

DRACHEN, GREIFEN, SCHWARZER LOTOS

Regelergänzungen und -erweiterungen
zur aventurischen Fauna und Flora



Das Schwarze Auge


**Schmidt
Spiele**

Inhalt

Pferde, Esel und Kamele	7
Das Pferd in Sage, Legende und Historie	7
Pferde- und Ponyrassen	9
Pferdezucht oder: Woher stammt mein Roß?	14
Der nächste Verwandte des Pferdes: der Esel	17
Das Arbeitstier der Wüste: das Kamel	18
Reitkunst und Reiterei	19
Vieh- und Roßmarkt	21
Die Ausbildung des Reit- und Zugtieres	24
Das Roß und die Mysteria Arkana	26
Hunde	28
Die Entwicklung des Hundes	32
Von der Folgsamkeit	32
Hunde als Kampfgefährten	33
Katzen	33
Rinder	36
Schafe, Ziegen und Schweine	38
Geflügel in Haus und Hof	40
Von Falknern und Löwenbändigern	41
Pfeil, Speer und Firuns Gnade	44
Die Jagd	44
Das Waidwerk <i>en detail</i>	46
Sauerfleisch und Hasenfell – die Beuteverwertung	51
Firuns Zorn und Gnade	52
Schwertstreich und Prankenhieb	54
Mit Schild und Schwert gegen Hieb und Biß	54
Zu Wasser, zu Lande und in der Luft	57
Rudel, Meute, Herde, Schwarm	59
Ungleiche Duelle	61
Mit den Waffen einer Kreatur	62
... wie eine in die Enge getriebene Ratte	68
Die Flucht nach vorn	68
Andere Vorzeichen	70

Von Adlerklaue und Wolfenhaar	72
Steineiche und Ilmenblatt	75
Zwischen Wegerich und Heidegras	75
Salbe, Paste, Absud	76
Ilmenblatt in Ouveenmas	77
Peraines Gaben	77
Hartes Holz	77
Bizarre Formen	78
Druidengeheimnisse	78
Wider die Natur	78
Anhang 1: Mammut und Kakadu	79
Anhang 2: Von Siechen und Seuchen	82
Tabellenteil	ab 85

Pferde, Esel und Kamele

Das Arbeitsleben eines Aventuriers ist durch das Pferd geprägt. Dieses Tier ist allgegenwärtig, wenn schwere Landarbeit zu verrichten ist, Lasten von einem Ort zum anderen befördert werden müssen oder ein Mensch schnell und bequem an einen anderen Ort gelangen möchte. Zwar übernehmen im kalten Norden das Karen, in Mhanadistan der Essel und das Rind und in der Khom der Bidenhocker viele dieser Aufgaben, so daß sie hier ebenfalls Erwähnung finden werden, doch im Mittelreich, im Lieblichen Feld und dem westlichen Norden

sind sie *die* Arbeitstiere schlechthin. Mit Hilfe der Pferde – zuerst im Zug, dann unter dem Sattel – wurden Länder erforscht, erobert und besiedelt, Kulturen gegründet und zerstört, und nach so mancher Niederlage in fremden Ödnissen weitab jeder Heimat wurde das Fleisch der Tiere die rettende Nahrung auf dem mühevollen Heimweg. So gehören zum Pferd nicht nur Sattel und Zaum, Karren und Pflug, sondern auch ungezählte Geschichten und Legenden, Aberglaube und Wissenschaft, Magie und göttlicher Dienst.

Das Pferd in Sage, Legende und Historie

Pferde gibt es in Aventurien, seit Rahja ihren göttlichen Fuß auf dieses Land setzte. Die Stute, besonders die feuerrote Fuchsstute, ist ihr heiliges Tier, und in einem der ältesten Manuskripte des Rahjatempels zu Belhanka heißt es (hier in Übersetzung aus dem Gildenländischen):

»Ist's nicht sintemal ein Göttlich Wunder und ein groß Geschenk, das Pferde von Himmlisch Auen herabzuführen ins Tale des Menschgeschlechts? Wie wohl musz die Göttlichste uns nehmen! So Sie uns das Liebste aus Ihrem Zelte zur Seite und Obhut gegeben. Ehre und Achtung sei den Füllen der Göttlichen Gespanns Sulva und Tharvun! Doch höret! Sei ihnen Arg von jedweder Frau oder Mann, so habet sie fest und lasset sie dienen, so wie sie uns aus Göttlichster Weisheit zum Dienste gegeben!«

Auf die Stute **Sulva** und den Hengst **Tharvun** führen noch heute die gerühmten Gestüte der Rahjakirche die Ahnentafeln ihrer Pferde zurück. In einem später datierten Manuskript wird Aves, Sohn Rahjas und Phexens, dafür gepriesen, daß er das Pferd, namentlich das **Gildenroß**, und mit ihm Sattel und Zaum den ersten Siedlern zur Seite gab. Und damit beginnt eine endlose Reihe von Geschichten und Legenden, Märchen und Sagen, die sich um die Dienste des Pferdes an der Seite der Menschen drehen.

Die ersten namentlich erwähnten Pferde aventurischer Geschichte sind die vier Rösser, die der Heilige Leomar vor den Wagen spannte, als er die Göttin Rondra zur Wettfahrt forderete (1853 v.H.):

»Und so hatte ein jedes Roß den Platz vor dem Wagen, der ihm gebührte. Jedes war golden in der Farbe und von langem, webendem Haar, geflochten und gebunden, auf daß sich nichts in den Strängen verwirre. Da war Rohra, die Stute, die linkerhand schritt, da sie seinem Herzen die liebste war. Da war Ruhran, der Sohn Rohras, der ungestüm die Kraft gab und an ihrer rechten Seite zog. Da war Ralved, sein Zwillingsbruder, ihm an Stärke gleich, doch von weitem Sprung, der den Wagen selbst über Bäche und Spalten hob. Und da war Ruhn, der Vater, der mit Stolz und Strenge die seinen den Weg führte, den Leomar ihm gebot.«

Und heute noch tragen die heiligen Pferde des Donnersturms, den Leomar gewann, die Namen, die die Göttin ihnen gab:

»Höre und erinnere dich und lasse die Namen einen jeden wissen, dem der Donnersturm in Obhut gegeben nach dem Siege: Astaran ist die Ehre des

Kriegers, unverletzbar und kostbar. Thorra ist der Mut des Sturmes, der göttliche Funke in jedem Streich, den du tust. Ronnar ist der Schild des Kämpfers, auf daß die Waffe ihren Bruder findet, um den Sieg zu erringen. Zyathach aber ist das Aufblitzen der Waffe, mit dem du mir buldigst in jedem Kampfe. Achte sie wohl, den sie sind mein Beistand und mein Segen.« Eine der ältesten Sagen um ein gerittenes Pferd ist die des Goldfuchses **Orkentritt**, dem Hengst der ersten Fürstin Albernias (1698–1676 v.H.):

»... Honingen fiel. Das entfesselte Feuer raubte den Menschen die letzte Hoffnung und so ergaben sie sich in den sicheren Tod. Auch Selma Bragold, der Edlen, war dieses Schicksal beschieden, da sie ausgeharrt hatte, um den letzten der Treuen die Flucht zu decken. Der Preis sollte ihr Leben sein. Den Hengst an ihrer Seite gab sie frei, auf daß er sich rette, denn zu kostbar war ihr das guldene Roß für ihre Schlächter. Aber er verbarnte und erschlug mit wuchtigem Tritt den Ork, der den Säbel zum Todesstoß setzte. Da faßte die Edle neuen Mut, und sie zog sich mit der Hilfe der Göttin in den Sattel hinauf. Kaum mehr erinnerlich war ihr der Ritt, als sie tags darauf ohnmächtig von seinem Rücken glitt. So hatte der Hengst die brennenden Palisaden Honingens mit mächtigem Sprung genommen und doch seine Herrin so sanft wie ein hilfloses Kindlein getragen. Seit jenem Tag trug er den Namen Orkentritt und wurde der Vater all der Fohlen fürstlicher Zucht.«

Dagegen mochte **Albing**, die Stute Murak-Horas' (59–17 v.BF), ein Pferd besonderer Größe gewesen sein, heißt es doch von ihr, daß sie eines der Riesrösser sei und Stammstute der Traloper Riesen:

»Schwarz wie dunkelster Adamant war ihr Fell, seidig wie Bausch Mähne und Schweif. Die Augen blitzten vor Feuer und Klugheit. Setzte sie ihren Huf, so bebte die Erde. Hob sie an zum Galopp, so donnerte es gleich dem Zorne Rondras. Ein von den Göttern geschenktes Roß und doch vom Gemüt eines Kindes. Nichts schreckte sie und niemandem tat sie Leid, so es ihr nicht gerieten. Und sie liebte ihre Füllen eins ums andere. Und noch heute ist das Donnern ihrer Hufe zu hören, wenn sie nach der Schlacht ihre gefallenen Kinder um sich sammelt und mit sich nimmt. Und ist eines darunter, das wohl nicht verwandt, aber ohne Arg im Kampfe gefallen, so nimmt sie sich auch diesem an, auf daß es auf Himmlischer Au weide.«

Erwähnung soll hier auch **Yash'Natam** finden, der einem Roß ähnelt, aber von dämonischer Natur ist. So heißt es im Buche *Von Traloper Rössern* aus dem Jahre 796 v.H.:

»Doch ist eines mit dunklem Herzen gefallen, so muß es Yash'Natam folgen. Das unheilige Dämonenroß wird fortan sein Herr sein. Und auf keiner Au wird es weiden, keine Wärme mehr kennen, sondern in alle Ewigkeit der Jagd des Belsbirash angehören und in eisiger Niederhölle sein Dasein fristen.«

Für diese Kreaturen gebe es nur eine Hoffnung (aus: *Sagen des Nordens*, niedergeschrieben durch den Firungeweihten Firunmar vom Eis, etwa 750 v.H.):

»Dereinst, wenn die Wilde Jagd des Grimmigen Gottes dem Verfluchten Jäger begegnet, wird es eine Hetze geben, in der nicht Wild noch Jäger gekannt werden. Und dort wird sich weisen, wer Dämon und wer Gottgefälliger. Und es wird das nachtschwarze Himmelsroß des Herre Firun, Eisegrein, Fürbitte halten für die Seinen.«

Ein tulamidisches Pferd, wahrscheinlich aus der Zucht edler Shadif, hat vor allem wegen seiner Reiterin Berühmtheit erlangt. Wie die Schimmelstute in Ayla al-Yeshinnas Besitz kam (Gründerin des Ordens der Amazonen im Jahre 572 v.H.), erzählt die Geschichte jedoch nicht, so daß die genaue Herkunft einer der ersten Mutterstuten der berühmten Amazonenrösser ungeklärt bleiben muß (aus *Saba al-Ayla, Stute der Göttin*, etwa 350 v.H.):

»Die erste der Achmad'Sunni jedoch ritt eine Stute der Wüste. Ein weißes Roß mit wehendem Haar, schlankem Leib und sehniger Kraft gleich ihrer Herrin. Großer Mut und Treue lagen im Herz Saba al-Aylas. Und zwölf Male entging die stolze Kriegerin auf dem Rücken ihres Rosses dem sicheren Tod. So lasset Euch von den Taten der ersten der Amazonenstuten erzählen.« Ein Name, der sich weit über seine Heimat verbreitet hat, war der des Langmähen-Wallachs **Orak**. Er war lange Jahre der Gefährte Asleif Nellgardsons, des wohl bekanntesten Skalden Thorwals, der seinem treuen Freund nach dessen Tod im Jahre 5 Hal einen Sang in 48 Strophen dichtete (*Orak Skaldenfreund*; hier 14. Strophe):

»Und stand er morgens auch / auf einer andren Stelle, / verborgen hinter einem Strauch / und jenseits unsrer Quelle, / so kam er doch auf meinen Ruf, / freudig wiehernd ohne Zagen / und bettelnd mit dem rechten Huf, / dreist nach Hafer gleich zu fragen.«

Ein ebensoweit über seinen Geburtsort hin berühmtes, aber ungleich edleres Pferd ist der Rapphengst **Diamant** des Reichsmarschalls Leomar vom Berg (aus *Der Krieg gegen die Heiden*; Assam ben Aram beni Novad ay Punin, 20 Hal):

»Und nicht nur der Mut und die Klugheit des Fremden hat unter den Novadi seinen Ruf begründet. Nicht weniger war es sein Elenviner Vollblut, dessen Adel einem Pferd der ihren nicht nachsteht, und die vollendete Reitkunst des Almadaners. Der Novadi

liebt sein Pferd und schätzt es als seinen wertvollsten Besitz, und so achtet er den fremden Krieger, dessen Streitroß den Stolz, dem eines Wüstensohnes vergleichbar, ahnen läßt. Denn dies ist der Wille Rastullahs.«

Durch diese Quellen kann nur angedeutet werden, wie sehr Religion und Geschichte der Aventurier mit dem Pferd verbunden ist. Sicher gibt es noch unzählige Sagen und historische Daten, die erwähnenswert wären. Einige weitere Informationen sollten Sie auch aus den folgenden Kapiteln entnehmen können.

Das Pferd war seit Anbeginn der Besiedlung Aventuriens durch die Güldenländer unentbehrlicher Helfer und erhielt spätestens zu dieser Zeit einen festen Platz in der Göttermythologie. Auch heute hat dies Auswirkungen, die der Aventurier beachten sollte: So wird nicht nur Pferdediebstahl in den meisten Gegenden durch schwerste Strafen geahndet – in Weiden häufig durch den Strang –, sondern auch Pferdeschinderei ist mancherorts mit strengen Geld- oder gar Leibstrafen belegt.

Besonders in den Gegenden, in denen Rahjagläubige die Stute als Tier ihrer Göttin verehren und die Gestüte der Rahjakirche anzutreffen sind (hauptsächlich Garetien und Weiden), wird man mit einem ungepflegten Reit- oder Zugtier auffallen und Mißtrauen ernten, während die offensichtliche Mißhandlung eines Pferdes dort als ein Vergehen wider die Göttin angesehen wird und je nach Obrigkeit und Geweihtenschaft empfindliche Strafen nach sich ziehen kann.

Pferde kommen in vielen Sagen und Mythen vor, werden gar namentlich genannt. Die Existenz mythischer Pferde wird angenommen – einen Beweis für ihre Leibhaftigkeit in alter Zeit oder gar in der Gegenwart kann kein Aventurier erbringen. Pferde der Geschichte sind oft stellvertretend nachträglich mit einem Namen bedacht worden. So dürfte es sehr wahrscheinlich sein, daß die Heldentaten der Saba al-Ayla nicht alle von dergleichen Stute vollbracht wurden, sondern von mehreren Pferden oder einige dazuerfunden wurden, um die Einzigartigkeit dieses Pferdes zu betonen.

So werden heute noch besonders von den Thorwalern abenteuerliche Begegnungen zu Epen umerzählt und ausgeschmückt. Sie können als Meister somit munter Pferdesagen erfinden und eine Beziehung zur Gegenwart herstellen – über die Geschichte der Pferde existieren selbst in vielen Zuchtbüchern mehr Märchen als glaubhafte Dokumente.

Pferde- und Ponyrassen

»Von den Pferden: Das dem Menschen dienlichste und edelste Thier von allen derischen Geschöpfen ist das Pferd, wie groß, von welch Gemüt und welch Farbe es auch sein mag. Man sagt, daß die Tulamiden kein Pferd kannten, bis die ersten Siedler aus dem Güldenland kamen. Und seht nun die Ehr, die ihm im Lande der Khom entgegengebracht! Aber unentbehrlich ist es allerorten, sei es zum Reiten oder auch im Zuge, auf dem bauerlichen Hof oder unter dem Ritter. Pferde hat es in allen Größen, vom ein Schritt und ein wenig hohes Paavipony bis zu den mehr denn zwei Schritt messenden Tralopper und Norburger Riesen, wobei die edelste Art der Shadif aus der Gegend von Unau ist. Von den Farben des Fells her, der **Pictura**, unterscheiden wir Rappen, Braune, Fuchse, Falben, Schimmel und Gescheckte; aber das ist nur eines der Dinge, die das Aussehen, das **Externa**, des Pferdes bestimmen. Es seien dabier noch die Gestalt und die Abzeichen, **Forma** und **Signa**, genannt. Ebenso wichtig sind die Dinge des **Interior**, des Innersten, welche aber weitaus schwerer zutreffend zuzuordnen, geht es da doch um solches wie Mut, Klugheit und Folgsamkeit.

Pferde werden bis zu dreißig Jahre alt und tun lange ihre Pflicht, doch kommen immer wieder Roßtäuschereien vor, die einem Käufer ein junges, folgsames Pferd weismachen wollen, wo ein sturer, alter Klepper steht.«

—Auszug aus Premis Tierleben; Kusliker Fassung

Pferde sind zuallererst als Arbeitstiere der Bauern und Handwerker anzutreffen, sei es vor dem Pflug oder in der Mine, vor dem Heuwagen oder als Holzrückegaul im Wald. Unter diesen Pferden sind viele grobe, aber verlässliche Tiere; eine unedle Gestalt ist bedeutungslos, wenn sie nur folgsam und tüchtig sind. Dann folgen zahlenmäßig die Pferde des Kriegshandwerks, der Botendienste und Handelshäuser. Je nach Aufgabe – unter dem schwergerüsteten Ritter, vor dem Planwagen oder als windschnelles Kurierroß – sind sehr unterschiedliche Rassen vonnöten und vom Reiter gefordert, die häufig speziell gezüchtet werden. Diese Pferde sind meist gut ausgebildet und durchaus auf Eindruck gezogen, wenn auch der Gebrauchswert den Ausschlag gibt. Ein Präsentationsstück ist das Pferd des müßigen Adels und reichen Bürgertums, sei es vor der eleganten Kutsche oder unter dem kostbar verzierten Sattel. Hier gilt der feurige Glanzrappe als wertvoll, obwohl er sich vielleicht kaum anders als mit Hilfe dreier Knappen satteln läßt. Sicher gibt es Ausnahmen: Ein Novadikrieger wird sich kaum die Mühe machen, ein häßliches Pferd bis zur Vollendung auszubilden, und manches einfarbige Fohlen einer gescheckten – und damit verpönten – Tralopper Riesin vor dem Pflug ist später unter einem verarmten aber rondragefälligen Weidener Ritter zu Ehren gekommen.

Elenviner Vollblut

»... wo die Tesbkaler das älteste Zuchtbuch haben, haben die Elenviner das jüngste – und das strengste ...«

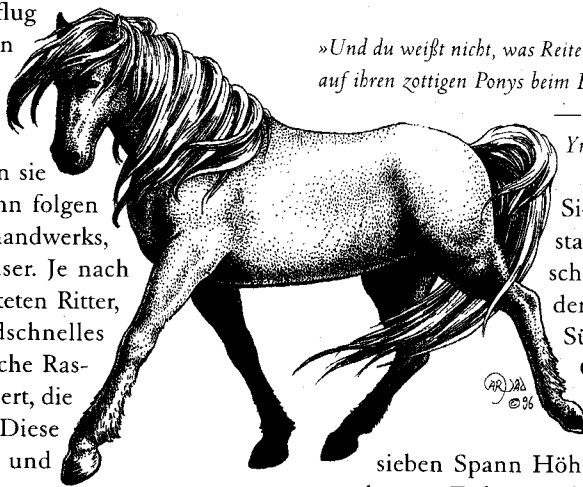
—Reichsrätin Hitta vom Berg

Alle fünf Stammhengste aus edelster Shadifzucht sind namentlich bekannt und werden heute als Begründer der fünf Blutlinien genannt (*Chalik al-Kalif*, der Herrscher, *Nazir al-Orhima*, der Kluge, *Cherun al-Damacht*, der Glänzende, *Alrik al-Djinn*, der Geschickte, und *Shabob al-Raschtul*, der Unüberwindliche). Da auch alle Warunker-Stuten im Zuchtbuch verzeichnet sind, ist es wohl nur ein Gerücht, daß sich auch ein Elfenroß in der Ahnenreihe der $7\frac{3}{4}$ bis $8\frac{1}{4}$ Spann großen Rösser befindet. Die Blutlinien unterscheiden sich in den vorherrschenden Farben, wobei Braune und Fuchse überwiegen. Gefordert sind bei ihnen ein starkes Temperament, ein adliges Erscheinungsbild, Schnelligkeit im Galopp und gute Springleistungen. Die edelsten Tiere finden sich in der berühmten Ferdoker Reitergarde.

Ferkina-Ponys

»Und du weißt nicht, was Reiten bedeutet, wenn du nicht einmal die Ferkinas auf ihren zottigen Ponys beim Buskurdh erlebt hast!«

—Durchs wilde Mhanadistan von Kara ben Yngerymm, 1 Hal



Sie sollen von den Maraskanponys abstammen, führen sicher auch tulamidisches Blut in den Adern, werden von anderen aber auch als älteste Pferde des Südens genannt (schließlich wird die Göttin der Ferkinas als brünstige Stute dargestellt); gebirgsgängige, zähe und ausdauernde Pferde von etwa

sieben Spann Höhe und zumeist weißer, grauer oder schwarze Farbe. Der halsbrecherische Ritt über das 'Spiel-feld' der Buskurdh zeigt den Mut und die Kraft der schlanken, zottigen Ponys.

Langmähnen

»Es ist erstaunlich, mit welcher Hingabe sich die Thorwaler ihren kleinen, stämmigen Pferden widmen: Vor Feiern werden diese stundenlang gestriegelt und geputzt und mit einer Unzahl von Zöpfchen, Bändern, ja sogar Glöckchen und Blüten versehen. Auch an ganz normalen Wochentagen tragen die langmähnigen Ponys immer irgend etwas Schmuckes im Haar.«

—Kapitänin Carna aus Kuslik; 972 BF

Der Haarschmuck ist als Glücksbringer gedacht – und so manches Thorwalerkind gibt sich täglich dem Schmücken des geliebten Rosses hin. Trotzdem sind die etwa 7½ Spann messenden Pferde alles andere als Schoßtiere. Sie sind unentbehrliche Zug- und Tragtiere und zeigen dabei erstaunlichen Kräfte und schier unglaubliche Zähigkeit.

Sie stammen von den Wildpferden des Orklandes ab, was die Streifung ihrer Beine und das eigentümliche 'Trendeln' verrät. Die Falben mit der weiß gesäumten schwarzen Mähne und dem dunklen Aalstrich werden trotz dieser sehr bequemen Gangart von den hünenhaften Thorwalern allerdings selten einmal geritten. Ausnahmen sind hierbei häufiger die wandernden Skalden und Swafnir-Geweihten.

Maraskaner-, Zwergen- oder Seemannspony

»Die Herkunft der Maraskanischen Ponys ist rätselhaft, weiß man doch, daß zur Zeit der Echsenverbannung keinerlei Pferd auf der Insel weidete. Als jedoch die ersten Mittelreicher dort siedelten, fanden sie eine gute Anzahl Ponys vor und begannen alsbald, diese gutmütigen und berggängigen Pferdchen zu zähmen. Ob sie etwa Schiffsbrüchige aus dem Riesland sind?«

—Admiral Sanin, Küsten und Häfen des Perlenmeeres; Beilunk, 12 Hal

Unmöglich scheint dies nicht, da diese äußerst genügsamen Pferde nicht nur steile Gebirgspfade oder Höhlenstege ohne Zagen nehmen, sondern auch Seereisen nicht scheuen. Sie sind meist Braune mit schwarzem Langhaar und Aalstrich und einem Maß von sieben Spann. Ihr Fell ist dicht aber fein, wodurch sie recht wärmeunempfindlich sind.

Beilunker Zwergenpony

»Ach, ich sage Euch, Verehrteste, die Pferde meiner Heimat sind von betörender Schönheit, aber niemals so schön wie auch nur der kleine Finger Eurer zarten Hand. So wie sie edelstes Shadifblut schlank und flink gemacht hat, so hat Rahja selbst Euren Leib geformt und ihn mit ihrer Grazie gesegnet. Es gibt nur eines, das ich glühender liebe als sie: Euch, Holde.«

—Gamallo, Sohn des Garam, Galan und Lebemann; um 850 BF

Die bereits seit langer Zeit als zierlicher Schlag der Maraskanponys gezüchteten Pferde der Brillantzwerge sind durch die Einkreuzung kostbarer Beuteshadifs zu einem verkleinerten Abbild jener edlen Pferde geworden. Bei geringerer Tragkraft glänzen sie durch Flinkheit, Schrittsicherheit, Ausdauer und Genügsamkeit. Ein gut ausgebildetes, elegantes Pony ist einem Brillantzwerg beinahe so wertvoll wie ein kostbarer, schön geschliffener Edelstein.

Nordmähen

»... 'Du bist so stark', sagte das güldene Roß bewundernd. 'Und du bist so

schön', entgegnete das starke Pferd. 'Dann laß uns Kinder haben, die so stark sind wie du und so schön wie ich, denn dann wird man sie lieben und in Ehren halten.' ...«

—aus dem Weidener Sagenkreis

Aus dem Svelltaler hervorgegangen, vielleicht durch eine Vermischung mit edleren Pferden südlicher Gegenden, sind die Nordmähen des Weidener Landes. Sie sind etwa anderthalb Schritt hoch, von kräftiger Statur, mit blondem bis braunem Deckhaar und hellblonder, langer Mähne. Geschätzt werden sie als ausdauernde, anspruchslose Zugtiere, aber auch als Reittiere auf langen Strecken haben sie sich bewährt. So liegt ihre Zucht hauptsächlich in bäuerlicher Hand.

Orkponys

»Orkpferde? Seit wann reiten Orks?«

—Ausspruch Ritter Gerbolds von Weiden im Jahre 16 Hal

»Eines muß man den Schwarzpelzen lassen: Ihre Reiterei ist zwar ein niederböllisch wirrer Haufen, aber von nicht zu unterschätzender Kampfkraft und Wendigkeit.«

—Ritter Gerbold von Weiden während einer Einsatzbesprechung vor der Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen, Tsa 19 Hal



Eine der Überraschungen des Orkkriegs waren die berittenen Einheiten der Schwarzpelze. Hatte man vorher zu der Überzeugung geneigt, daß der Ork außer Schweinen und ein wenig Federvieh keine Tiere domestiziert habe, zeigte sich in den orkischen Kriegshunden und den struppigen, kleinen Ponys, daß das eine gefährliche Fehleinschätzung gewesen war.

Wer die wilden **Orklandponys** vor Augen hat – zumeist mausgraue Falben mit zerrupfter Stehmähne und von kaum sechs Spann Schulterhöhe –, hätte die zähen, robusten Reittiere der Schwarzpelze kaum dem Orkland zugeordnet, obwohl auch sie die unverkennbare Gangart der wilden Ponys, das Trendeln, beherrschen.

Sie sind einen Spann größer, drahtiger und kommen außer als Falben auch als Rappen und Fuchse vor. Sind die Wildponys des Orklandes auch scheu, waren die orkischen Reiter häufig mitten im Getümmel auf äußerst unerschrocken und schlagkräftigen Pferden zu finden – so manches Weidener Ritterpferd machte mit ihren harten, kleinen Hufen schmerzhaft Bekanntschaft.

Paavipony

»Vorm Ehernen Schwerte hats ein kleines, struppiges und gar wildes Pferdchen von kaum sechs und einen halben Spann in der Höb, dasz ganz den bellst Traloper Falben ähnlich sieht, hat es doch ein weisz Fell und schwarz Mähn und Schweif mit eim dunkl Strich dazwischen. Auch sind die Huf für ihre

Grösz von beachtlicher Weite und unter ähnlich Behang versteckt. Die Elfen sollen sie zähmen, doch hats auch der gutwillige Mensch schon zum Freund der ramsnasgen Dickköpfe gebracht.»

—aus dem Bestiarium von Belhanka; Ilsurer Abschrift, 802 BF

Inzwischen sind diese kleinsten Pferde Aventuriens im gesamten Norden als Haustier verbreitet, auch wenn es sie noch durchaus wild gibt. Ihr dichtes und zottiges Fell schützt sie gut gegen die Unbilden der Witterung, und mit ihren großen Hufen haben sie auch wenig Schwierigkeiten mit vereistem Felsboden oder verharschtem Schnee. Vor allem bei den nordardischen Händlern sind diese Ponys als Reit-, Pack-, Wagen- und Schlittenpferde beliebt. Die Steppenelfen halten das etwas größere, zierlichere und schnelle **Firnpony**, das aus besonders treuen Paaviponys gezüchtet wurde.

Shadif, Goldfelser, Tulamide

„Und sie kamen von den Gestaden des Guldunen Landes, und so wie Aves Männer, Frauen und Kinder in das fruchtbare Land auf Seinen Schiffen führte, so wußte der Sohn Rahjas und Phexens um den Nutzen von Sattel und Zaum und den des Rosses an den Gestaden des Neuen Landes. Er gab ihnen das Guldunroß zur Seite, auf daß sie erobern mochten die Weiten all des Landes, das Seinen Namen trug.“

—aus Annalen des Götteralters, eine frühe Niederschrift

„Kaum glaubhaft aber belegt ist, daß der Tulamide erst 1874 v.H. das Pferd kennenlernte. Es brachte ihm die größte Niederlage seiner bisherigen Geschichte ein, konnte doch der Diamantene Sultan Mordai ibn Dhuri trotz Einsatz von Kamelreitern und Kriegselefanten den Sieg der berittenen Bosparaner nicht verhindern. So sind die Pferde der Wüste direkte Nachfahren der Rösser, die die Tulamiden in den folgenden Jahrhunderten stahlen. Noch heute gilt der Pferdediebstahl unter Feinden als eine der rühmlichsten Taten in der kriegerischen Kultur der Novadi.“

—Dalamides Karinor, Das Kalifat und seine Geschichte; 986 BF

„Und Rastullah griff in den Sand und hauchte darüber mit seinem Atem. Und das Pferd, das auf seiner Hand stand, warf den Kopf stolz empor und sog den Atem des Einen Gottes tief in sich ein, so daß es auf alle Zeiten das schnellste, schönste und edelste aller Rösser wurde.“

—Die 999 Gaben Rastullahs von Omjaïd dbar Gheref; 135 v.H.

Bei vielen aventurischen Pferdeliebhabern und -züchtern gelten die Pferde der südlichen Lande, insbesondere die Shadif, als die edelsten Tiere überhaupt. Den Nichtkundigen überrascht es immer wieder zu erfahren, daß nicht etwa die in Mhanadistan wildlebenden **Khunchomer Windsmähnen** oder die urwüchsig wirkenden **Ferkina-Ponys** die Ureltern der Wüstenpferde sind, sondern vielmehr verwilderte Hauspferde bzw. eine Abart der Zwergenponys. Im südlichen Aventurien war das Pferd vor der Begegnung mit den Guldunländern in der Tat ein mythisches Tier, auf dem Dschinnen ritten. Wie groß allerdings die Bedeutung des Pferdes für die Tulamiden und später die Novadis wurde, ist selbst für einen Fremden unübersehbar.

Unzählige Märchen und Legenden ranken sich inzwischen um die edlen Tiere, die Ferkinagottheit Rascha wird als brünstige Stute dargestellt, die im Tulamidischen von Alters her verehrte Rahja reitet eine edle und feurige Stute, Rastullahs 19. Gesetz erwähnt das Pferd noch vor dem Kamel. Jedes Novadi-Pferd besitzt einen Stammbaum, der sich auf Generationen und Jahrhunderte zurückverfolgen läßt und häufig in einer kleinen silbernen Kapsel zusammen mit einem Talisman an einer verzierten Schnur um den Hals eines edlen Tiers befestigt ist. Aber man erinnere sich daran, daß die Südländer hervorragende Geschichtenerzähler sind: Lücken in einem Stammbaum haben noch nie wirklich gestört ...

Und haben die Tulamiden erst aus dem Guldunländer Pferd mit viel Geschick die Edelsten der Pferde gezüchtet, rühmen sich nun die Züchter Liebfeldischer und Mittelreichscher Rassen des tulamidischen Blutes in ihren Rössern.

Goldfelser

Dieses Pferd, beheimatet am Westrand der Khom, dürfte das dem sagenhaften Guldunroß ähnlichste sein, gehören zu diesem Schlag doch häufig goldene Füchse oder auch Falben von fast rotem Deck- und schwarzem Langhaar. Schimmel haben einen Schimmer, Sprengel oder eine deutliche Äpfelung in goldener bis roter Tönung. Weiße Abzeichen gibt es bei reinrassigen Tieren nicht. Sie sind wie auch die übrigen Wüstenpferde von schlankem, beinahe drahtigem Wuchs mit edlen Hals- und Rückenformen und einem vollendet trockenen Kopf mit geradem Nasenrücken, breiter Stirn, großen, braunen Augen und kleinen Nüstern. Mähne und Schweif sind lang und voll. Von den temperamentvollen drei Arten der 'Novadipferde' sind die Goldfelser noch die fügsamsten. Einige wenige Novadi lassen sich daher dazu überreden, für einen Freund aus dem Norden eines dieser Pferde zu schulen und es an ihn weiterzugeben – wobei der spätere Reiter ein Vierteljahr am Ende der Schulung zugegen sein muß, damit er das Vertrauen des Rosses gewinnt. Das ist für die meisten Nordländer auch die einzige Möglichkeit, etwas über die Kunst der novadischen Schlachtroßausbildung zu lernen.

Shadif

Sie stammen aus der Gegend um Unau, sind mit $7\frac{3}{4}$ Spann etwas kleiner als die Goldfelser. Sie sind die eigentlichen Pferde der Novadis, die ausschließlich Rappen und reinweiße Schimmel züchten, wobei das seidige Langhaar gleiche Färbung aufweisen muß. Abzeichen gibt es keine. Die Nasenlinie ist eine Spur konkav, der Schweif wird erhoben getragen. Ein echtes Shadif, von Novadikrieger zum Schlachtroß ausgebildet, ist diesem ein Freund, ein Mitglied seiner Sippe. So wird man nie ein solches erwerben können, außer es stammt aus einem Raub. Und man sei gewarnt vor dem Kauf solcher Rösser: Es gibt meist einige Novadi, die das Pferd erkennen könnten. Außerdem sind viele der sogenannten 'No-vadi-Schlachtroßer' der grenznahen Märkte nicht mehr als erprobte Tiere und bedürfen einer sorgfältigen abschließenden Schulung. In Al'Anfa zieht man die Glanzrappen der Shadif als **Boronsmähnen**.

Der Tulamide

So groß wie der Goldfelser, aber um ein wenig rumpfiger ist der Tulamide aus der nördlichen Khom. Ihn gibt es häufig als Apfel- und Nebelschimmel, aber auch als Falbe und in allen anderen denkbaren Farben. Seine Vorfahren sind die **Khunchomer Windsmähnen** genannten Wildpferde. Der Sage nach hatte Leomar von Baburin, als er Rondra zur Wettfahrt forderete, die Urväter der Tulamiden vor den Wagen gespannt. Wohl darum kann der Tulamide als einziges Wüstenpferd gefahren werden, ja, er ist das Streitwagenpferd schlechthin. Zwar läßt er sich auch als Schlachtroß ausbilden, doch wird seine Eleganz unter dem Sattel der im Zuge immer nachstehen.

Eine weitere Besonderheit der Tulamiden sind die sogenannten **Magierpferde**. Sie empfinden eine seltsame Zuneigung zu magisch begabten Personen, lassen sich von diesen auch leichter reiten und zähmen. Und obwohl sich die allermeisten Magierpferde dem Anlegen einer Rüstung widersetzen, erzielen sie zumindest den doppelten Preis eines vergleichbaren Tulamiden.

Svellttaler Kaltblut

»Ein wunderliches Pferd ist der Svellttaler schon: von der Gestalt ein Ritterpferd, von der Stärke ein darpatische Bulle, vom Gemüt ein Lamm und von der Farbe eine Bornländer Bunte.«

—Walpurga von Weiden, neuzeitlich

Dem Trallover Riesen verwandt ist das kaum kleinere Svellttaler Kaltblut aus der Gegend von Lowangen. Es hat ähnliche Kräfte, wenn seine Vorzüge auch im Zug liegen – sei es vor dem Pflug, als Vierergespann oder als Holzrückepferd. Durch ihre unglaubliche Kraft sind sie beliebte Streitrösse für schwerst gerüstete Krieger. Sie sind ruhig und freundlich, so daß auch ein ungeübter Reiter selten Schwierigkeiten mit ihnen hat. Es gibt sie in allen Farben, zumeist jedoch als Braunschecken. Zusammen mit der sehr widerspenstigen Mähne, die kurzgeschnitten gerade hinauf in den Himmel zeigen kann, und dem traditionell meist eingebundenen Schweif, sind sie zwar auf weite Entfernung durchaus mit einer Kuh zu verwechseln – aber nicht bei näherer Betrachtung. In den Orkkriegen wurden die meisten Gestüte im ehemaligen Svelltschen Städtebund zerstört oder geplündert, aber gerade der Stolz der Städtebänder auf ihre Rösse und einige nach Lowangen und Donnerbach gerettete Tiere des geschleiften Königlich Tiefhusener Marstalls lassen auf eine gute Nachzucht hoffen.

Teshkaler

»Un so worn zwee Rappe für de Beutel von XXX guelden Dublon us Lowanger Burg erworn, up dasz se met de dunkle Stut kräftige Fülle ban.«

—ältestes erhaltenes Dokument des Teshkaler Zuchtbuches, etwa 800 v.H.

Die erwähnten Rappen dürften Svellttaler Kaltbluthengste gewesen sein, während man nur vermuten kann, daß es sich bei den Stuten um Orklandponys gehandelt haben könnte. Die in Teshkal gezüchteten glänzend schwarzen Kaltblüter erreichen ein Stockmaß von etwa acht Spann, wobei Mähne und Schweif von auffallend langem und dichtem Wuchs sind. Die Teshkaler sind hervorragende Wagenpferde mit eleganter Aufrichtung und einem äußerst schlanken, muskelstarken Körperbau und erzielen in geschulten Vierergespannen für Prunkkarossen schwindelnd hohe Preise. Allerdings braucht man eine geduldige und konsequente Hand für diese Rösse, da sie zuweilen etwas eigensinnig sind.

Trallover Riese

»Gar mächtig ist das Roß des Ritters, reicht doch der Rist der Schimmel gar über den Helm desselben. Gewaltig ist das starke Fleisch unter dem glänzend weissen Fell, machtvoll Schritt und Sprung, der Deren erbeben läßt. Und hat auch ein Huf die Grösz eines Kindskopfs, sinds doch von solch Edelmut, dasz ein Kind von kaum vier Jahr zur Koppel hinweg sie reiten könnst, wenn es denn nur hinaufgelange. Doch heiszs, sie stammten ab vom Einhorn und Albing, eines der Riesrösse, auf deren Rücken die Riesgen dereinst Dere durchritten. Und warfen die ihre Köpfe und Mähnen, so hättens die Wolken vom Blau des Himmels gefegt.«

—Auszug aus dem Bestiarium von Belhanka; Menzheimer Version, um 130 v.H.

Die Trallover Riesen sind mit einem Stockmaß von 9½ bis 10½ Spann die größten Pferde Aventuriens. Tatsächlich sind die meisten von ihnen Schimmel, wenn auch die immer dunkel geborenen Fohlen erst mit etwa zehn Jahren reinweiß sind. Dabei kann sich durchaus eine Fliegen- oder auch Apfelschimmelung erhalten, der zottelige Behang über den gewaltigen Hufen ist ebenfalls oft dunkler. Dann folgen zahlenmäßig die Rappen. Selten dagegen sind Falben, Pferde mit hellem Fell und schwarzen Langhaaren und einen sich auf dem

Rücken entlangziehenden Aalstrich. Schecken sind am seltensten und nicht gerne gesehen. Aber alle sind von ruhiger Art und vermögen ungeheure Lasten zu schleppen und nicht geringere auch zu ziehen. Die

Trallover sind die Schlachtrösse der Ritter von einst und jetzt, und in dieser Aufgabe durch nichts zu ersetzen.

Eine bekannte Abart sind die **Norburger Riesen**, die



in den Wäldern am Born schwerste Lasten ziehen und meist als Falben gezüchtet werden. In Tobrien findet man sie unter der Bezeichnung **Tobimora-Falben**, in Aranien in einem etwas leichteren Schlag als **Arania-Pferde**.

Warunker Pferde

»Was man heute alles Radromtaler oder Warunker Pferd nennt, ist erstaunlich. Zwar kann man sagen, daß alle diese Pferde in etwa von gleicher Größe sind, aber sonst ähneln sie sich meist weder vom Externa noch vom Interior. So vielseitig, wie man diese Pferde einsetzen kann, so vielseitig sind ihre Schläge – und manch eine Zucht tut recht daran, auf seine Pferde stolz zu sein.«
—Reichsrätin Hitta vom Berg, neuzeitlich

Die Kriegerin spricht damit ein wahres Wort. Zwar entsprechen die *Warunker* oder *Radromtaler* dem Bild, das einem bei dem Wort 'Pferd' sofort in den Kopf kommt, aber eine einheitliche Pferderasse sind sie nicht. Man nennt einfach alle Rösser Warunker, egal ob sie aus Mischungen entstanden oder

einer der vielen Landschläge sind, die der normalen Erwartung eines Pferdes am nächsten kommen. Sie bilden somit die zahlenmäßig stärkste Gruppe der aventurischen Pferde. (Übrigens sind diejenigen, die sich um eine geordnete Zucht guter Pferde aus der Vielfalt der Warunker bemühen, unangenehm berührt, wenn man ihr Roß ohne viel Pferdeverstand mit "... ach, ein Warun-ker ..." abtut!)

»Unter den Warunkern gibt es viele, die einfache Mischlinge sind, weil der Bauer zum Decken seiner Stute eben kein anderes Pferd als den Hengst vom Nachbarbauern fand. Aber die besten Pferde entstammen doch den vielen Gestüten, die mit Liebe und Verstand ein Pferd für ihren Nutzen zu formen wissen und dafür auch durchaus verschiedene Rassen kreuzen. So sucht man in Almada die **Yaquirtaler Mischlinge** zu besonders treuen Rössern zu züchten, während die **Beilunker Botenpferde** vor allem ausdauernd und schnell sein sollen. Das **Ferdoker Warmblut** stammt aus edlem Elenviner Vollblut, gekreuzt mit Warunkern, um Schnelligkeit mit leichter Umgänglichkeit zu paaren. Und auch die **Amazonenrösser** führen sich auf edle Shadif und kräftige, aber dennoch wendige Radromtaler zurück.«
—Reichsrätin Hitta vom Berg, neuzeitlich

Kleines Wörterbuch der Pferdekunde

Aalstrich: schwarzer Fellstrich über der Wirbelsäule, häufig sich in Mähne und Schweif mit dunklen Langhaaren fortsetzend

abfohlen: Eine Stute bringt ein Fohlen zur Welt.

