Wert gegenüber seiner kulturschaffenden

Bezugsperson um 1 je angefangenem Tag nach dem dritten Tag ohne eine Möglichkeit, den Dienst wie verinnerlicht auszuführen. Der Wert steigt wieder auf den normalen Wert, sobald der Dienst verrichtet wurde.

Der Dienst ist nie an einen spezifischen Gegenstand gebunden, sondern an eine Handlung gegenüber der kulturschaffenden Bezugsperson. Genauer handelt es sich um die Durchführung einer bestimmten Geste innerhalb einer bestimmten Situation, die mit der Bezugsperson geteilt wird. Beispiele wären: „Wenn Frauchen ein Schwert zieht, wird gebellt“ oder „Wenn Herrchen aufwacht, bringe ich ihm die Schuhe neben seinem Bett“.

Voraussetzungen: Loyalität 7

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Rastullahs Schwingen

Einige edle Wüstenrösser werden von einem schier göttlichen Willen angetrieben, der sie in Zeiten der Not zu unglaublichen Leistungen befähigt. Auf Rastullahs Schwingen gleiten sie dahin, allen Gefahren davon – oder unaufhaltsam direkt auf sie zu.

Regel: Das Pferd treibt sich auf ein Signal des Reiters hin zu einem finalen Galopp mit Höchstgeschwindigkeit. So werden 15 Minuten Galopp zusätzlich zum natürlichen Limit des Tieres möglich. In der ersten Minute bewegt es sich mit GS +2 fort. Es läuft so lange, bis es angehalten wird, oder vor Erschöpfung zusammenbricht. Nach der ersten Minute muss das Pferd eine Probe auf *Selbstbeherrschung* –7 überstehen, sonst bricht es tot zusammen. Übersteht es diese, kann es die vollen 15 Minuten wie auf Rastullahs Schwingen laufen. Anschließend benötigt das Pferd eine längere Verschnaufpause. Die Sonderfertigkeit kann frühestens nach 1 Woche erneut eingesetzt werden. • ○

• Zur Länge des Trabs und Galopps siehe Seite 92.

Voraussetzungen: Goldfelser oder Shadif

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Schatzsucher

Durch intensive Förderung kann ein begabter Gräber zu einem regelrechten Schatzsucher heranwachsen, der dem Erdboden überall allerhand verloren Geglauhtes entlockt.

Regel: Ein Schatzsucher-Tier gräbt gelegentlich im Boden herum, um sich selbst zu bespaßen, sofern es keiner anderen Angelegenheit Aufmerksamkeit schenken muss. Kommt es an jedem Tag dazu, für jeweils mindestens eine Stunde zu graben, kann es einmal pro Woche ein Objekt mit Wert im Erdboden finden. Zur Identifikation des Objekts kann die untenstehende Tabelle verwendet werden. Alternative Fundstücke sind nach Meisterentscheid möglich. Konkrete

Eigenschaften der Fundstücke sollten mit Bedacht auf die jeweilige Fundregion ausgewählt werden. Die Fähigkeit lässt sich nur einmal innerhalb von 24 Stunden anwenden.

Voraussetzungen: Tier kann graben, IN 13

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

1W20	Objekt
1-2	kunterbunter Pilz, verursacht bei Verzehr 1 Stufe Verwirrung und IN +2 für dieselbe Dauer (Wert bis 20 Silbertaler)
3-5	verdeckter Edelstein (Wert bis 50 Silbertaler)
6	ehemals magisches Artefakt mit unheilvoller Ausstrahlung (Wert variabel)
7	Zunderdose mit 2W6+4 Portionen Zunder, darauf eingeritzte Initialen oder ein Symbol (Wert bis 1 Silbertaler)
8	angelaufenes Schmuckstück (Wert bis 150 Silbertaler)
9-11	seltsame Knolle, verursacht bei Verzehr für 1 Stunde den Status Taub (Wert bis 15 Silbertaler)
12-14	ein Haufen stinkendes Zeug, den das Tier unglaublich zu lieben scheint (offenbar die Liebe des Tieres wert)
15-17	eine Tagesration vertrocknete Wurzel, essbar, ranziger Nachgeschmack (Wert bis 0,5 Silbertaler)
18	eingerissenes Pergament mit kryptischer Botschaft (das Gefühl wert, das ein aufregendes Mysterium verursacht)
19-20	abgenutzte Waffe (Wert bis 90 Silbertaler)

Schrecksicher

Auch das Gehirn funktioniert wie ein Muskel, der geschult werden kann. Deshalb gelingt es einigen Tieren aufgrund ihrer typischen Erfahrungswelt, solche Eindrücke auszublenden, die andere erschrecken würden.