Anspannung: Die Art der Anspannung ergibt sich aus dem verwendeten Zuggeschirr, dem Wagentyp und der Anzahl der Zugpferde.

Braune: Pferde mit braunem Deck- und schwarzem Langhaar, Deckhaar in vielen Helligkeiten und Tönungen möglich

Deckhaare: Fell

Einspanner: jeder Wagen, der von genau einem Pferd gezogen wird

Externa: das äußere Erscheinungsbild

Falbe: Pferd mit sandfarbenem, rotem oder braunem Deckhaar und schwarzem Langhaar, meist auch dunklen Beinen und Aalstrich

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

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

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

Füllensilber: der Zehnt, der bei jeder Fohleugeburt fällig wird

Gestüt: Anlage, auf der Pferde gezüchtet, meist auch ausgebildet werden

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

Kaltblut: ein schweres, meist großes Pferd

Kavallerie: kämpfende, berittene Truppen

Kleinpferd: zu groß für ein Pony, aber noch kein Pferd (etwa zwischen 7 bis 8 Spann Stockmaß)

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

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

Langhaar: Mähne, Schweif und Fesselbehang

Mehrspanner: jeder Wagen, vor den mehr als ein Pferd angespannt ist

Madalinie: edel konvav geschwungene Nasenlinie

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

Paßgang: seitwärts schaukelnde Gangart, gleichseitiges und gleichzeitiges Vorsetzen eines Beinpaars, alle Geschwindigkeiten möglich, bei Kamelen, Elefanten, manchmal bei Eseln und Esel-Pferd-Kreuzungen

Pony: Pferd bis etwa 7 Spann Stockmaß

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

Sprenkeln, Tüpfeln und Äpfelungen)

Rahjakuß: einzelner Haarwirbel an ungewöhnlicher Stelle

Ramsnase: vorgewölbte Nasenlinie

Rappe: Pferd mit schwarzem Deck- und Langhaar

Reiterei: Überbegriff für berittene Truppen, auch: Kavallerie

Rittigkeit: bezeichnet die Güte seiner Ausbildung im allgemeinen und im besonderen die Willigkeit des Tieres gegenüber seinem Reiter

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

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

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

Schlachtgewicht: etwa 2/3 des Gesamtgewichts des Tieres

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

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

Schminken: ein Pferd mit Roßtäuschertricks verändern

Schwadron: im allgemeinen eine Einheit aus 50 Reitern

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

Stille Nacht: Wenn dem Tier etwas ungewöhnlich oder beängstigend erscheint, stupst das Pferd (v.a. Novadipferde) den Schlafenden lautlos wach.

Stockmaß: Höhe vom Boden bis zum obersten Punkt der Schulter

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

Trächtigkeit, tragend: Schwangerschaft der Stute, schwanger

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

verfohlen: ein totes Fohlen zur Welt bringen

Vollblut: ein leichtes, schnelles Pferd

Warmblut: das übliche Reit- und Wagenpferd

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

Pferdezucht *oder*: Woher stammt mein Roß?

Wenn ein Aventurier ein Pferd kauft, wird er nicht nur das Reittier prüfend mustern, über seine Glieder streichen, in sein Maul schauen, um die Zähne zu prüfen, und es zur Probe auch einmal reiten, sondern er wird zudem wissen wollen, wo das Pferd geboren ist, wer es vorher wozu genutzt hat und welche Abstammung es hat.

Antwortet der Verkäufer da mit einem Schulterzucken, ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß das Pferd eine wechselhafte Vergangenheit hatte und dabei auch die eine oder andere schlechte Erfahrung gemacht oder eine völlig unzureichende Schulung erfahren hat. Bekommt der Käufer dabei eine erschöpfende Auskunft, wird er einige Rückschlüsse auf die Güte des Pferdes ziehen können – so sind zum Beispiel die Pferde aus der Zucht der Beilunker Reiter für ihre große Ausdauer oder die Zwergenponys für ihre Folgsamkeit und ihren Mut bekannt und berühmt.

Allerdings wird so mancher Roßtäuscher mit kaum zu durchschauender Zungenfertigkeit wahre Wunderdinge über den Stammbaum und die Heldentaten der müden Mähre zu erzählen wissen, wenn er sich davon einige Dukaten mehr Gewinn verspricht. Ein in der Pferdezucht bewandeter Held wird sich nicht nur ein zutreffenderes Bild über Gesundheit und Alter des zu erwerbenden Rosses machen, sondern auch seine Herkunft und damit seine besondere Eignung abschätzen können. Nur so kann er sicher sein, einen tatsächlich angemessenen Preis zu zahlen. Auch mag es in gewissen Kreisen durchaus von Nutzen sein, ein gepflegtes (Halb-)Wissen über edle Rösser zur Schau zu stellen ...

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

—Reichsrätin Hitta vom Berg

»So wurden dem Gestüthof der Edlen Tessa von Tesbkal in Tesbkalsweiler im Jahre 25 Hal sechs Füllen geboren, so da seien zwei Hengstlein und vier Stutfüllen. So folgte die Stute Alrika das Hengstlein Alrik, die Stute (...).«

—aus dem Tesbkaler Stutbuch, Tesbkaler Gestütsarchiv

»... Ists gar prachtvoll anzuschauen wie sie sich tummeln: Auf den saftigen Weiden die Stuten mit den Füllen zur Seite, auf umfriedeter Koppel die Hengste des Gestüthofes – gar vier haben sie dort auf dem Kaiserlichen Gestüt, zu denen Stuten aus dem ganzen Lande ringsum geführt werden! –, und in den Ställen die Remonten. Überhaupt ist ein herrliches Spiel zu schauen, wie die wackeren Knaben und Mädchen die jungen Pferde gar sorgfältig schulen. Doch das Prachtigste ist der Stall der Streitrösser und deren Bahn, in denen Oberst-Gestütsmeister

Bernwebr von Ferdok garselbst den Fünffährigen den allerbesten und letzten Schliff verleiht.«

—Ställe der Fürsten, Könige und des Kaisers, Baronin Kebra von Waldbergen; Ragath, 15 v. Hal

Berühmte Gestüte

Ksl. Gestüt zu Gareth: gegründet in der heutigen Form im Jahre 16 v.H.; 144 Tiere Sollzahl, zu zwei Dritteln Tralloper Riesen für die Kriegsreiterei, dafür ungeeignete Tiere werden zum Zug schweren Kriegsgerätes geschult, ein Drittel Warunker, ein leichterer, sehr ausdauernder Schlag zur Reiterei, ein schwerer als Kutschrösser; Leiter ist ein Oberst-Rittmeister der Kaiserlichen Armee, z.Z. die Edle Walda von Warunk.

Ksl. Marstall zu Punin: gegründet 443 v.H.; etwa ein halbes Hundert sehr zuverlässiger und treuer Yaquirtaler in drei Schlägen, die sich in Größe und Abzeichen unterscheiden, und ebenso viele edle Elenviner Vollblüter; offizieller Leiter ist der jeweilige Reichsvogt Almadras.

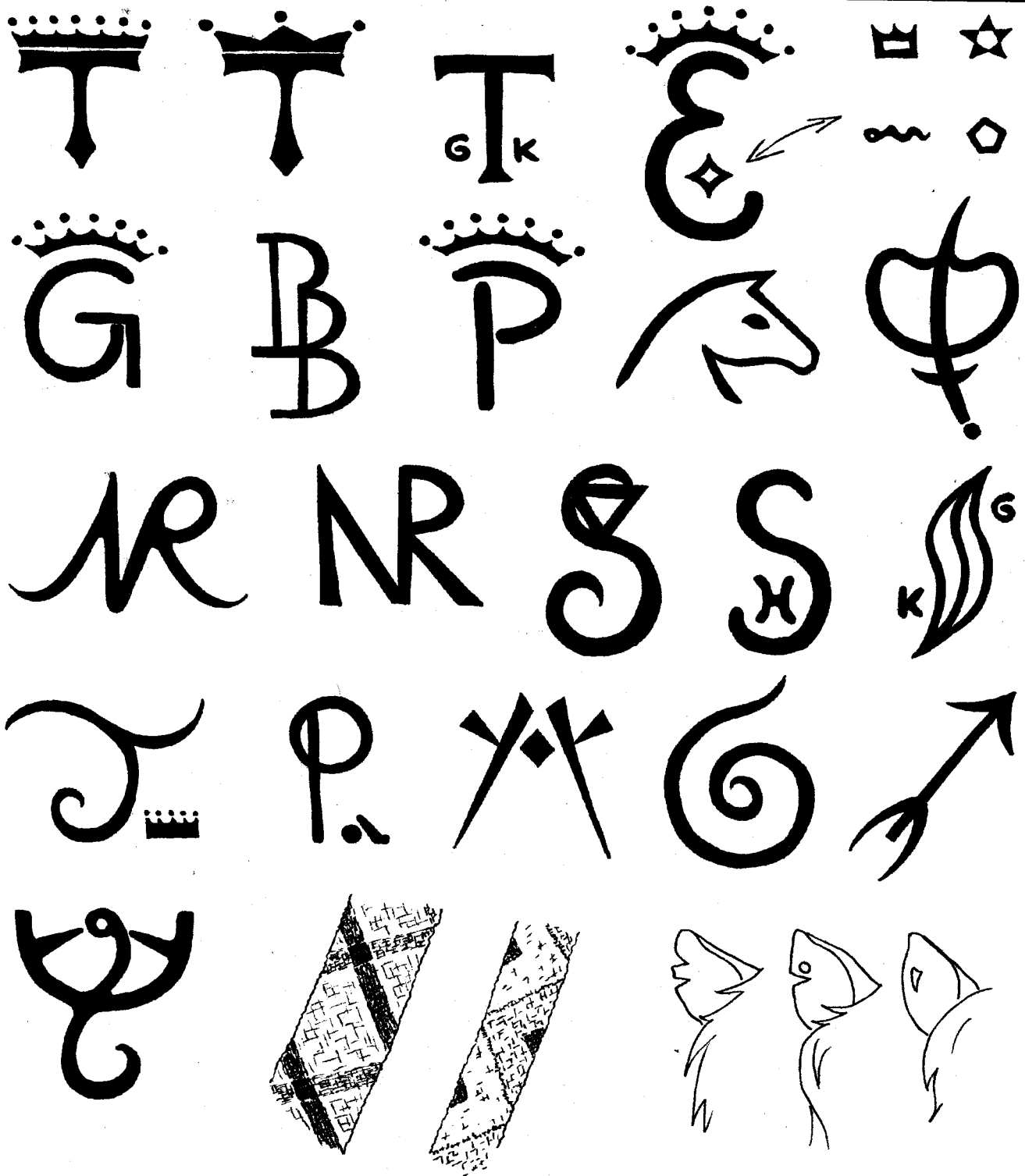
Marstall der Herzöge von Weiden: älteste und bekannteste Zucht der Tralloper Riesen; erste Erwähnung im *Tralloper Vertrag über die Unantastbarkeit des Elfenreiches* vom 6. Hes. 1024 v.H.: *»... und darum heißt's von de Rössern: Der König und der Kaiser haben entschieden, ihre Rösser – die Schwarze Albing und der wunderweiße Mandavar – am Hofe des (Herzogs) Galdur von Trallop zurückzulassen. Dort mag er sie mehren, denn sie sind von edlem Geblüte ...«* Noch heute erhalten alle Rösser vor ihren Namen den Titel *Graf/Gräfin* und eine herzoglich gesiegelte Urkunde.

Rahjas Herde: das älteste erhaltene Gestüt der Rahjakirche; untergebracht in einem eslamidischen Schloßchen in der Menzheimer Au westlich der Schwarzen Sichel; ständig eine Herde von 40 Stuten mit Fohlen und einige ausgesuchte Hengste; gezüchtet wird ein kleiner, starker und edler Schlag des Warunker Rosses, wobei es einen Glanzrappen-, einen Schneeschimmel- und einen Schlag goldroter Fuchse gibt; die ausdrucksstärksten Tiere werden im Tempeldienst eingesetzt, die übrigen Fohlen im Alter von drei Jahren zu horrenden Preisen verkauft.

Teshkaler Landgestüt: ältestes fortlaufendes Zuchtbuch Aventuriens; sehr einheitliche Zucht hervorragender Wagenpferde; fest eingebunden sind die Stuten der Umgebung über das Teshkaler Stutbuch, dies untersteht König Wendolyn, der Gestütsangelegenheiten dem greisen Rittmeister Pervan von Andergast überläßt.

Gut Diamant: Gestüt des Reichsmarschalls Leomar vom Berg, der





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

aus dem Krieg des Kalifats gegen Al'Anfa ein Dutzend hervorragender Shadif mitbrachte und nun der Zucht Elenviner-Vollblüter zuführt; zur Zeit Halter des Elenviner Vollblut-Zuchtbuches; im Rahja jährliche Fohlenschau und Hengstkörung (Auswahl der Deckhengste für das nächste Jahr) der Züchter Almadras.

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

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

Weitere bekannte Zuchten

Amazonenzucht: Ob es Gestüte oder Zuchtbücher gibt, ist unbekannt, auch wenn davon auszugehen ist, daß jede Amazonenburg ihre eigenen Rösser zieht und ausbildet; starke, wendige Pferde von schlankem Körperbau und ausgeprägter Madalinie, was auf eine Vermischung von leichten Warunkern mit edelsten Shadif schießen läßt; Amazonenrösser sind außer

aus Beutebeständen niemals käuflich zu erwerben.

Zucht Beilunker Zwergenponys: ohne Gestüt und gemeinsames Zuchtbuch, aber nicht minder planmäßige Veredlung von Maraskanponys durch die Brilliantzwerg der Beilunker Berge; in letzter Zeit Einkreuzung edler Shadifs, um ein hochblütiges und dennoch genügsames und trittsicheres Pony zu erhalten.

Zucht Beilunker Botenpferde: Ursprünglich im Radromtal beheimatet, inzwischen über das mittlere Aventurien verstreute Zucht – beinahe jede größere Wechselstation beherbergt auch zwei bis vier Stuten, jede vierte einen ausgewählten Hengst; Ziel ist ein ausdauerndes und schnelles Pferd auf der Grundlage des Warunkers; sehr viele unterschiedliche Schläge, alle Farben möglich.

'Wilde' Pferdezuucht

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

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

Pferdezucht der Helden

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

Der Meister sollte mehrfach Proben auf *Reiten*, *Tierkunde*, *Abrichten*, *Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Wunden* fordern, um sicherzustellen, daß der Held auch von seinen Kenntnissen her in der Lage ist, eine trachtige Stute und dann ein neugeborenes Fohlen angemessen zu versorgen.

Ein Gestüt in Heldenhand bedarf einiges an Grundbesitz – jedes Pferd braucht etwa einen Hektar Weide und einen Unterstand bei kaltem Regenwetter; man muß Heu für den Winter einlagern und Platz für Hafer, Rüben, Putzzeug, Geschirre und Pferdeleute haben. Allgemein ist davon abzuraten, ein eigenes Gestüt für einen Helden als Einnahmequelle oder Pferdeer-

satzproduktion nutzen zu wollen. Aventurisch realistisch betrachtet fressen Dienerschaft, Krankheiten, Unfälle, der Zehnt und Unwetter den allergrößten Teil jeglichen Gewinns auf. Ein gutes Pferd bei einem namhaften Züchter zu kaufen, ist immer noch billiger, als eines selbst aus der eigenen Stute zu ziehen, aufzupäppeln und auszubilden. Und wer weiß, ob das selbstgezogene Fohlen nicht die schlechten elterlichen Eigenschaften alle und von den guten nur einen Teil erben wird?

Berufsfertigkeit Pferdezüchter (IN/KL/FF)

Startwert: 3

Hat der Held in seinem Vorleben den Beruf des Pferdezüchters erlernt, wird es ihm leichter fallen, Pferde treffend zu beurteilen und zueinander passende Elternteile auszuwählen. Er erkennt Schwierigkeiten bei der Trächtigkeit, Geburt und Aufzucht, seien es gesundheitliche oder erzieherische, und weiß darauf adäquat zu reagieren. Außerdem kann er die Qualität des Pferdefutters abschätzen und einfache pferdemedizinische Behandlungen selbst durchführen. So erhält er seinen *TaW: Pferdezüchter* als Bonus auf alle Proben, die in diesem Zusammenhang vom Meister gefordert werden.

Anmerkung: Der Beruf des Zureiters ist ein gänzlich anderer! Siehe dazu das Kapitel **Reitkunst und Reiterei!**

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

Firnponys: Die Steppenelfen haben bereits vor Jahrtausenden aus den Herden wilder Paaviponys diejenigen herausgesucht, die ihrer Vorstellung eines Pferdes am ehesten entsprachen. Darunter sind auch solche gewesen, die sich zu magiebegabten

Personen besonders hingezogen fühlten. So ist das heutige Firnpony ein zierliches und schnelles Kleinpferd, das vor allem eine unverbrüchliche Treue zu seinem elfischen Reiter zeigt. **Ferkina-Ponys:** Eher durch harte Lebensumstände denn durch die bewußte Auswahl ihrer Besitzer sind diese Tiere zu zähen, ausdauernden und absolut trittsicheren Reittieren der Berge geworden. Auf Schönheit oder gar 'Adel' seiner Pferde legt der Ferkina nicht den geringsten Wert, so daß auch ein von einem Tulamiden als häßlich bezeichnetes Pferd der ganze Stolz eines Ferkinas sein kann.

Der nächste Verwandte des Pferdes: der Esel

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

—aus Prems Thierleben; Khunchomer Fassung, 1002 BF

»Und so ward gesehen die Dreyfach Hl. Herrin, wie sie cynstens vom Abend her kommend Fuß und Stab in den Staub der Stadt setzte. Und ihr Dreyfach Hl. Name ward gehoert als Peraina, die Gruenfrouwe. Und am Halfter sie hielt das Grauthier, welches trug die Craeuther zu endigen die Seuch allhier. Und das 'He-aab' schreckte den Daimon der Siech, und Ihre Hl. Hand kundig trieb die Seuch hinaus. Lob sei der Dreyfach Hl. Herrin Peraina und Danck ihrem folgsamen Thier, auf daß wir bauen ihr ein Haus zur Ebr.«

—Aus dem Archiv des Perainetempels zu Ragath, etwa 400 v.H.

Dies scheint die einzige offizielle Erwähnung eines Esels in Verbindung mit der Kirche der Peraine zu sein, obwohl auch noch in heutiger Zeit wandernde Geweihte gerne eines der genügsamen Langohren mit sich führen, sei es als Trage-, Reit- oder Zugtier. Zum einen ist ein Esel, gleich welcher der drei bekannten Rassen er angehört, mit weitaus einfacherem Futter als ein Pferd zufrieden. (So gehören durchaus auch die von den Pferden verschmähten Disteln auf seinen Speiseplan.) Zum anderen sind seine Hufe von solch enormer Härte, daß sie selten einmal einen Beschlag nötig haben. Und nicht zuletzt wird ein Esel beinahe doppelt so alt wie ein vergleichbares Roß, wobei es keine Seltenheit ist, daß sich das Tier dabei bester Gesundheit erfreut.

Der bekannteste Nachteil gegenüber einem Pferd ist die sprichwörtliche Sturheit der Langohren. Wenn sie einmal einen Entschluß gefaßt haben, sind sie nicht mehr davon abzubringen – und sei es, mitten auf einer Brücke eine Rast einlegen zu wollen. Daher versucht der Mensch seit altersher, die Vorteile ihrer Robustheit mit der Folgsamkeit der Pferde zu verbinden, indem er sie zum Maultier oder auch zum Maulesel kreuzt. Aber gleich ob Esel oder Halbesel, im Leben eines Bauern oder der Wandernden ist er von unschätzbarem Wert und doch billiger als so manches Pferd.

Schwarze Thaluser, Qadan

Diese Esel scheinen direkt von den Wildeseln des zerklüfteten Berglandes von Rashdul abzustammen, denn auch die **Qadan** zeigen bevorzugt eine dunkelbraune bis schwarze Färbung, auch wenn sie etwas kleiner und drahtiger als der Thaluser sind. Dieser Hausesel erreicht eine Widerristhöhe von anderthalb Schritt, zeigt dabei aber mehr Kraft und vor allem Ausdauer als alle ähnlich großen Pferde. Die Eselshengste sind berüchtigt für ihren Starrsinn und für ihre Brünstigkeit, die auch vor Pferdestuten nicht haltmacht.

Die Trittsicherheit der Schwarzen Thaluser ist dagegen ebenso bekannt und das, gepaart mit den Vorzügen Robustheit und Leichtfuttrigkeit der Langohren, hat sie zu einem beliebten schweren Arbeitseasel in fast ganz Aventurien gemacht. Da selbst die Angroschim sie in ihren Stollen häufig einsetzen, werden sie in den Bergfreiheiten auch 'Zwergpferde' genannt.

Mherwati

Kleiner und heller als die Schwarzen Thaluser sind die Mherwati. Kaum einmal erreichen sie ein Stockmaß von 6 Spann und die dunkelste Farbe ihres glatten, kurzen Fells ist ein dunkles Graubraun. Dabei sind ihre Ohren genauso lang wie die ihrer größeren Vetter, was ihnen mit den meist schläfrig halb gesenkten Lidern ein reichlich dummes Aussehen verleiht. Ihr Quastenschwanz hängt dann träge herab und ein Huf ist zierlich und faul entlastend angewinkelt, gleich ob es nichts Schöneres als das Dösen gebe.

Man darf sich davon nicht täuschen lassen: Der Mherwati ist der bekannteste und am weitesten verbreitete Esel überhaupt, da seine enorme Arbeitsleistung in keinem Verhältnis zu seiner Größe zu stehen scheint. Außerdem ist er weniger störrisch als der Thaluser – wenn auch offensichtliche Schikanen mit stoischer Arbeitsverweigerung des Tieres erwidert werden.

Grautier

Der in Nordaventurien verbreitetste Esel ist das Grautier, das viele Bauern nicht einmal als eigene Rasse ansehen, sondern

dem Mherwati für zugehörig halten. Bei vergleichbarer Kraft und Genügsamkeit ist das Grautier zumeist eine Hand breit höher als sein südlicher Genosse und von deutlich hellerer Fellfarbe, üblicherweise hell- bis dunkelgrau, selten einmal weiß. Sein Fell ist dichter und struppiger und seine Ohren kürzer. Die meisten Grautiere zeigen über der Schulter und an den Beinen eine zarte Streifung, die die Vermutung nahelegt, daß ihre Vorfahren die wilden Esel des Orklandes sind. Diese kleinen, zähen und struppigen **Wildesel** sind durch ihre unruhige Fellzeichnung für ein ungeübtes Auge kaum einmal auszumachen, obwohl sie in Herden von bis zu vier Dutzend Tieren leben.

Daher scheint auch der gewichtigste Unterschied zwischen Mherwati und Grautier zu kommen: Ist der Mherwati meist ein sich selbst genügender Einzelgänger, sehnt sich das Grautier immer nach einem Gefährten. Ein allein gehaltener Esel wird vor sich hin kümmern, so man sich nicht um ihn sorgt. Tut man es, hat man einen (langlebigen) Freund fürs Leben gefunden.

Maultier und Maulesel

Die nahe Verwandtschaft von Esel und Pferd ermöglicht es, beide Arten miteinander zu kreuzen, um ein ausdauerndes, genügsames Tier zu erhalten, das die Trittsicherheit und Genügsamkeit des Esels mit den Reiteigenschaften des Pferdes vereint. Jeder, der ein zuverlässiges und langlebiges Reit-, Zug- oder Tragtier benötigt, ist mit der Wahl eines Maultieres oder auch Maulesels gut beraten. Ist das Füllen das einer Eselin, nennt man es Maulesel, ist es das einer Pferdestute, heißt es Maultier, wobei letztere in Aventurien bevorzugt gezüchtet werden. Allgemein sind diese Kreuzungen unfruchtbar, so daß auf solchen Gestüten stets Pferde und Esel und deren Kreuzungen anzutreffen sind.

Über Größe, Schnelligkeit und Fellfarbe sind keine allgemeine Aussage zu machen, da es sechsmal so viele Kreuzungsmöglichkeiten gibt wie Pferderassen. Allen gemeinsam ist, daß das Aussehen mehr dem des Vaters gleicht und das Gemüt mehr dem der Mutter.

Das Arbeitstier der Wüste: Das Kamel

»Ohne das 'Schiff der Wüste' wäre das Leben in der Khom ein Unding. So wie nur ein wohlausgerüstetes Schiff dem Meer zu trotzen vermag, so kann man nur mit Hilfe des Kamel die weiten Wüstengebiete der Novadi durchreisen. Dank seiner Fett speichernden Höcker kann der Bidenhocker lange, heiße Wüstentage mit kaum mehr als einer Handvoll Dattelkerne oder den Trieben eines Dornbusches überleben. Dabei schreitet er gewaltig im Paßgang aus, führt seinen Reiter unbeirrbar zu den Wasserstellen in der weglosen Wüste und vermag zudem die Stürme der Khom vorauszusehen. Die Milch ist für die Novadi unersetzbare Nahrung, die Haut gibt ihnen Leder, aus den Haaren weben sie dichte Decken, der Dung wird getrocknet zu rarem Brennstoff und aus seinem Urin machen sie wirksame Arzneien. Besser konnten die Götter das Tier der Wüste nicht schaffen.«

—Marschall Leomar von Almada, Einiger der Khomstämme; auf einem Vortrag in Ragath, 18 Hal

Der Marschall weiß, wovon er spricht. Im Krieg des Kalifats gegen die Al'Anfaner hat er einmal eine Strecke von 640 Meilen auf dem Rücken eines Bidenhockers durch trockenste Wüste zurückgelegt. Allerdings ist es schlicht falsch, daß seine Reiter vom Kamelrücken aus all ihre Kämpfe gegen die mit Pferden berittenen Al'Anfaner bestanden hätten. Der Größenunterschied macht es für einen Kamelreiter außer mit Hilfe langer Lanzen schier unmöglich, einen Gegner auf dem Pferderücken wirksam anzugreifen. So sind mit Bidenhocker berittenen Novadi eher einer berittenen Infanterie vergleichbar. Gerne werden Pferde an der Hand mitgeführt, auf die dann zu den berücktigten Blitzangriffen umgesehen wird. Die Genügsamkeit des Bidenhockers und auch des Drome-

dars ist sprichwörtlich. Vor allem die Fähigkeit, tagelang ohne Wasser auszukommen, hat für ihre Berühmtheit gesorgt.

Für gewöhnlich benötigen sie zwar 15 bis 20 Stein Nahrung und etwa 50 Maß Wasser am Tag, aber sie können in der Tat bis zu fünf Tagen gänzlich ohne Wasser und mit karger Nahrung auskommen. Am nächsten Wasserloch werden sie jedoch bis zu 150 Maß Wasser trinken. Und nach einer sechswöchigen Reise bedarf auch das zähste Kamel ein Vierteljahr Weidengang zur Erholung. Auch sei man gewarnt, einen Höcker auf der Suche nach Wasser anzustechen: Sie bestehen aus zähem Fettgewebe und sind wenig erfrischend.

(Annähernd höckerlos ist das **Kamah**, das allerdings außerhalb der Heimat der Ferkinas keine Bedeutung hat.)



Bidenhocker

Urahn aller Arten der Bidenhocker scheint das Hochlandkamel **Qaimuyan** zu sein, ein graues, zottiges Tier von etwa 11½ Spann Schulterhöhe, das durch seine Zähigkeit und hohe Tragkraft den Stämmen des südöstlichen Raschtulswalls und der Khoramberge als Last- und Reittier dient. Das Qaimuyan ist das ausdauerndste Kamel überhaupt; zum

Kampf läßt es sich allerdings nicht ausbilden, da sein Eigensinn es in schwierigen Situationen zur Eigeninitiative greifen läßt. In den Bergen mag das für seinen Reiter durchaus von Vorteil sein, in einem Kampf ist dies leicht tödlich. Nicht gar so ausdauernd, dafür etwas schneller ist das **Qai'Che-**

lar. Von hellgelber Farbe, mit kurzem Fell und an Hitze und Wassermangel gewöhnt, ist dieses Kamel der ständige Begleiter der Novadis und ein unentbehrliches Transportmittel in der großen Khom. Seine durchschnittliche Tagesleistung liegt bei 60 Meilen, wobei es einen Eilmarsch von 90 Meilen je Tag drei Tag durchhält. 150 Meilen an einem Tag ist das äußerste und wird häufig nicht überlebt. Lastkamele sind aufgrund des etwa zweieinhalbfachen Gewichtes auf ihrem Rücken deutlich langsamer. Die durchschnittliche Tagesleistung einer Karawane liegt bei höchstens 30 Meilen am Tag!

Aus den Qai'Chelar hat man in Unau besonders schnelle Tiere gezüchtet: die **Qai'Ahjan**-Rennkamele, auch *Mehari* genannt. Sie fallen vor allem durch ihr fast weißes Fell, ihre flachen Höcker und die Grazie ihrer Bewegungen auf. Nur die Stuten werden als Reit- und Rentiere verwendet, die Hengste sind in erster Linie als Last- und Zuchttiere in Gebrauch. Um sie zu Schlachtkamelen auszubilden, sind sie übrigens entschieden zu nervös. Sie sind die teuersten Bidenhocker, und der Wert einzelner Rennkamele kann sich an dem berühmter Rennpferde messen.

Dromedar

»Einen gar jämmerlichen Eindruck machen dagegen die seltsamen Kamele Arratistans. Mit nur einem Höcker, als sei ihnen einer abhanden gekommen, der auch zumeist wie ein schlaffer Sack windschief auf ihrem Rücken schwankt, sehen sie aus wie kaum ein halber Bidenhocker. Zu diesem Eindruck trägt bei, daß sie trotz schier endlos langer Beine einen guten Spann kleiner sind, ihr Fell kürzer und von dunkler, schmutziger Farbe ist. Es ist mir ein Rätsel, wie man auf solch ein Viech derartig stolz sein kann. Aber wer versteht schon die Beni Arrat?«

—aus Kamele und Kalifen von Ardo Stoorrebrandt, 994 BF

Das Dromedar, wie das einhöckerige Kamel genannt wird, lebt, von wenigen Ausnahmen abgesehen, nur im Bereich der Eter-

nen. Es erreicht zwei Schritt Schulterhöhe, ist schlanker und hochbeiniger als der Bidenhocker, und auch wenn es ebenso wie dieser im Paßgang zu rennen pflegt, ist es durch seine Kleinheit deutlich langsamer, allerdings auch wendiger und gebirgsgängiger. Die Beni Arrat züchten es mit braunem Fell, die mit ihnen verfeindeten Beni Brachtar bevorzugen Rappen. Dromedare anderer Färbung, selten sogar Schrecken, kann man bisweilen günstig in Port Corrad erstehen.

Kamah

»Kaum magst du glauben, was dir da geschehen ist: Unversehen hat dich da eines dieser seltsamen Tiere angespuckt, treffsicher und in gehöriger Portion mitten in dein Gesicht. Und dann schaut es dich an, den löffelohrigen Kopf mit dem ewig kauenden Maul genau in deiner Augenhöhe. Und du kannst dich nicht entziehen, dem verschmitzten Grinsen des Kamah eine gewisse Schadenfreude zu entnehmen, während sich hinter dir die Ferkinas vor Lachen auf die Schenkel schlagen.«

—Durchs wilde Mhanadistan von Kara ben Yngerymm, 1 Hal

Die Kamah-Kamele sind nach dem gleichnamigen Fluß benannt, wohl wegen einiger Ferkina-Ansiedlungen und ihrer mitgebrachten Tiere dort. Mit knapp 5½ Spann Rückenlänge und einem weißlich-gelben bis hellbraunen Fell ist es im hohen Raschtulswall heimisch, und nur dort zeigen sich die Vorteile dieses fast höckerlosen Kamels: Es trägt geschickter als jedes andere Tier die Lasten der Ferkinas über die steilen Gebirgspässe und gibt trotz der kargen Landschaft eine rahmige Milch, gutes Fleisch und eine lange, widerstandsfähige und weiche Wolle.

Reiten kann man es aufgrund seiner Kleinheit kaum, und was Kara ben Yngerymm über das Spucken erzählt, ist durchaus zutreffend. Es ist das klügste der Kamele – auch wenn sich die Gelehrten trefflich darüber streiten können, ob es denn überhaupt eines ist.

Reitkunst und Reiterei

»Es ist seltsam, daß allgemein Reitkunst nicht mit Reiterei gleichgesetzt wird, ist doch ein ausgebildetes Schlachtroß die Krone jeglicher Reitkunst!«

—Reichsrätin Hitta vom Berg, neuzeitlich

»Reitkunst in Vollendung? Oh, habt Ihr jemals die Novadi Nahema ay Shadif gesehen, wenn sie an den Gauklertagen ihre beiden Hengste unter dem Sattel tanzen läßt? Ein Bild wie ein Tanz zu Rastullabs Ehre!«

—Wesir für Spiele Mhukkadin al-Ghunar, neuzeitlich

»Und auch wenn Du siehst, daß es nicht die schöne Reiterei der Almadaner ist, nicht das rondragefällige Bild der Ferdoker Garde, so ist es doch offensichtlich, daß kein Berittener auf welchem Pferde auch immer den wilden Ferkina im Gebirge entkäme! Sie sind, egal wie steil, wie felsig oder schmal, auf ihren zottigen Ponys gar wie festgeschmiedet.«

—Durchs wilde Mhanadistan von Kara ben Yngerymm, 1 Hal

Kriegsreiterei

Eine allgemeingültige Definition von Reitkunst gibt es in Aventurien nicht. Und auch die Meinungen über die effektivste Art und Organisation der Kriegsreiterei gehen weit auseinander. So sind auch die Bewertungen der amazonischen Rittmeisterin Dedlana in einer Unterrichtsstunde auf Burg Kurkum über die Reiterei kritisch zu betrachten – auch wenn unbestritten sein soll, daß sie eine der besten militärischen Ausbilderinnen Aventuriens war:

»Kavallerie. Was fällt euch dazu ein? Ja, die Achmad'Sunni kämpfen als Leichte Reiterei, in ihrer Eigenart Kürassiere genannt. Welche Formen der Reiterei aber gibt es überhaupt?«

*Die leichteste Art, meist ungewappnet und auf schnellen Kurierpferden, sind die **Botenreiter**, die den Reitersäbel oder eine vergleichbare Waffe zur eigenen*

Bekannte Kavallerie-Einheiten

Botenreiter

Vinsalter Windreiter: 3. Schwadron des I. Horaskaiserlich Bosparanischen Reiterregiments; wird in Friedenszeiten auch für Botendienste des Vinsalter Hofes eingesetzt, mit Goldfelsen beritten.

Botenreiter des Kalifats: Nur mit Bogen und Dolch bewaffnet.

Berittene Schützen

Kurzbogenschützen des Kalifats: Mit Kamelen beritten.

Arbalettieri: Horaskaiserliche Elitgarde, eigentlich eine Kürassiereinheit, seit kurzem mit Arbaletten und Balestrinas ausgerüstet. Sonst keine ständigen Einheiten; in histor. Schlachten faßte man Elfen häufig zu losen Verbänden berittener Schützen zusammen.

Leichte Reiterei / Kürassiere

Die *Amazonen* kämpfen grundsätzlich auf diese Weise – wobei man ihnen gegenüber die ebenso zutreffende Bezeichnung 'Plänkler' vermeiden sollte!

Die *Ferdoker Garde*, auch 'Amazonen des Königs' genannt, da eine reines Frauenregiment, ist die bekannteste. Mit Elenviner Vollblütern des Kaiserlichen Marstalls beritten.

Ablachter Leichte Reiter: Mit leichten Warunkern beritten.

Puniner Gardereiter: Mit Ferdoker Warmblut beritten.

Leichte Lanzenreiter des Kalifats: Fast ohne Rüstung und beidhändig mit der Reiterlanze kämpfend. Eine Schwadron heißt hierbei *Lanze*, nach der traditionellen *Dschadra*.

Uhdenberger Legion: als bunt gemischte Söldnertruppe am ehesten der Leichten Reiterei zuzuordnen.

Ebenso ist die *orkische Reiterei* am ehesten hier aufgehoben – falls sie überhaupt einer Ordnung folgt.

Schwere Reiterei / Dragoner

Die *Bornischen Geflügelten*, mit Norburger Riesen beritten. Unterschiedlich gefertigte Flügel lassen die jeweilige Regiments- bzw. Schwadronszugehörigkeit erkennen.

Nordweidener Reiterregiment: Mit Tralopper Riesen beritten.

Schlacht- und Lanzenreiter

Fürstlich Aranisches Schlachtreiterregiment, das bedeutenste der drei aranischen Reiterregimenten, mit Aranier-Schlachtrössern beritten.

Schweres Reiterregiment Raul von Gareth: Eliterregiment und Traditionseinheit auf Tralopper Riesen des Kaiserlichen Gestüts zu Gareth.

Schweres Ragather Reiterregiment: auf selbstgezogenen Tralopper Riesen; die Einheit, die den Begriff 'Schlachtreiter' prägte

Reiterregiment Goldene Lanze des K.u.K. Garethischen Garderegiments auf Tralopper Riesen des Kaiserlichen Gestüts.

Schwere Lanzenreiterei des Kalifats: mit Stoßlanze und plattenverstärktem Ringelpanzer, mit starken Tulamiden beritten.

Ritter

Nur noch selten in der Schlacht, dann häufig als Kommandierende der Lanzen- oder Schlachtreiterschwadronen anzutreffen, auch als Bedeckung des Heerführers, selten als Einzelkämpfer.

Verteidigung tragen, und danach die mit Armbrüste oder Bögen bewaffneten **Berittene Schützen**. Diese sollten sich tunlichst aus dem Nabbkampf heraushalten!

Die **Kürassiere** dagegen, leicht gerüstet und mit wendigen Pferden, sind die Kämpfer des rundergefalligen Erstgefechts. Sie führen zumeist je eine Waffe für den Fernkampf, eine für den Kampf mittlerer Entfernung und eine für den Nabbkampf mit sich. Die eigentliche (klassische) **Leichte Reiterei** wird in ihrer etwas stärkeren Rüstung allgemein für den schnellen Einsatz und im häufigen Stellungswechsel im Nabbkampf eingesetzt.

Die **Schwere Reiterei** folgt in der Schwere der Rüstung und ist bereits recht unbeweglich. Die **Dragoner**, auch Drachenreiter genannt, sind hierbei nur eine, äh, besondere Form. Sie tragen auf dem Rücken diese albernern Drachenschwinge zur Einschüchterung ihrer Feinde und sind mit Dreiviertel-Plattenpanzer, Lanze und Schwert gerüstet. Ebenso zur Schweren Reiterei gehörig sind die **Schlachtreiter**. Sie sind mit vergleichbarer Plattenpanzerung, kürzeren Stoßlanzen und als Seitenwaffe je nach Herkunft und Regiment mit Säbel, Andertalbhänder oder auch einem Reiterhammer ausgestattet. Die ersten Schlachtreiter waren die almadanischen Ritter, auch wenn die Schlachtreiterschwadronen heutzutage nicht mehr aus Rittern, sondern aus Kriegern zusammengesetzt werden.

Die schwerste Art der Kavallerie ist die **Lanzenreiterei**. Im Mittelreich üblich ist die Ausrüstung mit voller Platte, Kriegslanze und Andertalbhänder, woran man die Abkunft aus ritterlicher Reiterei erkennt. Wenn auch sonst eine Reiterschwadron aus 50 Reitern besteht, ist die Lanzenreiterschwadron folgendermaßen zusammengesetzt: Zu je zehn Reitern kommen drei deutlich leichter bewaffnete Knappenartige, zu diesen 40 dann eine wechselnde Anzahl an Botenreitern, Bläsern, Trommlern und Standartenträgern. Macht euch die Mühe und zählt dieses meist recht überflüssige Reitervolk – daran könnt ihr ersehen, ob ihr adlige Ritter in ihrer Festtags-Tjosterüstung vor euch habt oder erprobte Kriegerleute in Kampfgesteckzeug.

Allerdings seit gewarnt, auf einen einzelnen **Ritter** mit Wappen im Getümmel des Kampfes herabzuschauen! Die rundergefalligsten unter ihnen kämpfen einzeln dort, wo ihresgleichen am dringenden gebraucht wird. Und so mancher Ritter hat durch sein Ausharren für den Rückzug leichterer Reitereinheiten oder verletzter Gefährten sein Leben gegeben.»

Bemerkungen über das Fahren

Nicht minder wichtig sind in einer Armee die gefahrenen Pferde. So gibt es in einem Regiment des Kalifats auch (immer noch) zwei Schwadronen Streitwagenfahrer. Die Tulamiden-Gespanne werden eigens für diesen Zweck im *Harem Khablas* gezogen, während die Mherweder Stellmacherei des *Kholem ben Karim* neben den berühmten Sichelwagen auch Sänften und anderes herstellt. Ebenso bekannt ist der Streitwagen in Aranien und Almada, wobei es dort unter dem müßigen Adel in letzter Zeit geradezu Mode geworden ist, den vierspännigen, zweirädrigen Streitwagen auch zu Präsentations-, ja, sogar zu Sportzwecken zu fahren. In mehreren größeren Städten, allen voran Gareth, gibt es Arenen für Wagenrennen, deren Jahresabschlußrennen häufig in trunkenen Volksfesten ausarten. Die bekannteste Wagnerei des Mittelreiches ist die der Familie *Ferrara* in Gareth.

Für ein ziehendes Heer bedeutender sind allerdings die meist

kaltblütigen Zugpferde vor den Troßwagen und vor Geschützen und Belagerungsgerät. Die kleinste Einheit an einem Leichten Katapult besteht somit aus dem Katapult, dem Zugpferd, einem Schützen, zwei Handlangern und dem Pferdebuschen.

Meist völlig anderen Anforderungen müssen die Zugpferde des Friedens genügen: So soll der Ackergaul vor dem Pflug und dem Heuwagen zwar ebenso geruhsam, stark und arbeitswillig sein, muß aber nicht unerschrocken im Aufmarsch des Heeres seine Arbeit tun. Das Kutschroß muß zuvorderst verträglich im Mehrspanner gehen, dann gesund und schnell sein. Ein vom Erscheinungsbild aufeinander abgestimmtes und miteinander gut ausgebildetes Gespann erzielt in der Regel gemeinsam verkauft einen weit höheren Preis als der Einzelverkauf der Pferde. Das Wagenpferd des wohlhabenden Bürgertums und des Adels dagegen wird in erster Linie rassig und edel in Ausdruck und Gang gewünscht.

Für all diese Aufgaben und Wünsche gibt es in Aventurien die passenden Pferde, so daß jeder ein geeignetes Tier finden sollte. Nur eines kann allein ein mythisches Roß: Allen Anforderungen gleichzeitig gewachsen sein!

Reitkunst und Gebrauchsreiterei

Die *Hohe Schule der Reiterei* bedeutet für viele Mittelreicher das perfekt ausgebildete Schlachtroß. Das in sorgfältiger Schulung über lange Jahre gearbeitete Roß vermag nicht nur auf den kleinsten Wink seines Reiters hin zu reagieren, nein, es wird auch im Schlachtgetümmel selbständig steigen, ausschlagen und trampeln und zu guter Letzt gar über dem gestürzten Ritter verharren, damit er nicht von den schweren Hufen anderer Rösser zu Tode getreten wird.

Die *Kunst des Reitens* bedeutet dem Novadi in erster Linie die Hingabe an sein Roß. Schon die Stute seines Fohlens wird er sorgsam aussuchen und dem Fohlen von Geburt an besondere Aufmerksamkeit zollen. Es käme dem Novadikrieger nie in den Sinn, einem Fremden sein Roß zur Ausbildung zu überlassen. So wird das Fohlen in seiner Obhut zum Pferd und lernt dabei sehr früh die Eigenheiten seines Herrn kennen. Einem ausgebildeten novadischen Streitroß sagt man nach, daß es die Gedanken seines Reiters lesen kann, um seine Wünsche umgehend zu erfüllen. Was ihm an Schwere und Tragfähigkeit zum Ritterpferd fehlt, gleicht es mit Wendigkeit, Schnelligkeit und besonders Klugheit aus. So ist das novadische oder tulamidische Kriegsroß allein in der Lage, zum Beispiel die 'Stille Wacht' zu erlernen.

Pferdekunst in Vollendung nennen die Gaukler und Zirkusreiter ihre Art der Dressur von Pferden und Ponys zum alleinigen Nutzen der atemberaubenden und schönen Vorstellung der Tiere auf Gauklerplätzen oder Reitbahnen des Adels.

Die *Reitkunst* wiederum leitet sich von der Hohen Schule der Kriegersreiterei ab, wenn sie auch zum großen Teil ihren Gebrauchswert verloren hat und nun ein Roß vorstellt, das ausdrucksvoll unter dem Reiter in erhabener Haltung in allen Gangarten geht, Drehungen und Sprünge, Seitwärtsgänge und das Steigen und vieles mehr mit unglaublicher Leichtigkeit vollführen – etwas, das erst nach langen Jahren sorgfältigster Ausbildung erreicht wird.

Reitakrobatik bedeutet das ruhige, verantwortungsbewußte Pferd, das aufmerksam seine Runden zieht, während ein Akrobat oder auch einmal ein Narr auf seinem Rücken – manchmal auch unter seinem Bauch – gewagte Kunststücke vollführt, sei es ein Handstand, sei es das Jonglieren mit brennenden Fackeln oder gar die Pyramide aus mehreren Menschen auf den Rücken dreier nebeneinander galoppierender Pferde.

Die *Freiheitsdressur* dagegen zeigt das Pferd ohne Sattel und Zaum, einzeln oder in der Gruppe in vollendeter Bewegung, wie gebannt den Anweisungen seines Meisters oder seiner Meisterin folgend. Dazu eignen sich in erster Linie edle und kluge Pferde, insbesondere Hengste, die zu Imponiergehabe neigen.

Gebrauchsreiterei schlußendlich nennt man dagegen alle Spielarten der Pferdeausbildung und Nutzung, in der das Pferd als Reittier helfen soll, Entfernungen in kurzer Zeit zu überwinden. Die 'Meister der Gebrauchsreiterei' sind die Botenreiter, seien es nun die *Beilunker Reiter* auf ihren eigens dafür gezüchteten Rössern, die *Blauen Pfeile*, die *Silbernen Falken*, der *KBKD* oder die *Vinsalter Windreiter*. Es geht ihnen darum, auf einem unerschrockenen und ausdauernden Pferd mit der geringsten Kraftanstrengung möglichst große Strecken in kürzester Zeit zu überwinden.

Botenpferde haben eine anspruchsvolle Schulung hinter sich: Zum einen wurden sie auf Leichttrittigkeit und Ausdauer trainiert, zum anderen an alle denkbaren 'Schrecknisse' ihrer zukünftigen Aufgabe gewöhnt – seien es eine schmale, hohl klingende Brücke, ein kläffender Hund, das Zischen von Pfeilen oder Kampfgetümmel.

Ein gutes Wanderreitpferd – und um ein solches sollte es sich in der Regel bei dem Pferd Ihres Helden handeln – gleicht in seinen Eigenschaften zuallererst einem Botenpferd. Sicher ist Schnelligkeit nicht oberstes Gebot – aber Unerschrockenheit und Umgänglichkeit erleichtern das alltägliche Leben eines berittenen Wanderers enorm.

Vieh- und Roßmarkt

»Als mich mein Vater das erste Mal auf den Pferdemarkt mitnahm, glich dies in meinen Kinderaugen einem Fest, war ich doch mit meinen sechs Götterläufen selten einmal vor die Mauern Gareths gekommen. Der Markt nun liegt außerhalb der Stadtmauern am Rand des Stadtteils Roßkuppel – ich wußte auch kaum einen Ort innerhalb der Mauern, der dieser Menge an Tieren und

Menschen genügend Platz zu bieten vermöchte. Dort werden nicht nur Pferde feilgeboten, sondern auch Esel, Hunde, Ziegen, Schafe, Weidener Rinder, ja, an diesem Tag sah ich zum ersten Mal in meinem Leben gar einen aranischen Strauß! Die Händler und Bauern haben ihre lebende Ware in hölzernen Käfigen, an einen der eingeschlagenen Pfosten gebunden oder in einem Geviert

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

Die Pferde stehen aufgereiht an langen Anbindebalken in mehreren 'Gassen'. Die meisten, die ich sah, wirkten ruhig, ja, die meisten der schweren Arbeitspferde fast stoisch trotz des Lärms und der vielen scharfen und fremden Geräusche. Nur einige hochblütige Rösser tanzten an ihren Stricken umher und ließen ein Vorführen und Probereiten zu einem abenteuerlichen Unternehmen werden! Die Pferdehändler priesen ihre Ware mit solch phantastischen Worten an, daß ich schier glaubte, hier die Pferde aus den Märchen vor mir zu haben: Keines konnte so mutig sein wie die Tralopper Riesenstute dort, keines so schön und klug wie der Elenviner Hengst, keines von so großer Zukunft wie das Warunker Fohlen. Ich hätte sie alle kaufen mögen. Mein Vater aber war nur auf der Suche nach zwei guten Zugtieren. Soweit ich mich erinnere, hat er damals Lore und Levira vom alten Gerold gekauft. Mein Vater und der Händler kennen sich schon von Kindesbeinen an und wissen, was sie voneinander zu halten haben. Solche Bekanntschaft ist bei der Menge an Roßtäuschern und Pferdedieben Gold wert! Denn auch den umhergehenden Marktbütteln gelingt es kaum, diesen Leuten das Handwerk zu legen. Und hat man einmal per Handschlag ein Pferd gekauft, das sich als ungesund erweist, findet sich der Betrüger in den seltensten Fällen wieder. Da hat dann auch die Anzeige beim Marktgericht kaum mehr einen Sinn.

Nun, damals wußte ich von solchen Dingen noch nichts; und als ich das kleine, weiße Pony sah, das traurig just in dem Herzschnal unseres Vorüberstreichens den Kopf hob und mich anblickte, war es um mein Kinderherz geschehen. Es war ein mageres Tier, ungepflegt und mit einem schäbigen Strick zwischen zwei etwas größere Ponys gebunden. Gerade die Bißwunde auf seinem Rücken weckte mein Mitleid, und ich bettelte und bat, bis mein Vater sich bei einem abgerissenen ausschauenden Kerl nach dem Preis erkundigte. Mein Vater wäre nun kein Händler, wenn ihn die unverschämte Forderung nicht zum Feilschen gereizt hätte. Und trotz des schließlich akzeptablen Preises für ein krankes und nicht mehr junges Paavipony erkundigte er sich schließlich auch nach dem Leumund des jungen Bauern, bevor er mir nachgab und 'Schneeflocke' erstand. Wenn ich damals gewußt hätte, wie viele Tränen und Mühe mich die Wunde und der bockige Eigensinn des Pferdechens noch kosten würden, hätte ich es mir damals vielleicht noch anders überlegt. Aber so war ich auf dem Nachhauseweg eine der stolzesten Pferdebesitzerinnen, die je den Garethher Viehmarkt verlassen haben.«

—Tareka Rebaken, Händlerin aus Gareth

Für den Erwerb eines Reit- oder Zugtieres gibt es mehrere Orte, die für eine Suche nach dem passenden Tier zu angemessenem Preis in Frage kommen. Die größte Auswahl wird es aber immer auf einem der ungezählten Viehmärkte geben, die je nach Größe der Ortschaft zweimal im Götterlauf, einmal im Monat, in der Woche oder gar – in Städten mit mehr als 10.000 Einwohnern – jeden Tag außer an Feiertagen stattfinden.

Natürlich besteht auch die Möglichkeit, die Ställe eines Pferdehändlers direkt aufzusuchen, sich an ein Gestüt zu wenden oder von einem Bauern zu kaufen. Nur ist dort die Wahl sehr begrenzt und fehlende Konkurrenz (in bekannten Gestüten auch der Gestütsname alleine – so sie überhaupt an 'dahergelaufene' Abenteurer verkaufen) treibt die Preise in die Höhe. Und man soll nicht annehmen, der einfache Bauer wüßte nicht um den Wert seiner Tiere! Auch kann er es sich nicht leisten, einfach so ein Pferd, Pony, Esel oder Karen zu verkaufen. In

den meisten Fällen benötigt er zum einen seine Tiere für die bäuerliche Arbeit, zum anderen ist er selbst nicht in der Lage, die für Arbeitstiere üblichen Marktpreise zu bezahlen. Er ist auf eigene, mühevollte Nachzucht angewiesen – oder das Glück, daß der Nachbar zwei Zicklein und einen Bock gegen einen Jährling tauschen möchte.

Auf dem Viehmarkt sind die Preise abhängig vom Alter, der Rasse und eventuell Abstammung, von der Gesundheit und dem Ausbildungsstand der Tiere. Auch wird ein Garethher Händler für die aus dem Süden in verlustreichem Treck eingeführten Tulamiden leicht den vierfachen Preis ansetzen im Vergleich zu dem tulamidischen Händler in Mherwed. Im allgemeinen ist es sinnvoll, Pferde in der Gegend zu kaufen, wo sie auch gezüchtet werden. Sie sind erheblich billiger, haben keine auszehrende Reise hinter sich und einen meist bekannten und im Zweifel einmal nachprüfbaren Ausbildungsstand. Die Angaben für Reit- und Zugtiere in der Preisliste verstehen sich als Richtlinien für den Kauf eines durchschnittlichen Tieres auf einem Viehmarkt seines Zuchtgebietes. Sowohl um bis zu 60% niedrigere Preise (das entspräche bei einem unerfahrenen Pferd in etwa dem Schlachtpreis) für verletzte, entkräftete oder alte Tiere als auch eine Verzehnfachung beim Kauf eines berühmten Rennpferdes sind dabei möglich.

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

Roßkrankheiten

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

»Zuvörderst sei genannt die Rösser-Keuch, kennbar an Rotz aus Nas und Aug und dem pfeiffenden Gekeuch des Thiers. Da die Keuch rasch durch üblen Geist von Rosz zu Rosz zu springen vermöchte, manchmal gar auf den Reitersmann, ists erkrankte Thier alsbald zum Todt zu führen und der Kadaver der Flamme zu überantworten.

Zum zweiten sei genannt der Roszfluch, der das Rosz schwanken und wie dumm ausschauen läßt. Wenn's nicht vergeht, mache man im äussersten Fall Roszsuppe aus ihm.

Zum dritten sei genannt die Bauchschlägigkeit, als dasz das Rosz nicht

richtig zu atmen versteht und sich der Bauch weit einziehet und so die Arbeit nicht tun kann, die wohl erwartet. Dem Schlachter führe dies Thier zu:

Zum vierten sei genannt der Dämonenraub, der das Thier mit Tränenflusz erblinden lasset. Verkaufe die Stute dem Züchter, auf dasz sie gesunde, den Hengst aber töte.

Zum fünften sei genannt der Windschnapper, der Luft schlucket und am Bauchgrimmen leidet. Gib es dem Schlachter, bevor es elendiglich zugrundegeht und zu nichts mehr zu gebrauchen sei.

Zum sechsten sei genannt die Rösser-Krätz, die dem Thier das Fell raubet. Pflege es mit der Salbe aus Koble und Pech, bis es gesundet, und verkaufe es dann.

Zum siebten sei genannt das Lahmgehen. So das Rosz lahm auf einem Bein, so lasz es gesunden, so auf zweien der Beine, so verkauf es zur Hälfte des Üblichen, so auf mehr Beinen, so lasz es schlachten.

Zuletzt sei genannt ein jegliche Wunde am Rosz. Gib der Person zu dem wundigen Rosse ein heilend Kraut dazu, so dasz nicht die Wundschwäre den Kauf ungültig mache.»

—aus dem Teshkaler Rosz-Spiegel, 245 v.H.

Noch erwähnt werden muß, daß ein Beinbruch in aller Regel zur Notschlachtung eines Pferdes führt, außer es ist zum Zeitpunkt des Unfalls ein magiekundiger Heiler an Ort und Stelle, der sich bereiterklärt, durch einen Zauber das Tier zu heilen. Auch gibt es sicher mehr Pferdekrankheiten als oben erwähnt. Für ein stimmungsvolles Spiel sind diese aber in den seltensten Fällen vonnöten, so daß wir hier auf eine ausführliche pferdeheilkundliche Abhandlung verzichten wollen.

Der Roßarzt

Der Roßarzt ist dem Kurpfuscher im allgemeinen weitaus näher als dem Medicus. Nicht umsonst nennt man einen Heilungsversuch mit sehr rabiaten Methoden eine *Roßkur* ...

Einen guten Tierarzt in Aventurien zu finden, ist ein Abenteuer für sich. Wenn jemand im Umkreis mehrerer Tagesreisen etwas von Pferdeheilkunde versteht, ist es meist der Stallmeister eines Gestüts, der aus langer Erfahrung schöpft, vielleicht ein wandernder Aves-Geweihter, der sich dem Pferd als Rahjas Geschenk verpflichtet fühlt, eine tierliebende Tochter Satuaris oder ein Druide (die beide kaum ein Aushängeschild an ihrer Hütte haben werden).

Leichtere Verletzungen, Krankheiten und Vergiftungen heilt man am besten auf die Weise, wie man es bei seinem Gefährten täte, und betet zu Peraine, daß es dem Tier helfen möge. Bei ernsthaften Erkrankungen und Wunden wird dem Heldenroß am schnellsten mit Magie geholfen sein (Aufschläge nach Maßgabe des Meisters).

Und manchmal ist der waidgemäße Schnitt die beste, wenn auch traurigste Hilfe für ein leidendes Tier.

Die Tricks der Roßtäuscher

Auch wenn in Aventurien der Pferdediebstahl hart bestraft wird, ist die Arbeit der Roßtäuscher zwar eine ungern gesehene und wird als Betrug geahndet – aber selten einmal läßt sich einer dieser meist fahrenden und in einem losen, sich unterstützenden Bund „organisierten“ Pferdehändler dingfest machen. Sie sind nicht nur begabte und gerissene Händler, die sehr viel von ihrer Ware verstehen, nein, sie besitzen auch über eine gehörige Portion Menschenkenntnis, so daß sie sich ihre Opfer auszusuchen wissen, und ein unglaubliches Talent im Lügen.

Zumeist handeln sie nicht mit gestohlenen Pferden, da das ein wahrhaft gefährliches Gewerbe ist. Sie kaufen geschundene Beutepferde oder alte und kranke Gäule, die manchmal kaum mehr ihren Schlachtpreis wert sind, füttern sie ein wenig auf, 'schminken' sie und verkaufen sie als gesunde Arbeitstiere. Um einen geschminkten Gaul zu erkennen, muß ein Held sowohl eine gelungene *Sinnesschärfe-Probe* ablegen als auch einen gewissen TaW im *Reiten* (und manchmal sogar in *Heilkunde* und *Magiekunde*) aufweisen.

Die Arten des 'Schminkens'

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

—das spezielle Schminken: Brandzeichen oder andere Besitzkennzeichen werden zum Beispiel durch geschicktes Überbrennen verändert.

—das magische Schminken: Über das Tier wird ein Illusions- oder Beherrschungszauber gelegt; meist ist der Zauber keinem genauen Ursprung zuzuordnen, da einige der besten Roßtäuscher Magiedilettanten sind.

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

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

—das schneidende Schminken: Bei lahrenden Pferden angewandter Schnitt an einer bestimmten Stelle des lahrenden Beines; so werden ihm die Schmerzen genommen und es wird das kranke Bein nicht mehr entlasten – und sich jede Aussicht auf wirkliche Genesung nehmen; auch unter Roßtäuschern nicht gerne gesehen, von Rahjagläubigen als Pferdemißhandlung gewertet.

Das Talent *Schminken* ist als Berufsfertigkeit sowohl bei einem Händler als Spezialisierung oder einem Phexgeweihten als Überbleibsel seines elterlichen Hintergrundes möglich. Voraussetzungen sind dabei, daß die Talente *Reiten*, *Abrichten*, *Pflanzenkunde* oder *Alchimie*, *Bekehren/Überzeugen* oder *Lügen*, *Menschenkenntnis* und *Feilschen* je einen Mindestwert von 4 aufweisen. Die Berufsfertigkeitspunkte können bei entsprechenden Proben als Bonus genutzt werden.

Die Ausbildung des Reit- und Zugtieres

»Um ein edles Roß zu schulen, bedarf es nicht nur des Wissens um die Winke des Reiters, die dem Rosse die Richtung zeigen — vielmehr ist es ein ewiges Wechselspiel zwischen dem Willen des Tieres und dem Verstehen des Menschen, dem sich eifrig Fügen des Rosses und dem Willen des Reiters.«

—Reiterei der Ritter, Ksl. Rittmeister Alrik von Wehrheim; 54 v.H.

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

—gebört in einer Kaschemme in Trallop, 23 Hal

»Zähmen? Ich verstehe nicht, was du mit diesem Wort sagen willst, talar. Firnstern ist meine Freundin.«

—eine ungenannte Steppenelfe, 20 Hal

Es gibt mehr als einen Weg, ein Pferd zu schulen. Die Lehren unterscheiden sich nicht nur von Rasse zu Rasse, ja, von Gestüt zu Gestüt, sondern bereits von Ausbilder zu Ausbilder. Im aventurischen Sprachgebrauch ist dies der **Zureiter**, der bei einem Meister seines Faches in die Lehre gegangen ist, seine eigene Meisterschaft allerdings nur durch Erfahrung erreichen kann. Kein Pferd ist wie ein anderes, und was bei dem einen Roß hilft, kann beim nächsten versagen. Daher sind die besten Zureiter nicht nur meisterliche Reiter und Abrichter (Talente *Reiten* und *Abrichten* auf mindestens 10) von großer Geduld, sondern auch mit einer hohen Intuition und einem guten Charisma gesegnet — zusätzlich zu ihrer körperlichen Gewandtheit und manchmal einer guten Portion Mut.

Der Weg zum ungarbeiteten Tier

Ein *ungearbeitetes* Tier im Sinne der Werte- und Preisliste ist im allgemeinen das noch nicht ausgewachsene Exemplar, das noch nie einen Sattel oder einen Zaum gespürt hat. Bei *Strauß* und *Hund* ist dies mit dem ersten Geburtstag, bei *Pferden*, *Ponys*, *Eseln*, deren Kreuzungen und *Ochsen* im Alter von zwei Jahren, bei *Kamelen*, *Karenen*, *Elchen* und *Dachsen* im Alter von drei, bei *Elefanten* im Alter von vier Jahren der Fall.

Diese Tiere sind meist an den Menschen als Hirte und Futtergeber gewöhnt, sprich zahm, und aus dem Jungtieralter bereits soweit heraus, daß nun behutsam mit einer Schulung begonnen werden kann. Zureiter bekommen die Tiere üblicherweise in genanntem Alter. Ausnahmen sind hierbei die Reiterpferde der Südländer und die Firnpomys, die bereits als Fohlen aufmerksam erzogen werden und von klein auf lernen, ein Halfter zu tragen und sich daran führen und anbinden zu lassen, ohne Scheu Berührungen am ganzen Körper zu dulden und auf ihren Namen zu hören. Solch eine frühe Schulung erleichtert alle folgenden Abrichten-Proben des Zureiters um einen Punkt.

Der Weg zum unerfahrenen Tier

In den folgenden zwei Jahren wird das Tier zu einem *unerfahrenen* Arbeitstier geschult. Im ersten halben Jahr wird der Zureiter das Vertrauen des Tieres gewinnen und zum Beispiel durch planvolle Orbusarbeit die Kraft und Gewandtheit für die spätere Belastung aufbauen. Das Tier wird Zaum und Sattel oder Zuggeschirr kennenlernen. Im folgenden halben Jahr wird es langsam immer mehr belastet, bis es in der Lage ist, einen Reiter zu tragen oder einen Leiterwagen zu ziehen. Das nächste Jahr nutzt man dazu, es leichte, dann immer schwere Übungen oder Arbeit verrichten zu lassen, bis es als junges, ausgewachsenes Tier sein Arbeitsleben beginnen kann.

Diese Ausbildung wird für ein Rassepferd auf einem Gestüt stattfinden, für das Wagenpferd eines Händlers durchaus auch auf der Reise, der den Dreijährigen mit stetig zunehmender Zugbelastung neben ein erprobtes Pferd spannen wird.

Ausnahmen von solch einer zeitaufwendigen Schulung gibt es vielfach. In der Weidener Gegend wird das Hirtenpferd nicht selten im Alter von drei Jahren in einer kurzen Woche 'eingebrochen' und daran anschließend ohne Umstände zur Arbeit eingesetzt. Bei den Orks wird dagegen ein Pony hauptsächlich durch strenge Strafen innerhalb kurzer Zeit gefügig gemacht. Schwerwiegender als dieses schnelle Einbrechen ist, daß manche dieser Tiere der plötzlichen Belastung nicht gewachsen sind, was man meist erst Jahre später an der kürzeren Arbeitsfähigkeit ermaßen kann.

Berufsfertigkeit Zureiter (IN/CH/GE)

Zureiter wird man viele finden, sei es in den Gestüten, an den Kriegerakademien oder unter den Bediensteten so mancher Adliger. Auch kann man bei jedem Novadikrieger, der sein eigenes Schlachtroß reitet, getrost davon ausgehen, daß sein Wissen in der Schulung eines novadischen Schlachtrosses beachtlich ist. Auch viele nördliche Krieger und Amazonen beherrschen die Grundlagen des Zureitens, ebenso die Völker der Nivesen und Norbarden, auch wenn diese eher Karene und Paaviponys für die Wanderschaft abrichten und nicht Rösser für den Kampf. Die meisten Zureiter sind auf eine Tierart, manchmal sogar eine Rasse spezialisiert, können aber durchaus bei der Schulung anderer Reittiere auf ihr Wissen zurückgreifen. Weniger geläufig ist, daß ein Zureiter sich auch der Ausbildung von Zugtieren widmen kann — so er selbst die Kunst des Fahrens beherrscht. Viele fahrende Händler verstehen sich darauf, auch wenn sie zuweilen kaum reiten können. Von Rugo Meglan, der über einige Jahre im Gareth Hippodrom Sieger in der Offenen Klasse war, erzählt man sich gar, daß er selbst einen Löwen für den Zug habe abrichten können — im Sattel dagegen wäre er keine zwölf Schritte weit gekommen.

So spricht wenig dagegen, wenn manch ein Held vor seinem Abenteuerleben die Grundlagen des Zureitens erlernt hat. Damit ist er in der Lage, ein Reit- oder auch Zugtier von einer Ausbildungsstufe zur anderen zu schulen, wobei der Talentwert Zureiter als Bonus auf die Abrichten-Proben verwendet wird. Bei anderen Tieren kann der Meister entscheiden, ob der halbe Talentwert als Erleichterung herangezogen werden kann. Bei besonderen Kunststücken sind vom Meister bestimmte Aufschläge auf die Proben sinnvoll.

Der Weg zum erprobten Tier

Um ein Arbeitstier für den Wagen oder den Sattel zu einem *erprobten* zu machen, bedarf es selten mehr als der routinieren Arbeit. So lernt es alltägliche Situationen, Anforderungen und Gefahren kennen, denen es nun mit Gelassenheit begegnen wird.

Anders sieht es mit den Tieren aus, die eine sehr spezielle Ausbildung erhalten sollen, seien es Schlachtroß, Rennpferd, Botenpferd oder Zirkustier. Für sie bedeutet das Jahr vom unerfahrenen zum erprobten Pferd erst den Abschluß ihrer Grundschulung; den allerletzten Schliff ihres Könnens erhalten sie später. Unter anderem wird dies damit begründet, daß so nur die geeigneten Tiere die aufwendige und schwierige Ausbildung erfahren. Auch ist anzumerken, daß ein solchermaßen sorgfältig und behutsam zugerittenes Tier die größte Zahl an Jahren unter dem Sattel oder vor dem Wagen nutzbar sein wird.

Der Weg zum geschulten Tier

Soll ein Tier für eine sehr spezielle und anspruchsvolle Aufgabe herangezogen werden, bedarf es weiterer sechs Monate bis zu zwei Jahren, um ein solcherart *geschultes* Tier vollständig auszubilden. Prinzipiell ist für fast jede Gattung und jede Rasse eine solch vollendete Schulung denkbar. Beispiele neben dem bekannten Schlachtroß und dem Streitwagenpferd sind die Zirkustiere, die Firnponys der Steppenelfen, durch nichts zu erschütternde Botenpferde oder die Gespanne mancher Linienkutschen. Für jede dieser Zielsetzung ist ein meisterlicher Zureiter vonnöten (Talente *Reiten* und *Abrichten* sowie die

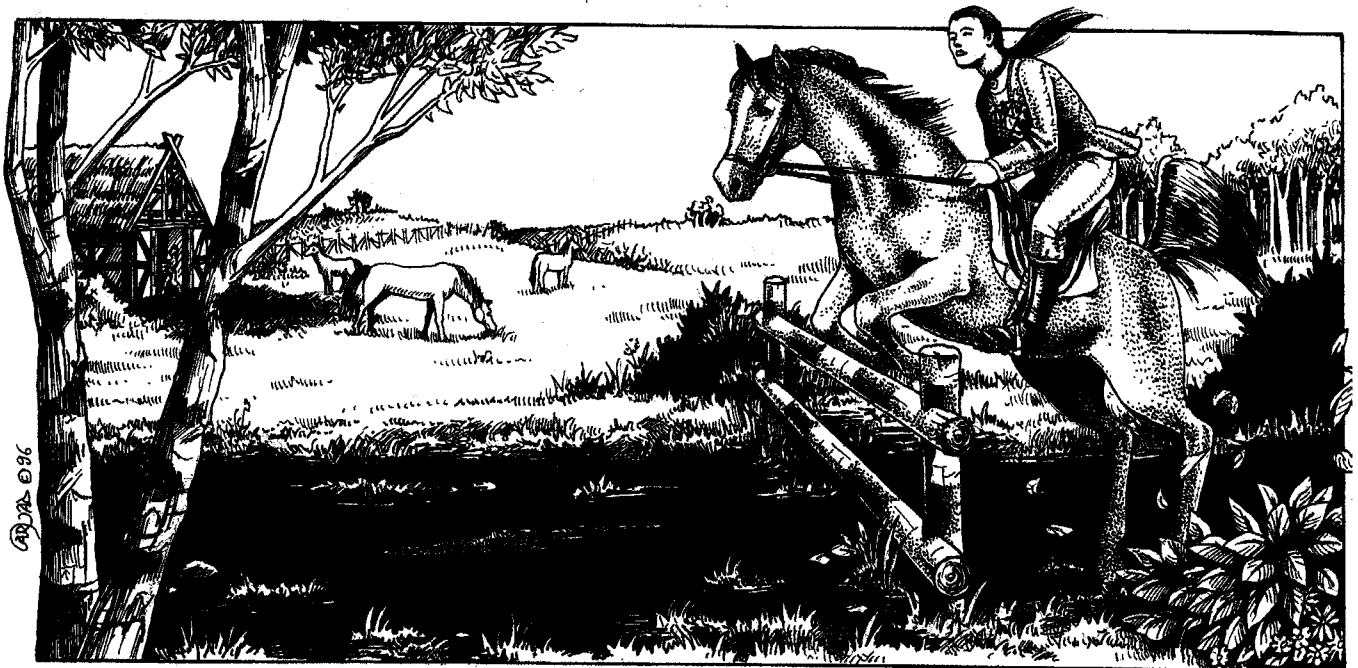
Berufsfertigkeit *Zureiter* meisterlich). Daher wird ein Held selten sein Schlachtroß selbst ausbilden, sondern für etwa 300 Dukaten sein unerfahrenes Roß für anderthalb Jahre in die Hände eines Zureiters geben.

Zu allen vier Ausbildungsschritten ist zu sagen, daß sie zum einen sehr zeitaufwendig sind und zum anderen verlangen, daß das Tier trotz noch nicht vollständiger Einsatzfähigkeit wie ein arbeitendes Tier ernährt und versorgt werden muß – keine leichte (zumeist sogar unmögliche) Aufgabe während eines unruhigen Abenteuerlebens.

Gerade die Schulung eines Tralopper Riesen kann immense Summen verschlingen, frist er doch gut und gerne 20 Stein Hafer und Rüben und sechs Portionen Heu oder Gras und benötigt zudem 25 bis 50 Maß Wasser und etwas Salz am Tag; für ein Pferd, das nicht nur auf der Weide stehen soll, genügt frisches Gras alleine nicht.

Ein Zwergenpony begnügt sich zwar mit etwa zwei Stein Rüben oder Hafer und etwas Weide, Wasser und Salz, aber auch dieses muß alle sechs bis acht Wochen zum Hufschmied und kann zudem genauso verletzt oder krank werden wie ein Tralopper.

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



Proben, Aufschläge, Erleichterungen

Die notwendigen Proben, um ein Pferd selbst auszubilden, sollte der Meister zusammen mit dem jeweiligen Spieler festlegen. Wir empfehlen *Abrichten*-, *Reiten*- sowie *Loyalitäts*-Proben; zudem können *Charisma*- und *Jähzorn*-Proben in manchen Situationen sinnvoll sein. Jedes Tier hat in seiner Wertetabelle einen *Loyalitätswert*, die die für seine Rasse durchschnittliche Folgsamkeit ausdrückt. Diese läßt eine grobe Einteilung zu, wie schwierig es ist, das Tier zu zähmen und abzurichten. So ist es zum Beispiel bei weitem leichter, ein Zwergpony zum ruhigen Stehenbleiben zu erziehen als einen hochblütigen Elenviner. Nehmen Sie diese Werte als Richtschnur für die Höhe der Aufschläge.

Des weiteren gibt der Stand der Ausbildung auf jede Reit-/Fahrprobe, die nicht aufgrund des Zureitens verlangt wird, eine Erleichterung oder Erschwerung:

ungearbeitet: +3/(im Kampf +6)

unerfahren: +1/(im Kampf +3)

erprobt: -1/(im Kampf +1).

geschult: -2/(als Streitroß/Streitwagenpferd im Kampf -3, sonst -1)

Die Kampfmodifikationen gelten nur für das *eigene* Tier. Schwingt sich ein Kämpfer während eines Gefechtes auf ein ihm fremdes Reittier oder in einen fremden Wagen, erschweren sich die Proben um drei Punkte!

Optionale Regeln

Sehr gut gelungene Talent-Proben des Zureiters können die nachfolgenden Proben zur Schulung des Tieres um jeweils 1W6 Punkte erleichtern, da der Held für dieses Tier offensichtlich ein besonderes Gespür hat. Fällt sogar einmal eine Doppel-Eins, so zeigt das Tier eine überraschende Eigenschaft, die man in ihm nicht vermutet hätte. Bestimmen Sie diese mit dem W6 aus der Tabelle *Artigkeiten*.

Mißlungene Proben dagegen können wiederholt werden, allerdings mit einer Erschwerung von 1W6 Punkten – das Tier ist von dem vorangegangenen Versuch verwirrt. Bei zwei hintereinander mißlungenen Proben ist die Erschwerung 1W6+3 – vielleicht sollte man doch einen erfahrenen Zureiter um Hilfe bitten? Drei aufeinanderfolgend mißlungene Proben (oder der Wurf einer Doppel-20) verstören das Tier dermaßen, das es Angst vor seinem Ausbilder bekommt und zudem etwas Unerwünschtes gelernt hat. Bestimmen Sie mit Hilfe eines W6 und der Tabelle *Unarten*, um welche Unart es sich handelt. Eine solche einem Tier abzugewöhnen, bedarf es nun end-

gültig meisterlicher Fähigkeiten. Für die weitere Ausbildung muß jede Probe für dieses Tier zusätzlich mit einer Erschwerung von 2W6+3 Punkten abgelegt werden.

Zusätzlich verändert sich der *Loyalitätswert* mit dem Fortschreiten der Ausbildung wie in der **Tabelle: Reittiere** angegeben. Wenn das Tier während der gesamten und erfolgreichen Schulung bei einem Zureiter verbleibt, der schließlich auch das Tier reitet oder fährt, gilt für dieses Tier und gegenüber dieser Person immer ein um zwei Punkte höherer *Loyalitätswert*!

Und auch wenn das schließlich fertig ausgebildete Tier noch etwas Neues hinzulernen soll, denken Sie bitte an mögliche Erleichterungen oder Aufschläge.

Artigkeiten

1: Das Tier hört sofort auf die Nennung seines Namens und kommt leise herbei – der *Loyalitätswert* steigt allgemein um 1.

2: Das Tier entwickelt besonderen Mut (MU und AT +1).

3: Das Tier entwickelt ein besonderes Geschick (Ausweichen +1).

4: Das Tier entwickelt eine besondere Stärke (KK und TP +1).

5: Das Tier folgt feinsten Winken des Reiters (*Reit-/Fahr*proben um 1 erleichtert und *Loyalitätswert* um allgemein um 1 erhöht).

6: Das Tier bezeugt sein besonderes Vertrauen zu seinem Zureiter (*Abrichten-/Reit-/Fahr*proben für den Zureiter um 2 erleichtert, der *Loyalitätswert* wird um 2 besser).

Unarten

1: Das Tier kaut alles an, was in die Reichweite seines Mauls kommt – die Kosten erhöhen sich dadurch um 2 S pro Woche.

2: Das Tier versucht den Zureiter zu beißen, wenn dieser ihm nahe kommt – gegenüber dem Zureiter wird der *Loyalitätswert* um 1 gesenkt.

3: Das Tier versucht jeden zu beißen, der ihm nahe kommt – *Loyalitätswert* allgemein -1.

4: ein Huftier schlägt bei der kleinsten Mißmutigkeit drohend aus; Hund, Dachs und Strauß knurren und fauchen bei jeder Annäherung – LO allgemein -1, zusätzlich wird der Mut um 1 gesenkt.

5: das Tier läuft bei jeder Gelegenheit davon und mag sich dann nicht einfangen lassen – *Loyalitätswert* -2.

6: Das Tier verweigert immer wieder Satteln, Zäumen und Anschirren – *Loyalitätswert* -2, zusätzlich erhält das Tier einen Ausweichwert von 10, der nur für die genannten Situationen gilt.

Das Roß und die Mysteria Arkana

»Was Rösser mit der Hohen Kunst der Magie zu schaffen haben? Nun, alleine die Reise zur analytischen Magica Clarobservantia – man denke an den fernen Neunaugensee oder das Wüstenei zu Weiden – wäre doch recht beschwerlich ohne diese fügsamen Kreaturen.«

—Spektabilität Cellyana von Khunchom, neuzeitlich

»Oh, edler Sohn der unergründlichen Mächte der Djinnen, die Rastullab euch in Seiner unzweifelhaften Güte und Hellsicht gegeben, es ist ein besonderes Tier! Ein einmaliges. Schaut in seine Augen, ob Herr mächtiger Magie! Seht Ihr nicht die Weisheit des magischen Rosses, das darum bittet, Euch als seinem Meister dienen zu dürfen. Aber versteht – ich habe viel Mühe gehabt, dieses Rasthullabgeschenk zu solch einem prächtigen Rosse zu ziehen. Der Preis ist hoch, fürwahr, aber zu niedrig für solch ein rares und treues Geschöpf!«

—auf einem Markt in Fasar beim Feilschen um ein Magierpferd

Über die Reit- und Zugtiere und ihre Verbundenheit mit den magischen Kräften Aventuriens wäre viel zu sagen, mehr, als in diesem Band Platz finden kann. Zuallererst sind diese Tiere an sich, wie jedem anderen Reisenden, dem feldforschenden Magiekundigen eine unersetzliche Hilfe.

Und dann gibt es unter den Tulamiden-Rössern die wenigen, die eine eigentümliche Beziehung zu magisch begabten Personen zeigen. Diese erzielen stets sehr hohe Preise und gelten in den südlichen Landen als das edelste Geschenk, das ein Fürst seinem Hofmagus zu eigen machen kann. Man sagt, daß nur jedes einhundertundsiebzigste Tulamiden-Fohlen ein solches **Magierpferd** sei.

Doch nicht nur unter den Tulamiden gibt es solche, auch von den Paavi-Ponys wird derartiges berichtet. Dort sind sie sogar

etwas häufiger, nämlich etwa ein Magierpony auf hundert Fohlen. Das mag mit ein Grund dafür gewesen sein, warum die Steppenelfen diese Rasse als Ureltern ihrer Firnponys gewählt haben, auch wenn manche die Treue der Elfenponys auf das Blut mythischer Elfenstuten zurückführen wollen – was übrigens auch von der Tralopper Zucht und dem Elenviner Vollblut behauptet wird. Da allerdings über den Zauber WEISSE MÄHN nur *eine* dieser Stuten und nur für *einen* Tag gerufen werden kann, ist das sehr unwahrscheinlich. Woher diese Zauberstuten stammen, weiß niemand wirklich zu erklären. So heißt es im 'Bestiarium von Belhanka':

»So ist ein magisch Rosz, denn es hat schier unendlich Ausdauer, und rennt es, hat es die Meile gelaufen, so hat ein Rennrosz nur die Hälfte der Strecke gar hinter sich gebracht. Auch ist der Mutanda als auch der Controllaria nie zu unterwerfen und durch die Schärfe derischer Klingen nicht zu verletzen. So ist die Frage, ob reinweiß oder glänzend schwarz, ist nicht gar vielleicht ein dämonisch Rosz? Doch stinks niemals, so es wohl doch aus der Welt jenseits kommend.«

Nun, so dämonisch wie das **Dämonenpferd Yash'Natam** sind diese magischen Stuten sicher nicht. Yash'Natam soll das Roß Belshirashs sein, eines Erzdämonen, der als Antagonist Firuns gilt. Und wenn sich auch alle Beschreibungen des dämonischen Rosses unterscheiden, so heißt es doch in allen Überlieferungen, daß es von gewaltiger Größe sei, einen eisigen Atem aber glühende Augen habe. Yash'Natam soll sich von Fleisch ernähren – und all' seine Fohlen ebenso. Das könnte eine Erklärung dafür sein, warum eine Anzahl Paaviponys der Finsterlande nun Fleischfresser sind ...

Auch die **Mähren**, wie der Volksmund alle absonderlichen Pferdeerscheinungen nennt, sind in einigen Fällen dämonisch besessene Pferde oder deren Leichname gewesen. Es scheint so, als kämen dafür besonders Rappen in Frage, denn die meisten Mähren besitzen eine schwarzes, stumpfes Fell, das hart über ihr Skelett gespannt erscheint. Vielfach wurde von glühenden Augen und einer unendlich großen Ausdauer berichtet. Seltsamerweise gelingt es den Mähren immer wieder, sich normalen Pferden zu nähern, die dann zwar Unruhe, aber durchaus keine Panik zeigen.