Regel: Das Tier erleidet keine Erschwernisse durch plötzlich auftretende und ablenkende Geräusche, Bewegungen und Gerüche.

Voraussetzungen: kein Nachteil Kläffer oder Nervös

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Schwächeninstinkt

Einige Tiere sind wahre Analytiker. Sie beherrschen ihre Kunst zu einem Niveau, das jegliche Spielereien verbietet und absolute Effizienz anstrebt.

Regel: Tiere mit Schwächeninstinkt greifen von sich aus immer automatisch den Gegner mit dem niedrigsten Rüstungsschutz an, es sei denn, die Bezugsperson des Tieres befiehlt ihm etwas anderes. Dies hat Priorität vor dem Effekt der Tiersonderfertigkeit *Angst riechen*.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Seefest

Wellen, Wogen, Stolperpartien – all dies macht manchen Tieren nichts mehr aus. Wenn Stürme und Ströme das Schiff zum Wanken bringen, gehören sie zu den letzten, die noch stehen.

Regel: Durch Seegang entstehende Erschwernisse auf Proben können ignoriert werden. Dies gilt nur, solange sich das Tier auf einem Schiff, einem Boot oder einem anderen Seegefährt aufhält, das sich auf einem befahrbaren Gewässer befindet.



Voraussetzungen: kein Nachteil Starre, kein Vorteil Wasserlebewesen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Stille Wacht

Manche Tiere haben einen Wächterinstinkt, der sich auf Kulturschaffende ausdehnt.

Regel: Wenn seine kulturschaffende Bezugsperson schläft oder anderweitig unaufmerksam gegenüber seiner Umgebung wirkt, alarmiert das Tier sie durch Stupsen und Geräusche über das Herannahen von Feinden. Eine Probe auf *Sinnesschärfe* entscheidet darüber, ob das Tier eine solche Gefahr entdeckt.

Voraussetzungen: Loyalität 7

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Trickser

Manche Tiere finden ihre Berufung darin, bei Streichen, Scherzen und Ablenkungsmanövern zu assistieren.

Regel: Im Rahmen dessen natürlicher Fähigkeiten kann das Tier bei solchen Handlungen helfen, die unter das Talent Gaukeleien fallen. Alle Proben auf Gaukeleien, die bei denen das Tier eine wesentliche Rolle übernimmt, sind um 1 erleichtert. Sollten das Tier gar den Trick Kunststück beherrschen (siehe Seite 102), ist die Probe sogar um 2 erleichtert. Durch die Tiersonderfertigkeit Trickser beherrscht das Tier jedoch keinesfalls automatisch Tricks.

Voraussetzungen: KL 10 (t), Loyalität 7

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Trittsicher (Geländetyp)

Das Tier ist an besonders herausforderndes Gelände gewöhnt und findet selbst über glatte Oberflächen, steile Hänge oder Wüstensand einen sicheren Weg.

Regel: Proben auf *Reiten*, die aufgrund von gefährlichem Gelände erschwert wären, sind um 1 weniger erschwert, sofern das Tier an den Geländetyp gewöhnt ist. Für jeden Geländetyp existiert eine eigene Sonderfertigkeit. Als Geländetypen kommen alle infrage, die unter Geländekunde aufgeführt sind und für die der Spielleiter sein Einverständnis gibt (siehe **Regelwerk** Seite 217).

Voraussetzungen: Tier besitzt den Ausbildungsaufsatz *Reittier*

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Warnsignal

Eine gute Verteidigung kann durchaus besser sein als ein guter Angriff, sofern das Ziel das eigene Überleben ist. Und eine gute Lüge kann besser schützen als ein Schild, wie manche Tiere wissen.