Sehr viel häufiger dagegen sind **untote Pferde und pferdeartige Geistererscheinungen**, sei es, daß sie zusammen mit ihrem

toten Reitern erscheinen, sei es, daß ein unseliger Magier ihre Kadaver mißbraucht hat. In der Dämonenbrache soll es auch eine ruhelose Seele geben, die in Neumondnächten mit einem vierspännigen Streitwagen in lautloser Raserei einherfährt. Natürlich geben solche Erscheinungen dem verbreiteten Aberglauben der Aventurier lebhaften Auftrieb (zitiert nach den Buch der Schlange der Aldare von Vinsalt, 2506 Horas):

»Mit dem Reittier verbindet der Abergläubische so manches, das ihm ein gutes oder schlechtes Omen ist. So glauben die Tulamiden, daß ein Stück Schweifhaar eines Rennsieggers in einem Talisman das eigene Roß beflüge und die Milch einer rossigen Stute die Manneskraft steigere. Hat ein Pferd dagegen zwei verschiedenfarbige Augen, so ist es von einem bösen Djinn besessen. Von den Zwergen heißt es, daß sie tot umfielen, wenn man sie auf einen Esel setze. Elfen dagegen könnten mit ihren Rössern reden, und sähe man am Horizont eine Elfe auf einem Pferd, käme im Laufe eines Mondwechsels Unglück über die Gegend. Ja, manche gehen sogar so weit zu behaupten, daß man ein Pferd mit dem rechten Fuß voran besteigen müsse, um gut an sein Ziel zu gelangen – für einen Ritter mit dem Schwert an der linken Seite ein Ding der Unmöglichkeit!«

Auch gab es immer wieder **magische Artefakte**, die für Reit- und Zugtiere oder ihre Reiter gefertigt wurden. Das bekannteste sind sicher die **Goldenen Hufeisen**, die einem Pferd doppelte Geschwindigkeit und Ausdauer verleihen. Aber auch Zaumzeug, das vor Schlangenbissen schützt, Sporen, die jedes Reittier zähmen, und Hörner, die einen edlen Wildhengst herbeirufen wie die Elfen ihre Stuten, werden in unzähligen Märchen beschrieben. Diese Artefakte sind sehr selten und kostbar. Und meist hat man dazu noch das Pech, daß kaum mehr als eine Ladung über die Jahrhunderte in ihnen zurückgeblieben ist. Und selbst heutzutage sagt man den Pferden immer wieder **magische Kräfte** oder noch Absonderlicheres nach:

»Vor Rabe, dem Pferd von Königin Yppolita, kann man wirklich Angst bekommen! Es ist ja ein wunderschöner Hengst mit seinem licht blaugrauen Fell und der seidigen Mähne und dem Schweif. Aber Augen hat er! Er schaut, als verstünde er wahrhaftig jedes Wort und mißbilligt jeden Scherz. Die Stallmeisterin hat mir anvertraut, er sei ein verzauberter Räuberhauptmann. Und Thore erzählt, der sei der Gräfin von Ilmenstein im Ebernen Schwert zuge laufen. So ein Roß und zugelaufen! Und das Tollste, das mir gerade einer zugeraunt hat, war, daß der Hengst fliegen könnte. Das nun glaube ich wahrlich nicht!«

Hunde

»Ich liebe Hunde, sie sind gar zu possierlich, besonders wenn sie jung sind. Dann haben sie so süße Spitznasen, große, dunkle Augen und einen so tapsigen, torkeligen Gang, als hätten sie zuviel Meskinnes getrunken. Tatsächlich hatte ich auch mal so einen treuen Begleiter, der mir überallhin folgte. Jucho hieß er, dem Marschall nachbenannt, und ein echter Bornländer war er. Groß wie ein Kalb, konnte er selbst Wieseln und Pfeifern den Garaus machen, und so manchen Flegel hat der gute Jucho mir auch tüchtig verbissen. Nur wenn man schwimmen gehen möchte, ist ein Hund, der immer drauf und dran ist, dir das Leben zu retten, und versucht, dich aus dem Wasser zu ziehen, nicht gerade angenehm ...

Wie man es dreht und wendet: Ein nützliches Tier ist so ein Hund schon, er kann Karren ziehen oder Gepäck aufgeschnallt tragen, und wenn man gerade nichts zu beißen hat, so schlachtest du ihn und all das Futter über die Jahre macht sich wieder gut. Den guten Jucho hab ich bei der Belagerung von Boran verwurstet — wir hatten nur Schuhsohlen zu kauen — und mir aus dem Fell ein Paar Schuhe machen lassen. Du siehst: Hunde sind possierliche Tiere.«

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

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

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

Je nachdem, wo man sich umschaute, gehören die verschiedensten Hunde zum Stadt- und Landbild: In Kuslik streunten allerorten ausgemergelte Straßenköter durch die Gassen, in Vinsalt protzt man mit einem reinrassigen Renn- oder Schoßhund, in Al'Anfa sind die Bluthunde gefürchtet, im Bornland die Bornländer beliebt. Selbst die Orks kultivieren Wolfs-Wildhundmischungen, die zu den gefährlichsten Tieren dieser Art gehören, der Winhaller Wolfsjäger ist berühmt für Zucht und Ausbildung, und selbst Geoden sieht man bisweilen in Begleitung der Weißen Berghunde. Der Hund ist und bleibt, was er schon immer war: der beste Freund des Menschen, der in allen Lebenslagen dabei ist und aus der Patsche hilft — und wenn er den Besitzer vor dem Verhungern bewahrt. Auch Helden halten sich gerne Haustiere, und untenstehende

Rassen bieten hoffentlich auch Ihnen die Möglichkeit, sich Ihren ganz persönlichen Begleiter herauszusuchen. Nach Vorbild Ihres eigenen Haustieres lassen sich auch sicherlich noch ganz andere Rassen mit aventurischen Namen kreieren, die sich jedoch an die Werte der Vorlagen anlehnen sollten.

Denn Hund bleibt immer noch Hund und ist dazu da, das Rollenspiel zu variieren, einen Helden, der an dem Tier hängt, vielleicht an dieser Stelle auch verletzlich zu machen, aber nicht als Kavallerie in letzter Minute, die den Helden schließlich doch aus den Fängen des Dämons rettet. Kluge, ausgebildete Hunde können eventuell Fährten und verlorene Gegenstände suchen, apportieren, Eingänge oder aber die persönliche Habe des Helden bewachen, Gegner angreifen und in Schach halten, u.ä. Sehr geeignet sind die größeren Hunde auch zum Transportieren von Lasten, entweder mit speziellen Packgeschirren oder aber kleinen Lastkarren, die die Tiere dann, wie Pferde auch, hinter sich herziehen.

Bornländer

Bornländer erreichen eine Schulterhöhe von dreieinhalb bis viereinhalb Spann. Dementsprechend schwer sind sie auch: Ein großer, gut genährter Bornländer bringt sicherlich seine 60 Stein auf die Waage. Die Tiere wurden in der gleichnamigen Provinz als Hütehunde gezüchtet, was ihnen



noch im Blute liegt, denn sie haben ein ruhiges, gehorsames Temperament. Diese Rasse zeichnet sich durch einen breiten, massigen Körperbau aus, besitzt ein dichtes und halblanges Fell, das von erdbrauner Farbe ist und auf Rücken und Beinen unregelmäßige schwarze

Flecken und Streifen aufweist. Die stumpfe Schnauze und die Lefzen sind schwarz, von gleicher Farbe wie die flatternd herabhängenden kurzen Ohrlappen. Seine buschige Rute trägt der Bornländer meist unternehmungslustig hochgestellt, was gar nicht zu seinem eigentlich melancholisch wirkenden Gesichtsausdruck passen mag. Der Bornländer ist im Grunde ein sehr friedfertiger und harmloser Hund, der sich nicht auf einen Gegner hetzen läßt. Wird sein Besitzer jedoch angegriffen, verwandelt sich das gutmütige Tier in eine gefährliche Bestie.

Firnläufer

Diese Hunderasse wird von Nivesen und Norbarden als Schlittenhund gehalten. Auf Rücken, Kopf und Schwanzoberseite ist das dicke, glatte Fell blaugrau gefärbt, der Rest des Körpers ist weiß. Auch die beunruhigenden Augen weisen meist ein wölfisches Bernsteinengelb auf. Die spitzen Ohren stehen aufmerksam, die Zunge hechelt meist geschäftig, während die mondsichelförmige, buschige Rute unternehmungslustig eingerollt ist. Meist werden sie bis dreieinhalb Spann groß und wiegen etwa 40 Stein.

Firnläufer sind sehr lebhafte Hunde, die beim Laufen und Schlittenziehen ungeheuerliche Ausdauerleistungen an den Tag legen, sechs bis acht Tiere können dabei bis zu zweihundert Stein Gewicht ziehen. Diese Hunderasse ist die einzige, die zu mehreren in einem Gespann geht. Ursprünglich sollen einzelne Tiere dieser Rasse wild unter den Wolfsrudeln gelebt haben, weshalb man sich erzählt, Firnläufer seien jene Wölfe, die (je nach Religion) Ifirn oder Liska ins Antlitz schauen durften, nach dem Firunkult zu dem Zwecke, verirrt Reisenden beizustehen. Wahr ist, daß diese Hunde dem Menschen sehr gehorsam sind und mit Feuereifer die eisigen Weiten bewältigen, daß sie aber zum vollen Madamal dem Klagen der Wölfe lauschen und nicht fortzubewegen sind.

Der Firnläufer ist in Nordaventurien verbreitet und erträgt Schnee und Frost klaglos, fühlt sich aber in südlichen Breiten niemals richtig wohl. Natürlich wird die Rasse dort auf exakte Kommandos abgerichtet, meist sogar scharf erzogen.

Mähnenwolf

Fuchs-auf-Stelzen nennen die Nivesen dieses Tier, das aussieht wie ein Fuchs, groß ist wie ein Wolf und doch zu den Wildhunden gehört. Seine langen Beine lassen ihn über dem Gras der Steppe immer den Überblick behalten, sein Körper ist sandfarben, bis auf die schwarzgefärbte Schnauze, Brust, die lange Mähne am Nacken und die Beine. Die großen Ohren und die spitze Schnauze erinnern sofort an einen Fuchs, und ähnlich wie dieser ist er auch mit viel Aberglauben umgeben: Das Bel-len des Mähnenwolfes kündige einen Wetterumschwung an, sagt man, und seine Blicke könnten Hühner töten.

Hühner sind für den dünnen Wildhund allerdings als Beute schon fast zu groß, sie ernähren sich halb vegetarisch, halb vom Kleingetier, das im Gras der Steppe verborgen ist. Bei den Nivesen gilt ein Büschel seiner Haare als Glücksbringer, und bei diesen ist er auch beheimatet: Die Steppen des nördlichen Aventuriens, wie die Grüne Ebene, die Messergrassteppe bis hinauf nach Riva. Der Mähnenwolf ist kaum zähmbar und bleibt wild.

Nivesischer Steppenhund

Der Nivesische Steppenhund – auch bekannt als Nivesenhund – ist eine domestizierte Form des in ganz Nordaventurien ver-

breiteten Steppenhundes und eine der ältesten aventurischen Hunderassen. Bei den Nivesen wurde er als genügsamer, kluger und zuverlässiger Hund gehalten, der sowohl bei der Jagd als auch beim Treiben der Karenherden gute Dienste leisten kann. Heute ist er auch bei den Hirten Tobriens und Weidens beliebt.

Steppenhunde sind von mittlerer Größe, messen also etwa zweieinhalb bis drei Spann, wobei sie – je nach Größe – zwischen 25 und 40 Stein schwer werden.

Genau wie die Nivesen haben die Steppenhunde leicht schrägestellte Augen, ihr dichtes, weiches Fell ist nachtschwarz. Wenn er seine großen, spitzen Ohren anlegt, die Nase kraus zieht und aus den schwarzen Lippen die weißen, bedrohlichen Zähne blitzen läßt, flößt der Hund so manchem unüberlegten Raufbold Respekt ein.

Nivesische Steppenhunde sind gute Fährtsensucher, wenn sie ausgebildet sind, gehorchen sie dem Kommando "Faß!", von frühester Jugend aber schlagen sie an, wenn ihnen Orkgeruch an die Nase dringt – ob dies dem Herrchen oder Frauchen paßt oder nicht.



Onjaro-Bracke

Liebfeldische Jagdhunde sind beliebt und gehören mit zu den besten Züchtungen. Die Onjaro-Bracke folgt der Beute fast überallhin und stürzt sich auf Befehl auf sie – zum Schweiß- oder Bluthund eignet sie sich besonders gut. Aus dem Winhaller Wolfsjäger und dem Tuzaker gezüchtet, entstand das edle, braungrau gescheckte Tier, das sich sowohl auf menschliche als auch auf tierische Beute hetzen läßt – und letztere auch apportiert. Mit dem Jagdrecht ist der Besitz dieses Hundes nur Adligen erlaubt – und andere werden das Tier auch kaum bekommen, denn es wird nur über gute Beziehungen zu der kaiserlichen Züchtung und für teuer Geld weitergegeben ...

Mit einer Schulterhöhe von gut drei Spann und etwa dreißig Stein Gewicht gehört die Onjaro-Bracke zu den größeren und gefährlicheren Hunden. Ursprünglich stammte diese Hundart aus der Züchtung der Landgrafen von Sikram, ging jedoch als 'Schenkung' in kaiserlichen Besitz über. Ein solches Tier von einem Mitglied der Familie Firdayon zu erhalten, gilt noch immer als großer Beweis der kaiserlichen Gunst.

Da stets nur Einzeltiere abgegeben werden und ein strenges Zuchtverbot herrscht, weniger betuchte Adlige andererseits einen rentablen Ausgleich für den Erwerb des Tieres suchen, sind kontrolliert gezüchtete Mischlinge der Onjaro-Bracke keine Seltenheit. Häufig werden die Vorfahren der Bracke erneut eingekreuzt. Diese als *Onjareten* bekannten Hunde sind

leichter zu erwerben, wenngleich sie noch immer gute Preise erzielen. Die Fellfarben erreichen ein weites Spektrum und sind der für den Preis entscheidende Faktor: häßlich hellbraun-grau gescheckte Tiere kommen genauso vor wie die edlen Zeichnungen der Ursprungstiere.

Orkischer Kampfhund

Zur vierbeinigen Mordmaschine werden diese Tiere, die nicht mehr ganz Wolf, aber auch noch nicht Hund sind, schon vom frühesten Welpenalter an erzogen. Sie erreichen eine Schulterhöhe von drei Spann, wiegen meist um die 30 bis 40 Stein und sind von schmutziggelber Fellfarbe. Schon die Welpen werden mit Prügel gefügig gemacht und an ihre neuen Herren gewöhnt, auf Kehlenbisse abgerichtet und sogar durch Feuer und Dornenhecken getrieben. Überleben die Tiere diese brutale Behandlung, sind sie zu nichts anderem mehr als zum Morden zu gebrauchen. Sie können keine Lasten tragen und keine Spuren erkennen und müssen stets einen Maulkorb tragen, damit sie sich nicht an ihren Artgenossen oder an ihren Herren vergehen. Im Kampf genügt ein einziges Kommando und ein kräftiger Hieb, und schon fallen sie über alles her, was sich bewegt, und lassen nicht eher davon ab, als bis es reglos in seinem Blute liegt.

Orkische Kampfhunde zu erwerben, ist kaum möglich, sie dienen dem Herren, von dem sie erzogen worden sind. Zudem sind sie als Spielerhunde äußerst ungeeignet. Nur in der Arena Al'Anfas sollen selten einmal solche mordlüsternen Kreaturen gegen Sklaven oder Gladiatoren gehetzt werden.

Rahjatänzer

Einer der Kleinsten unter den Hunden ist der Rahjatänzer, der zehn bis fünfzehn Finger groß und auch nur etwa zehn bis fünfzehn Stein schwer wird. Wegen seines weichen, lockigen Fells, das, je nach Züchtung, eine kurze Krause oder lange seidige Locken aufweist, seines munteren Gemüts und dem edlen Gebaren ist er *das* Schoßtier der reichen Gesellschaft. Neben strahlendem Weiß über die rosafarbene Züchtung des Belhanker Rahjatempels gibt es den Rahjatänzer in schwarz und cremefarben, auch weiß-bläuliche Exemplare sollen bisweilen vorkommen – bei sehr reichen Herren und Damen wählt man das Tier passend zur Haarfarbe. Auch bei Gauklern ist der Rahjatänzer sehr beliebt, da äußerst intelligent und lernfähig, und so sieht man bisweilen leiternerklimmende, in Spitzenkleidchen oder Gehrock auf den Hinterbeinen tanzende oder durch Feuerreifen springende Akrobaten dieser Familie, die meist *die* Attraktion eines Gauklerzuges sind.

Therengar-Terrier

Ganz und gar kein Schoßhund ist der Therengar-Terrier, wenngleich seine Größe dies zunächst vermuten läßt. Der etwa ein-

einhalb Spann hohe Hund mit drahtigem, leicht struppigem Haar in braun und schwarz eignet sich wie kein zweiter zur Jagd auf Bodenräuber und Vögel. Das Tier ist schnell, wendig und ausdauernd, kann zudem erstaunlich hoch springen und ist gleichermaßen intelligent wie mutig.

Therengar-Terrier sind allerdings stur und schwer erziehbar, sie neigen dazu, sich ihren Trieben hinzugeben. Wenn der Herr den Hund nicht unter Kontrolle hat, bleibt das Tier oft stundenlang im Wald, kehrt aber immer zurück. Der Therengar ist seinem Herren bis aufs Blut treu, selbst unerzogene Tiere (mit einer LO unter 10) fliehen nicht, wenn es gilt, den Herren zu verteidigen.

Während der Hund zu König Therengars Zeiten auch beim Hochadel sehr beliebt war, ist er längst außer Mode gekommen und man trifft ihn heute fast nur noch auf ländlichen Anwesen wenig bedeutender Barone. Auf der anderen Seite können sich heute auch einfache Bürger das Tier leisten, so daß der Jagdhund unsinnigerweise gerade in den größeren Städten Einzug gehalten hat.

Sehr beliebt sind die Züchtungen reinweißer Terrier, sogenannten **Westküsten-Weißhaar-Terrier**, die oft liebevoll 'Westis' genannt werden. Die früher als ungeeignet ausgemusterten Hunde werden inzwischen bewußt gezüchtet, wobei neben der Farbe auf ein weiches Fell geachtet wird. (In diesen Züchtungen kommen sehr selten als Fehlfarbe völlig schwarze Tiere mit dem kuriosen Namen **Schwarzer Westküsten-Weißhaar-Terrier** vor, die sehr hohe Preise erzielen.)

Kosenamen und niedliches Aussehen der Terrier-Züchtungen täuschen allzuoft über ihren Ursprung als Jagdhund hinweg. Umso größer ist die Verwunderung, wenn der liebe, kleine Hundi sich plötzlich als Giftzwerg entpuppt.

Der Siebenwindläufer

Siebenwindläufer sind schlanke, lange Rennhunde, die bei den Reichen und Adligen aller Länder für gute Wettquoten sorgen – im Rahjamond sind die Hunderennen von Greifenfurt Treffpunkt aller Hundezüchter. In Almada, im Horasreich, den südlichen Stadtstaaten, aber auch im Mittelreich und sogar in Nostria züchtet man die Siebenwindläufer, weshalb es auch mehr Rassen gibt, als hier aufgezählt werden sollen.

Bei der **Schloß-Baliiri-Langhaar-Züchtung** wird weniger auf Rennqualität denn auf ein tadelloses, edles Äußeres geachtet, das lange, weiße Fell sitzt bei dem Tier mit der langen Schnauze stets erhaben korrekt. Eine Unterart davon ist die letzte Auslese, die **Goldene Aldare**, deren Fell dem goldenen Blondton der Allerprinzlichsten Majestät gleicht.

Der kurzhaarige **König-Khadan-Läufer** dagegen ist von tiefem Braun, diese Art erzielt in Bosparan die höchsten Renngewinne.

Zu erwähnen seien noch die nostrische **Liebliche Prinzessin Yasmina**, die in Fellfarbe und -länge der *Aldare* erstaunlich gleicht, und die alananische **Schwarze Shantalla** (der gleichnamigen Grandessa Karinor gewidmet), die an Schönheit sogar noch den *Schloß-Baliiri* übertreffen soll.

Der Schwarze Olporter

Aus dem rauen Norden Aventuriens stammen diese großen Hütehunde, die eine Schulterhöhe von viereinhalb Spann aufweisen und zwischen 40 und 50 Stein wiegen.

Sie besitzen einen gedrungenen, massigen Körperbau, große Hängeohren und ein dichtes, wolliges schwarzes Fell.



Olporter sind bei den Schafhirten Thorwals und der Sveltstädte wegen ihrer Anhänglichkeit und Zuverlässigkeit beliebt, jedoch auch wegen ihrer unzählbaren Neugier und Freßlust berüchtigt.

Auch wenn ihre Bewegungen tapsig erscheinen, machen ihre Kraft und Ausdauer sie doch zu furchterregenden Kämpfern.

Olporter hören auf das Kommando "Faß!", so sie dazu abgerichtet wurden; als Fährtenfinder sind sie wenig geeignet, auch wenn sie durch ihre Ausdauer im gebirgigen Terrain gut Fuß fassen. Wozu sich der Olporter vorzüglich eignet, ist die Fischjagd, denn das Wasser ist sein zweites Element, er planscht und balgt mit Vorliebe in Flüssen und Seen und erwischt sogar tatsächlich bisweilen einen Fisch.

Der **Weißer Berghund** ist vom Äußeren her das weiße Gegenstück des Olporters. Wie dieser wird er – hauptsächlich von Zwergen – als Hütehund verwendet. Von den *Dienern Sumus* erzählt man sich sogar, daß sie aus dieser Hunderasse Vertraute erwählen. Im Gegensatz zum Olporter hat der Weiße Berghund jedoch eine geradezu zwergische Abscheu vor Wasser.

Der Tuzaker

Diese Rasse wurde zu Kaiser Gerbalds Zeiten von einem mittelreichischen Adligen auf Maraskan gezüchtet. Die Hunde sind sehr lebendig und temperamentvoll, bisweilen sogar übernervös und können sich kaum auf das mühselige Geschäft der Fährtensuche konzentrieren.



Der Tuzaker hat eine vielfarbige Behaarung: Das Fell an Brust, Unterschenkeln und Wangen ist hellockerfarben, am Bauch ins Weißliche spielend, während Rücken,

Oberschenkel usw. mit langen, seidig glänzenden, schwarzen Haaren bedeckt sind.

Über beiden Augen trägt der Tuzaker einen runden hellen Fleck, eine Zeichnung, die seinem Gesicht in Verbindung mit den Hängeohren einen fast schelmischen Ausdruck verleiht.

Von diesem Anschein sollte man sich allerdings nicht täuschen lassen, denn der Tuzaker ist ein erbitterter Kämpfer. Er läßt sich dazu abrichten, auf Befehl Menschen oder Tiere anzugreifen (die sich noch nicht einmal feindlich verhalten müssen), und setzt seiner Beute, wenn es Not tut, auch nach. Wird Frauchen oder Herrchen angegriffen, bedarf es keines Befehls, daß der Hund in den Kampf eingreift. Tuzaker sind immun gegen das Gift der Maraskantarantel, erleiden also nur einfachen Schaden durch den Stachel des Untiers. Sie greifen die Spinnen jedoch auch ungern an, ja es wurde sogar schon davon berichtet, daß Tuzaker mit in Gefangenschaft lebenden Marasken tiefe Freundschaften eingegangen seien.

Ursprünglich ein seltener Rassehund, stellen Tuzaker und Tuzakermischlinge heute einen Großteil der zahllosen ausgehungerten Streuner der Städte zwischen Khunchom und Brabak, die mit den Armen um die Abfälle kämpfen (und häufig genug im Suppentopf enden).

Winhaller Wolfsjäger

Diese robuste Hunderasse ist vor allem bei Jägern von Stand und Adel sehr beliebt, die sie bei Fuchs- und Wolfshatzen einsetzen. Auch bei der großen Werwolfshatz von Winhall waren sie die treuen Begleiter der (erfolglosen) Jäger.

Winhaller erreichen eine Schulterhöhe von etwas über einem halben Schritt, wiegen dabei etwa 20 Stein. Sie besitzen ein mittellanges, struppiges Fell

mittelgrauer Farbe, oft mit schwarzen Flecken am Rücken, aber auch rotbraune und ockerfarbene Varianten werden gezüchtet. Die Ohren der Winhaller sind klein und fast immer



aufgerichtet, dasselbe gilt für ihren Schwanz. Besonderes Kennzeichen ist der lange Backenbart.

Der Winhaller ist ein typischer Jagdhund: robust, ausdauernd, angriffslustig und gesellig, deshalb eignet er sich besonders zum Vorsteh- und Stöberhund, aber auch Hetzmeuten aus Winhallern sind nicht selten. Im Gegensatz zur Onjaro-Bracke läßt sich der Winhaller allerdings nicht auf menschliches Wild hetzen.

Winhaller können recht gut Fährten folgen und Wache halten, obwohl sie bei letzterer Aufgabe durch ihr lautes Kläffen oftmals mehr Schaden als Nutzen.

Der Zornbrechter Bluthund

Der in Al'Anfa einfach nur als 'Zornbrechter' – nach dem ursprünglichen Züchter –, im übrigen Aventurien als 'Alanfaner' bekannter Kampf- und Bluthund erweckt im Betrachter nur das ungute Gefühl, daß man gewißlich nicht zu dessen Beute zählen möchte: Etwa 70 Stein Muskelmasse auf langen, hohen Beinen, spitze, lange Stehohren, ein langer, dünner Schwanz, blutunterlaufene Augen und eine spitze Schnauze warten treu auf die Kommandos von Herrchen und Frauchen, und obwohl der Hund nicht einfach abzurichten ist, gehorcht er dem Besitzer nachher unterwürfig. Man sagt, daß Zornbrechter ihren Herren niemals verlassen (sie können eine LO über 20 erreichen).

Das Gebiß des Zornbrechters ist furchteinflößend, und er scheut sich nicht, davon Gebrauch zu machen: In Al'Anfa erzählt man sich, daß die Rasse mit Mohablut gesäugt werde, damit sie den Geschmack frühzeitig kennen- und lieben lerne. Die Tiere sind bisweilen derart krankhaft böse, daß ihre Deckung nur mit Beißkorb erfolgen kann, da die Tiere einander sonst zerfleischen würden. Trotzdem ist eine Meute Zornbrechter auf der Hatz ein beeindruckender, doch tödlicher Anblick, denn den rabenschwarzen, taubenweißen oder schwarzgescheckten Tieren ist eine gewisse Eleganz nicht abzusprechen. Bis zu einem Schritt Schulterhöhe hoch, sind sie für jeden Menschen eine echte Bedrohung, der sich nicht gut mit einer Waffe zu wehren versteht.

Unter den Granden Al'Anfas und anderen Potentaten werden die Zornbrechter zum Schutz ihrer Villen und zum 'Apport' von entlaufenen Sklaven verwendet, und auch bei so mancher Menschenjagd sind die Bluthunde stetig auf der Fährte des Wildes.

Aus einer im Mittelreich begründeten Zucht der Zornbrechter ist im Verlaufe der Jahre der **Wehrheimer Bluthund**, auch einfach Wehrheimer genannt, hervorgegangen. Der Wehrheimer läßt sich besser erziehen als ein Zornbrechter, ist von der Statur her ein wenig schlanker und etwa eine Handbreit kleiner,

dadurch etwas wendiger und schneller aber auch schwächer als der Verwandte aus Al'Anfa. Neben den vom Zornbrechter bekannten Fellzeichnungen kommen beim Wehrheimer recht häufig zwei- und dreifarbig Hunde vor, bisweilen gar unregelmäßig gezeichnete Tiere. Wenngleich sie ihren schwarzen und weißen Brüdern in nichts nachstehen, werden solche 'Fehl-farben' meist zum halben Preis feilgeboten oder bei Zuchtüberschuß als Welpen getötet.

Weitere Rassen

Es gibt nicht viele echte Hunderassen in Aventurien. Oftmals entstehen Züchtungen, die über ein paar Jahre hinweg beliebt sind, doch da es nur wenig Kontrolle über die Hundezucht gibt, werden ähnliche Tiere nachgezüchtet und feilgeboten. Die meisten Rassen entspringen den Launen exzentrischer Adliger.

Das beste Beispiel dafür ist der **Bunte Hund**. Das Tier ist mitnichten bunt, sondern ursprünglich einfarbig weiß bis grau oder schwarz gelockt. Der Hund wird jedoch von verwöhnten Adligen der Kleidung bzw. Haarfarbe nach ein- und umgefärbt, ebenso unterliegen die Ansprüche an Form und Größe dem häufig wechselnden Geschmack des Adels. Daher werden die Tiere durch Einkreuzung und Auswahl mal in die eine, dann wieder in die andere Richtung gezüchtet. Zwar gehen alle Bunten Hunde auf eine ursprüngliche Rasse zurück, doch kann von einer Rasse im engeren Sinne kaum mehr die Rede sein.

Bisweilen entstehen Hunderassen, die auf perverse Weise entstellt sind, damit sie den exzentrischen Wünschen der Hohen Gesellschaft entsprechen. Der **Bosparaniel** beispielsweise hat Ohren, die bis auf den Boden herabhängen. Das kurzbeinige Tier leidet nicht nur ständig an Ohrenkrankheiten, sondern hat darüberhinaus meist angeborene Herzfehler. Schoßhunde wie der **Alanfanische Trollmops** sind so überfüttert und kurzatmig, daß sie in eigenen Säften getragen werden müssen.

Die Entwicklung des Hundes

Da Hunde, ähnlich wie Helden, einen sehr eigenen Charakter besitzen, werden die Grundeigenschaften ebenfalls ausgewürfelt. Die Eigenschaften entsprechen natürlich 'hündischen' Werten, die nicht mit denen von Menschen zu vergleichen sind und die z.B. angeben, ob der Mut eines Hundes ausreicht, in Extremsituationen den Befehlen seines Herrn zu gehorchen.

Ein junger Hund geht mit den Werten der ersten Stufe in ein Abenteuer, nach dessen Erreichen er dann automatisch in der

zweiten ist. Hat er im weiteren Abenteuerleben 200 weitere Abenteurpunkte erhalten (so Sie keine gesonderten Abenteurpunkte für Tiere verteilen, können Sie von etwa 10 % der AP des Helden ausgehen, die selbstverständlich nicht von der des Herrchens abgezogen werden), erreicht der Hund die dritte Stufe. Der Tabelle entnehmen Sie dann bitte, wie sich der Hund in der zweiten und dritten Stufe entwickelt, indem Sie die dort angegebenen Boni und Mali mit den Werten der ersten Stufe verrechnen.

Von der Folgsamkeit

Die Eigenschaften des Hundes sind um die *Loyalität* erweitert, auf die gewürfelt werden kann (mit W20), Punkte in dieser Eigenschaft werden durch das konsequente Abrichten er-

worben. Das Abrichten des einzelnen Tieres wiederum ist umso schwerer, je niedriger die Loyalität des Tieres zum Herren ist, zusätzliche Erschwernis oder Erleichterung kann der Meister

je nach Hintergrund bestimmen. Ein Welpen beginnt das Spiel mit der in der Tabelle angegebenen Loyalität (LO). Die weitere Entwicklung der Loyalität liegt einzig und allein bei dem Ausbilder.

Während eines Abenteuers, etwa alle zwei bis vier Wochen, darf der Besitzer des Hundes eine *Abrichten*-Probe ablegen, die um alle fehlenden Punkte zu LO 20 erschwert ist. Bei Gelingen wird ein Punkt zur Loyalität addiert, umgekehrt einer abgezogen. Der Held gibt außerdem ab LO 10 an, welchen Befehl der Hund lernen soll (dies sollte frei wählbar mit einer Portion gesunden Menschenverstandes geschehen, also erst *Reinlichkeit* dann, *Sitz*, *Platz* und erst zum Schluß *Faß* oder *Such* – hier ist die Komplexität der Befehle natürlich durch die Intelligenz und körperlichen Fähigkeiten des Hundes begrenzt).

Ist ein Loyalitäts-Wert von 20 erreicht, können vermöge weiterer *Abrichten*-Proben die Befehle vertieft, zu Befehlsfolgen miteinander verbunden oder gänzlich neue erlernt werden. Über

entsprechende Zuschläge entscheidet der Meister je nach Komplexität.

Ist die Loyalität auf einen Wert von Null gesunken, gehorcht das Tier nicht, verwildert und läuft wahrscheinlich weg. Eine hohe LO (bis 20) hingegen besagt, daß das Tier ein treuer Begleiter ist, das dem Herren auch ohne Befehle gehorcht, auf Blicke oder Gesten agiert und ihn verteidigt. Verlangt das Herrchen dem Tier allerdings gar zuviel ab, ist eine LO-Probe fällig, die je nach Anforderung erschwert oder erleichtert sein kann. Diese Probe ist genauso frei modifizierbar wie Eigenschaftsproben.

Zugelaufene Hunde sind nach Meisterentscheid verwildert (LO: 0) oder einem Anderen treu ergeben gewesen; in jedem Fall aber ist ein erwachsener Hund wählerisch. Eine *einmalige* CH-Probe, erschwert um die Hälfte der LO gegenüber dem alten Besitzer, klärt, ob der Hund den neuen Besitzer akzeptiert. Wenn ja, hegt der Hund für den neuen Besitzer eine um fünf Punkte niedrigere LO als dem alten Besitzer gegenüber.

Hunde als Kampfgefährten

Einige Hunde eignen sich vorzüglich, um als Jagdhunde ausgebildet zu werden. Im besonderen sind dies die Onjaro-Bracke und der Winhaller Wolfsjäger, einige andere Rassen können allerdings zu einzelnen Aufgaben des Jagdgewerbes erzogen werden, wie z.B. die Zornbrechter Bluthunde, die vorzügliche Schweiß- und Hetzhunde abgeben – Bluthunde eben. Jagdhunde entstammen meist jahrhundertealten Züchtungen und erfüllen die Voraussetzungen für die Jagd so gut wie möglich. Sie werden deshalb oft in Meuten eingesetzt, die immer aus zu *Schweißhunden* (die das angeschossene Wild verfolgen), *Vorstehhunden* (die verstecktes Wild durch die typisch erstarrte

Körperhaltung anzeigen), *Stöber-* und *Apportierhunden* (suchen und bringen kleines Wild) und *Hetzhunden* (spüren Wild auf und jagen es bellend) ausgebildeten Winhallern bestehen. Bluthunde eignen sich ausgezeichnet für die Jagd auf Hirsche oder größeres Wild, das sie selbständig zu töten vermögen.

Ob ein Hund sich auf menschliche oder tierische Gegner hetzen läßt, finden Sie in den jeweiligen Beschreibungen, überprüfen läßt sich so etwas auch durch Proben: So kann eine gut gelungene LO-Probe eventuell eine mißlungene Mutprobe wieder wettmachen, und der treue Hund stürzt sich doch dem Ork entgegen ...

Katzen

»Mit den Katzen ist es ein zwiespältig Ding: Auf samtigen Pfoten, mit kostbar glänzendem Fell und tiefem Schnurren kommt die Al'Anfanerin daher, schmeichelt sich in die Liebkosung ihres menschlichen Gönners, der einst gar Dutzende von Dublonen für das Kätzchen gegeben haben mag. Auch ist's die gemeine Katz, die die Scheuern und Hütten allerorten in Aventurien vor dem schändlichen Tun des Mäuse- und Rattenvolkes bewahrt und gar manchem Kind ein liebes Spielzeug ist. Doch wer hat nicht schon von der schwarzen Hexenkatze gehört, der Hexen ergebenen Dienerin? Wem ist nicht schon einmal ein Unglück geschehen, nachdem eine Schwarze seinen Weg kreuzte? Und gibt es nicht die verruchte Katzendämonin Aphasmayra, die Herrin der Plagen, die so manchen leichtfertigen Beschwörer mit kätzischer Anmut verlockte, sich zur Liebkosung zu nähern, und der dann unter ihren niederböllischen Krallen ein grausames Ende fand?

Seit die Cha ay Zhamorrah, die Wächter Zhamorrah, aus den Ruinen der verruchten Stadt zogen, wurden sie immer zahlreicher, denn fruchtbar ist das laute Spiel der Cha. Aber manche sagen, daß sie der Göttin Rondra dienen, ihr wehrhaftes Fußvolk seien, und nur diese ihnen befehlen könne.«

—Autor unbekannt, Kleines Siebenmalsiebenleben der Katz

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

Katzen gibt es unzählige, es gibt sie in allen erdenklichen Farben, Größen und Gestalten und mit unterschiedlichsten Temperament, als Scheunkenkatz und Edelkatze und als Bastarde

davon: Immer leben sie im Gefolge der Menschen, gleich, ob die Katze als verwöhnte Aranierin aus dem goldenen Napf frisst und das Haus nicht verlassen darf oder sie struppig und mager durch die Gassen Havenas streunt. Katzen sind kaum zu dressieren und wissen sehr gut, was sie selbst wollen. Und wenn sie dem Menschen seit Urzeiten als 'Nutztier' folgen, dann zu ihrem Vorteil: Die Mäusehorden, die von gefüllten Kornkammern angelockt werden, bieten ihnen einen reichen Tisch, das Herdfeuer gibt ihnen die Wärme, die sie in ihrer mhanadischen Urheimat gewohnt waren.

So viele Katzen es gibt, so groß ist der Aberglauben um diese eigenwilligen, anmutigen und kratzenden und fauchenden Tiere. Gänzlich schwarze Katzen gelten allgemein als Unglücksboten; alleinstehende, katzenliebende Frauen werden des häufigeren der Hexerei bezichtigt. Und da im Spiel Hexen und Dämonen ebenso wie die Götter existieren, wird die eine oder andere Samtpfote Aventuriens tatsächlich alles andere als bloß ein nützliches Haustier sein.

Katzen sind als Bereicherung eines liebevoll ausgearbeiteten Hintergrundes kaum wegzudenken, sei es die so harmlos scheinende Katze der knurrigen alten Hexe, die erfolgreiche Mäusefängerin vor dem bäuerlichen Herd oder die Schoßkatze in herrschaftlichem Hause. Auch wird sich unter den Hexen der Helden sicher immer wieder eine *Schöne der Nacht* finden, deren Vertraute eine Katze ist. Wenn ein anderer Ihrer Helden nun aber eine Katze zum Haustier haben möchte, sollten Sie bedenken, daß die Katze an sich zu den meisten Stunden des Tages ein Einzelgänger ist, nachts aber auf ihre angestammte Katzenversammlung zu gehen pflegt. Daher ist sie üblicherweise sehr viel stärker an einen Ort gebunden als an einen Menschen. Auch wird sie es dem Helden übel nehmen, wenn sie nicht mindestens zwei Drittel des Tages ruhen darf. Eine Katze ist ein sehr effektives Raubtier, daher sind die Ruheperioden relativ lang – sehr viel länger als bei einem Menschen. Und eine Fütterung wird sie zwar akzeptieren, diese aber nie als Ersatz für die eigene Jagd sehen – auch wenn sie unter Umständen die Beute dann nicht mehr frisst. Erschwerend kommt hinzu, daß sich eine Katze etliche Parasiten einfangen kann, die auch dem Herrchen das Leben schwer machen können – hauptsächlich sind dies Flöhe und Würmer.

(Die Töchter Satuarias kennen diese Probleme mit ihren Katzen-Vertrauten offensichtlich nicht. Woran dies liegt, mag man nur vermuten. Auf jeden Fall verlassen sie sich nicht auf die parfümierten Puder und seltsamen Pasten, die in manchen Adelshäusern die kostbaren Lieblinge dort erdulden oder auch fressen müssen ...)

Cha ay Zhamorrah

»... die verruchte Stadt fiel. Und es ward der Götter Ratschluß, daß nicht ein Stein auf dem andern, daß nicht ein einziges Leben dort mehr sei ... und auch das Heer der Ratten, die Schabe und der Kakerlak zogen aus, gefolgt von denen, die den verderbten Herren so treulich gedient: Die Cha ay Zhamorrah, die 'Wächter Zhamorrahs', Diener der Dämonin Aphasmayra, sandgetigerte Katzenwesen mit giftgleißend Augen, verstreuten sich in den Winden. Möge

sich Rondra ihrer einstigen Heerschar erinnert haben und ihren Schild über sie gehalten haben. Denn nicht ein Leichnam einer Cha ward in den Ruinen gefunden ...«

—Annalen des Götteralters, Khunchomer Ausgabe, 20 Hal

Die Cha ay Zhamorrah sind die Urkatzen Aventuriens. Heute kann man im gesamten warmen, trockenen Süden Nachfahren der hochbeinigen, gelbgetigerten Katzen sehen, die zu meist halbwild in den südlichen Städten und Dörfern leben. Ihre Augen sind von einem schillernden Grün, und das Gelb ihres kurzen, im gesunden Zustand seidig schimmernden Fells reicht von einem hellen Weißgold bis zu einem roten Brauntönen, mit einer nur wenig dunkleren Steifenzeichnung. Die zumeist unterernährten und häufig räudigen Katzen sind scheu und sprichwörtlich klug. Und sie sind schnell – als 'Dämonendiener' bedenkt man sie häufig mit Steinwürfen.

Aranier

»Hoherhobenen Hauptes und anmutig schreitend näherte sich die tiefrot getigerte Isida dem Gesandten des Kalifen. Die hoch aufgerichtete Schwanzspitze zitterte vor Behagen, und ein tiefes Schnurren war aus der weißen Brust zu vernehmen, als sich die Katze Fürstin Sybias an den Beinen des Novadi rieb. Dieser saß mit bleichem Gesicht. Mit der Beherrschung eines Diplomaten beugte er sich herab und suchte die Aranierin behutsam beiseite zu schieben. Das warnende Fauchen ließ ihn innehalten, und erst als die Fürstin selbst sich Isidas annahm und aus dem Saal trug, fand er die Gewandtheit seiner Sprache wieder.«

—Auszug aus der Hofchronik und Adelsblatt der Zorganer Gelehrtschaft; Rahja 18 Hal

Die älteste Edelkatze ist die Aranierkatze, eine offensichtliche Nachfahrin der Cha. Sie wurde im Laufe der Jahrhunderte von den Edlen Orons zu einer großen, seidig kurzhaarigen, rotgetigerten Katze gezüchtet, die auf Brust und Unterseite weiß gezeichnet ist. Selten einmal hat eine Aranierin weiße Pfoten oder eine weiße Schwanzspitze und zählt dann als Bastard. Eine 'korrekt' gezeichnete Katze dagegen erbringt häufig schwindelnd hohe Preise – und das, obwohl sie als eigensinnig und stur gilt und gerne ihre scharfe Krallen zeigt.

Scheunenkatze

»... Und das Schönste, lieber Vater, sind die Kätzchen der Tante. Es sind zwar nur Scheunenkatzen, aber sie sind so putzig, kugeln ständig übereinander und beißen sich, ohne sich wirklich weh zu tun. Gerade wie meine beiden Vetter! Eines ist rotweiß, zwei schwarzweiß gefleckt, eines graugetigert. Tante Heiltrud sagt, die Mutterkatze sei eine gute Mäusejägerin. Ihre Kinder wären das auch. Lieber Vater, wir haben doch auch Mäuse im Stall bei uns in Gareth (auch wenn bestimmt nicht so viele wie hier auf dem Gut). Bitte, darf ich das graue Kätzchen haben? Bitte! Deine folgsame Tochter Tareka Rebaken«

Die Scheunenkatze oder gemeine Katze ist in beinahe jeder menschlichen Ansiedlung auf der Jagd nach Mäusen und Rat-

ten. Sie wird selten zusätzlich gefüttert, und so ist ihr Fell aufgrund harter Lebensbedingungen meist struppig und unedel. Es gibt sie in allen denkbaren Farben, Zeichnungen und Größen, wobei zwei Farben besondere Aufmerksamkeit gezollt wird: Die seltene Dreifarbige gilt vielerorts als gute (und glückbringende) Jägerin, während eine schwarze Katze mit finsternen Mächten im Bunde stehen soll und abergläubische Menschen einen weiten Bogen um sie machen.

Hexenkatz

»Schwarz is se. Glühend Aug hat se. Auf dem Buckel der verderbt Hex reit se. Wenn se Dein Weg kreuzt, so schlag mit de Hand des Rund des Götterfürsten. Tust Du nich so, so verderbt sie Dein Seel, Dein Schicksal un Dein Glück. Aber tu ihr ke Leid, denn dann käme ihre Schwestern des Nachts un Dein Seel gehör fürderhin den Daimonen. Einzig de Hex weiß de schwarz Katz zu nutz. Hülfst se ihr doch bei namenlos Hexerei.«

—aus einem alten, namenlosen Folianten, Urtext etwa 800 v.H.

Die Hexenkatz ist größer als alle anderen Katzenarten. Sie hat mittellanges, schwarz bis blauschwarz glänzendes Fell und unergründlich grüne Augen, die nachts gespenstisch leuchten (wie die der anderen Katzen auch). Dabei ist sie von einem eher dem Müßiggang zugeneigten Wesen. Natürlich gilt die Hexenkatz in Aventurien allgemein nicht als Edelkatze, obwohl das recht seltene Tier reinrassig gezüchtet wird – das allerdings hauptsächlich von Gelehrten und weniger von Hexen, die ja Wert auf ein harmloses Auftreten legen. Wer sich solch eine Katze hält, muß immer damit rechnen, daß abergläubische Mitmenschen ihn meiden.

Im Lieblichen Feld dagegen wird sie als **Aveskatze** gezogen und hat ihr Zuhause bei so mancher reichen oder adligen Familie gefunden.

Al'Anfaner

»Oh, dieses Al'Anfa! Immer versucht es, anders zu sein – sei es besser oder schlechter. Selbst ihre Katzen unterscheiden sich gänzlich von denen anderer Länder: Ihr Fell ist lang und buschig und von einer silbergrauen, ja sogar blauen Farbe. Die Augen sind nicht etwa gelb oder grün, nein, tiefblau müssen sie sein, sonst sei die Katze nicht reinrassig und bringt nicht den Zehnten des gewünschten Preises. Und bettet der Al'Anfaner seine hochnäsigen und mir erschreckend dumm scheinenden Edelkatzen auf seidene Kissen, so schenkt er

den streunenden und Mäuse fangenden Straßenkatzen nicht einen einzigen Blick. Der Wurf Kätzchen, den ich für den Gerbelsteiner erstehen sollte, hat bald soviele Dublonen gekostet wie die beiden Ballen Al'Anfaner Seide!«

—Kapitän Edo v. Mengbilla an seine Gemahlin, neuzeitlich

Die obige Beschreibung ist durchaus zutreffend, auch wenn man ergänzend hinzufügen muß, daß diese Katze aufgrund hoher Gewandtheit und Schnelligkeit eine sehr gute – wenn auch nicht gerade mutige – Mäusefängerin abgibt. Auch ist sie eine der geduldigsten Samtpfoten. Besonders von Kindern läßt sie sich einiges gefallen, dem sich manch andere Katze bereits mit Krallen und Zähnen widersetzen würde. Anders wäre auch das tägliche Bürsten des buschigen, feinen Felles kaum möglich. Sie ist die einzige Katze, die ohne Menschen kaum eine Überlebenschance hat, da ein verfilztes Fell für sie das Todesurteil sein kann. Und so manche nach kaum einem Monat wieder aufgefundene Katze mußte schon geschoren werden, weil mit der Bürste nichts mehr auszurichten war.

Firunsbärchen oder Burgenkatz

»Weiße Wollknäuel, die nichts als Fressen im Kopf haben. Elendige Nichtsnutze, die den Göttern den Tag stehlen. Nicht einmal zum Füttern von Handschuhen taugen sie. Ständig hat man Haare zwischen den Fingern. Nein, in die Burg kommt mir keins von diesen namenlosen Viechern!«

—Graf Uriel von Notmark, neuzeitlich

»... 'Warum bist du denn weiß?' fragte der Norburger Riese das Kätzchen. 'Nun', antwortete es, 'ich habe mit Ifirn Verstecken gespielt. Und weil mein schwarzes Fell im Schnee so leuchtete, hat sie es weiß gemacht.' ...«

—aus dem bornischen Märchenschatz

Die bornische Burgenkatz ist die kleinste aller Edelkatzen. Zwar wirkt sie durch das dichte weiße Fell mit gehöriger Unterwolle größer und schwerer als die Scheunenkatze, aber das bärenhafte Auftreten täuscht über den kleinen Körper mit den kurzen Beinen und dem runden Kopf hinweg.

Allgemein gelten die Burgenkatzen oder auch Firunsbärchen als träge und dumm, aber wer einmal die bernsteinfarbenen Augen einer Burgenkatze gesehen hat, wenn sie sich mit einer Ratte anlegt, weiß um die Unhaltbarkeit dieser Behauptung. Geschützt durch das enorm dichte Fell und mit dem Mut eines Bären sind sie schon so mancher Ratte zum Verhängnis geworden.

Rinder

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

—aus Prem's Tierleben, Honinger Fassung, 28 v.H.

Rinder im Spiel

Die Helden werden mit den Rindern Aventuriens nur selten direkten Kontakt haben; es sei denn als Bestandteil einer Fleischplatte oder als Milchlieferant für einen *Abilachter Stinker*. Für die Bevölkerung sind Rinder jedoch ein wichtiger Teil der Lebensgrundlage, als Milch- oder Fleischvieh, als Zug- oder Lasttier oder zur Fertigung von Leder, Nadeln, Bogensehnen aus Haut, Knochen und Sehnen – ja, selbst Kuhfladen werden als Brennstoff oder Dünger verwendet. Die Tiere gehören zu einem typischen wohlhabenderen Bauernhof und prägen das Bild ganzer Landstriche wie etwa im Svellttal, in Weiden oder Mhanadistan, wo teils riesige Herden gehütet werden und nicht selten 'Rinderfürsten' die Politik ebenso wie der ansässige Adel bestimmen. In anderen Gegenden ist es gar mehreren Dörfern nur durch gemeinsame Anstrengung möglich, einen Zuchtbullen für alle zu kaufen. So kann die Rinderhaltung Gesellschaftsstrukturen beeinflussen – und damit den Hintergrund des Abenteuers der Helden.

Wenn im folgenden nur eine begrenzte Anzahl Rinderarten vorgestellt und deren Aussehen beschrieben wird, ist zu bedenken, daß die Größe der Tiere, die Menge der täglich melkbaren Milch und der Geschmack des Fleisches je nach Güte des Weidelandes sehr unterschiedlich ist. Auch Vorlieben der örtlichen Züchter verändern die ursprünglichen Rassen. So wird sich eine Festumer Bornländer Bunte von der in Abilacht sichtlich unterscheiden und dort Abilachter Fleckvieh genannt werden.

Verschiedene Rinderrassen

Bornländer Bunte sind die am häufigsten anzutreffenden Rinder ganz Aventuriens, egal ob ihre Weide eine Alm oder ein Flußwiese ist. Sie liefern sowohl Milch als auch Fleisch und sind damit die Zierde, manchmal der wertvollste Besitz eines Bauernhofs. Sie sind braunweiß oder schwarzweiß gescheckt und von ruhigem Gemüt. Nur ausgewählte Bullen werden zum Decken genutzt, die meisten werden nach Kastration als Zugochsen eingesetzt. Das **Abilachter Fleckvieh** ist aus ihnen hervorgegangen und hat sich durch den *Abilachter Stinker*, einen Magerkäse, dessen Verzehr einigen Mutes bedarf, einen eigenen Ruf erworben.

Wegen ihres schmackhaften Fleisches werden die **Warunker Braunen** gezogen, auch **Wanassikühe** genannt und aus dem **Güldenländer Braunvieh** hervorgegangen. Zumeist werden bei beiden Rassen die Kälber bereits geschlachtet, um ein besonders zartes Fleisch zu erhalten. Und obwohl die saftigen Niederungswiesen wie am Radrom und am Yaquir ein hervorragendes Fleisch für etliche Gerichte hervorbringen, ist doch der *Sembelquast-Hartkäse* aus der Milch der Warunker Braunen die berühmteste Spezialität dieser Rinder.

Für die Arbeit im Geschirr werden im Mittelreich hauptsächlich **Darpatbullen** und **Puniner Hornochsen** eingesetzt. Letztere sind die ältere Rasse und fallen durch ihre weit ausladenden Hörner auf – die in letzter Zeit reich verziert gerne von Thorwalern als übergroße Trinkgefäße erstanden werden. Die Kühe hält man zur Zucht oder schlachtet sie recht bald, wobei sie ein zähes und widerstandsfähiges, braunes oder schwarzes Leder liefern, das für Bespannungen, Kutschenfedern, Lederseile und ähnliches verwendet wird. Der **Darpatbulle** (oder besser: **Darpatochse**), eine neuere Züchtung hellbrauner Rindviecher mit einem mächtigen Buckel und kurzen Hörnern, ist häufig unter schweren Lasten oder bei der Feldarbeit zu sehen.

Die Kühe liefern wenig Milch, sind aber ebenfalls sehr kräftig und verrichten demzufolge ebenso Zugarbeit. Das Leder ist im Gegensatz zu den starken Sehnen von derber Qualität und wird außer für starre Lederrüstungen und Beschläge kaum verwendet.

Das Rind für unzugängliche Gebirgsgegenden sind dagegen die **Haarigen Gepürgsküh**. Zwar sind sie fast nur noch im Bornland, im Kosch und in Thorwal anzutreffen, aber dort macht sie ihre Fähigkeit, selbst in schwierigem Gelände große Lasten tragen zu können, und die Tatsache, daß man sie sogar reiten kann, zu unentbehrlichen Helfern der Gebirgsbauern.



Sie haben ein langes graues bis schwarzes Fell, kurze Hörner und einen langen Hals. Zum Schlachten sind sie zu zäh und zu mager, aber ihre Milch gilt trotz ihres strengen Geschmacks als sehr nahrhaft. Da es bisher nicht gelungen ist, sie mit anderen Rinderrassen zu kreuzen, sind sich die Gelehrten darüber uneinig, ob die Haarigen Gepürgsküh überhaupt zu den Rindern gezählt werden dürfen. Ihre Vorfahren sind wohl unter den **Firnyaks** zu suchen, den nördlichst lebenden Wildrindern Aventuriens.

Die südlichsten zahmen Rinder sind die **Weißén Gadangstiere** und die **Rashduler Drehhörner**, wobei letztere die Gebirgsrinder des Südens sind – man muß sie fast noch zu den Wildrindern rechnen. Mit ihrem fast rechteckig hervorragenden Buckel und den bis zu vier Spann langen, gedrehten Hörnern sehen sie recht urtümlich aus, was die blauschwarze Fellfarbe noch unterstreicht. Sie sind die Lebensgrundlage der Bergbewohner Mhanadistans, da sie mit wenig Futter auskommen und alle Produkte liefern, die die Rinderwelt zu bieten hat. Selbst ihr Dung wird gesammelt und getrocknet, um zum einen als Brennmaterial und zum anderen mit Lehm vermischt als Bausubstanz Verwendung zu finden. Oft werden die Drehhörner in riesigen Herden von einem Weidegrund zum nächsten getrieben, wobei eine Herde oftmals aus Tieren der Bewohner eines, wenn nicht gar zweier Dörfer besteht. Die Weißén Gadangstiere benötigen ebenfalls nur wenig Futter, wobei sie aber kräftiger als die Rashduler Drehhörner werden. Sie sind hervorragende Zugtiere – und gute Schwimmer, trotz ihrer kargen und trockenen Hochlandheimat. Milch geben sie

nur wenig und ihr Fleisch ist zäh, dagegen läßt sich aus ihrer weißen Haut ein exzellentes weiches Leder gewinnen, aus dem noble Kleidungsstücke, Bucheinbände und feines Pergament hergestellt werden können. Außerdem dienen die Stiere einem für den Nordaventurier recht barbarisch anmutenden Volksgnügen – dem Stierkampf.

Nahe Verwandte der Gadangstiere sind die **Brabaker Wasserbüffel**. Sie sind *die* Arbeitstiere Brabaks und helfen den Südländern bei fast allen Arbeiten in Reisfeld und Sumpf. Sie schwimmen ebenso gut wie ihre Verwandte und sind sehr anspruchslose Rinder, die auch in sumpfigsten Gebieten geweidet werden können. Nur ihre Farbe unterscheidet sie erheblich von ihren Vetter: Sie sind in aller Regel schwarz.

Berufsfertigkeit Rinderhirte (IN/GE/KK)

Der Beruf des Rinderhirten stammt aus der Weidener Gegend, in der „Rinderfürsten“ nicht selten ein Dutzend dieser berittenen Hirten in ihrem Dienst haben. Aber auch im orkisch besetzten Städtebund gibt es wieder Rinderherden, die zum Grasen und schließlich zum Viehmarkt getrieben werden. Solche Hirten verstehen es, sowohl mit ihren Warunkern als auch mit den Rinderherden umzugehen, und sind mit dem Leben in der Wildnis bestens vertraut. Es sind rauhe Frauen und Männer, die meist mehr schlecht als recht verdienen. So gibt es immer wieder einige, die es nach dem Zahltag statt zurück zu den Rindern auf verheißungsvolle Abenteuerfahrt zieht. Ihre Berufsfertigkeit erleichtert ihnen alle Proben, die im Zusammenhang mit Rindern gefordert werden, um ihren TaW-Rinderhirte.

Schafe, Ziegen und Schweine

»Von den Schafen und Ziegen: Neben Pferd und Rind sind dem Menschen von den grasfressenden Thieren wohl Schaf und Ziege am nächsten, wohl auch, weil die Götter sie uns zu Schutz und Nutz überlassen haben. Ihre Arten sind – wie auch ihre Verwendung – von höchster Vielfalt.

Schafe sind groß, schwer und plump und bekommen immer kürzere Beine, je älter sie werden. Die Lämmer geben ein teuer Fleisch, was sich gut in Milch kochen läßt; und die alten Thiere geben feine und grobe Wolle und letztlich eine gute Portion nahrhafte Speis.

Kleiner als die Schaf sind die Ziegen, wobei die Zicklein lieblich anzuschauen und zutraulich sind, dieweil die alten Geißböcke nur noch starrsinnig und geil sind. Ziegen hats viel bei den armen Leut, wo man aus der Geißmilch einen Käs macht, der so stinkt wie die Thier daselbst.

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

Schafe, Ziegen und Schweine im Spiel

Nun, der aventurische Gelehrte mag kaum ein gerechtes Urtheil über diese wichtigsten Nutztiere des Bauernstandes – in allen Gegenden des Kontinents und egal welcher Armut – fällen, kennt er diese Tiere doch kaum besser als der gemeine Abenteurer: nämlich als Fleischgericht auf dem Tisch und als Lieferant von Käse, Leder und Wolle. Daß zum Beispiel Ziegenhörner zu Knöpfen verarbeitet werden können, die Schafherden Weidens einen erheblichen Faktor in Sitte und Politik darstellen und Schweine gar klug genug sind, um zur Trüffelsuche abgerichtet zu werden oder als Reittiere zu dienen, wird ihnen kaum geläufig sein. Diese Tiere sind lebend und als Nahrung oder Kleidung allgegenwärtig – und auch als störrischer und angriffslustiger Mherwedbock auf einem engen Gebirgspfad, als riesige Schafherde eine Reichsstraße blockierend oder als neugierig und nimmersatt den Proviantbeutel durchwühlendes Selemferkel.

Schafe

Das größte Schaf ist ohne Zweifel das **Premier Mähnschaf**, das zudem auch die meiste Wolle gibt. Es liefert die Grundlage der Thorwaler Wollstoffe, die eines der wichtigsten Ausfuhr Güter der Region sind. Die Tiere sind an das rauhe Klima gut angepaßt und liefern neben Wolle auch eine erhebliche Menge würzig schmeckenden Fleisches. Bemerkenswert ist auch, daß etwa jedes zehnte Lamm ein schwarzes ist, so daß dessen Wolle nicht nachträglich eingefärbt werden muß.

Die nächstgrößeren Schafe sind die halbwilden **Walbergwidder** des östlichen Bornlandes. Sie sind sehr hochbeinig, dabei kurz-wolliger, so daß sie zierlicher wirken als das Premier Schaf. Die Widder besitzen allerdings einen Hornschmuck, der jedem Steinbock zur Ehre gereichen würde und den sie auch effektiv als Waffe einzusetzen wissen. Die Tiere geben eine rauhe und bei gekonnter Spinnung sehr wärmende Wolle. Zum Scheren müssen sie jedoch mit speziellen Fangschnüren eingefangen und sogar betäubt werden, damit die Unversehrtheit der Schermeister gewährleistet werden kann. So eignen sie sich auch nicht als Beute der Viehdiebe – als Jagd'wild' der Wilderer und Gesetzlosen im Überwals dagegen sehr wohl.



Sehr viel umgänglicher sind da die **Eisenwälder Langohrschafe**, ein Hochlandschlag, der von den Zwergen gerne gehalten wird. Die Angroschim verwerten diese Schafe bis zur letzten Faser – ja selbst für Witze über Elfen

müssen die kräftigen und berggängigen Tiere herhalten. Ihr Leder ist sehr weich und wird von den Zwergen zu den unterschiedlichsten Kleidungsstücken verarbeitet.

Die begehrteste Wolle wächst den trägen **Phraischafen**, die hauptsächlich auf den Zyklopeninseln, im Lieblichen Feld und seit der Besiedelung Maraskans unter Kaiser Sighelm auch dort gehalten werden. Die Wolle von Phraischafen aus küsteneren und auch nördlicheren oder südlicheren Gegenden ist nur von minderer Qualität, wofür die Phraischafbauern ihr spezielles Seeklima verantwortlich machen. Trotzdem ist es

Berufsfertigkeit Schäfer (IN/FF/GE)

Der Schäfer ist ein rechter Einzelgänger, der eigentlich nichts mehr liebt, als zusammen mit seinem Hütehund und der Schafherde durch die Wildnis zu streifen, für die ihm in Obhut gegebenen Tiere zu sorgen und sich die Zeit mit allerlei Gedanken über die Welt und ihre Vielfältigkeit vertreiben. Wenn er auf Reisen geht, so ist es die Sehnsucht zu erfahren, was hinter dem letzten heimatlichen Hügel liegt. Seine Wortkargheit wird er dadurch sicher nicht aufgeben und auch immer eine eigene Meinung über die Welt und ihre Bewohner bewahren.

Ein Held mit diesem Beruf erhält seinen halben TAW Schäfer als Bonus auf alle Wildnis- und Pflanzenkunde-Proben, sowie den gesamten Wert, wenn es sich in irgendeiner Form um Schafe handelt.

Sitte geworden, das *Akkharid*, das Hochzeitstuch Almadas, aus der Wolle eigener Phraische zu fertigen. Auf Maraskan nennt man das Gewebe allgemein *Roabwolltuch*, auch wenn man es durch unzählige Webmuster, Arten der Einfärbung und des Stoffdrucks vielfältig veredelt. Das Fleisch dieser Schafe ist ein reines Nebenprodukt und eine zähe Speise für die Armen, da nur alte Tiere geschlachtet werden.

Ziegen

Die größten Ziegen sind die **Mherwedböcke**, oftmals der einzige Besitz der tulamidischen Bergstämme in den kargen Hochländern Mhanadistans und Thalusiens. Diese weißen Ziegen mit ihren kurzen, sichelförmig nach hinten gebogenen Hörnern liefern Milch, Fleisch, Horn und Haut – eine Haut übrigens, aus der sowohl feines Ziegenleder als auch hochwertiges Pergament gewonnen werden kann.

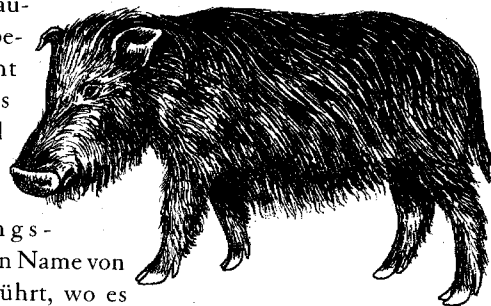
Etwas kleiner sind die **Goldfelser Klippziegen**, die sich von den Goldfelsen aus mit den Gildenländer Siedlern über ganz Aventurien ausbreiteten und in den unterschiedlichsten Schlägen zu finden sind. Ihr helles Meckern und ihr strenger Geruch ist von fast jedem Bauerngehöft zu vernehmen, und sei es noch so ärmlich. Der aus ihrer Milch gewonnene Ziegenkäse ist sowohl nahrhaft als auch haltbar und dient nicht zuletzt vielen Abenteurern als eiserne Ration. Ihre Haut, die wie ihr Fell vielerlei Farben zeigen und sogar gescheckt sein kann, wird überall dort verarbeitet, wo man ein wasserdichtes, haltbares aber nicht zu starres Leder benötigt: für Wasserbeutel, einfache Bucheinbände oder zu aus vielen Teilen zusammengesetzten Kleidungsstücken.

Ausschließlich im Norden Aventuriens, dort aber bisweilen recht zahlreich, leben die **Schneeziegen**. Diese teilweise von den Orks domestizierten Ziegen werden von den Schwarzelzen nicht mit der notwendigen Ernsthaftigkeit gehalten und gezüchtet. Daher entkommen immer wieder Tiere. Nimmt der Bestand zu sehr ab, gleichen die Orks den Verlust durch den Fang wilder Ziegen aus. Man trifft daher sowohl wilde als auch verwilderte Ziegen an und kann sich nie sicher sein, ob das Tier nicht zum nahegelegenen Orkendorf gehört. Die **Steineichen-Gemsen** im Andergastchen sind Verwandte der Schneeziegen.

Schweine

Bunte Hausschweine sind die am weitesten verbreiteten Schweine, da sie für jeden Hof eine wahre Goldgrube darstellen und dabei so fruchtbar und zahlreich sind, daß auch eine gute Zuchtsau für einen Bauern durchaus erschwinglich ist. Sie verwandeln jegliche Essensreste, ja, Bodendreck in eßbares Fleisch. Bunt nennt man sie, weil ihr faßförmiger Leib auf den kurzen Beinen mit einem kurzen, braunweiß oder schwarzweiß gescheckten Borstenfell bedeckt ist. Am liebsten streunen sie auf der Suche nach Eßbaren in der Nähe des Hofes herum, wobei das jüngste der Bauernkinder häufig hinreicht, sie zu hüten.

Im Süden Aventuriens ist dagegen das kaum halb so große **Selemferkel** häufiger. Dieses besitzt ein recht langes, graues Borstenkleid und ist außerordentlich vermehrungsfreudig. Ob sein Name von dem Ort herrührt, wo es



zuerst gezüchtet wurde, oder von seinem strengen Geruch und der Vorliebe für Sumpflöcher, weiß niemand mehr genau. Erstaunlich ist der feine Geschmack des Fleisches (wenn man es nicht nur mit fauligen Sumpfpflanzen ernährt).

Kaum größer, dafür ungleich zäher, da mit den Wildschweinen näher verwandt, sind die langborstigen **Wülschweine**. Sie bevorzugen die mittellaventurischen Wälder, wo sie mit dem breiten, flachen Rüsseln und breiten Klauen den Waldboden nach Würmern, Wurzeln und Pilzen umgraben. Sie haben einen ausgesprochen feinen Geruchssinn und sind immerhin so klug, daß man sie sowohl zur Fährtenuche als auch für das Aufspüren seltener Pflanzen, wie Trüffel und Alraune, abrichten kann.

Zumindest Erwähnung sollen abschließend die **Reitwildschweine** der Goblins finden, die in der Grünen Ebene zuhause sind. Diese Tiere sind etwas weniger angriffslustig, dazu aber kräftiger als Wildschweine und von einer schier unstillbaren Neugier.

Geflügel in Haus und Hof

»Von Hühnern, Gänsen und Tauben: Wo aber der Herr den Falken besitzt, der ihm ein treuer Jagdbegleiter ist, da hat der Knecht das Huhn, welches ihm für den Tag ein Ei gibt, oder den wilden Hahn, auf dessen Sieg im Kampf er sein karges Geld verwettet. Alle Farben der Federn gibt es hier zu sehen – oftmals ziehet man Hühnern nur wegen ihres Federkleides ...

Die Gans gibt es selten auf dem Hof, doch werden ihre Federn wohl geschätzt, denn dem Bürger geben sie ein weiches Kissen ...

Die Taube ist der Vogel heimatständigster, denn wohin man sie auch immer bringt, sie findet in ihren Schlag zurück. So dient sie auch dem Menschen als Bote wo kein Weg oder Steg ist und hat schon so manchem Verlorenen das Leben gerettet.«

—aus dem Bestiarium von Belhanka; Sjepengurkener Drittfassung, etwa um das Jahr 750 BF

Hausgeflügel im Spiel

Im allgemeinen hat das Hausgeflügel für die Helden kaum eine spieltechnische Bedeutung, es sei denn als Magenfüllung. Bestenfalls verhindert das Federvieh ein unbemerktes Anschleichen an einen Gutshof (Gänse sind hier besonders berüchtigt) oder belästigt die Langschläfer mit seinem Gekräh und Geschnatter. Lebendes Geflügel kostet zwischen 1 Silbertaler und 1 Dukaten, je nach Gewicht.

Hühner und Hähne

Das auf aventurischen Bauernhöfen am meisten verbreitete Geflügel sind Hühner – sie liefern fast jeden Tag ein Ei und landen am Ende in der Suppe (1 Ration Fleisch). Die eiteln Hähne treiben den lieben langen Tag nichts anderes als beeindruckend auszusehen, häufig zu krähen und für Nachwuchs zu sorgen. Auch ihr Schicksal ist Topf oder Spieß. Hühnerdiebstahl ist eines der häufigsten Verbrechen – die klassische Strafe sind Brandmarkung und 25 Stockhiebe, beim zweiten Mal schon Verlust der Hand.

Gänse

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

Truthähne

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

Tauben

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

Von Falknern und Löwenbändigern

Ein Exkurs über das Talent Abrichten

—“Ich richte dann mal den Säbelzahn tiger ab, was muß ich dazu würfeln?”

—“Ich bringe meinem Hund bei, daß er mir morgens die Stiefel bringt.”

—“Der Papagei kann übrigens jetzt ‘Alrik’ sagen, ich hab’ gerade eine Probe abgelegt.”

Solche Sätze bedürfen der passenden Antwort durch den Meister. In diesem Kapitel stellen wir Ihnen daher eine längst fällige Regelergänzung zum Thema ‘Abrichten’ vor und geben Ihnen mit der Einführung der Eigenschaft ‘Loyalität’ und einigen nützlichen Informationen das notwendige Werkzeug in die Hand, um Hundeerziehung und Raubtierdressur in den Griff zu bekommen.

Die Loyalität

Um anzugeben, wie gut ein Tier seinem Herren gehorcht, haben wir die Eigenschaft *Loyalität*, abgekürzt LO, eingeführt (sie mag Ihnen vielleicht bereits von den magischen Artefakten her bekannt vorkommen). Würfe auf diese Eigenschaft werden fällig, wenn das Tier in besonderem Maße vom Herren gefordert wird; der Meister kann wie gehabt nach eigenem Ermessen Zuschläge festlegen oder die Probe erleichtern. Jedes Tier kann durch die eigenen Instinkte (Jagd, Flucht, ...) in Konflikt mit den Befehlen des Herren geraten. Die Abhängigkeit vom und Bindung zum Herren ist selbst bei identischer Loyalität von unterschiedlich starker Ausprägung.

Die Loyalität kann einen Wert von 20 erreichen, jedoch ist unter hoher Loyalität nicht immer bedingungsloser Gehorsam und absolute Folgsamkeit zu verstehen: Ein Hund mit Loyalität 18 wird seinem Herren immer treu folgen und normalerweise allen Befehlen gehorchen, in diesem Fall bedeutet die hohe Loyalität tatsächliche Unterwerfung. Eine Raubkatze mit gleichem Wert ist dagegen nur gut dressiert. Das Tier ordnet sich dem Herren nur solange unter, wie es geführt wird, würde sich aber, wenn es außer Kontrolle gerät, auch gegen den Herren wenden. Daher unterscheiden wir grundsätzlich zwischen *erziehbaren* und *dressierbaren* Tieren. Es ist zu bedenken, daß es selbst innerhalb der beiden Gruppen große Unterschiede von Tier zu Tier gibt.

Werden *Abrichten*-Proben zur Erziehung oder Dressur eines Tieres abgelegt, gelten *fehlende Punkte zu Loyalität 20 stets als Probenzuschlag*; darüber hinaus gibt es für bestimmte Tiere feste Probenzuschläge – und selbstverständlich kann der Meister solche Proben zusätzlich modifizieren.

Sitz, Platz, Such – die Erziehung

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

Wenn sich ein Held nicht ausschließlich dem Tier widmet, (z.B. wenn er bisweilen Drachen erschlägt und Jungfrauen rettet) kann er alle zwei bis vier Wochen eine *Abrichten*-Probe ablegen, um sein Tier zu erziehen und dessen Loyalität somit um einen Punkt zu erhöhen. Erziehungsfehler, also mißlungene Proben, senken dagegen die LO und den möglichen Maximalwert um einen Punkt. Sinkt die LO unter 0, ist eine weitere Erziehung des Tieres nicht mehr möglich, das Tier besitzt keine Bindung mehr zum Herren. Ein Hund wird in diesem Fall dem Besitzer davonlaufen, eine Katze nur noch zum Fresen auftauchen, ein Pferd auf immer bockig bleiben und niemanden aufsitzen lassen.

Der Bär tanzt – die Dressur

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

Eine Dressur kann nur dann erfolgreich sein, wenn sich der Held beinahe täglich mit dem Tier beschäftigt. Die generellen *Abrichten*-Proben zur Erhöhung der Loyalität werden jedoch nur alle 2 bis 4 Wochen abgelegt und sind zusätzlich um alle fehlenden Punkte zu 10 im *TaW: Tierkunde* erschwert (überschüssige Punkte bringen keine Boni).

Mißlungene Proben senken die LO um 2 Punkte und den Maximalwert um einen Punkt. Der Held muß zudem eine CH-Probe ablegen, um seinen Fehler auszubügeln, denn ansonsten ist es möglich, daß es zu einer gefährlichen Situation kommt, in der sich das Tier gegen den Besitzer richtet. In einem solchen Fall ist die Dressur endgültig fehlgeschlagen, möglicherweise kann der Held schon froh sein, wenn er mit dem Leben davonkommt.

Geraten gezähmte Tiere außer Kontrolle, so verhalten sie sich wie bei einem bevorstehenden Kampf. Das muß nicht gleich-

bedeutend mit einem Angriff sein, denn eine Schlange beißt beispielsweise nur dann zu, wenn sie sich bedroht fühlt (siehe **Ruhig Blut** im Kapitel **Schwertstreich und Frankenhieb**). Für Dressuren eignen sich vor allem Affen, Raubkatzen, Bären und Schlangen, es kommen aber auch andere Tiere in Frage. Es ist Sache des Meisters, darüber zu entscheiden, ob und wie ein Tier gezähmt werden kann – magisch begabte oder magische Kreaturen sind in jedem Fall von der Dressur ausgeschlossen.

Zahme Wilde – von der Dressur zur Erziehung

Nach den Regeln nun die Ausnahme: Es gibt wilde Tiere, die erzogen werden können. Das Tier muß zunächst dressiert werden, aber bei Erreichen eines bestimmten LO-Wertes setzt dann die Erziehung ein. Dennoch müssen die meisten Tiere noch eine Weile in Gefangenschaft gehalten werden, und man kann sich bei einigen nicht sicher sein, ob sie nicht urplötzlich ohne erkennbaren Grund den Besitzer verlassen. Alle *Abrichten*-Proben (auch jene zur Erziehung) sind um die fehlenden Punkte zu 10 im *TaW: Tierkunde* erschwert.

Der Erziehung sind Grenzen gesetzt: Den meisten Tieren kann

nur Folgsamkeit anerzogen werden, manchen kann der Besitzer kleine Kunststücke beibringen. Ob dem Tier fortgeschrittene Befehle beigebracht werden können, hängt von Intelligenz und Eigensinn ab. Einen *Khomgepard* kann man wie einen Hund erziehen, mit einem *Affen* kann man schon recht komplizierte Befehle trainieren, ein *Papagei* wird sprechen lernen können, dazu kleine Kunststücke, die sich in aller Regel ums Futter drehen, ein *Riesenhirschkäfer* dagegen wird kaum mehr als das Hinterherlaufen und Kommen lernen können. Auf alle Besonderheiten der Erziehung einzugehen, würde den Rahmen dieser Darstellung sprengen. In einigen Fällen werden Sie sich zwangsläufig an der Realität orientieren müssen – in Aventurien sind selbstverständlich Abweichungen davon möglich. Bedenken Sie bei der Erziehung wilder Tiere in jedem Fall, daß die Instinkte des Tieres nur unterdrückt werden. Spiel-, Jagd-, Flucht- und Paarungstrieb können (und sollten) dem Besitzer des Tieres immer wieder zu schaffen machen.

Die Tabelle auf dieser Seite ist dazu gedacht, einen groben Überblick über erziehbare Wildtiere zu geben. Die angegebenen Werte sind Richtwerte, die nach Meisterermessen verändert werden können.

LOYALTÄT VON WILDTIEREN

	Start LO	Erz. LO	Max. LO	Frei LO
Riesenhirschkäfer	0	10	19	10
Khomgepard	2	5	19	8
Sing-/Tanzvögel ¹	3	5	16	8
Papageien ^{1,2}	5	8	18	15
Falken/Raubvögel ³	3	10	15	12
Kleinechsen	0	8	16	10
Kleinaffen	4	6	18	10
Wölfe ¹	3	6	15	9

1) Freie Haltung ist generell ab dem angegebenen Wert möglich, doch bleiben die Tiere so eigenwillig, daß selbst nach Jahren der Treue eine Flucht ohne erkennbaren Grund nicht ausgeschlossen ist; 2) Papageien können zu Wach- und Schutztieren ausgebildet werden; 3) Falken können nicht generell frei gehalten werden, sondern müssen beim Freiflug beaufsichtigt werden. Die *Abrichten*-Proben sind jeweils um alle Talentpunkte der *BF: Falkner* erleichtert.

Die Einträge bedeuten:

Start LO: Von Hand aufgezogenen Tiere beginnen mit der Start-LO. Wild gefangene Tiere können nicht erzogen, sondern nur dressiert werden, die Start-LO für die Dressur beträgt dann –5.

Erz. LO: Ab dem angegebenen LO-Wert gelten die Regeln für Tiererziehung; bis dieser Wert erreicht ist, muß das Tier dressiert werden. Jeder Dressurfehler macht eine spätere Erziehung unmöglich.

Max. LO: Die höchstmögliche LO, die durch Erziehung erreicht werden kann. Durch Erziehungsfehler (mißlungene Proben) sinkt dieser Wert.

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

Das Sinnen Fremder Wesen – Magie und Dressur

Peitschen, Leinen und Leckerchen sind bekannte Hilfsmittel bei der Dressur oder Erziehung eines Tieres, wie aber ist es um den Einsatz von Zaubern bestellt? Tierbeherrschungszauber sind nur eine vorübergehende, keine dauerhafte Hilfe, bringen also keine Boni auf die *Abrichten*-Probe. Ein Held kann solche Zauber möglicherweise verwenden, um ein älteres Tier zu fangen oder um fatale Folgen bei mißlungenen *Abrichten*-Proben zu verhindern.

Tatsächlich hilfreich bei Erziehung oder Dressur sind Kenntnisse des Zaubers ADLER, WOLF ..., sofern es sich um die passende (also gleiche) Tiergestalt handelt. Alle Punkte über 10 in der entsprechenden ZF gelten als Bonus für die *Abrichten*-Probe, wenn der Besitzer zwischen der letzten und der aktuellen *Abrichten*-probe wenigstens einmal den Zauber gesprochen hat. Ein während des *Abrichtens* gesprochener Zauber DAS SINNEN FREMDER WESEN erleichtert bei Gelingen die Probe um 3 Punkte.

Einen noch deutlicheren Einfluß üben Hexen aus: Das magische Band zwischen der Hexe und ihrem Vertrauten ist so stark, daß es keiner weiteren Beeinflussung des Tieres bedarf. Ein Vertrauter muß daher nicht mit *Abrichten*-Proben erzogen werden und für alle Tiere der selben Art besitzt die Hexe einen Bonus von 5 Punkten auf die *Abrichten*-Probe.

Der Tiger im Wirtshaus

Ein Spieler, dessen Held sich ein Tier anschafft, sollte stets bedenken, daß dieser von nun an einen ständigen Begleiter hat. Für den Meister wird das Spielgeschehen dadurch kom-

plizierter, denn er muß neben den Meisterpersonen meist auch die Tiere der Helden führen. Spieler neigen gern dazu, die treuen Freunde ihrer Helden zu vergessen, wenn sie dadurch Nachteile umgehen können, erinnern sich aber immer an die Begleiter, wenn ein Kampf bevorsteht. Ein solches Verhalten ist dem Meister gegenüber nicht fair. Ein Tier kann das Spiel nur dann wirklich bereichern, wenn der Spieler bereit ist, auch die damit verbundenen Nachteile für seinen Helden in Kauf zu nehmen. Zeigen sich die Mitspieler wenig kooperationsbereit, wird der Meister zwangsläufig annehmen müssen, daß das Tier sträflich vernachlässigt wird, verwahrlost und eines Tages das Weite sucht oder von wahren Tierfreunden aufgegriffen wird.

Neben den *Unterhaltskosten* und der notwendigen *Pflege* ergeben sich möglicherweise *Beschaffungsprobleme*, um den ausgefallenen Speisegewohnheiten eines Tieres gerecht werden zu können. *Tierkrankheiten* können bei exotischen Begleitern zu einem echten Problem werden. Außerdem wird nicht jedes Tier gesellschaftlich geduldet oder ruft wenigstens ein deutliches *Aufsehen* hervor – ein Khomgepard, so gut er auch erzogen sein mag, wird in einem Garethir Wirtshaus Panik auslösen, ein kleiner Zirkusaffe am gleichen Ort erobert schnell die Herzen der Kneipengäste, während die Helden kaum mehr beachtet werden. Ein ständiger Begleiter kann das entscheidende Erkennungsmerkmal sein, an dem ein Held wiedererkannt wird – auch wenn dieser keinen besonderen Wert darlegt. Tiere können zudem heimliche Aktionen zum Scheitern bringen, indem sie sich nicht ruhig verhalten.

Die meisten Helden haben wenigstens einen Begleiter, der Pflege, Futter und Aufmerksamkeit braucht: das Pferd. Läuft ein Hund nebenher, ist das noch nichts ungewöhnliches, doch kommen ein Dickspecht, ein Riesenkaiman und eine Borsonotter hinzu, stellen sich bald Probleme ein. Letzten Endes sollte sich ein tierbegeisterter Held fragen, ob er weiterhin ins Abenteuer ziehen möchte oder nicht doch lieber eine Tierhandlung in Süd-Vinsalt eröffnen möchte.

Tiere heilen

Es gibt nicht nur erfreuliche Erlebnisse mit einem treuen Gefährten. Eine der Schattenseiten sind Krankheiten, Vergiftungen und Verletzungen.

Wo der Held guten Rat weiß, wie das Bein eines Freundes zu schienen ist, mag er kopfschüttelnd vor der gleichen Verletzung bei einem Pferde stehen. Wer sich selbst die Flöhe vom Halse halten kann, kennt noch längst nicht jene Rezeptur, die den vierbeinigen Genossen vom lästigen Ungeziefer befreit.

Ein Medicus wird eine Vergiftung leicht erkennen können, doch weiß er vielleicht keinen Rat, wenn er eine Katze vor sich sieht, die Verdorbenes gefressen hat.

Dennoch sind Kenntnisse der Heilkunst nicht gänzlich nutzlos, wenn es darum geht, einem Tier in der Not zu helfen. Je mehr sich der Held mit Tieren beschäftigt hat (je höher sein *TaW: Tierkunde* ist), umso größer die Chance, daß er sein Wissen von der Heilkunst übertragen kann, um dem Tier zu helfen.

Proben auf die *Heilkunde*-Talente (mit Ausnahme des Talents *Heilkunde Seele*) dürfen grundsätzlich auch dann nach den bekannten Modalitäten abgelegt werden, wenn ein Tier geheilt werden soll. Die Proben sind jedoch mit einem Zuschlag zu versehen; dessen Höhe vom jeweils angewandten Talent abhängt. Eine Probe auf *Heilkunde Wunden* ist um alle fehlenden Punkte zu *TaW 10* in *Tierkunde* erschwert, auf *Heilkunde Gift* um alle fehlenden Punkte zu *TaW 15* und auf *Heilkunde Krankheiten* um alle fehlenden Punkte zu *18*.

Überschüssige Punkte erleichtern die Probe nicht. Der Meister kann entscheiden, daß für ein bestimmtes Tier der zugrundezulegende Tierkunde-Wert erhöht wird, da der Held sich entweder durch Herkunft oder spezielle Berufsfertigkeiten eingehender mit genau diesem Tier beschäftigt hat (z.B. einen höheren *Reiten*- als *Tierkunde-TaW* aufweist, falls ein Pferd geheilt werden soll).

Beispiel: Wenn Dimiona (*TaW Tierkunde 13*, *Heilkunde Wunden 12*, *Heilkunde Gift 8*, *Heilkunde Krankheiten 10*) ihren Hund behandelt, gelten folgende Zuschläge: kein Malus für Wunden (da der *TaW Tierkunde* größer als *10*), 2 Punkte (fehlend zu *15* in *Tierkunde*) für Gift und 5 Punkte für Krankheiten. Es ergeben sich für das Heilen von Tieren: *Heilkunde Wunden 12*, *Heilkunde Gift 6*, *Heilkunde Krankheiten 5*.

Pfeil, Speer und Firuns Gnade

Allerlei Wissenswertes zur Jagd

Kaum haben die Helden der Stadt den Rücken zugekehrt, um sich auf eine Reise zu begeben, da halten sie schon Pfeil und Bogen bereit, wild entschlossen, nun selbst für ein fürstliches Abendmahl zu sorgen, wie es ihnen tags zuvor noch im Wirtshaus aufgetragen wurde.