Regel: Das Tier hat erlernt, seine Körpersprache sowie sein Aussehen bewusst so zu nutzen, dass es gefährlich wirkt. Tiere, die freiwillig das Warnsignal ignorieren wollen, um sich auf körperliche Reichweite zu nähern, müssen eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft* –1 gegen *Einschüchtern* des Tiers, welches das Warnsignal gibt, gewinnen. Für ein Tier, dem der Angriff auf das Ziel mit Warnsignal befohlen wird, oder einen Kulturschaffenden, der sich auf Angriffsdistanz nähern will, ist die Probe auf *Willenskraft* sogar um 2 erschwert.

Voraussetzungen: keine domestizierten Tiere; Ausnahme: Tiere nach Meisterentscheid (Beispiele für geeignete Tiere: Mähnenwolf, Nordmähne, Nuala, Orkischer Kriegshund, Orkpony, Pfau, Riesenhirschkäfer, Shadif, Svellttaler Kaltblut, Trallop Riese, Tuzaker, Wehrheimer Bluthund, Winhaller Wolfsjäger, Zornbrechter Bluthund, viele Tiere, die unter „Besondere Begleiter“ aufgeführt sind).

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zusammenarbeit

Einige Tiere haben effiziente Kommunikation so gemeistert, dass sie anscheinend instinktiv in Gruppen zusammenfinden und zusammenarbeiten können.

Regel: Das Tier kann andere Tiere seiner Art und gleicher oder höherer Ausbildungsstufe zur Zusammenarbeit bewegen. So kann sich beispielsweise eine Gruppe Tiere zum Treiben und Hüten einer Herde zusammenfinden, oder es lassen sich gemeinsame Angriffe einleiten. Das Tier mit der Sonderfertigkeit ist nicht zwangsläufig Anführer der Gruppe und kann nicht ohne weiteres den anderen Tieren Befehle erteilen.

Voraussetzungen: natürliches Herden- oder Rudeltier

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Kampfsonderfertigkeiten für Tiere

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

Die Kampfsonderfertigkeiten für Helden 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, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um 2 erschwert.

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 Anspringen-Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um 4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Befreiungstritt (Spezialmanöver)

Leichte, wendige Reittiere können im Kampfgetümmel durch gezielte Manöver Feinde zurückdrängen, indem sie mit agilen Sprungtritten ihren Platz verteidigen.

Regel: Das Tier tritt während des Sprungs nach Hinten aus, um umstehende Gegner zu verletzen und fernzuhalten. Ihm muss eine AT gelingen, erschwert um 1 pro Gegner, der getroffen werden soll. Maximal lassen sich dadurch 2 Gegner gleichzeitig treffen. Der Angriff verursacht je nach Tierart die TP eines gewöhnlichen Trittantritts. Die Gegner verteidigen einzeln gegen den Angriff, die TP werden für jeden Gegner einzeln ausgewürfelt. Am Ende des Manövers befinden sich angegriffenen Gegner nicht mehr in Angriffsdistanz, da das Tier sie dazu gezwungen hat, sich zu bewegen.

Erschwernis: -1 pro Gegner

Voraussetzungen: Tier nicht über 600 Stein schwer, Tier läuft auf mindestens vier Gliedmaßen, Tier kann springen

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Corbetta (Spezialmanöver)

Das Tier erhebt sich auf die Hinterbeine und tritt mit den Vorderbeinen wild nach vorne aus, um Angreifer abzuwehren.

Regel: Das Pferd richtet sich auf den Hinterbeinen stehend auf und versucht, einen Gegner zu treten. Die AT ist um 2 erschwert. Das Pferd verursacht TP in Höhe eines gewöhnlichen Trittantritts, allerdings erhält es einen Bonus von +1 TP und die Verteidigung des Ziels ist zusätzlich um 1 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Pferd

AP-Wert: 6 Abenteurpunkte

Klammergriff (Spezialmanöver)

Mittels Fangarmen, Tentakeln, Rüsseln, 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. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zeren)* nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltenen 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 *Kraftakt* 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 *Kraftakt* gewürfelt werden.

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Schwanzschwung (Spezialmanöver)

Wesen mit einem langen, kräftigen Schwanz können diesen 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 Größerkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Schwanzschwung 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 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: Ausschließlich Gegner mit dem Status *Liegend* oder Wesen, deren Größerkategorie kleiner ist als die des angreifenden Wesens, können zertrampelt werden. Durch den Trampeln-Angriff erleidet der Angreifer 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, ob 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

Kampf in drei Dimensionen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Kampf.