Ja, selbst Taschendiebe und Magier fühlen sich plötzlich zu

Jägern berufen und brechen in der Abenddämmerung mit Rapiere und Kampfstäben bewaffnet durchs Unterholz. Kein Wunder, wenn die Helden dann nach ein paar Stunden Waldausflug mit langen Gesichtern zum Lagerfeuer zurückkehren – um weiter an trockenem Brot und Hartwürsten herumzumümmeln.

Die Jagd

—“Ich gebe dann mal unser Abendessen schießen!”

—“Finde ich irgendwelche Tierspuren?”

—“Was haben wir denn gefangen?”

—“Ich zielle aufs Schulterblatt.”

Solche oder ähnliche Sätze haben Sie sicherlich schon einmal gehört. Wie steht es also mit Tierspuren, Jagdbeute und Blattschuß?

In diesem Abschnitt stellen wir einerseits Regeln vor, mit deren Hilfe Sie eine Jagd *detailliert* ausarbeiten können, andererseits haben wir ein *gestrafftes Jagdsystem* entworfen und führen das Meta-Talent *Jagen* ein, so daß Sie mit ein paar Würfelwürfen über den Jagderfolg entscheiden können, ohne genauer auf einzelne Situationen eingehen zu müssen.

Verschaffen Sie sich einen Überblick über die verschiedenen Jagdtechniken und die Anmerkungen am Ende dieses Kapitels, bevor Sie das vereinfachte Jagdsystem verwenden. So sind Sie in der Lage, jederzeit eine kleine Jagdsequenz auszugestalten, und können die Details gewissermaßen ins Spielgeschehen ein- und ausblenden. Wenn Sie Abend für Abend die Jagd mit einem einzigen Würfelwurf entscheiden, werden Sie den Gefahren kaum gerecht, die in der Wildnis auf die Helden lauern. Andererseits wird es schnell langweilig, wenn die Helden jedem Hasen einzeln nachstellen sollen.

Die Meta-Talente Jagen (Falle) und Jagen (Pirsch)

Sicherlich wollen Sie nicht jede Karnickeljagd zu einem abendfüllenden Abenteuer ausgestalten. Oftmals mag es sinnvoll erscheinen, den Jagderfolg mit einer einzigen Probe festzustellen und auf die genauen Umstände der Jagd nicht genauer einzugehen. Damit Sie ein Werkzeug bei der Hand haben, um Jagderfolge rasch zu ermitteln, können Sie die Talente *Jagen (Falle)* und *Jagen (Pirsch)* sowie zwei einfache Optionalregeln verwenden. Die Jagdtalente werden wie folgt ermittelt:

Jagen (Falle) (IN/GE/FF)

(TaW Wildnisleben + TaW Fährtsuchen + TaW Fallenstellen)/4, wobei abgerundet wird. Sofern der TaW des Helden in Tier-

kunde den Wert 10 übersteigt, dürfen die überzähligen Punkte zur Hälfte (ebenfalls abgerundet) hinzuaddiert werden.

Jagen (Pirsch) (MU/IN/GE)

(TaW Wildnisleben + TaW Fährtsuchen + TaW Schleichen)/4, wobei abgerundet wird. Sofern der TaW des Helden in *Schusswaffen* den Wert 10 übersteigt, dürfen die überzähligen Punkte zur Hälfte (ebenfalls abgerundet) hinzuaddiert werden. Ersatzweise können die Talente *Wurfaffen* oder *Speere/Stäbe* verwendet werden, um einen Bonus auf das Talent zu bekommen, jedoch müssen dann die den Wert 10 übersteigenden Punkte durch drei geteilt werden. Es ist nicht möglich, für mehrere Waffengattungen gleichzeitig die Bonuspunkte auf das Jagdtalent anzurechnen.

Der Einsatz des Talents Jagen (Falle)

Sollen Fallen aufgestellt werden, so muß zunächst angegeben werden, wieviel Zeit ein Held darauf verwenden möchte. Dabei gilt eine Stunde als Minimum, da die Fallen vorbereitet und der Jagdgrund ausgekundschaftet werden muß. Jede weitere Viertelstunde, die ein Held darüber hinaus aufwendet, ergibt einen Bonuspunkt für die Probe, vorausgesetzt er verfügt über genügend weitere Fallen. Sollten die Helden die halbe Nacht mit dem Aufstellen von Fallen beschäftigt sein, müssen Sie die nächtliche Regeneration natürlich vermindern.

Entnehmen Sie nun den Landschaftstabellen das Wildvorkommen: Die Probe auf *Jagen (Falle)* ist entsprechend um 0/4/8/16/32 Punkte (sehr häufig / ... / sehr selten) erschwert und mit den Bonuspunkten für zusätzlichen Zeitaufwand verrechnet. Bei Gelingen der Probe werden die übriggebliebenen Punkte ermittelt und noch einmal die Bonuspunkte für die Zeit addiert. Teilen Sie das Ergebnis durch 1/2/4/7/10 (sehr häufig/.../sehr selten), um die Beute (in Rationen) zu ermitteln.

Mißlingt die Probe, so ist dem Fallensteller kein Erfolg oder höchstens ein Zufallserfolg (Meisterentscheidung) beschieden, ein Patzer kann bedeuten, daß sich der Held an der eigenen Falle verletzt hat oder sich mit den Unbilden der Natur auseinandersetzen muß.

Sollten mehrere Helden gleichzeitig Fallen aufstellen, so können sie unabhängig voneinander losziehen; sie ermitteln dann

für jeden Helden den Jagderfolg separat. Wird jedoch zusammengearbeitet, dann dürfen die Bonuspunkte für den Zeitaufwand zusammenaddiert werden, außerdem legen alle Beteiligten eine Probe ab, doch nur die beste Probe zählt für den Jagderfolg (wenngleich ein Patzer bei den übrigen Proben den Jagderfolg mindern kann und den Helden nicht vor entsprechendem Schaden bewahrt).

Es versteht sich von selbst, daß ein Fallensteller seine Beute erst am nächsten Morgen macht, wenn er die Fallen kontrolliert. Für das Kontrollieren und Einholen der Fallen muß noch einmal die Hälfte der Zeit aufgewendet werden, die am Abend zuvor benötigt wurde, allerdings kann die Arbeit aufgeteilt werden. Verweilen die Helden länger an einem Ort, so können Sie jeweils bei gleichem Zeitaufwand zweimal täglich die Fallen kontrollieren. Dabei werden sie kleine Schäden reparieren, wenig einträgliche Fallen umstellen und Köder erneuern.

Insbesondere in Gegenden mit wenig Wild ist zu beachten, daß der Wildbestand mit der Zeit ausdünn. Nach jeweils etwa 16/8/4/2/1 Tagen (sehr häufig/.../sehr selten) wird daher die Ausbeute nur noch halb so groß sein.

Der Einsatz des Talents Jagen (Pirsch)

Das Talent *Jagen (Pirsch)* können Sie analog zu oben beschriebenen Regeln einsetzen. Dabei wird davon ausgegangen, daß die Helden sich nicht auf Großwildjagd begeben, sondern Vögel, Kaminchen und andere kleine Tiere jagen. Ein Patzer beim Talentwurf mag bedeuten, daß der Held gestolpert ist und sich an der eigenen Waffe verletzt hat – oder aber sich plötzlich einem Raubtier gegenüber sieht.

Selbstverständlich können mehrere Helden zusammen auf Pirsch gehen, was bisweilen einer kleinen Treibjagd gleichkommt, dabei wird auf die gleichen Regeln zurückgegriffen, die für das Fallenstellen gelten.

Sollten die Helden mehrere Tage am gleichen Ort verweilen, werden sie die Jagdgründe mit der Zeit besser kennenlernen, daher ist die Probe um die Anzahl der Tage im selben Jagdgebiet vereinfacht.

Um die Spielatmosphäre nicht zu zerstören, ist es ratsam, die nach obigen Regeln ermittelte Jagdbeute nicht einfach mit dem Satz "Ihr erbeutet fünf Rationen" abzuhandeln. Es trägt wesentlich zur Stimmung am Tisch bei, wenn die Beute zumindest grob umschrieben wird. Ab und zu sollten sich besondere Tiere darunter befinden, dann und wann mag eine kurze Beschreibung des Jagdvorgangs und kleiner Begebenheiten die sture Auflistung von Beutetieren auflockern. Sie können dabei durchaus den Helden die ein oder andere zusätzliche Pro-

be abverlangen und den Jagderfolg nach eigenem Ermessen in Abhängigkeit solcher Proben modifizieren. Es mag ansonsten vorkommen, daß die Spieler – die tatsächlichen Gefahren einer Jagd mißachtend – nur noch Abend für Abend ihre Mahlzeiten erwurfeln.

Mit einer einfachen, kleinen Regel können Sie dies verhindern: Lassen Sie den Spieler vor Ablegen der Jagen-Probe eine beliebige Zahl zwischen 1 und 20 auswählen. Zeigt einer der Würfel diese Zahl, dann kommt es im Verlaufe der Jagd zu einem besonderen Ereignis, das Sie frei ausgestalten können (etwa die Begegnung mit einem Raubtier, das Auftauchen eines kapitalen Hirsches usw.).

ERLÄUTERUNG DER WICHTIGSTEN BEGRIFFE

Jagdmodifikator: Dieser Wert faßt grob Sinnesschärfe, Gefahreninstinkt, Wachsamkeit und allgemeine Lebensgewohnheiten eines Tieres zusammen, kurz gesagt alles, was die Jagd auf das spezielle Tier erschwert. Der Jagdmodifikator findet Verwendung als Probenzuschlag beim Schleichen und anderen jagdspezifischen Talenten. Neben dem Modifikator finden Sie bei den Jagdwerten Angaben über das Verhalten des Tieres, wenn es den Jäger bemerkt (Angriff oder Flucht).

Beute: Wird ein Tier getötet, liefert es Fleisch und Fell, in manchen Fällen Stoßzähne, Gift oder andere Beute. Angaben über Art bzw. Menge und Wert der Beute finden Sie bei jedem Tier. Da insbesondere das Fleisch und das Fell erst weiterverarbeitet werden muß, sind die Maximalwerte angegeben. Die tatsächliche Beute ergibt sich erst nach der Beuteverwertung. Üblicherweise werden aventurische Maßeinheiten verwendet, eine Ausnahme bildet das Fleisch, welches zweckmäßigerweise in Rationen gemessen wird.

Ration: Eine Ration entspricht der Menge an Nahrung, die ein Held pro Tag benötigt. Je nachdem, ob es sich dabei um Gemüse, Fleisch, Brot oder Obst handelt, wiegt eine Ration zwischen einem halben und eineinhalb Stein. Der Einfachheit halber können Sie davon ausgehen, daß eine Ration Fleisch etwa ein Stein wiegt und auf Märkten – sofern es haltbar gemacht wurde – etwa einen halben Silbertaler einbringt. Selbstverständlich steigen die Preise, wenn es sich um eine besondere Delikatesse handelt oder Nahrungsmangel herrscht. Zähes Fleisch ist nahezu, ungenießbares völlig wertlos.

Landschaftsprofil: Im Anhang sind für die typischen aventurischen Landschaften Angaben über Flora und Fauna zusammengetragen, auf die Sie zurückgreifen können, wenn die Helden auf die Jagd gehen. Von besonderem Interesse ist das Wildvorkommen, außerdem ein Überblick über die verschiedenen Tierarten, die es in der jeweiligen Region gibt.

Wildvorkommen: Eine Zusammenstellung des Wildvorkommens nebst Häufigkeit finden Sie in den Landschaftstabellen. Die Angabe über die generelle Häufigkeit von Wild in bestimmten Regionen reicht – in fünf verschiedene Stufen unterteilt – von sehr häufig bis sehr selten. Verwendung findet der Wert beim Fährtensuchen und anderen Jagdtalenten. Je weniger Wild es gibt, desto schwieriger gestaltet sich die Jagd danach. Zu jedem Tier gibt es zusätzlich eine Häufigkeitsangabe. Sie können auf diese Weise leicht entscheiden, wie wahrscheinlich die Begegnung mit einem ganz bestimmten Tier ist.

Das Waidwerk *en detail*

Die Talente *Jagen (Falle)* und *Jagen (Pirsch)* können Sie übrigens auch dann im Spiel verwenden, wenn Sie eine Jagd genauer ausgestalten wollen, denn sie geben Ihnen generell die Möglichkeit, komplexe Vorgänge mit einer einzigen Probe zu beschreiben.

Möchten Sie dagegen näher auf das Jagdgeschehen eingehen, so mögen Ihnen folgende Regeln und Texte bei der Ausgestaltung helfen.

Grube und Tellereisen – vom Fallenstellen

Zunächst gilt es, das Jagdwild der Region korrekt zu bestimmen. Es ist empfehlenswert, die fällige *Wildnisleben*-Probe verdeckt für den Helden abzulegen. Diese ist je nach Wildvorkommen in der Region um 0/2/4/8/16 Punkte (sehr häufig / ... / sehr selten) erschwert. Mißlingt die Probe, so wird der Jagderfolg deutlich geringer ausfallen; ein Patzer bedeutet, daß nichts erbeutet wird.

Neben der generellen Vorbereitungszeit von einer Stunde muß für das Aufstellen jeder Falle eine Viertelstunde investiert werden. Eine Falle wird ordentlich und am richtigen Ort aufgestellt, wenn eine *Fallenstellen*- und eine *Wildnisleben*-Probe gelingen, andernfalls wird die Beute ausbleiben. Ein Patzer hat die Verletzung an der eigenen Falle zur Folge (was bei Tellereisen sehr schmerzhaft sein kann).

Sind die Fallen aufgestellt, so können sie zweimal täglich kontrolliert werden. Für jede Falle rollen Sie einen W20; je nach Wildvorkommen hat sich bei 1–16/1–8/1–4/1–2/1 (sehr häufig / ... / sehr selten) der gewünschte Erfolg eingestellt. Fällt eine 20, so ist es zu besonderen Begebenheiten gekommen. (Die Falle wurde von einem größeren Tier zerstört, ein Raubtier hat sich darin verfangen, etc. ...). Die jeweilige Beute besteht in aller Regel aus kleinen Tieren, die etwa 1 bis 3 Rationen Fleisch hergeben. Nach eigenem Ermessen können Sie festlegen, daß besondere oder mittelgroße Beutetiere in die Falle gegangen sind (die für eine Region typischen Tiere können Sie dabei den Landschaftstabellen entnehmen). Bei der Kontrolle sollten Sie dem Helden zugestehen, frühere Fehler durch erneutes Ablegen einer *Fallenstellen*- und einer *Wildnisleben*-Probe zu korrigieren. Werden Fallen über einen längeren Zeitraum aufgestellt, so wird der Wildbestand ausgedünnt, so daß sich immer seltener Erfolg einstellen: Nach jeweils etwa 16/8/4/2/1 Tagen (sehr häufig / ... / sehr selten) wird daher die Ausbeute nur noch halb so groß sein.

Schuß und ... – der Blattschuß

In aller Regel versuchen Jäger, dem Wild aufzulauern, um es mit einem gut vorbereiteten, gezielten Schuß zu Strecke zu bringen. Bereits in *Mit Mantel, Schwert und Zauberstab* wurden mit dem *Fernkampfangriff*+ und der *Kampfunfähigkeit* zwei Optionalregeln vorgestellt, die den Blattschuß im Grunde er-

möglichen. An dieser Stelle wollen wir die Regel für die speziellen Zwecke der Jagd erweitern. Bitte beachten Sie dabei, daß ein Blattschuß nicht mit Wurf Waffen angestrebt werden kann. Abgesehen von ganz und gar glücklichen Treffern ist die Voraussetzung für einen Blattschuß *absolute Konzentration und ein freies Sichtfeld*. Das ist nur möglich, wenn das Wild friedlich äst und nicht etwa wild davonsprengt. Wurde der Schütze beim Anschleichen oder Zielen bemerkt, dann ist es für einen gut gezielten Schuß zu spät. Hat er jedoch genügend Zeit, um sich auf den Schuß vorzubereiten (das sind etwa 20 Sekunden, in denen das Ziel sich nicht oder nur unwesentlich bewegt), so stehen ihm für den folgenden Fernkampfangriff Bonuspunkte zu. Sollte der Schütze dem Tier zum ersten Male begegnen, kann der Meister dem Helden zuvor eine (unter Umständen erschwerte) *Tierkunde*-Probe abverlangen, um festzustellen, ob er die verletzlichste Stelle des Tieres überhaupt kennt.

Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe, die gemäß der passenden Schußwaffen-Tabelle für ein winziges Ziel modifiziert wird, und einer *Selbstbeherrschungs*-Probe versucht der Held, mit ruhiger Hand die Schwachstelle des Tieres zu fixieren. Eine *Schleichen*-Probe stellt sicher, daß alles absolut lautlos vonstatten geht. Gelingen all diese Proben, stehen dem Helden Bonuspunkte in Höhe der Hälfte des TaW seiner Fernkampfwaffe (abgerundet) für den folgenden Schuß zu.

Nun kann der Schütze einen Fernkampfangriff+ ansagen; dabei muß er sich mindestens jene Punktzahl auferlegen, die ein winziges Ziel auf die entsprechende Entfernung für seine Waffe hat. Die Probe wird nun nach allen Regeln modifiziert, jedoch werden die Bonuspunkte angerechnet, so daß eine bessere Trefferwahrscheinlichkeit oder aber durch selbstaufgelegte Zuschläge eine höhere TP erreicht wird.

Verliert das Tier durch einen einzigen Schuß mehr als die Hälfte seiner Grund-LE, so ist es in jedem Falle für W20+10 KR kampfunfähig und fluchttunfähig. Liegt die TP-Zahl über einem Drittel der Grund-LE des Tieres, so wird die Dauer der Kampfunfähigkeit mit dem W20 festgelegt.

Die Blattschuß-Regel sollte nicht gegen intelligente Ziele angewendet werden, oder, falls Ihre Helden es nicht lassen können, steht dem Opfer auf jeden Fall eine *Gefahreninstinkt*-Probe zu. (Tieren können Sie natürlich ebenfalls eine Gefahreninstinkt-Probe zubilligen, indem Sie eine einfache Probe gegen den Jagdmodifikator ablegen.)

Beispiel: Alrik, Fernkampf-Basis-Wert 10, TaW Schußwaffen 15, will mit einem Langbogen aus 50 Schritt Entfernung einen Hirsch mit LE 36 niederstrecken. Der Hirsch ist ein mittelgroßes Ziel, die Entfernung fällt in die Kategorie „sehr weit“, Alriks Fernkampfwert für den Bogen beträgt 25. Ein gewöhnlicher Schuß gelingt mit +9, mithin, wenn Alrik eine Zahl zwischen 1 und 16 wirft. Will Alrik jedoch einen Fernkampfangriff +15 ansagen, so gelingt der Schuß nur bei einer 1. Alrik hat schon des öfteren auf einen Hirsch angelegt, er kennt also das Tier. Ein Schuß auf ein winziges Ziel in sehr weiter Entfernung gelingt bei einem Langbogen mit +15. Mit einer Sinnenschärfe-Probe

+15 konzentriert er sich auf sein Ziel, eine Selbstbeherrschungs-Probe stellt sicher, daß er eine ruhige Hand behält, und da er auch die Schleichen-Probe nicht verwürfelt, hat sich Alrik völlig lautlos bewegt. Nun stehen ihm 8 Bonuspunkte zur Verfügung. Seine Chancen sind deutlich gestiegen, denn nun trifft er mit einer 1 bis 10, sofern er eine +15 angesagt hat. Das bedeutet 15 zusätzliche TP zu seinen 1W+4 für den Langbogen, also 1W+19. Ein Treffer wird den Hirsch mit absoluter Sicherheit kampfunfähig machen, denn die erzielten TP liegen über 18 (halbe LE des Hirsches).

Der Elch röhrt – die Pirsch

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

Will ein Held das Wild aufspüren, muß er zunächst eine geeignete Fährte finden, was mit einer *Fährtsensuchen*-Probe gelingt, die je nach Wildvorkommen um 0/2/4/8/16 Punkte (sehr häufig / ... / sehr selten) erschwert ist. Eine solche Suche dauert etwa eine Viertelstunde und kann bei Erfolglosigkeit beliebig oft wiederholt werden, wird jedoch von Mal zu Mal um 2 Punkte erschwert. Der Meister legt nun nach eigenem Ermessen auf der Grundlagen der Landschaftstabellen fest, von welchem Tier die Fährte stammt. Mit einer zusätzlichen *Tierkunde*-Probe kann der Held die Fährte korrekt zuordnen, wobei der Meister für seltene Tiere einen Probenzuschlag festlegen kann.

Die Spur wird nun mit einer oder mehreren *Fährtsensuchen*-Proben verfolgt, bei Annäherung an das Wild ist zudem eine *Schleichen*-Probe fällig, die um den Jagdmodifikator des Tieres erschwert ist. Mißlingt diese Probe, so wird das Tier aufgeschreckt und flieht bzw. greift an. Anderenfalls hat sich der Held dem Tier unbemerkt bis auf 100 Schritt genähert und kann entweder einen Schuß wagen oder versuchen, näher heranzukommen.

Soll dem Wild aufgelauert werden, dann muß mit einer *Wildnisleben*-Probe ein geeigneter Platz dazu ausfindig gemacht werden, was etwa eine halbe Stunde dauert. Diese Probe ist je nach Wildvorkommen um 0/2/4/8/16 Punkte erschwert. Ein Mißlingen der Probe kann durchaus stundenlanges erfolgloses Warten zur Folge haben, denn der Held legt sich am falschen Ort auf die Lauer.

Der Meister rollt nun pro Viertelstunde einen W20. Je nach Wildvorkommen taucht ein Tier auf, wenn das Ergebnis zwischen 1–15/1–12/1–8/1–4/1–2 liegt. Selbstverständlich kann der

Held länger auf der Lauer liegen, doch muß er beinahe bewegungslos verharren, um das Wild nicht zu verschrecken. Pro Viertelstunde ist daher eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abzulegen, die von Mal zu Mal um 2 Punkte schwieriger wird. Welches Tier auftaucht, legt der Meister anhand der Landschaftstabellen fest; das Tier ist nun etwa 100 Schritt entfernt.

Aus dieser Entfernung kann ein Schuß gewagt werden, doch möglicherweise will sich der Held dem Tier weiter nähern: Zunächst muß er angeben, wie weit er sich vorwagt, anschließend legt er eine *Schleichen*-Probe ab, die je nach angestrebter Annäherung um den Jagdmodifikator – multipliziert mit 1/2/3/4/5 (bei Annäherung auf 80/40/20/10/0 Schritt) erschwert ist. Mißlingt die Probe, schrecken Wild (und Jäger) auf. Den Jagdwerten ist zu entnehmen, ob das Tier angreift oder flieht (im letzteren Fall ist normalerweise nur noch ein glücklicher Treffer möglich). Möchte sich der Held dem Wild vollständig annähern, um einen gezielten Angriff durchzuführen, so können Sie zusätzlich eine nach eigenem Ermessen modifizierte MU-Probe verlangen.

Letztendlich muß der Held das Wild auf die klassische Art und Weise erlegen, entweder durch einen oder mehrere gezielte Schüsse oder aber durch einen regulären Kampf mit dem Tier. Analog zu den oben aufgeführten Blattschußregeln erhält der Jäger einen Bonus in Höhe seines vollen TaW der entsprechenden Waffe für den ersten Angriff, wenn er dem Wild unbemerkt auf den Leib rückt. Das Tier ist zudem so überrascht, daß es nicht parieren kann. Auf diese Weise ist es möglich, sich anzuschleichen und das Wild mit einem gezielten Dolchstoß kampfunfähig zu machen.

Beispiel: Dimiona (Dolch AT: 16 und PA: 12 bei TaW: 12) pirscht durch die albernischen Wälder. Sie sucht nach Fährten, wozu sie eine um 2 erschwerte Probe (Wild ist in dieser Gegend häufig)

auf Fährtsensuche ablegt. Die erste Probe mißlingt, die zweite allerdings (jetzt +4, da sie die Probe zum zweiten Male ablegt) stellt kein Problem dar. Der Meister läßt Dimiona eine einfache Tierkunde-Probe ablegen und teilt ihr mit, daß sie nach etwa einer halben Stunde die frische Spur eines Kronenhirsches (LE: 32, RS: 2, Jagd: +6, Angriff) entdeckt hat. Dimiona folgt der Spur mit einer weiteren Probe auf Fährtsensuche und nähert sich bereits eine Viertelstunde später dem Tier. Nach einer gelungenen Schleichen-Probe +6

(Jagdmodifikator des Hirsches) hat sie hinter einem niedrigen Busch in etwa 100 Schritt Entfernung Stellung bezogen. Sie könnte nun mit dem Bogen auf das Tier anlegen, beschließt jedoch ganz und gar heranzuschleichen. Für dieses Unterfangen legt der Meister eine MU-Probe +4 fest, denn Kronenhirsche sind für ihre Angriffslust berüchtigt, und ihr kapitäles Geweih ist nicht nur furchteinflößend sondern auch gefährlich. Dimiona besteht die Probe, und muß nun eine Schleichen-Probe +30 ablegen (Jagdmodifikator mal 5). Die Probe geht um 5 Punkte



daneben. Der Meister teilt mit, daß Dimiona bis auf 10 Schritt herangekommen ist, als sich der Hirsch plötzlich umdreht und angreift. Er läßt Dimiona eine IN-Probe ablegen, um festzustellen, ob sie zu überrascht ist, um sich zu verteidigen.

Wäre Dimiona andererseits die Schleichen-Probe gelungen, so hätte sie für den ersten, unparierbaren Angriff einen Bonus von 12 Punkten (TaW Dolch) erhalten, also mit einem AT-Wert von 28 zustechen können. Eine vielversprechende AT+15 hätte erreicht, um dem Hirsch den Dolch ins Herz zu rammen und ihn sicher kampfunfähig zu machen. (Dolch: 1W+2, also mindestens 18 TP gegen RS 2, das entspricht der halben LE des Hirsches)

Es gibt eine Reihe von Faktoren, die bei der Pirsch beachtet werden müssen. Die meisten Tiere können über große Entfernung Witterung aufnehmen, wobei die Windrichtung eine entscheidende Rolle spielt. Je nach Tier sind die übrigen Sinne unterschiedlich stark ausgeprägt. Die meisten Tiere hören besser als Menschen, sehen dafür jedoch deutlich schlechter, manche hingegen verfügen über exzellente Tag- oder Nachtsichtfähigkeiten. Es kommt auch vor, daß Tiere einen besonders ausgeprägten *Gefahreninstinkt* besitzen – aber dafür Regeln anzugeben, würde hier sicherlich zu weit führen.

Das große Federlassen – die Vogeljagd

Eine Jagd auf Vögel lohnt sich am ehesten während der Sommermonate. Wer sich einigermaßen in der Wildnis auskennt, wird keine großen Schwierigkeiten haben, die Nistplätze von Wildvögeln ausfindig zu machen. Je nach Wildvorkommen dauert dies eine Viertel- bis halbe Stunde und erfordert eine *Wildnisleben*-Probe, die um 0/2/4/8/16 Punkte (sehr häufig / ... / sehr selten) erschwert ist.

Werden die Vögel dann aufgescheucht, bietet sich die Gelegenheit zu einem, manchmal auch zwei Schüssen. Dabei sollte beachtet werden, daß der Schuß zusätzlich um die GS des Vogels erschwert ist. Auf der anderen Seite genügt in aller Regel ein einziger Schuß, um den Vogel vom Himmel zu holen: Ein Vogel ist flugunfähig, wenn er durch einen einzigen Schuß ein Drittel seiner LE eingebüßt hat. Besonders effektiv ist die Vogeljagd, wenn mehrere Helden daran teilnehmen, denn meist werden etliche Vögel aufgescheucht, und ein einzelner Schütze ist nicht in der Lage, diesen Umstand auszunutzen. Ein wesentlich größeres Problem als das Aufspüren der Jagdgründe stellt manchmal die Suche nach dem geschossenen Wild dar. Stürzt die Beute in dichtes Ufergras oder gar ins Wasser, leistet ein abgerichteter Jagdhund gute Dienste. Wenn Sie den Helden unbedingt Steine in den Weg legen wollen, können Sie natürlich den Jäger eine Stunde lang nach seiner Beute im Schilf suchen lassen ...

Neben den Vögeln selbst sind auch ihre zurückgelassenen Gelege eine interessante Bereicherung des Speiseplans, jedoch sollte ein Held mit einer gelungenen *Wildnisleben*-Probe+10 (ersatzweise auch *Tierkunde*+10) sicherstellen, daß die Eier nicht oder nur wenig angebrütet sind.

Schützenkönige und Schürzenjäger – die Treibjagd

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

Neben der eigentlichen Hatz sind das Versammeln, das Krönen des Schützenkönigs und eine ordentliche Feier am Abend, bei der das erbeutete Wild verspeist wird, feste Bestandteile einer Treibjagd. Daneben gibt es eine Vielzahl von regional unterschiedlichen Ritualen, ohne die eine Treibjagd nur das halbe Vergnügen wäre. Mancherorts werden nebenher einfache Reitwettspiele abgehalten, auch kommt es nicht selten vor, daß unverheiratete Jungadlige die Gelegenheit nutzen, um dem anderen Geschlecht nachzustellen, ein munteres Treiben, das freilich nicht mit Speer und Bogen durchgeführt wird.

In jedem Falle sollten Sie eine Treibjagd zu einen kleinen Abenteuer ausgestalten. Es bietet sich an, das Geschehen als Einleitung für ein Abenteuer zu verwenden oder die Handlungsstränge miteinander zu verknüpfen, denn Sie können die Helden beinahe beliebig zu jedem erdenklichen Ort in der freien Natur dirigieren.

Du links, ich rechts – die 'kleine Hatz'

Das Einkreisen einzelner Wildtiere durch eine Heldengruppe hat mit einer Treibjagd nur wenig zu tun. Im Grunde wird zwar die gleiche Technik verwendet, doch ist jeder Beteiligte Treiber und Jäger zugleich: Drei oder mehr Helden schleichen sich von verschiedenen Seiten an das Wild heran; versucht es dann zu fliehen, wenn es auf einen der Jäger aufmerksam geworden ist, wird es von den anderen gestellt.

Stürmen alle gleichzeitig auf das Wild zu, wird es leicht eine Bresche schlagen können und entkommen. Wird das Tier hingegen vom Auftauchen weiterer Jäger überrascht, ist ein Jagderfolg beinahe sicher. Im Grunde verläuft die kleine Hatz wie eine *Pirsch*; Sie können sich also an den o.a. Regeln orientieren. Beim *Fährtsuchen* und Verfolgen der Spur kann jeder Held eine Probe ablegen, wobei allein die beste Probe entscheidend ist. Wenn es dann jedoch gilt, das Wild einzukreisen, müssen alle *Schleichen*-Proben gelingen – ansonsten wird das Wild auf einen der Jäger aufmerksam und flieht, bevor sich der Kreis geschlossen hat. (Bedenken Sie, daß sich kein Held mit dem Wind im Rücken heranpirschen kann, so daß dem Wild notfalls immer eine Möglichkeit zur Flucht bleibt.)

Such, Reto! – Freund und Helfer Jagdhund

Ein nicht speziell zu diesem Zwecke ausgebildeter Hund ist bei der Jagd eher hinderlich, denn wenn das Tier ständig durch

Kommandos im Zaum gehalten werden muß, wird sich im Umkreis von einer Meile bald kein Wild mehr auftreiben lassen. Ein echter Jagdhund hält sich dagegen solange zurück, bis er seine Kommandos erhält. Andererseits eignet sich ein solches Tier wenig als Wach- oder Begleithund.

Hilfreich ist ein Jagdhund nicht nur bei der Hatz, wo er unter anderem als Treiber eingesetzt wird, sondern auch dann, wenn eine Fährte verfolgt werden soll. Für den Jäger entfallen die entsprechenden *Fährtensuchen*-Proben. Bei der Pirsch verhält sich das Tier nach einer gelungenen LO-Probe völlig ruhig, um auf Kommando hervorzupreschen und flüchtendes Wild zu stellen. Der Jäger kann nachsetzen und erhält die Gelegenheit zu einem weiteren Schuß, Bodenwild erlegt der Hund dagegen selbst und bringt die Beute zum Jäger. Gern stöbern die kleineren der vierbeinigen Freunde auch Kleinraubtiere (Füchse, Dachse usw.) in ihren Bauten auf, um sie dem Jäger vor den Bogen zu treiben. Das Apportieren erleichtert zudem die Vogeljagd, denn ein Jagdhund findet die geschossene Beute meist innerhalb kürzester Zeit.

Ein Mammut kommt selten allein – die Großwildjagd

So hilfreich die oben aufgeführten Regeln zur Jagd auch sein mögen, wenn es um die Jagd auf *wirklich* große Tiere geht, können Sie das meiste davon vergessen. Das Unterfangen, ein Mammut in eine Fallgrube zu treiben, ist beileibe nicht als kleine Hatz zu bezeichnen und auch kaum mit einer klassischen Treibjagd vergleichbar. Vielmehr ist die Großwildjagd ein gefährliches Unternehmen, das zudem einer Reihe von Vorbereitungen bedarf. Letztendlich können große Tiere wie Mammut, Auerochsen, Raubkatzen oder Bären meist nur im Kampf gestellt und bezwungen werden. Während Rehe einfach davonlaufen und einen enttäuschten Jäger zurücklassen, kann ein Fehler bei der Jagd auf Großwild tödlich sein.

Eine Großwildjagd sollte immer ein kleines Abenteuer sein, um den Helden die Gefährlichkeit des Vorhabens vor Augen zu führen. In einigen Fällen finden Sie bei den Jagdwerten einer Kreatur Angaben über besondere Jagdtechniken (etwa *Treibjagd in eine Fallgrube*), die Ihnen Anhaltspunkte für die Ausgestaltung der Jagd geben sollen. Zudem können Sie sich vorbereiten, indem Sie die angegebenen optionalen Kampfregeln genauer studieren. Das Geschehen kann überdies spannend gestaltet werden, indem unvorhersehbare Ereignisse oder Umstände eingeflochten werden. Möglicherweise sind die Helden gemeinsam einem einzelnen Bären überlegen, doch was geschieht, wenn die Gruppe getrennt wird oder ein zweiter Bär auftaucht ...

Bodirsalm und Darpathecht – Süßwasserangeln

Wesentlich ruhiger als bei der Jagd zu Lande geht es beim Angeln zu. Sofern das Beschaffen von Ködern kein Problem darstellt, ist wenigstens ein minimaler Jagderfolg garantiert, wenn der Held nur genügend Ausdauer beweist.

Für je eine Stunde, die ein Held mit der wohl langweiligsten Beschäftigung der Welt verbringt, darf eine Probe auf das Talent *Fischen/Angeln* abgelegt werden. Die überschüssigen Punkte (jedoch maximal der TaW, im Falle eines negativen TaW: 0 Punkte) werden ermittelt und zu 2W6 addiert. Auf diese Weise ergibt sich die Anzahl der Zehntelrationen, die gefangen wurden.

Soll trotz Mißerfolgs weitergeangelt werden, so können Sie dem Helden eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abverlangen, bei deren Mißlingen er entnervt aufgibt (Seien Sie nicht unnötig streng bezüglich dieser Regel: Wenn die Helden dem Hungertod nahe sind, werden sie zweifelsohne, wenngleich verzweifelt und entmutigt, weiterangeln). Bei Folgeproben vermindert sich die Beute um 2, 4, 6 ... Zehntelrationen.

Möchten Sie wenigstens ein bißchen Spannung aufkommen lassen, können Sie dem Helden einen besonders fetten Fisch an die Angel legen, den er mit einer KK-Probe herausziehen muß. Soll es wirklich turbulent zugehen, dann empfiehlt es sich, Raubtiere auftauchen zu lassen, auf deren Speisekarte eben jene Fische stehen, die der Held mühsam aus dem Wasser zu fischen versucht.

Katzengleich – mohisches Speerfischen

In den Bächen des Regenwaldes ist das Fischvorkommen an einigen Stellen derart hoch, daß es bereits genügt, einen Speer in Wasser zu stoßen, um Beute zu machen. Daher kennen die meisten Stämme der Waldmenschen keine Angeln. Das Herumstochern in einem Bach mag dem zivilisierten Aventurier lächerlich oder gar bemitleidenswert erscheinen, ein Moha wird andererseits kaum Verständnis dafür aufbringen, daß sich ein Jäger auf aufgespießte Würmer verläßt. Selbst an reißenden Flüssen, wo das Speerfischen wenig Sinn macht, wird ein Moha daher unbeirrt und mit bewundernswerter Ausdauer den Fischen auf seine Weise auflauern.

Je nach Fischbestand würfeln Sie mit W3/W6/2W6/W20/2W20 (sehr häufig / ... / sehr selten) die Anzahl der Minuten aus, die vergehen, bis der Fischer eine Beute vor den Speer bekommt. Der Held muß nun eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, die um eben jenes Würfelergebnis erschwert ist, damit er nicht entnervt aufgibt oder unaufmerksam wird (Mohas müssen diese Probe nicht ablegen). Sobald die Beute auftaucht, ist ein reaktionsschnelles Zustechen nötig, besondere Fertigkeiten im Umgang mit Speeren benötigt der Held nicht. Um den Fisch aufzuspießen, muß dem Helden gleichzeitig eine IN- und eine GE-Probe gelingen (die IN-Probe ist um 5 erschwert, wenn die Selbstbeherrschungssprobe danebging, Mohas haben auf die IN-Probe einen Bonus von 5 Punkten). Jeder Fisch entspricht 2W6 Zehntelrationen.

Es macht keinen Sinn, den Helden für die Beschaffung des Abendessens unzählige Proben ablegen zu lassen. Wenn drei Versuche durchgeführt wurden, können Sie hochrechnen, wie groß die Beute sein mag, möglicherweise kommen die Helden selbst auf diese Idee und geben auf, bevor weitere Proben fällig wären.

Efferds Lohn – Netzfischen und Hochseeangeln

Auf dem Meer kommt es in erster Linie darauf an, die reichen Fischgründe ausfindig zu machen. Unter Umständen muß ein gutes Stück ausgefahren oder die Küste entlangesegelt werden, was bis zu vier Stunden in Anspruch nimmt. Ein erfahrener Fischer hat das rechte Gespür, um zielstrebig Schwärme anzufahren, in heimischen Gewässern kennt er ohnehin die besten Fanggründe. Rollen Sie je nach Fischvorkommen einen, zwei oder gar drei W20. Ziehen Sie vom Ergebnis pro Stunde den TaW *Fischen/Angeln* des Helden ab (in heimischen Gewässern den doppelten Wert), bis die erwürfelten Punkte aufgebraucht sind. Nun sind geeignet erscheinende Fanggründe erreicht.

Das Ausbringen und Einholen von Netzen dauert ein bis zwei Stunden, zwei Fischer sind dazu notwendig. Lassen Sie beide Helden (oder evtl. NSC) eine Probe auf *Fischen/Angeln* ablegen und die überschüssigen Punkte ermitteln (jedoch zählt maximal der TaW: *Fischen/Angeln*, bei negativem TaW: 0 Punkte). Dazu dürfen alle Punkte der BF: *Fischer* addiert werden. Gelingen beide Proben, so gibt das höhere Ergebnis den Fang-erfolg in Rationen an. Mißlingt eine der Proben, so halbieren Sie das Ergebnis der anderen Probe und erhalten so die Anzahl der gefangenen Rationen, mißlingen beide, so kommt es nur zu minimalen Fangerfolgen. Patzer können bedeuten, daß sich die Netze verheddert haben oder von größeren Raubfischen zerrissen worden sind. Sollen die Netze mehrfach ausgebracht werden, so werden vom Ergebnis bei den Folgeproben 2, 4, 6 ... Punkte abgezogen.

Das Angeln auf See bringt gegenüber dem Ausbringen von Netzen nur etwa ein Viertel an Beute. Jeder Held legt unabhängig von den anderen eine Probe ab, aus der sein persönlicher Fang-erfolg ermittelt wird (analog zum Netzfischen, jedoch ist das Ergebnis durch vier zu teilen).

Insbesondere beim Auslegen von Netzen kommt es auf die passende Ausrüstung an. Es ist außerdem zu bedenken, daß das Fischen auf See eine zeitraubende Angelegenheit und ein anstrengendes Handwerk ist. Sicherlich verlieren die Helden bald die Lust daran, wenn Sie ihnen deutlich machen, wie langweilig es ist, stundenlang übers Meer zu rudern, um geeignete Fischgründe zu suchen. Die einbrechende Dunkelheit, das Auftauchen unbeflaggter Schiffe oder hungriger Raubfische sind durchaus geeignet, um das Spiel lebhafter zu gestalten.

Im Korallenriff – die Tauchjagd

Die Jagd unter Wasser läßt sich mit Hilfe der Ausdauerregeln aus dem Kapitel **Schwertstreich und Pranken-hieb** spannend genug gestalten. Eine Tiefseejagd ist kaum möglich, jedoch

verspricht die Jagd in seichten Küstengewässern durchaus Erfolg. Ein mit Harpune oder Speer bewaffneter Held kann Korallenfische und Efferdsfrüchte fangen. Dazu müssen ihm gleichzeitig Proben auf die Talente *Schwimmen* und *Fischen/Angeln* gelingen. Die *Schwimmen*-Probe kann nach Ermessen des Meisters erschwert werden, wenn eine besondere Tauchtiefe erreicht wurde oder die Ausdauer des Helden sich dem Ende nähert. Wird ohne Netz/Käscher gearbeitet, ist die Talentprobe auf *Fischen/Angeln* unter Umständen ebenfalls mit einem Zuschlag zu versehen. Näheres zur Beute entnehmen Sie bitte dem Kreaturenband, dort sind auch eventuelle Besonderheiten zu bestimmten Fischen und Meeresfrüchten aufgeführt.

Spannend können Sie eine Tauchjagd in Korallenriffen oder Unterwasserhöhlen gestalten, indem Sie den Helden *Orientierungs*-Proben abverlangen. Möglicherweise verschätzen sich die Taucher auch mit der zurückgelegten Strecke und der verbleibenden Zeit (Proben auf IN oder *Gefahreninstinkt*).

Kraken, Wale, Seeschlangen – die Jagd auf Meeresungetüme

Wie eine Großwildjagd läßt sich die Jagd nach Meeresungetümen, beispielsweise der Walfang, nicht in einfache Regeln fassen. Ein solches Unterfangen ist ein eigenständiges Abenteuer, wenigstens jedoch ein abendfüllendes Szenario. Ohne ein mit Aalen und Harpunen bestücktes Schiff, eine gehörige Portion Mut und weitreichende Kenntnis von der Seefahrt ist die Jagd nach Seeschlangen und Riesenkraken, Walen und Ifirnshaien ein selbstmörderisches Unternehmen.

Greifen Sie auf die im Kapitel **Schwertstreich und Pranken-hieb** vorgestellten Regeln (*Meeresungetüme gegen Schiffe, Unterschwimmen*) zurück, wenn die Helden den Giganten der Meere nachstellen wollen. Entscheidend für den Erfolg (und die Überlebenschancen der Besatzung) ist die Stabilität des Schiffes, denn schon so manches Walfangschiff ist mit Mann und Maus untergegangen.

Es bieten sich genügend Ansatzpunkte, um das Geschehen spannend zu gestalten: Während das Schiff ein bedrohliches Knarren von sich gibt und wild im Wasser hin- und her-schwankt, drohen die Helden über Bord zu gehen, wenn sie von einem Schwall aufgepeitschten Wassers getroffen oder vom angreifenden Tier mitgerissen werden. Äußerst mutige Helden gehen vielleicht freiwillig ins Wasser und versuchen im Kampf gegen Tier und Naturgewalten den entscheidenden Treffer zu landen. Belohnen Sie solch tapfere Versuche mit kleinen Zugeständnissen, führen Sie den Helden jedoch stets vor Augen, daß Sie sich nicht auf einer munteren Jagd befinden, sondern um ihr Leben kämpfen.

Sauerfleisch und Hasenfell – die Beuteverwertung

Kommen die Jäger von einer Treibjagd, so ist auf dem Gutshof alles vorbereitet, um die Beute zu verwerten. Die Felle werden abgezogen und in Salz eingelegt, um sie später dem Kürschner zu übergeben. Das Wild wird zerlegt, zu großen Teilen gekocht, gepökelt oder gesäuert, das Fett ausgelassen und zu Schmalz verarbeitet.

Doch wie steht es mit dem Hirsch, den die Helden in freier Wildbahn erlegt haben, um ihn beim abendlichen Lagerfeuer zu verspeisen? So manches Mal werden die Helden zwar fette Beute machen, doch kaum etwas davon auch wirklich verwerten können. Abgesehen vom Gewicht, das die Helden mit sich herumschleppen müßten, wenn sie mehrere hundert Rationen Fleisch erbeuten, mangelt es meist sowohl an Zeit als auch den notwendigen Materialien. Zwar werden die Helden Salz mit sich führen, doch nur selten ist die Menge ausreichend, um Felle einzulegen oder mehrere Fässer Fleisch zu pökeln.

Sicherlich verfügt jeder Aventurier über rudimentäre Kenntnisse der Kochkunst, die es erlauben, Nahrung wenigstens für einen Tag lang haltbar zu machen (den Geschmack lassen wir dabei einmal außen vor). Sollten die Helden jedoch mehr erbeuten, als sie innerhalb von zwei Tagen verspeisen können, sind weitreichendere Kenntnisse vonnöten, um das überschüssige Fleisch haltbar zu machen.

Lassen Sie den Helden einen Probe auf das Talent *Kochen* ablegen und die überzähligen Punkte ermitteln (maximal der TaW: *Kochen*, bei negativem TaW: 0 Punkte), zum Ergebnis dürfen anschließend die TaW in der BF: *Fleischer* und/oder *Koch* addiert werden. Ziehen Sie nun je nach Größe der Beute bis zu 10 Punkte, je nach Vorhandensein der nötigen Materialien noch einmal bis zu 10 Punkte ab (negative Gesamtergebnisse werten Sie als Null). Für jeden fehlenden Punkt zu 20 werden 5% der überschüssigen Beute nicht verwertet. Rationen für 2 Tage können in jedem Fall verwertet werden. Vorsicht ist allerdings geboten, wenn bei der Kochprobe ein Patzer erwürfelt wird, denn dann kann es beim Genuß des Fleisches zu einer Lebensmittelvergiftung kommen.

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

Abgesehen davon, daß abgekochtes oder gepökelt Wildschwein sicherlich keine Delikatesse ist und nach spätestens drei Tagen jedermann zum Halse heraushängt, gibt es zahlreiche Tiere, deren Fleisch von minderer Qualität ist. Auf diesen Umstand weist der Vermerk *zäh* hin, den Sie bisweilen bei der Angabe der Beutewerte finden. (Wir haben bewußt keine spezielle Regel dazu aufgestellt, denn sehniges Fleisch, das mehrdutzendmal gekaut werden muß, ist keine Frage der Regeltechnik, sondern der Spielatmosphäre. Gleiches gilt, wenn Fleisch als *ungenießbar* bezeichnet wird: Bitterstoffe, ein be-

sonders strenger Wildgeschmack oder die völlig andersartige Konsistenz machen das Fleisch derartig widerwärtig, daß bereits der erste Biß gleich wieder ausgespuckt wird. Zweifels- ohne können sich die Helden trotzdem von ungenießbarem Fleisch ernähren, sofern sie völlig ausgehungert sind. Eine (mehrfach wiederholbare) MU-Probe sollten Sie allerdings schon verlangen, Begleiterscheinungen wie Brechreiz und Unwohlsein sind unumgänglich.

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

Felle

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

Ein grobe Regel zur Orientierung stellen wir Ihnen an dieser Stelle vor. Lassen Sie den Helden, der sich des Fells annehmen will, eine Probe auf *Lederarbeiten* ablegen, die um die Anzahl der Treffer durch Klingenwaffen erschwert ist, und ermitteln Sie die überschüssigen Punkte (maximal der TaW: *Lederarbeiten*, bei negativem TaW: 0 Punkte). Zum Ergebnis darf der doppelte TaW der BF *Kürschner/Gerber* addiert werden. Ziehen Sie nun pro Kampftreffer einen und nach eigenem Ermessen für das Fehlen nötiger Materialien bis zu 10 Punkte ab. Negative Gesamtergebnisse werten Sie als Null. Jeder fehlende Punkt zu 20 bedeutet eine Minderung des Wertes um etwa 5 Prozent. Es ist nicht nötig, die Treffer während des Kampfes exakt mitzuzählen, für besonders schwere Schwert- oder Axthiebe können Sie aber durchaus bis zu drei Punkte Abzug veranschlagen.

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

Firuns Zorn und Gnade

Was nutzen scharfes Aug, ruhige Hand und lautloser Tritt, wenn sich diese Eigenschaften nicht mit dem Wohlwollen der Götter paaren. Ein Jäger, der nicht bereit ist, einen Teil seiner Beute Firun zu überlassen, wird bald den Grimm des Jagdgottes spüren. Es ist üblich, nicht nur einen Teil des Erlöses aus der Jagdbeute in den Firuntempel zu tragen, sondern auch vor Ort ein Opfer zu bringen, wenn im Überfluß Wild erbeutet wurde. Streng Firungläubige lassen sogar dann ein Stück besten Fleisches am gelöschten Lagerfeuer zurück, wenn sie selbst dem Verhungern nahe sind. Doch allein ein Opfer ist nichts wert, wenn der Jäger sich nicht an jene Spielregeln hält, über die Firun aufmerksam und streng wacht.

Jene Gründe, in denen es reichlich Wild gibt, hat Firun den Menschen für die Jagd zugedacht, jene Gegenden aber, in de-

WAIDMÄNNER & WILDERER

So reich der Tisch der aventurischen Wälder auch gedeckt sein mag, all die Hasen, Rehe und Fasane sind nicht Eigentum der Helden. Im *Mittelreich*, *Aranien*, dem *Horasreich*, dem *Bornland*, *Nostris* und *Andergast* sind die Wildbestände Teil des Lehens, das dem jeweiligen Baron vom Landesherren übertragen wurde. Der weltliche Besitz untersteht in diesem Falle andererseits den Firunsdienern.

Nur mit Zustimmung des Barons oder des örtlichen Firungeweihten ist daher eine Jagd erlaubt, andernfalls werden die Helden zu Wilderern. Das Gesetz sieht für den Diebstahl herrschaftlicher Güter empfindliche Strafen vor: Im günstigsten Falle landet ein Wilderer am Pranger oder kommt mit ein paar Peitschenhieben davon; ein Firungeweihter kann den Verurteilten begnadigen, muß aber beim Richterspruch nicht zwingend anwesend sein.

Wilderei kann in schwerwiegenden Fällen sogar mit der Todesstrafe geahndet werden, wenngleich von dieser Möglichkeit nur selten Gebrauch gemacht wird. Der letzte bekannte Fall datiert auf das Jahr 5 Hal, als im Darpatischen ein (zugegebenermaßen recht leichtsinniger) Wilderer Graf Answin von Rabenmund einen Zwanzigjährender gewissermaßen unter dem Bogen wegschoß, den der Landesherr zur Krönung seines Jagderfolgs auserkoren hatte.

In Gegenden, die einen reichen Wildbestand aufweisen, werden oft durch Ausruf bestimmte Tierarten zur Jagd freigegeben, die Einforderung eines Jagdtributs ist dabei nicht unüblich. Ansonsten werden die Helden die Jagd in weiten Teilen des Landes nur nach dem Grundsatz "Wo kein Richter ist, ist auch kein Henker" ausüben können.

Nördlich des Mittelreichs und südlich des Lieblichen Feldes gibt es keine geschriebenen Gesetze, die die Jagd einschränken. Dennoch können die Helden dort nicht einfach munter durch die Wälder pirschen und das Wild erlegen, wie es ihnen vor den Bogen läuft. Elfen, Nivesen und Mohas haben eine ganz eigene Vorstellung davon, welche Tiere (wenn überhaupt) von wem gejagt werden dürfen. Diese Völker fühlen sich der Natur zutiefst verbunden und empfinden menschliche Jäger meist als Eindringlinge, die sich am Wild vergehen. Stammesgesetze oder eine stark differierende Weltanschauung mögen daher die Möglichkeiten zur Jagd ebenso deutlich einschränken wie das Rechtsgefüge der Monarchie.

nen die Tiere selbst hart ums Überleben kämpfen müssen, sind für den Jäger tabu, solange er nicht Hungertod leidet. Werden Tiere geschossen und einfach achtlos liegengelassen, so kann sich der Jäger Firuns Zorn sicher sein. Wird ein Tier schwer verletzt, so daß es keine Chancen zum Überleben hat, sollte der Jäger nachsetzen und das Tier töten. Einmal begonnen, muß die Jagd auf ein Tier zu Ende geführt werden, so lange Aussicht auf Erfolg besteht. Ein Fallensteller tut gut daran, seine Fallen und Tellereisen regelmäßig zu kontrollieren und bei Verlassen der Gegend wieder einzusammeln, damit gefangene Tiere darin nicht qualvoll verenden müssen.

Manchmal stellt der Jagdgott Tierarten unter seinen persönlichen Schutz. Schonzeiten, die von Firungeweihten ausgesprochen werden, müssen daher streng eingehalten werden. Der Einsatz von Gift und Zauberei bei der Jagd wird von Firun zwar nicht gerade mit Wohlwollen gesehen, doch sofern Maß gehalten wird, gelten sie dem Jagdgott nicht als Frevel.

Firuns Einfluß können Sie bei mangelnder Opferbereitschaft und kleineren Vergehen ins Spiel bringen, indem Sie dann und wann unvorhersehbare Ereignisse einstreuen und so eine Pechsträhne herbeiführen. So kann beispielsweise im entscheidenden Moment ein Eichhörnchen durchs Laub huschen und das Jagdwild warnen.

Grobe Verstöße gegen die Gebote der Jagd sollten in jedem Fall deutlichere Konsequenzen nach sich ziehen. Da Firun stets um strenge, aber gerechte Behandlung aller Lebewesen bemüht ist, wird er Missetätern zunächst eine Lektion erteilen, die sie zum Nachdenken bringt, oder eine Prüfung auferlegen, bei der sie ihren Fehler wiedergutmachen können. Weh dem, der solche Zeichen übersieht oder mißachtet und sich wieder und wieder an der Natur vergeht, denn Firuns Strafe ist ihm gewiß. Wohl nur Efferds Zorn und Praios Gnadenlosigkeit übertreffen die Firuns Unbarmherzigkeit, wenn er im stillen Grimm einen Sünder straft, meist indem er Gleiches mit Gleichem vergilt.

Gleichwohl kann sich der Jagdgott gnädig zeigen. Helden, die regelmäßig opfern und die Jagdgebote befolgen, vielleicht sogar uneigennützig firungefällig gewesen sind, können sich in der Not Firuns Beistand gewiß sein. Nie wird es vorkommen, daß ein ehrbarer Jäger den Hungertod sterben muß, denn selbst in der ödesten Gegend wird Firun ihm wenigstens einen Hasen vor den Bogen treiben. Es gibt gar Erzählungen, nach denen Firun in Gestalt eines Bären Jäger vor dem sicheren Tod gerettet haben soll, indem er in einen ungleichen Zweikampf zwischen Mensch und Raubtier eingegriffen hat.

Wenngleich Firun sich nur selten auf solch deutliche Art und Weise in das weltliche Geschehen einmischt, sind kleine Belohnungen nicht selten. Für regelmäßige Opfergaben können Sie den Helden ruhig den ein oder anderen Bonuspunkt bei einer Probe zugestehen. Besonders *mutige* Jagdvorhaben stehen hoch in Firuns Ansehen, denn je mehr sich ein Jäger selbst in Gefahr begibt, umso würdiger ist er der Beute, die er erlegt.

Heilige Gänse – die göttergefällige Jagd

Ganz und gar mit gutem Gewissen schießen die Helden Enten vom Himmel, stellen Hirschen und Elchen nach und laben sich an Hechten, Welsen und Karpfen. Wie aber steht es mit der Gans, dem Fuchs, dem Löwen? Dürfen die Helden ein Tier jagen, töten oder verzehren, das einer der Gottheiten heilig ist, oder trifft sie dann unweigerlich deren Zorn?

Nun, völlig grundlos darf man ein solches Tier natürlich nicht töten, doch die Auflagen der Götter (und Geweihten) sind von unterschiedlicher Strenge. Es gibt Tiere, die ganz und gar tabu sind: *Delphine*, *Störche*, *Raben* und *Paradiesvögel* dürfen weder gejagt noch getötet werden, ja sogar der Verzehr dieser Tiere wird als Frevel angesehen. Gleiches gilt für *Greifen*, *Adler* und *Falken*, allerdings ist es erlaubt, sie einzufangen und sich nötigenfalls bis aufs Blut zu verteidigen, wenn man von ihnen angegriffen wird. Die Jagd auf *Stute* (sowohl ein Wild- als auch ein Stallpferd), *Schwan* und *Wal* ist verboten, doch ein schwer verletztes Tier darf man töten, um es von seinen Leiden zu befreien. Nach solchem Gnadentod steht auch dem Verzehr des Tieres nichts entgegen.

Auf der anderen Seite gibt es heilige Tiere, die durchaus gejagt werden dürfen, sofern sich der Jäger an bestimmte Gebote hält: Eine *Gans* muß sofort, nachdem sie geschossen (oder geschlachtet) wurde, gegessen werden – der Jäger muß seine Beute mit jedem teilen, der sich zu ihm setzt, während er die Gans verpeist. *Füchse* dürfen gejagt und im Kampf getötet werden,

wenn sie sich dem Jäger stellen, fliehenden Tieren darf man jedoch nicht nachsetzen. *Eier* – seien es die Gelege einer Echse oder eines Vogels – können geraubt und verzehrt werden, solange sie nicht angebrütet sind. Außerdem muß in jedem Nest mindestens ein Ei zurückgelassen werden. *Schlangen* dürfen gejagt und getötet werden, wenn sie giftig sind.

Beinahe ohne jede Einschränkung können *Löwe*, *Panther* oder *Firunsbär* gejagt werden. Löwen und Panther sollen im rondra-gefälligen Zweikampf gestellt werden. Die Ansichten über einen fairen Kampf mit Raubtieren gehen jedoch weit auseinander; sicher ist nur, daß der Einsatz von Giften und Fernkampfaffen von Rondra und Kor nicht geduldet wird. Die Jagd auf einen Firunsbären gilt in Firuns Augen als höchste Prüfung. Fanatische Anhänger des Jagdgottes begehen die Bärenjagd als regelrechte Queste, um begangene Jagdfrevel zu sühnen und vor Firuns Gericht zu treten – die meisten von ihnen kehren nicht zurück.

So unterschiedlich die Gebote der verschiedenen Götter sind, so verschieden ist auch die Strenge, mit der sie darüber wachen. Während Efferd unbeirrbar jeden Frevler straft, der einen Delphin tötet, üben viele andere Götter Nachsicht, wenn das ihnen heilige Tier verzehrt oder getötet wurde, um den eigenen Tod abzuwenden. Zeigt der Frevler Reue, so wird ihm meist die Gelegenheit gegeben, sein Vergehen abzubüßen. Die Helden sollten sich aber nie auf die Gnade der Götter verlassen, denn in einer Laune ist selbst die liebliche Rahja zu fürchterlichem Zorn fähig.

Schwertstreich und Prankenhieb

Vom ungleichen Kampfe zwischen Mensch und Tier, Held und Bestie

Im Vergleich zum Waffengang zwischen zwei (menschlichen) Kontrahenten zeigen sich beim Kampf zwischen Mensch und Tier deutliche Unterschiede: In Ermangelung einer Waffe ist dem Tier eine 'klassische' Parade beispielsweise nicht möglich, und nur in wenigen Fällen kann der Angriff eines wilden Tieres mit einer Waffe sinnvoll abgewehrt werden – im Regelfall weichen sowohl Mensch als auch Tier den Angriffen des Gegenübers aus.

Darüber hinaus legen Tiere ein ganz eigenes Kampfverhalten an den Tag, das mit den Vorstellungen von Finten und Ausfällen bei einem Waffengang nur schwer in Einklang zu bringen ist. Manche Kreaturen verfügen über spezielle Angriffstechniken, die sich nicht mit einer gewöhnlichen Attacke beschreiben lassen. Auf Seite der Helden ergeben sich durch die Waffen und taktischen Kenntnisse zahlreiche Möglichkeiten zu kontern. Die ungleichen Mittel erzeugen Stärken und Schwächen auf beiden Seiten, aus denen sich eine ganze Reihe besonderer Kampfsituationen ergeben.

In diesem Kapitel haben wir neben den notwendigen Grundregeln für einen Kampf zwischen Mensch und Tier eine ganze Reihe optionaler Kampfregeln in einer Art Baukastensystem zusammengetragen. Um einen einzelnen Kampf zu inszenieren, benötigen Sie jeweils nur wenige dieser Regeln. In ihrer Gesamtheit stellen die Optionalregeln jedoch ein komplexes und umfangreiches Kampfsystem dar, das Sie in die Lage versetzen soll, jede erdenkliche Situation zu meistern.

In diesem Sinne verstehen sich die Kampfregeln als *optionale Ergänzung* zu jenen, die wir bereits in der Box **Mit Mantel,**

Schwert und Zauberstab vorgestellt haben und deren Lektüre wir wärmstens empfehlen.

Inwieweit Sie die vorgestellten Regeln ins Spiel einbeziehen wollen, ist letztendlich Ihre eigene Entscheidung. Sie werden jedoch die Gefährlichkeit einiger Kreaturen kaum im Spiel darstellen können, wenn Sie einen Kampf ausschließlich nach dem AT/PA-Schema abwickeln. Um Ihnen den Umgang mit dem umfangreichen Material zu erleichtern, finden Sie bei jeder Kreatur im Handbuch einen Hinweis auf jene Optionalkampfregeln, durch deren Einbeziehung ins Spielgeschehen Kämpfe realistischer und damit zumeist spannender gestaltet werden können.

Nicht jede benannte Regel muß dabei zwangsläufig zur Anwendung kommen. Einige Optionalregeln werden nur unter bestimmten Voraussetzungen benötigt; so sind beispielsweise besondere Geländeregeln für die gewohnte Umgebung einer Kreatur hinfällig, wenn der Kampf auf ganz anderem Terrain stattfindet. Andererseits ist es möglich, daß Sie beim Durchforsten dieses Kapitels auf die ein oder andere Regel aufmerksam geworden sind, die Sie zusätzlich verwenden möchten, obwohl dies nicht ausdrücklich vorgeschlagen wurde. Bei genauer Durchsicht werden Sie zudem feststellen, daß sich manche Regeln durchaus auf Waffengänge ausweiten lassen (insbesondere jene Abschnitte, die einen Kampf unter erschwerten Geländebedingungen betreffen). Sie können das vorgestellte Material den Bedürfnissen Ihrer Spielrunde entsprechend abwandeln, erweitern oder vereinfachen, um so den maximalen Spielspaß zu erreichen.

Mit Schild und Schwert gegen Hieb und Biß

Der Kampf gegen Tiere (Basisregeln)

Da Tiere keine Waffe führen, versteht sich der angegebene PA-Wert stets als Grundwert für ein *Ausweichmanöver*. Es gibt auf der anderen Seite für den Helden drei verschiedene Möglichkeiten, auf den Angriff eines Tieres zu reagieren. Die einfachste davon ist das **Ausweichen**, ein Manöver, das beinahe immer durchführbar ist. Etwas schwieriger und nur in bestimmten Situationen möglich sind die **Waffen-/Schildparade** (Abwehren von Hieben mit der Waffe) und das **Gegenhalten** (gleichzeitiger Angriff).

Einige Regeln, die wir in **Mantel, Schwert und Zauberstab** vorgestellt haben, können beim Kampf gegen Tiere nur bedingt, in veränderter Form oder gar nicht angewendet werden. *Finten* und *Ausfälle* sind prinzipiell nicht möglich, sofern sie nicht durch eine Optionalregel ausdrücklich zugelassen werden. Eine AT+ kann nur dann angesagt werden, wenn der Held die Initiative hat und sich nicht in einer bedrängten Si-

tuation befindet (wie dies etwa beim **Gegenhalten**, beim **Ringkampf** oder ganz allgemein **Am Boden** der Fall ist). Tiere sind nicht in der Lage, eine AT+ zu schlagen, sofern es nicht durch eine Optionalregel für bestimmte Situationen ausdrücklich zugelassen wird.

Der *Waffenvergleichswert* wird – wie der Name schon impliziert – natürlich nicht zu Rate gezogen.

Patzer können für Helden grundsätzlich anhand der Tabelle ermittelt werden (wenngleich es keine zerbrochenen Waffen gibt, so daß der entsprechende Eintrag durch *Waffenverlust* ersetzt wird). Für Tiere gilt, daß sie weder *PA-Patzer* noch *AT-Patzer* durch eine nachgelegte PA+ bzw. AT+ spektakulär ausgleichen können, ein Patzer bedeutet immer den Verlust der nächstfolgenden Kampffaktion und den der Initiative. Manche Optionalregeln sehen abweichend davon ganz bestimmte Patzerfolgen für Held oder Tier vor. Sicherlich ließe sich für

jede erdenkliche Kampfsituation eine eigene Patzertabelle aufstellen, doch wir vertrauen in diesem Fall ganz und gar auf Ihr Improvisationsvermögen.

Helden können eine *gute AT* erzielen, der Tiere durch *Gutes Ausweichen* (also einen gelungenen Wurf gegen den halben PA-Wert) entgehen können. Für Tiere wird ein besonders gelungener Schlag durch die Optionalregel **Gezielter Angriff** zugelassen; dort ist auch erläutert, wie ein Held einen solchen Angriff abwenden kann.

Defensiver Kampfstil kann nur von Helden an den Tag gelegt werden und bleibt auf den Rückzug beschränkt, da eine Entwaffnung nicht in Frage kommt.

Falls Sie die Regeln zur *Kampfunfähigkeit* verwenden, finden Sie weiter unten eine entsprechende Ergänzung, die sich mit der zeitweiligen Kampfunfähigkeit von Tieren befaßt.

Die Regeln zum *Bruchfaktor* sind im Kampf gegen Tiere weitestgehend hinfällig, sofern nicht eine Waffe mit Holzteilen verwendet wird und besonders wuchtige Angriffe abgewehrt werden.

Führt der Held eine *Infanterie- oder Stangenwaffe*, so gelten die bereits aufgestellten Regeln sinngemäß. Tiere versuchen mit der ersten AT meist nicht die Waffe wegzustoßen, sondern zu um- oder unterlaufen, der Erfolg bleibt jedoch der gleiche: Eine direkt nachgesetzte AT kann vom Helden nicht durch Gegenhalten oder Waffenparade abgeblockt werden, er kann dem Angriff nur durch *Gutes Ausweichen* (also gegen den halben *Ausweichen*-Wert) entgehen.

Der Gebrauch von *Schilden und Parierwaffen* wird im Zusammenhang mit der *Waffen-/Schildparade* erläutert. Das *Ausweichen* ist obligatorisch, für Tiere können Sie auf deren Ausweichmanöver keine Zuschläge ansagen.

Die drei defensiven Grundtechniken

Die drei defensiven Grundtechniken **Ausweichen**, **Waffen-/Schildparade** und **Gegenhalten/Auflaufenlassen** ersetzen im Kampf gegen Tiere die klassische Waffenparade. Jede Defensivtaktik ist bezüglich ihrer Einsatzmöglichkeiten beschränkt. Sofern in einer bestimmten Kampfsituation mehrere Abwehrtechniken in Frage kommen, kann der Held zwischen diesen frei hin- und herwechseln, muß jedoch Farbe bekennen, bevor das Tier seine AT würfelt. Allgemeine Abzüge auf den PA-Wert gelten stets für jedes dieser Manöver als Malus, PA-Boni werden ausschließlich bei der Schildparade angerechnet. Für das Gegenhalten werden zusätzlich alle Abzüge auch auf den AT-Wert angerechnet.

Ausweichen

Dies ist die einfachste Möglichkeit, einem Angriff zu entgehen. Sofern ein Tier den Helden nicht niedergeworfen hat (und somit über ihm ist, Näheres dazu siehe unter **Ringkampf mit Tieren**), kann er dem Angriff eines Tieres immer ausweichen. Dazu muß er mit einem W20 gegen seinen *Ausweichen*-Wert würfeln. Alle Abzüge auf seinen PA-Wert werden dabei in vollem Umfang berücksichtigt.

Nach einem Ausweichmanöver im Kampf gegen Tiere – gelungen oder nicht – besitzt der Kämpfer (abweichend zur entsprechenden Regel in **Mantel, Schwert und Zauberstab**) in jedem Fall die Initiative, er kann durch das Ansagen selbstauferlegter Zuschläge (analog zur vorgenannten Regel) Bonuspunkte für seine AT gewinnen.

Ein Patzer bei der *Ausweichen*-Probe bedeutet für den Helden in jedem Fall einen Sturz, so daß alle unter **Am Boden** beschriebenen Folgen eintreten.

Waffen-/Schildparade

Sowohl eine *Waffen-* als auch eine *Schildparade* ist nur gegen geschlagene Angriffe mit Klauen, Pranken, Tentakeln oder Schwanz, nicht jedoch gegen Bisse möglich. Sind die Angriffe Bestandteil eines **Doppelangriffs**, ist eine *Waffen-/Schildparade* nicht möglich. Diese Einschränkung gilt selbst dann, wenn der Doppelangriff nur teilweise gelingt.

Mit einer gelungenen *Schildparade* wird der Angriff eines Tieres einfach abgeblockt. Wird jedoch die Waffe (oder Parierwaffe) erfolgreich eingesetzt, um den Angriff eines Tieres abzuwehren, entgeht der Held nicht nur der Attacke, sondern er fügt dem Tier darüber hinaus einen Treffer zu. Dazu würfelt er die Trefferpunkte seiner Waffe (ohne KK-Boni) aus, muß das Ergebnis jedoch halbieren (immer abgerundet). Der Treffer wird wie gewohnt abgehandelt. Eine mißlungene *Waffenparade* bedeutet (im Gegensatz zur *Schildparade*) in jedem Fall den Verlust der folgenden Attacke, der Held kann also nicht angreifen und befindet sich erneut in Defensivposition.

Alle PA-Abzüge werden auf die *Waffen-/Schildparade* voll angerechnet. Der Einsatz einer Parierwaffe oder eines Schildes führt zu veränderten AT und PA-Werten, da der angegebene WV einfach auf die Grundwerte angerechnet wird. Der PA-Bonus wird jedoch ausschließlich für eine *Schildparade*, nicht aber für Parierwaffen berücksichtigt. Eventuelle AT-Einbußen werden selbstverständlich im weiteren Kampfvverlauf berücksichtigt.

Gelingt eine *Waffenparade* mit einer 1, wird ein voller Treffer erzielt – also sowohl der KK-Bonus angerechnet als auch nicht halbiert. Für eine *Schildparade* ergeben sich keine besonderen Vorteile, wenn eine 1 fällt.

Gegenhalten/Auflaufenlassen

Hierunter verstehen wir einen gleichzeitigen Angriff. Der Held führt, unbeeindruckt vom Angriff des Tieres, eine eigene AT aus. Eine spezielle Form des *Gegenhaltens*, das *Auflaufenlassen*, kann nur mit einem Speer, einer Infanterie- oder Stangenwaffe durchgeführt werden.

Nur Angriffe, die keine **Doppelangriffe** sind, können durch *Gegenhalten* gekontert werden. Das *Auflaufenlassen* hingegen ist nicht gegen geschlagene Angriffe (s.o.) möglich, und auch nicht gegen **Doppelangriffe**. Ein **Am Boden** liegender Held kann nicht *Gegenhalten*, wohl aber *Auflaufenlassen*, jedoch gilt der entsprechende AT-Malus. Im **Ringkampf mit Tieren** sind beide Techniken hinfällig.

Gegen Angriffe zum **Niederstoßen**, **Niederrennen**, **Niederwerfen** oder **Überrennen** ist ausschließlich das *Auflaufenlassen*

möglich, und zwar nur nach gelungener MU-Probe. Ist der Held nicht mutig genug und kneift im letzten Augenblick, kann er dem Angriff nur noch durch ein *Gutes Ausweichen* entgehen.

Beim *Gegenhalten/Auflaufenlassen* würfeln Tier und Held gleichzeitig eine AT; der Held darf keine AT+ ansagen.

Gelingt nur eine AT, werden für diese in gewohnter Weise die TP ermittelt, die Initiative für den nächsten Angriff geht an die erfolgreiche AT.

Gelingen beide AT, so wird verglichen, wer seinen AT-Wert am deutlichsten unterboten hat (eine 1 beim AT-Wurf gilt in jedem Fall als erfolgreicher, im Falle eines Gleichstands ist der höhere MU-Wert entscheidend, bei gleichem MU gilt das angreifende Tier als erfolgreicher). Die bessere AT erzielt einen unparierbaren Treffer mit vollem Schaden, die schlechtere AT entspricht in ihrem Schaden einer *Waffenparade* (Treffer ohne KK-Boni ermitteln und halbieren). Die bessere AT erhält die Initiative für den nächsten Angriff.

Mißlingen beide AT, so wird der Kampf normal fortgesetzt, der Held hat also die Initiative für den nächsten Angriff.

Das erfolgreiche *Auflaufenlassen* (bessere oder einzige gelungene AT) erzielt gegen Angriffe zum **Niederrennen**, **Überrennen** und **Niederstoßen** (nicht aber zum **Niederwerfen**) stets einen Zusatzschaden, der der GS des anstürmenden Tiers entspricht.

Beim *Gegenhalten/Auflaufenlassen* werden alle Abzüge auf den PA- und den AT-Wert additiv als Malus berücksichtigt, eventuelle PA-Boni für Schilde oder Parierwaffen werden ignoriert. Ein Patzer wird für beide Seiten wie ein gewöhnlicher Attackepatzer bewertet.

Nach soviel Theorie ein erläuterndes Beispiel: Alrik führt ein Schwert mit AT: 14 und PA: 12, sein Ausweichen-Wert beträgt 8, sein Lederschild hat einen WV von -1/+2. Durch ein Betäubungsgift ist Alrik noch etwas benebelt, AT und PA (damit auch Ausweichen) sind um je 2 Punkte vermindert. Er trägt dicke Winterkleidung, die ihn mit BE 2 behindert, also verliert er zusätzlich 2 Punkte auf Ausweichen und je einen auf AT und PA. Für einen gewöhnlichen Waffengang ergibt sich somit eine AT/PA von 11/9 und ein Ausweichen-Wert von 4 (der Vorteil durch den Schild wird über den Waffenvergleich eingebracht).

Im Kampf gegen Tiere gilt (logischerweise) der gleiche Ausweichenwert. Da alle AT-Mali aus dem WV angerechnet werden, beträgt Alriks AT/PA nun nur noch 10/9. Führt er eine Schildparade aus, so werden ihm die PA-Boni daraus angerechnet, sein PA-Wert beträgt also 11, verteidigt er sich jedoch mit einer Waffenparade, gilt der PA-Wert von 9. Für das Gegenhalten ergibt sich ein AT-Wert von 7 (da der PA-Malus durch Gift und Behinderung zusätzlich angerechnet werden).

Alrik entschließt sich, mit dem Schild in der Hand zu kämpfen und den Prankenhieb eines Luchs (AT: 14) mit einem eigenen Schwertangriff (bei AT: 7) zu kontern. Der Luchs wirft eine 10, Alrik eine 6. Der Luchs erzielt die bessere AT, denn sein Wurf liegt vier Punkte unter seinem AT-Wert, wo hingegen Alrik nur einen Punkt besser geworfen hat. Alriks Schwertstreich streift

das Tier, und obwohl er aufgrund seiner enormen KK das Schwert für gewöhnlich mit 1W+6 führt, darf er den KK-Bonus nicht anrechnen und erzielt bei einem Trefferwurf von 3 nur 3+4=7 (halbiert), somit 3 magere Trefferpunkte. Der Luchs landet dagegen einen vollen Treffer und darf gleich darauf erneut angreifen. Diesmal will Alrik den Prankenhieb mit dem Schild abwehren (bei PA: 11). Der Angriff des Luchs sitzt, Alrik würfelt eine 13 und muß wieder einen Treffer hinnehmen. Nun darf er endlich selbst zuschlagen. Nach einer mißlungenen Waffenparade hätte Alrik dagegen nicht angreifen können. Doch lassen wir Alrik und den Luchs die Sache einstweilen unter sich ausmachen ...

Kampfunfähigkeit von Tieren

In jedem Fall wird ein Tier absolut kampfunfähig, wenn seine LE auf weniger als ein Zehntel der Grund-LE sinkt. Bereits im Kapitel **Pfeil, Speer und Firuns Gnade** haben wir jedoch im Zusammenhang mit der **Blattschuh**-Regel auf eine weitere Möglichkeit hingewiesen: Raubt ein einzelner Treffer einem Tier mehr als die Hälfte seiner Grund-LE, so ist es in jedem Fall für W20+10 KR kampfunfähig. Wird dem Tier auf einen Schlag mehr als ein Drittel seiner Grund-LE geraubt, so ist es



für W20–10 KR kampfunfähig. Diese Regel ersetzt eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, wie sie für menschliche Kämpfer bei der Hinnahme schwerer Treffer vorgesehen ist. Davon unbenommen gilt auch für Tiere, daß sie AT- und PA-Punkte einbüßen, wenn sie schwere Treffer hinnehmen müssen. (1 Punkt auf AT oder PA ab 10 TP, je einen Punkt auf AT und PA ab 15 TP, ab 20 TP sogar je zwei Punkte). Es versteht sich von selbst, daß alle oben aufgeführten Regeln auch für Treffer durch Kampfmagic, etwa einen IGNIFAXIUS, gelten.

Nachdem Alrik den Schild fallen gelassen hat, versucht er in der folgenden Runde, den Luchs (LE: 27 von 35, RS: 1) kampfunfähig zu schlagen. In völlig unbedrängter Situation stößt er mit einer AT+7 vor und trifft. Er würfelt für den Treffer eine 4 und erzielt damit $4+4+2(\text{KK-Bonus})+7(\text{Ansage})=17$ TP. Der Luchs muß also mit einem einzigen Schwerthieb 16 SP hinnehmen, mehr als ein Drittel, aber weniger als die Hälfte

seiner Grund-LE. Die Tatsache, daß der Luchs nach dem Schlag über deutlich weniger als die Hälfte seiner Grund-LE verfügt, spielt keine Rolle. Rollt der Meister nun eine 8 auf dem W20, so bleibt der Luchs auf den Beinen, fällt hingegen eine 13, so ist er 3 KR lang kampfunfähig. Der Luchs übersteht den Schlag, doch bereits Alriks nächster Hieb mit 9 TP beendet den Kampf, dann die LE des Luchses beträgt nur noch 3 Punkte und liegt damit unter einem Zehntel seiner Grund-LE.

Flugunfähigkeit

Ein besonderer Fall bedingter **Kampfunfähigkeit** ist die **Flugunfähigkeit**. Entsprechende Regeln finden Sie weiter unten unter dem Stichwort **Fliegende Gegner**. Ein kampfunfähiges Tier kann nicht fliegen, umgekehrt gilt das aber nicht unbedingt. Daher muß für einen Treffer, mit dem ein fliegendes Wesen vom Himmel geholt wurde, stets auch die Regel zur **Kampfunfähigkeit** überprüft werden.

Zu Wasser, zu Lande und in der Luft

Kampf unter erschwerten Geländebedingungen

Nicht selten haben Tiere im Kampf Vorteile, die darauf zurückzuführen sind, daß sie ihrem Lebensraum besser angepaßt sind und sich daher im entsprechenden Gelände wesentlich behender bewegen als ihre Gegner. Daher schränkt jedes besondere Gelände die Helden in ihren taktischen Möglichkeiten ein, zudem birgt es zusätzliche Gefahren, die berücksichtigt werden sollten. Besonders drastische Einschränkungen ergeben sich für die Helden, wenn sie im Wasser kämpfen müssen oder aus der Luft angegriffen werden.

Im folgenden haben wir für jeden Geländetyp, der das Kampfgeschehen *deutlich* beeinflusst, die Besonderheiten zusammengefaßt. Da diese Thematik in den bisherigen Regelbänden lediglich gestreift wurde, sind die Regeln für erschwerte Geländebedingungen so konzipiert worden, daß sie ohne weiteres für die Abwicklung von Waffengängen übernommen werden können und sich auch anderweitig ins Spiel einbeziehen lassen.

Gebirge

Der Meister legt zunächst einen Geländemalus fest, der angibt, wie steil das Gelände ist, und zwischen 1 (Gebirgspfad) und 7 (Steilhang) Punkten liegt. AT, PA, GE und Ausweichwert des Helden werden um die festgelegte Zahl vermindert. (Für Tiere wird nur dann genauso verfahren, wenn sie im Gebirge nicht heimisch sind.)

Wird ein besonderes Manöver (AT+, Finte, Ausfall, angesagtes Ausweichen – falls generell in der Kampfsituation zugelassen) angesagt, so gilt der *Geländemalus in doppelter Höhe*, es müssen also nicht nur die verminderten Kampfwerte berücksichtigt werden, sondern der Malus gilt zusätzlich noch einmal als Probenzuschlag. In besonders steilem Gelände verbieten sich daher die meisten Manöver von selbst.

Wird ein Angriff zum **Niederwerfen**, **Niederstoßen** oder **Nie-**

derrennen nicht abgewehrt, so erleidet der Held zusätzlich W6 SP durch den Sturz und muß sofort eine GE-Probe (selbstverständlich gegen den verminderten Wert) ablegen, um einen Absturz zu verhindern.

Ein Absturz (darunter ist in weniger steilem Gelände eher ein Purzeln zu verstehen) verursacht Schaden, der durch eine Anzahl von W6 festgelegt wird, die dem Geländemalus entspricht (beispielsweise am Steilhang 7W6 SP). Bei Kämpfen mit mehreren Beteiligten ist zu berücksichtigen, daß der Held mindestens eine Anzahl von KR in Höhe des Geländemalus benötigt, um nach einem Absturz zum Kampfgeschehen zurückzukehren. Er muß zudem erst wieder auf die Beine kommen (siehe **Am Boden**), was insbesondere dann wichtig ist, wenn er an der Absturzstelle von dem Tier angegriffen wird.

Ein Patzer beim **Ausweichen**, außerdem alle Ergebnisse auf der Patzertabelle, die *Sturz* oder *Stolpern* bedeuten, haben einen einfachen Sturz mit W6 SP zur Folge, der Held muß auch in diesem Fall direkt anschließend eine GE-Probe ablegen, um nicht abzustürzen.

Sumpf

Im Sumpf sind die taktischen Möglichkeiten ähnlich eingeschränkt wie im Gebirge. Der Geländemalus gibt an, wie tief der Boden ist, der Wert liegt zwischen 1 (Sumpfpfad) bis 7 (leichtes Sumpfloch). AT, PA, Ausweichen, GE und KK sind um den Geländemalus zu vermindern. Tiere nehmen nur dann die gleichen Einschränkungen hin, wenn sie im Sumpf nicht heimisch sind. Für besondere Manöver (siehe oben) gilt der Malus in doppelter Höhe.

Der schwere Boden zehrt an den Kräften der Helden. Pro KR verliert jeder Held Ausdauerpunkte in Höhe des Geländemalus, falls er wenigstens eine Aktion (z.B. eine Kampfhand-

lung) ausführt. Sinkt die AU auf 0, so ist der Held völlig erschöpft und damit kampfunfähig. (Der im Kampf hingenommene Schaden geht natürlich ebenfalls zu Lasten der Ausdauer.)

Ein Patzer beim *Ausweichen* oder alle Ergebnisse auf der Patzertabelle, die *Sturz* oder *Stolpern* bedeuten, haben das Einsinken im Boden zur Folge. Ein eingesunkener Held wird mit der Zeit immer tiefer ins Moor herabgezogen, falls er sich nicht befreit. Für den Helden wird der Geländemalus um einen Punkt erhöht (auch über 7 hinaus), seine Kampfwerte, GE und KK werden entsprechend um einen Punkt vermindert. Anstelle beider Kampffaktionen kann er versuchen, sich mit einer um den Geländemalus erschwerten KK-Probe (gegen den verminderten Wert, also doppelt erschwert) zu befreien. Eine gewürfelte 1 gilt dabei stets als Erfolg.