Nicht alle Kämpfe finden auf einer flachen Ebene mit sich direkt gegenüberstehenden Kontrahenten statt. Ebenso mag es zu Kämpfen kommen, in denen sich einige oder sogar alle beteiligten Wesen in der Luft befinden, da sie über Flügel, einen Hexenbesen oder einen fliegenden Teppich verfügen. Diese Situationen erfordern besondere Regeln, welche die bisher vorgestellten ergänzen (siehe **Regelwerk** Seite 239).

Kampf in der Luft

Manch ein Held verfügt über die Möglichkeit, sich fliegend fortzubewegen, sei es aus eigener Kraft, dank des Einsatzes von Hilfsmitteln wie Hexenbesen oder fliegenden Teppichen, oder durch fliegende Wesen (etwa Hippogriffe). Seine Kampfkraft ist dabei keinen Einschränkungen unterworfen, solange er seine Gliedmaßen nicht

dafür einsetzen muss, ein eventuelles Fluggerät zu steuern. Im Gegenteil: Es bieten sich ihm einige Vorteile.

So ist es fliegend auch ohne Geländemerkmale möglich, sich eine vorteilhafte Position (siehe **Regelwerk** Seite 238) zu verschaffen. Dafür wird jedoch nicht wie üblich auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) gewürfelt, sondern stattdessen auf *Fliegen* (Kampfmanöver).

Kämpft ein fliegender Held gegen einen nicht fliegenden Gegner, befindet er sich automatisch immer in einer *Vorteilhaften Position*. Zudem können gegen einen fliegenden Gegner keine Aktionen unternommen oder Situationen herbeigeführt werden, die einen festen Boden erfordern. Insbesondere ist es nicht möglich, das Manöver *Zu Fall bringen* einzusetzen oder andere Manöver, deren Auswirkungen den Status *Liegend* zur Folge haben. Generell gilt, dass man in der Luft nicht den Status *Liegend* erleiden kann.

Sollte der Kämpfer durch einen Status, eine Fesselung oder einen ähnlichen Umstand seine Flugfähigkeit

verlieren, gehen auch die damit verbundenen Vorteile verloren. Zudem stürzt der Held in der Regel in die Tiefe und muss sich mit Sturzschaden auseinandersetzen (siehe **Regelwerk** Seite 340).

Kampf auf einem Reittier

Aventurien ist von einer Vielzahl verschiedener Kreaturen bevölkert, die eine Person auf ihrem Rücken tragen können, seien es Pferde, Kamele oder sogar Riesenhirschkäfer. Genutzt werden sie nicht nur zur Fortbewegung, sondern auch, um einen Vorteil im Kampf zu erlangen. Selbst erfahrene Soldaten vermögen wenig gegen

einen Ritter in vollem Galopp auszurichten, und auch ein schwächerer Goblin wird zu einem ernstzunehmenden Gegner, wenn er auf einem wilden Eber sitzt.

Beim Einsatz eines Reittiers sind neben den grundsätzlichen Regeln des Reiterkampfs (siehe **Regelwerk** Seite 240) noch einige weitere Besonderheiten zu beachten. Diese gelten vor allem für den Kampf auf einfachen Tieren, insbesondere Pferden. Sie können zwar auch für das Reiten intelligenter Wesen wie Greifen oder Drachen verwendet werden, jedoch agieren derartige Kreaturen meist eigenständig, statt die Befehle ihres Reiters zu befolgen.

Neue Sonderfertigkeiten für Kulturschaffende

Abrichter

Der Held hat sich angeeignet, wie man wilde Tiere ausbildet. Er kann Wildtiere dressieren und sie dazu bringen, seinen Befehlen zu gehorchen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erhält der Abenteurer die Einsatzmöglichkeit *Abrichten* im Talent *Tierkunde*. Als Abrichter ist der Abenteurer in der Lage, Wesen abzurichten, die als Wildtiere im Sinne des Anwendungsgebietes *Wildtiere* im Talent *Tierkunde* gelten. Ohne diese SF kann ein Held mit *Tierkunde* nur domestizierte Tiere abrichten. Das Abrichten bestimmter Tiere gilt als komplex und benötigt ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: Tierkunde 8, kein Nachteil Unfähig (Tierkunde)

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

Tierheilerin (Tierart)

Mit etwas Zeit kann jeder sich durch Beobachtung erschließen, was einem verletzten Tier grob fehlt. Die Tierheilerin allerdings hat sich darauf spezialisiert, Wunden nicht nur zu erkennen, sondern schnell und effektiv zu behandeln, indem sie ihr ganzheitliches Wissen über eine Tierart anwendet.

Regel: Verfügt die Heldin über diese Sonderfertigkeit, so erhält sie in dem Talent *Heilkunde Wunden* das neue Anwendungsgebiet *Tierheilkunde*.

Für jede Tierart (Esel/Pferde/Ponys, Hunde, Katzen, Vögel etc.) existiert eine eigene Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Heilkunde Wunden 8, Tierkunde 8

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

Tierzüchter (Tierart)

Die meisten Bauern wissen, dass sich ihr Nutzvieh wie von selbst vermehrt, wenn es entsprechend gehalten wird. Um jedoch eine erfolgreiche Zucht zu betreiben und kräftige und starke Tiere zu züchten, die sich von der Masse abheben, bedarf es besonderer Kenntnisse.

Regel: Verfügt die Heldin über diese Sonderfertigkeit, so erhält sie im Talent *Tierkunde* das neue Anwendungsgebiet *Tierzucht*.

Für jede Tierart (Esel/Pferde/Ponys, Hunde, Katzen, Vögel etc.) existiert eine eigene Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Tierkunde 8

AP-Wert: 3 Abenteurerpunkte

Vieharzt (Tierart)

Der Vieharzt besitzt umfassendes Wissen über gängige und seltenere Krankheitsbilder einer jeweiligen Tierart. Er ist geschult darin, effektiv Krankheitsursachen zu identifizieren und mit wirksamen Behandlungsmethoden Symptome zu lindern.

Regel: Verfügt der Held über diese Sonderfertigkeit, so erhält er im Talent *Heilkunde Krankheiten* das neue Anwendungsgebiet *Tierkrankheiten behandeln*.

Für jede Tierart (Esel/Pferde/Ponys, Hunde, Katzen, Vögel etc.) existiert eine eigene Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Heilkunde Krankheiten 8, Tierkunde 8

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte



AVENTURISCHE TIERGEFÄHRTEN

In den Legenden über die größten Helden ihrer Zeit werden nicht nur deren Ruhmestaten angepriesen, sondern ebenso die Fähigkeiten ihrer treuesten Begleiter. Kaum eine Abenteurerin kommt ohne ihren wachsamsten Olporter-Hund, ihr blitzschnelles Elenviner Vollblut oder ihre magische Katzenvertraute aus. Tierische Begleiter können einer Heldin bei der Jagd oder im Kampf beistehen, ihr als Reittier dienen oder ihr mit anderen nützlichen Fähigkeiten zur Seite stehen.

Aventurische Tiergefährten stellt dir mehr als 80 verschiedene Tiere vor, die eine Abenteurerin als treue Begleiter oder Kampfgefährten einsetzen kann.

Dieses Quellenbuch beschreibt eine ganze Reihe von domestizierten Tieren, etwa verschiedene Pferde-, Hunde- und Katzenrassen, aber auch Schweine, Rinder, Schafe, Ziegen und Vögel. Neben diesen typischen Heldengefährten und -begegnungen fällt der Blick dieser Spielhilfe aber ebenso auf wildere und fantastischere Tierbegleiter, beispielsweise Greifkatzen, Elefanten, Hippogriffe, Westwinddrachen und die verschiedenen Vertrautentiere der Hexenschwesternschaften.

Alle Tiere und Wesenheiten werden ausführlich beschrieben und sind mit vollständigen Wertekästen ausgestattet sowie jeweils mit einer farbigen Illustration versehen.

Neben der Beschreibung der Ungeheuer und Tiere enthält **Aventurische Tiergefährten** noch Fokusregeln für Vertrautentiere, Tierzucht und -versorgung sowie das Abrichten, neue Tiersonderfertigkeiten und ein Feature über Heilige Tiere.



www.ulisses-spiele.de

EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3-6 SPIELER
AB 14 JAHREN

US25225PDF