Mißlingt die Probe, so ist der entsprechende Ausdauerverlust für die Aktion hinzunehmen, und der Held sinkt weiter ein (Geländemalus mit allen Folgen erhöhen). Bei Gelingen der Probe kann sich der Held befreien und kämpft jetzt wieder auf Gelände mit jenem Malus, den Sie ursprünglich festgelegt haben. Hält der Held vollkommen still (kein Befreiungsversuch, keine Kampfhandlung), verliert er zwar keine Ausdauerpunkte, droht jedoch weiter einzusinken. Der Meister rollt einen W20, fällt ein Ergebnis kleiner oder gleich dem Geländemalus, so wird der Held weiter hinabgezogen (mit allen spieltechnischen Folgen).

Ein erschöpfter Held kann sich nicht mehr aus eigener Kraft befreien – und wenn der Geländemalus die KK übersteigt, muß er elendig im Moor versinken. Sie können abweichend davon den maximalen Geländemalus der Umgegend festlegen, so daß nur ein Einsinken bis zum entsprechenden Wert möglich ist. Selbstverständlich können andere Helden, ersatzweise die geforderte KK-Probe ablegen, sofern sie keine Kampffaktionen ausführen und nicht selbst eingesunken sind. Ein Patzer bei dieser Probe hat ebenfalls das Einsinken zur Folge.

Kampf auf Bäumen

Auf Bäumen gelten Abzüge auf AT, PA und Ausweichen in Höhe von je 5 Punkten. Es können keine besonderen Manöver (*AT+*, *Finte*, *Ausfall*) durchgeführt werden, eine **Schildparade** ist ebenfalls nicht möglich.

Ein Patzer beim **Ausweichen** oder alle Ergebnisse auf der Patzertabelle, die *Sturz* oder *Stolpern* bedeuten, haben einen Absturz mit 2W6 bis 5W6 SP (je nach Höhe des Baumes zur Folge). Alle übrigen Ergebnisse auf der Patzertabelle werden neben den beschriebenen Folgen zusätzlich als *Waffenverlust* ausgelegt. Die verlorene Waffe landet ein paar Schritt tiefer auf dem Boden und kann vom Helden nicht wieder aufgenommen werden, solange er im Baum kämpft.

Durch Verzicht auf beide Kampffaktionen kann ein Held versuchen, vom Baum zu springen. Der Meister legt einen Zuschlag von 3 bis 18 Punkten auf die dazu notwendige *Körperbeherrschungs*-Probe fest; muß der Held beim Sprung einen Treffer hinnehmen, so ist die Probe zusätzlich um 5 Punkte er-

schwert. Ein Mißlingen der Probe hat einen Absturz mit entsprechendem Schaden zur Folge. Der Held muß versuchen, wieder auf die Beine zu kommen (**Am Boden**). Es ist zu beachten, daß die meisten Tiere, die auf Bäumen kämpfen, in der Lage sind, sofort nachzusetzen und mit einem eleganten Sprung neben dem Helden landen, um den Kampf direkt fortzusetzen.

Kampf im/unter Wasser

Da der Kampf im Wasser sich deutlich von einem solchen zu Lande unterscheidet, sind grundlegende Regelveränderungen vonnöten. Die Kampfwerte für die Helden sind wie folgt zu modifizieren: Der *Ausweichen-Basiswert* im Wasser entspricht dem halben TaW: *Schwimmen*. AT und PA sind jeweils um die fehlenden Punkte zu 10 im TaW: *Schwimmen* zu vermindern. Rüstungen behindern im Wasser doppelt so stark wie an Land, es ist also der *doppelte BE-Wert* anzurechnen.

Darüber hinaus gelten zahlreiche Einschränkungen für die Wahl der Mittel. Schilde können im Wasser nicht eingesetzt werden, folglich gibt es keine **Schildparade**. **Waffenparade** und **Gegenhalten** sind zwar möglich, unter Berücksichtigung der generellen Einschränkungen jedoch nur äußerst selten einsetzbar. In aller Regel muß ein Schwimmer also **ausweichen**.

Eine *AT+* ist stets mit einem zusätzlichen Malus zu belegen, der den fehlenden Punkten zu 18 im TaW: *Schwimmen* entspricht. *Finten*, *Ausfälle* und ähnlich verwegene Manöver verbieten sich von selbst. Mit dem **Unterschwimmen** steht andererseits eine zusätzliche Variante bereit, um sich großen Kreaturen gegenüber in günstige Kampfposition zu bringen.

Für das Kampfgeschehen entscheidend ist die Wahl der Waffen. Nur Stichwaffen können im und unter Wasser sinnvoll eingesetzt werden, Waffen anderer Gattung müssen in jedem Fall als Stichwaffe eingesetzt werden – der Meister legt dazu die entsprechenden Abzüge fest.

Im Salzwasser verursachen alle Wunden einen zusätzlichen SP (dies gilt auch für solche Verletzungen, die kurz zuvor an Land hingenommen wurden und noch nicht wundärztlich versorgt sind). Das Wasser selbst kann sich ohnedies als ärgster Feind der Helden erweisen. Alle Aktionen sind äußerst anstrengend und zehren an der Kondition. Jede Handlung (Kampf, Schwimmanöver) kostet einen Ausdauerpunkt; pro KR verliert der Held zudem Ausdauerpunkte in Höhe seines BE-Wertes.

Beim *Tauchen* ist der vorgenannte Ausdauerverlust zu verdoppeln. Beträgt die BE nicht 0, so muß der Schwimmer pro KR eine um den BE-Wert erschwerte *Schwimmen*-Probe ablegen, um nicht unterzugehen (oder aber wieder aufzutauchen). Ist der Held unter Wasser gefangen, beispielsweise im Würgegriff eines Tentakels oder einfach, weil er Rüstung trägt, so verliert er pro KR 2, 4, 6, ... Ausdauerpunkte, bis ihm die Befreiung aus der prekären Lage gelingt. (Aller im Kampf hingenommene Schaden geht ebenfalls zu Lasten der Ausdauer.)

Sinkt die Ausdauer auf 0, so stehen dem Helden letzte Ausdauerreserven in Höhe seines TaW: *Schwimmen* zu. Er kann

nun nur noch Verzweiflungsaktionen unternehmen, um sich zu retten. In einer solchen Situation, dem Ertrinken nahe, steigt die KK kurzfristig auf den doppelten Wert an (alle davon abhängigen Werte werden dementsprechend modifiziert). Sind die letzten Punkte verbraucht, wird der Held bewußtlos. Sofern er nicht auf irgendeine Art und Weise festgehalten wird und seine BE 0 beträgt, steigt der Bewußtlose zur Oberfläche auf (bzw. treibt dort); trägt er Kleidung, geht er in jedem Fall unter bzw. taucht nicht auf.

Unter Wasser erleidet ein Ertrinkender 2 SP, an der Oberfläche treibend nur 1 SP pro KR. Sinkt die LE unter 0, muß der Held binnen W20 KR an Land und aus seiner Bewußtlosigkeit geholt werden (Heiltrank, Magie), sonst stirbt er.

Sofern nicht die letzten Reserven in Angriff genommen wurden, kann ein Held immer auftauchen oder ruhig im Wasser treiben, um Ausdauerpunkte zurückzugewinnen. Pro KR regeneriert er dann 1, 2, 3, usf. AU-Punkte. Eine solche Erholungspause ist nicht möglich, wenn der Held durch Kleidung oder Rüstung behindert ist.

(Die vorgenannten Regeln stellen darüber hinaus sicher, daß ein Schwimmer in schwerer Rüstung unweigerlich und schnell ertrinken muß, selbst dann, wenn sein TaW: *Schwimmen* 18 beträgt.)

Fliegende Gegner

Die erschwerten Geländebedingungen ergeben sich beim Kampf gegen *fliegende Gegner* daraus, daß der Held eben nicht fliegen und somit nicht ins 'Gelände' Luft vorstoßen kann. Außerdem muß er die Waffe über dem Kopf führen; zusätzliche Nachteile durch erschwertes Gelände sind nicht ausgeschlossen. Alle Einschränkungen gelten dabei kumulativ, Abzüge auf die Kampfwerte werden aufaddiert.

Ein gewöhnlicher Ablauf in *Kampfrunden* ist nicht gegeben, vielmehr finden jeweils einzelne *Kampfaktionen* statt, zwischen denen eine unterschiedlich lange Zeitspanne liegt. Fliegende

Wesen haben bei Angriffen aus der Luft grundsätzlich bei jeder Kampfaktion die Initiative (und zwar auch im Kampf gegen eine Überzahl), schlagen ihre AT also immer zuerst. Das Tier setzt zum Angriff an und kann nur unmittelbar darauf auch vom Helden angegriffen werden. Maximal ein weiterer Held kann in der gleichen KR mit einer Attacke nachsetzen, andernfalls kommen sich die Helden ins Gehege, d.h. mißlungene AT landen in den eigenen Reihen. Nach Ablauf der Kampfrunde fliegt der Gegner wieder davon, um für einen erneuten Angriff auszuholen, es sei denn, er wurde mit dem Schlag vom Himmel geholt.

Grundsätzlich gilt ein Abzug von je 2 Punkten auf AT und PA, da Waffe bzw. Schild mit erhobenen Armen geführt werden müssen; dieser Malus wird jedoch nicht beim **Ausweichen** angerechnet. Für eine gewöhnliche AT gilt ein zusätzlicher Zuschlag in Höhe der gedrittelten GS des Tieres (aufrunden), beim Gegenhalten entfällt dieser Zuschlag jedoch, da der Held sich auf den Schlag genau vorbereiten kann. Besondere Kampfmanöver (*AT+*, *Finten* etc.) sind für die Helden nicht zugelassen. Zielgerichtete Kampf magie bzw. alle Zauber, die auf einen Gegner gerichtet werden, sind um die halbe GS des Tieres erschwert, gleiches gilt für Fernkampfangriffe. Einige Tiere greifen im **Sturzflug** an, wodurch sich weitere Einschränkungen ergeben (siehe dort).

Es ist möglich, das angreifende Tier flugunfähig zu schlagen: Generell gilt, daß ein Wesen nicht mehr fliegen kann, wenn seine LE weniger als ein Viertel der Grund-LE beträgt. Möglicherweise holen die Helden ein Tier jedoch schon zuvor mit einem einzigen Schlag vom Himmel — raubt ein einzelner Treffer dem Tier mehr als ein Drittel seiner Grund-LE, so kann es nicht mehr fliegen. Tritt die *Flugunfähigkeit* ein, während sich das Tier in der Luft befindet, erleidet es durch den Absturz 1W6 bis 3W6 SP (der Meister legt den Schaden nach eigenem Ermessen fest).

Ein flugunfähiges Tier kann durchaus am Boden weiterkämpfen, es sei denn, es ist durch erlittene Treffer auch bereits **kampfunfähig** geworden.

Rudel, Meute, Herde, Schwarm

Der Kampf gegen mehrere Tiere

Meist sehen sich die Helden nicht einem, sondern mehreren Tieren gegenüber. Um das Geschehen übersichtlich zu halten, können Sie den Einsatz bestimmter Optionalregeln einschränken. Ohne die Hilfe der Spieler ist es ohnehin manchmal schwer, den Überblick zu behalten. Es empfiehlt sich, bestimmte Regeln von den Spielern überwachen zu lassen (beispielsweise die Kampf unfähigkeit). Eine Lageskizze oder der Gebrauch von Zinnminiaturen und Bodenplänen sind zudem sehr hilfreich. Greifen Tiere in kleineren Verbänden an, so ergeben sich Besonderheiten, die Sie ohne größere Probleme ins Spiel integrieren können. Die Begegnung mit einer **Herde** läßt sich nicht mit Kampfregeln beschreiben, denn angesichts der Übermacht ist der einzig mögliche Sieg, den die Helden davontragen können, die Rettung des eigenen Lebens.

Rudel und Familie

Jedes *Rudel* wird von einem Leittier angeführt. In aller Regel wird der Rudelführer den Kampf mit dem vermeintlich stärksten Gegner (höchster MU, falls nicht eindeutig schwer verletzt) suchen. Der Ausgang dieses Zweikampfes hat Einfluß auf das gesamte Geschehen und sollte daher in der Darstellung herausgehoben werden. Für das Leittier ist daher eine *AT+* zugelassen, es besitzt in jedem Fall die Fähigkeit zum **gezielten Angriff**. Der MU-Wert des Rudelführers wird um die Anzahl der übrigen Tiere erhöht, drei zusätzliche Punkte werden auf AT und PA verteilt, die LE liegt etwa 10% über dem angegebenen Maximalwert.

Stirbt das Leittier, so kann das in der Rangordnung zweithöch-

ste Tier nach einer gelungenen MU-Probe das Rudel übernehmen, andernfalls flieht das ganze Rudel. Erhöhen Sie für dieses Tier gegebenenfalls den MU-Wert um die Anzahl der verbliebenen Tiere, setzen Sie die AT um einen Punkt herauf, lassen Sie AT+ und gezielte Angriffe zu. Der neue Rudelführer muß den Kampf mit jenem Gegner aufnehmen, der seinen Vorgänger getötet hat. Wird zum zweiten Male im Verlauf des Kampfes das Leittier getötet, flieht das Rudel in jedem Fall. Für eine *Familie* gilt die Rache bis aufs Blut. Das bedeutet, daß auch ohne MU-Probe stets ein anderes Tier die Führung übernimmt, bis alle Tiere getötet wurden. Stark ausgehungerte Rudel werden abweichend von oben Aufgeführtem regeltechnisch wie eine **Meute** behandelt.

Meute

Eine *Meute* ist ein loser Verband von Tieren, die sich zur Jagd zusammengeschlossen haben. Stark ausgehungerte **Rudel** verhalten sich im Kampf ebenso undiszipliniert wie eine wilde *Meute*. Im Gegensatz zum **Rudel** gibt es kein Leittier, und angeschlagene Gegner sind ein beliebtes Angriffsziel. Der vermeintlich schwächste Held (deutliche Verwundung, sonst niedrigster MU-Wert) sieht sich daher oft einer größeren Zahl von Tieren gegenüber als die übrigen Helden.

Manchmal gerät eine ganze *Meute* in **Kampfrausch**, wenn deutliche Kampferfolge erzielt werden. Landet ein Tier (nach Ermessen des Meisters) einen schweren Treffer, so gerät es in **Kampfrausch**. Für alle weiteren Tiere wird nun zu Beginn jeder Kampfrunde mit dem W6 ermittelt, ob sie sich von der offensichtlichen Rage ihres Kampfverbündeten anstecken lassen: Fällt eine 1, so verfällt das Tier ebenfalls in **Kampfrausch**.

Auf der anderen Seite kann die Flucht eines Tieres auf genau die gleiche Weise die übrigen Tiere der *Meute* demoralisieren. Auch hier wird zu Beginn jeder KR mit einem W6 für jedes verbliebene Tier ermittelt, ob es dem Flüchtenden folgt. Eine in die Flucht geschlagene *Meute* formiert sich oft wieder, um nach einiger Zeit erneut anzugreifen.

Herde

Eine *Herde* über die Steppe preschender Tiere kommt schneller voran, als es den Helden lieb sein kann. Wenn sie nicht umgehend einen sicheren Zufluchtsort suchen, kann es vorkommen, daß die Helden unter die Tiere geraten. Von einem Kampf kann bei einer solchen Begegnung nicht die Rede sein. Die heranstürmenden Tiere walzen einfach alles nieder, was

sich ihnen in den Weg stellt. Für die Helden geht es ums nackte Überleben – sie können froh sein, wenn sie mit heiler Haut davonkommen. Eigene Angriffe machen wenig Sinn; die Helden sollten sich statt dessen darauf konzentrieren, durch geschickte Ausweichmanöver langsam an den Rand der Herde zu gelangen.

Rollen Sie pro KR für jeden Helden einen W6. Fällt die 6, so wird der Held dergestalt bedrängt, daß er selbst bei einem gelungenen Ausweichmanöver unweigerlich vor ein anderes Tier gelangt (es hilft dann nur noch ein *Gutes Ausweichen*). Fällt eine 1, so ist der Held für diese Kampfrunde unbedrängt und kann die 'Freirunde' nutzen, um ein Stück näher an den Rand zu gelangen. Jede andere gewürfelte Zahl bedeutet, daß der Held einem Angriff ausweichen muß. Wickeln Sie auf diese Weise zwischen 10 und 100 KR ab, je nachdem wie groß die Herde ist. Wie viele Freirunden ein Held braucht, um an den Rand zu gelangen, legen Sie ebenfalls nach eigenem Ermessen fest.

Besonders verwegene Abenteurer können während einer Freirunde auch versuchen, sich auf den Rücken eines der Tiere zu schwingen, um es zum Rand des Geschehens zu dirigieren. Dazu ist zunächst eine um die halbe GS der Tiere erschwerte

Körperbeherrschungs-Probe abzulegen, anschließend ein bis drei *Reiten*-Proben (je nach Herdenstärke), die um die doppelte GS erschwert sind. Mißlingt eine der Proben, findet sich der Held **am Boden** wieder. Geht der Held auf diese Weise oder infolge eines nicht gestandenen Treffers zum **Niederstoßen** zu Boden, so wird er sofort überrannt. Er hat gerade genug Zeit, um einen Versuch zum Aufstehen zu unternehmen, bevor das nächste Tier heran ist. Solange er nicht auf die Beine kommt, wird er unweigerlich erneut überrannt oder aber muß auf eine Freirunde hoffen.

Ein kleiner Tip am Rande: Ein Held kann inmitten einer Rin-derstampede recht schnell sein Leben verlieren, doch ein rechter Heldentod ist es gewiß nicht. Würfeln Sie einfach verdeckt, denn alle am Tisch wissen, daß Sie niemals, aber auch wirklich *niemals*, mogeln würden, nur, um das Leben eines Helden zu retten.

Schwarm

Meist sind *Schwärme* so groß, daß Sie Schwierigkeiten haben werden, die Übersicht zu behalten. Das Kampfverhalten der Tiere (zumeist Insekten) ist wenig zielgerichtet und unkoordiniert. Manche *Schwärme* (wie Fledermäuse) treten von Beginn an einen ungeordneten Rückzug an, trotzdem verbleiben zunächst so viele Tiere beim Kampfgeschehen, daß die Helden nichts von der stillen Flucht bemerken.



Geraten die Helden in Insektenschwärme, so steigt die Anzahl der Tiere meist von Kampfrunde zu Kampfrunde an (andererseits können sie auch versuchen, einige der Insekten durch Flucht abzuhängen).

Die sonst übliche Zuteilung der Gegner ist aus vorgenannten Gründen nicht möglich; die folgende Regel hilft Ihnen jedoch, Kämpfe gegen *Schwärme* zu vereinfachen: Jeder Held rollt zu Beginn der KR einen W3 (bei Insekten einen W6). Die erwürfelte Zahl gibt an, wie vielen Gegnern er sich in der entsprechenden Kampfrunde gegenüber sieht.

Sofern die Tiere nicht mit einem Schlag getötet werden, verbleiben die angeschlagenen Tiere jeweils beim Helden, zudem gilt, daß Angriffe zunächst immer gegen die verletzten Tiere gerichtet sind. Durch diese Vereinfachung des Geschehens

müssen Sie im Grunde nur noch die Gesamtzahl der Tiere nachhalten.

Addieren Sie die Zahlen hin und wieder auf, damit die Helden nicht mehr Tiere/Insekten bekämpfen, als tatsächlich noch beteiligt sind. Sobald dieser Fall eintritt, streichen Sie nach eigenem Ermessen die überschüssigen Gegner. Von nun an bleibt die zuletzt ermittelte Verteilung bestehen.

Falls keine entsprechenden Regeln im Werteblock der Tiere festgelegt sind, können Sie beim Kampf gegen *Schwärme* der guten Attacke eine besondere Bedeutung zuweisen. Es müssen ja nicht gleich 'Sieben auf einen Streich' sein, doch ein Treffer, der gleichzeitig zwei Tieren zusetzt, kommt durchaus in Frage. Analog dazu können Sie für ein *Gutes Ausweichen* geeignete Regeln festlegen.

Ungleiche Duelle

Der Kampf Einer-gegen-Einen zwischen Held und Tier

Stehen sich Held und Tier im Zweikampf gegenüber, läßt sich das ungleiche Duell durch das Einbringen zusätzlicher Elemente spannender gestalten. Die beiden folgenden Optionalregeln beschreiben Situationen, in denen der Held einem gefährlichen Gegner ins Auge blickt und durch Mut und Umsicht zum Kampferfolg gelangen kann, indem er auf das Angriffsverhalten des Tieres eingeht und es zu seinem eignen Nutzen zu wenden versucht.

Ruhig Blut

Es gibt Begegnungen mit Tieren, bei denen die Helden keinen besonderen Wert auf einen Kampf legen, weil schon ein einziger Treffer der Kreatur, beispielsweise durch Gift, verheerende Folgen haben kann. Sieht das Tier im Helden nicht prinzipiell eine Beute, muß der Held nur die Nerven behalten, damit sich das Tier nicht bedroht fühlt. So läßt sich ein Kampf unter Umständen ganz und gar vermeiden oder wenigstens ein geeigneter Zeitpunkt für den ersten Schlag finden. Greift das Tier aus dem **Hinterhalt** an, ist ein solches Unterfangen zwecklos.

Zu Beginn des Kampfes muß der Held eine MU-Probe ablegen, damit er nicht in Panik gerät. Mißlingt die Probe, ist ein Kampf unumgänglich. Andernfalls ist eine Pattsituation erreicht, die der Held durch umsichtiges Handeln zu seinen Gunsten nutzen kann. Solange er keine schnellen Bewegungen ausführt, wird die Kreatur nicht angreifen. Andererseits sitzt dem Held die Angst im Nacken, da jeder Fehler schlimme, wenn nicht gar tödliche Folgen haben kann.

Nähert sich das Tier, muß der Held eine *Selbstbeherrschungs*-probe ablegen, die um die doppelte Giftstufe erschwert ist, oder um einen vergleichbaren von Meister festzulegenden Wert, falls die Kreatur kein Gift verspritzen kann. Verliert der Held die Nerven, wird er sich hastig zur Flucht wenden, das dadurch gereizte Tier erhält die Gelegenheit zu einem unparierbaren Angriff. Andernfalls kann der Held abwarten, bis das Tier ganz nah heran ist und dann eine unparierbare AT schlagen, um den Kampf zu eröffnen. Nach einer weiteren *Selbstbeherrschungs*-Probe ist es ebenso möglich, ganz ruhig stehenzubleiben, während das Tier langsam vorüber- und von dannen zieht. Will der Held sich seinerseits dem Tier vorsichtig nähern, muß eine erneute MU-Probe abgelegt werden. Traut sich der Held vor, kommt er mit je einer gelungenen IN- und einer GE-Probe so nahe heran, daß er einen unparierbaren Angriff setzen kann. Mißlingt eine dieser beiden Proben, erhält das Tier den unparierbaren Angriff.

Um sich zu entfernen, muß der Held für jeden Rückwärtsschritt eine IN-Probe und eine GE-Probe ablegen, damit er das Tier nicht reizt. Bei Mißlingen einer der beiden Proben kommt es zum Angriff, der Held kann allerdings parieren. Zwei Rückwärtsschritte genügen normalerweise, um aus dem direkten Angriffsbereich zu entkommen.

Es liegt im Ermessen des Meisters, wie viele Proben er dem Helden abverlangen will, bis die Gefahr ganz und gar gebannt ist. Wurde der Kampf einmal eröffnet, muß er auch fortgesetzt werden. Es ist dann nicht mehr möglich, das gereizte Tier zu beruhigen. Bewahrt der Held, der sich dem Angreifer gegenüber sieht, ruhig Blut, aber einer seine Freunde verliert die Nerven, so läßt sich ein Kampf nicht vermeiden.

Auge in Auge

Wenn ein Raubtier den Helden als 'gleichwertigen Gegner' ansieht, wird die Begegnung zum Kampf ungleicher Kontrahenten. Wo die Kreatur Beute sofort angreift, wird sie in dieser Situation zunächst versuchen, den Gegner abzuschätzen. Die beiden Kontrahenten umschleichen sich, bis sich für einen von beiden eine Gelegenheit ergibt, den Kampf unter günstigen Vorzeichen zu eröffnen.

Auch im Verlaufe des Kampfes kann es immer wieder zu solchen Pattsituationen kommen.

Vorausgesetzt, der Held kann dem Blick des Tieres standhalten, ergibt sich vielleicht die Möglichkeit, den Kampf mit einem unparierbaren Erstschlag zu eröffnen (eine dem Fintieren entfernt ähnliche Taktik).

Während sich beide belauern, muß der Held eine MU-Probe ablegen, bei deren Mißlingen eine CH-Probe nachgelegt werden muß, um zum Patt zurückzukehren, andernfalls greift das Tier sofort unparierbar an. Gelingt die MU-Probe, wird sofort eine IN-Probe nachgelegt, wobei sich der Held selbst Zuschläge auferlegen kann. Ein Gelingen der Probe erlaubt dem Helden eine unparierbare AT, die eventuell angesagten Punkte können wie bei einer Finte im bewaffneten Kampf verwendet werden. Mißlingt die Probe, so hat das Tier einen unparierbaren Angriff – der Held ist ins offene Messer gelaufen. Angesagte Punkte des Helden kann nun das Tier seinerseits auf die gleiche Weise verwenden.

Wenn er nicht in der KR zuvor einen Treffer einstecken mußte, kann der Held bei Verzicht auf die eigene AT jederzeit durch einen Rückwärtsschritt eine Pattsituation wie zu Beginn des

Kampfes herbeiführen. Über das entsprechende Abwarteverhalten des Tieres (unter gleichen Bedingungen) entscheidet der Meister entweder von KR zu KR, oder noch besser, indem er zu Beginn des Kampfes eine einfache Würfelprobe festlegt, die das Kampfverhalten regelt. Deutliche Verletzungen beeinflussen die fälligen Proben beim Patt: Die oben beschriebenen Proben sind – je nachdem, wer schwerer angeschlagen ist – jeweils um ein bis drei Punkte erschwert bzw. erleichtert. Der Meister entscheidet über die Höhe der Probenmodifikation.

Beim Kampf **Auge in Auge** ist der *Ausfall* und die *AT+* für beide Seiten zugelassen. Bei (Wieder-)eröffnung des Kampfes nach Patt ist nur durch selbstauferlegte Probenzuschläge für die IN-Probe eine *AT+* möglich, wird in dieser Situation ein *Ausfall* angesagt, erlangt der Gegner das Recht zur Parade zurück.

Der Ausfall des Tieres endet ausschließlich durch ein gelungenes **Ausweichen** oder die bessere AT beim **Gegenhalten/Auflaufenlassen**. Greift das Tier normalerweise zum **Niederwerfen** an, so gilt die entsprechende AT im *Ausfall* nicht als Angriff zum **Niederwerfen**, es sei denn ein **Gezielter Angriff** gelingt oder die AT wurde zuvor als Abschluß-AT des *Ausfalls* vom Meister angesagt. Gegebenenfalls geht der *Ausfall* dann nahtlos in einen Ringkampf über, wenn der Held den Angriff nicht steht. Bedenken Sie, daß die gelungene Parade des Tieres immer ein **Ausweichen** und damit das Ende eines *Ausfalls* bedeutet.

Es ist für den Angreifer möglich, einen *Ausfall* durch Rückschritt zum Patt zu beenden. Dadurch erhält er einen Vorteil von 1 Punkt für die Proben der folgenden Pattsituation.

Mit den Waffen einer Kreatur...

Besondere Angriffstechniken, -taktiken und -sequenzen

Durch die Einbeziehung der folgenden Regeln können Sie einen Kampf deutlich abwechslungsreicher und spannender gestalten. Viele Tiere sind nur dann wirklich gefährlich, wenn der Meister das ihnen zur Verfügung stehende Angriffspotential voll ausschöpft, und nur im Kampf gegen wirklich gefährliche Kreaturen können die Helden sich beweisen.

Oftmals stellt sich ein Kampf zwischen Mensch und Tier nicht als Abfolge gewöhnlicher Kampfunden der Art AT-PA-AT-... dar, denn einige Kreaturen verfügen über Angriffstechniken, die einer besonderen Betrachtung bedürfen. Solche Angriffe können nur auf ganz bestimmte Art oder gar nicht gekontert werden, fügen dem Helden deutlich höheren Schaden zu oder bringen ihn in eine bedrängte Situation, die das weitere Kampfgeschehen deutlich beeinflusst (meist mehreres davon zugleich).

Manchmal ergeben sich aus speziellen Angriffstechniken und -taktiken *Angriffssequenzen*, d.h. ganz bestimmte Folgen von Angriffen und Kampfsituationen, die unmittelbar aufeinander aufbauen. Viele Angriffssequenzen lassen sich als Kombinationen von Optionalkampfregeln darstellen. Diese sind bei der Kreatur jeweils durch Schrägstriche verbunden, nachein-

ander aufgelistet. Lesen Sie einfach jeden Schrägstrich als 'zum', also beispielsweise 'Sprung / Niederwerfen' als 'Sprung zum Niederwerfen'.

Ein kleines Beispiel zur Verdeutlichung: Hinterhalt / Sprung / Niederwerfen bedeutet, daß das Tier im Hinterhalt lauert, dann im Sprung angreift, um den Gegner zu Boden zu werfen. Es bedeutet aber auch, daß das Tier den Gegner nur mit einem Sprung niederwerfen kann, und schließlich nur aus dem Hinterhalt zu einem solchen Sprung ansetzt.

Eine Angriffssequenz wird unterbrochen, wenn einer der Angriffe nicht gelingt oder vom Helden abgewehrt wird (falls er die Gelegenheit dazu bekommt). Es ist gerade bei Anwendung aufeinanderfolgender Regeln darauf zu achten, daß die Initiative korrekt nachgehalten wird. Manchmal führt ein Angriff zusätzlich zum Schaden und allen anderen Folgen zum Initiativeverlust, doch dies muß explizit angegeben sein.

Um bei obigem Beispiel zu bleiben: Der Angriff aus dem Hinterhalt ist unparierbar, das bedeutet, der Held kann den An-

*griff selbst nicht abwehren. Gelingt der Sprung, so treten daher alle Folgen unmittelbar ein. Da der Sprung zum Niederwerfen ausgeführt wurde, droht der Held zu Boden zu gehen. Er kann den Angriff allerdings mit einer entsprechenden KK-Probe stehen. Dies ist keine Kampffaktion, sondern eine direkte Reaktion und gilt als Bestandteil der AT des Tieres. Steht der Held den Sprung nicht, so geht er zu Boden und das Tier landet auf ihm, so daß es zum Ringkampf kommt. Damit ist die AT des Tieres abgeschlossen. Der Held ist zwar in arger Bedrängnis, doch er verliert lediglich die Initiative für eine halbe Kampf-
runde (seine AT) und kann den nächsten Angriff abwehren.*

Einige der unten aufgeführten Optionalregeln bedürfen der Angabe eines bestimmten Wertes, in der Regel eines Probenzuschlags. Die entsprechenden Angaben sind bei den Kreaturen jeweils in Klammern gestellt hinter der Optionalregel aufgeführt.

Hinterhalt

Ein im *Hinterhalt* lauernes Tier erhält einen unparierbaren Erstschat, wenn es zuvor nicht vom Helden entdeckt wurde. Dazu legt der Held eine *Gefahreninstinkt*-Probe ab, die um den in Klammern angegebenen Wert erschwert ist. In den meisten Fällen kann ein *Hinterhalt* nicht nur mit dem siebten Sinn entdeckt werden – allen aufmerksam am Spielgeschehen beteiligten Helden steht eine *Sinnesschärfe*-Probe zu, jedoch verdoppelt sich der Probenzuschlag. (Helden, die in ihrer Aufmerksamkeit abgelenkt sind – z.B. ins Gespräch vertieft –, dürfen keine *Sinnesschärfe*-Probe ablegen, eine *Gefahreninstinkt*-Probe darf hingegen in jeder Situation abgelegt werden, allerdings nur von jenem Helden, dem der erste Angriff gelten soll. Unter einem *Hinterhalt* verstehen wir nicht nur das bewußte Auflauern, sondern auch Situationen, in denen das Tier aufgestöbert wurde und sich reflexartig verteidigt (z.B. eine im Gras ruhende Schlange). In diesem Fall kann der *Hinterhalt* in aller Regel nur durch eine *Gefahreninstinkt*-Probe entdeckt werden.

Lauert die Kreatur den Helden auf und verfügt über eine spezielle Angriffstechnik, so wird sie diese Technik möglicherweise einsetzen. Sie können für den Angriff aus dem *Hinterhalt* einen **Gezielten Angriff** zulassen, obwohl ein solcher für die Kreatur nicht ausdrücklich vorgesehen ist.

Hinterhalt (Netz)

Für die Entdeckung eines Netzes ist in gleicher Weise wie für einen anderen *Hinterhalt* entweder eine gelungene *Gefahreninstinkt*- oder *Sinnesschärfe*-Probe notwendig. In diesem Fall gilt der einfache Zuschlag für die *Sinnesschärfe*- und der doppelte für die *Gefahreninstinkt*-Probe.

Übersieht ein Held das Netz, so verfängt er sich darin. Binnen W6+1 KR ist dann normalerweise der Gegner heran. Im Netz gefangen, kann ein Held weder ausweichen, noch mit beson-

deren Aktionen angreifen; der Held kann jedoch – unbedrängt oder bei Verzicht auf beide Kampffaktionen – in jeder KR versuchen, sich mit einer GE-Probe aus dem Netz zu befreien. Ein Probenzuschlag für den Befreiungsversuch ist jeweils beim Netz angegeben, dieser Wert gilt gleichermaßen als Minder-
ung seiner Kampfwerte (AT, PA).

Solange der Held stillhält, verheddert er sich nicht weiter im Netz. Jede KR, in der der Held entweder kämpft oder einen mißlungenen Befreiungsversuch unternimmt, erhöht den Zuschlag für die folgende Befreiungsprobe und mindert seine Kampfwerte um einen weiteren Punkt, da sich der Held zusehends im Netz verstrickt.

Die übrigen Helden können ohne weiteres den gefangenen Freund aus dem Netz befreien, wenn der Kampf vorüber ist. Während eines Kampfes gelten die gleichen Bedingungen wie für den Gefangenen selbst, und selbstverständlich verschlechtert ein Mißlingen die Lage des Freundes. In (nach Ermessen des Meisters) besonders großen Netzen kann sich ein zu Hilfe eilender Held überdies zusätzlich selbst fangen.

*Beispiel: Die Angabe Hinterhalt (20/Netz+3) bedeutet, daß das Netz mit einer Sinnesschärfe-Probe +20 oder einer Gefahreninstinkt-Probe +40 frühzeitig entdeckt werden kann. Verfährt sich der Held, gilt für AT und PA jeweils –3, zur Befreiung muß eine GE-Probe +3 gelingen. Nach zwei mißlungenen Befreiungsversuchen sucht der Held sein Wohl im Kampf. Nun sind AT und PA bereits um 5 Punkte vermindert, nach jeder Kampf-
runde sinken beide erneut um einen Punkt.*

Niederstoßen

Bei dieser Art des Angriffs versucht das Tier, den Helden zu Boden zu stoßen (z.B. Sturmangriff mit gesenkten Hörnern). Das Kampfgeschehen wird durch ständiges Entfernen und erneutes Anstürmen des Tieres bestimmt. Daher kann der Held nur dann eine AT schlagen, wenn er unmittelbar zuvor selbst angegriffen wurde.

Wird ein Angriff zum *Niederstoßen* nicht abgewehrt, so muß der Held den Stoß mit einer KK-Probe 'stehen', um nicht zu Boden zu gehen und das Recht zur Attacke zu verlieren. Diese Probe ist um die Hälfte der beim Stoß erzielten Trefferpunkte (aufgerundet) erschwert. Wurde für den Stoß bei der AT eine 1 gewürfelt, so kann der Held den Angriff seinerseits nur stehen, wenn er eine 1 für die KK-Probe würfelt. Ein zu Boden gegangener Held sollte versuchen, auf die Beine zu kommen, bevor das Tier erneut angreift (siehe **Am Boden**).

Eine **Waffenparade** ist gegen Angriffe zum *Niederstoßen* nicht möglich, eine gelungene **Schildparade** wehrt zwar den Schaden ab, dennoch muß der Angriff gestanden werden (das bedeutet, die TP werden trotzdem festgestellt, um den Probenzuschlag zu ermitteln). Bleibt der Held auf den Beinen, so kann er jetzt genau eine (parierbare) Attacke schlagen, bevor das Tier sich vorübergehend entfernt.

Weicht der Held aus, so läuft das Tier ins Leere und dem Helden steht nun eine unparierbare AT zu, die allerdings um die

halbe GS des Tieres erschwert ist; AT+ sind dabei nicht zugelassen. Eine weitere Gelegenheit zum Angriff ergibt sich in dieser Kampfsequenz nicht.

Soll der Angriff gegengehalten werden (der Held beabsichtigt, das Tier auflaufen zu lassen), so muß zuvor eine MU-Probe abgelegt werden, die mit einem Zuschlag nach Ermessen des Meisters versehen werden kann. Beachten Sie in diesem Zusammenhang alle unter **Gegenhalten/Auflaufenlassen** aufgeführten Regeln. Gelingt dem Helden die einzige oder bessere AT, so erzielt er beim **Auflaufenlassen** zusätzliche Schadenspunkte in Höhe der GS des angreifenden Tieres. Einen gelungenen Angriff des Tieres muß der Held dennoch auch dann stehen, wenn er die bessere AT erzielte. Sofern er die bessere AT hatte und den evtl. gleichzeitigen Angriff gestanden hat, erhält er die Initiative und somit die Gelegenheit zu einem weiteren, gewöhnlichen Angriff, bevor das Tier sich zu einem erneuten Angriff entfernen kann.

Es kann vorkommen, daß der zu Boden gegangene Held bei erneuter Annäherung mit einem weiteren Angriff zum **Niederstoßen** bedrängt wird. Einen solchen Angriff kann er selbstverständlich nicht stehen, wenn er nicht zuvor auf die Beine gekommen ist (weiteres siehe **Am Boden**).

Es ist möglich, daß ein Tier sich bei seinen Sturmläufen jeweils gegen verschiedene Gegner wendet. Helden, die nicht angegriffen werden, können nur dann ins Kampfgeschehen eingreifen, wenn sie nahe genug beim Angegriffenen stehen. Sie können dem vorbeirennenden Tier bei jedem Angriff genau einen Schlag versetzen, allerdings sind AT+ dabei nicht möglich.

Am Boden

Diese Regel ergibt sich als Folgesituation aus nicht gestandenen Angriffen zum **Niederstoßen**, **Niederrennen** oder **Niederwerfen**, möglicherweise auch nach einem Sturz als Patzerfolge.

Ein zu Boden gegangener Held ist zunächst benommen (und damit kampfunfähig), bis er sich gesammelt hat. Direkt nach dem Niederschlag und danach jede KR steht ihm eine **Selbstbeherrschungs**-Probe zu, die um die TP-Zahl des Treffers erschwert ist, durch den er zu Boden gegangen ist (bei Patzer: Schaden durch eigene Waffe oder Null). Bei Wiederholung wird die Probe von KR zu KR um jeweils 3 Punkte leichter.

Nachdem er sich gesammelt hat, kann der Held (sofern er nicht in einen Ringkampf verwickelt ist) ab der folgenden KR mit einer GE-Probe (+BE seiner Rüstung) wieder auf die Beine kommen, wenn er auf beide Kampfaktionen verzichtet oder aber unbedrängt ist. Diese Probe kann ebenfalls kampfundenweise wiederholt werden, bleibt jedoch unverändert.

Es ist wichtig festzuhalten, wie viele KR der Held benötigt, um wieder auf die Beine zu kommen, denn möglicherweise hat das Tier in der Zwischenzeit zum nächsten Angriff angesetzt. Die meisten Tiere versuchen, einen am Boden liegenden Gegner zu **Überrennen**. Das ist allerdings nur möglich, wenn diese Angriffstechnik ausdrücklich angegeben wurde.

Wird der Held angegriffen, bevor er sich *gesammelt* hat, kann er sich nicht verteidigen. Ist er wieder kampffähig, jedoch noch nicht auf den Beinen, so sind AT, PA und Ausweichwert jeweils um 3 Punkte vermindert, besondere Kampfmanöver sind in dieser Situation nicht möglich, wohl aber Grundtechniken wie etwa das **Gegenhalten**.

Überrennen

Nur am Boden liegende Gegner können überrannt werden. Im Gegensatz dazu muß ein Tier die Angriffstechnik **Niederrennen** beherrschen, um einen stehenden Gegner zu Boden zu stoßen *und mit dem selben Angriff zu überrennen*. Kommt der Held auf die Beine, während das Tier zum Angriff stürmt, so findet statt des **Überrennens** gegebenenfalls eine Attacke zum **Niederstoßen** statt.

Angriffe zum **Überrennen** können nicht mit einer **Waffenparade** abgewehrt werden, eine gelungene **Schildparade** halbiert lediglich die Trefferpunkte des Angriffs. **Auflaufenlassen** und **Ausweichen** sind im Rahmen der unter **Am Boden** genannten Einschränkungen möglich.

Niederrennen

Das **Niederrennen** ist eine Angriffssequenz, bestehend aus einem Angriff zum **Niederstoßen** und einem *direkt anschließen-*



den Überrennen. Die meisten Tiere beherrschen diese Sequenz nur als **Gezielten Angriff** beim **Niederstoßen**.

Geht der Held infolge des Stoßangriffes zu Boden, so wird er in direkter Folge und ohne einen weiteren AT-Wurf des Tieres unparierbar *überrennt*. Eine besondere Situation ergibt sich, falls der Held mit der besseren AT gegenhalten hat und dennoch zu Boden gegangen ist – in diesem Fall werden die TP durch das *Überrennen* halbiert.

Bleibt der Held dagegen auf den Beinen, so ist der Angriff beendet und gilt für das weitere Kampfgeschehen als durchgeführter Angriff zum **Niederstoßen**.

Niederwerfen

Im Gegensatz zum **Niederstoßen** oder **Niederrennen** verstehen wir unter dem **Niederwerfen** eine Angriffssequenz, bei der das attackierende Tier versucht, den Gegner mit einem Ganzkörperangriff zu Boden zu werfen, um ihn direkt in einen **Ringkampf** zu zwingen. Nur besonders schwere, schnelle oder geschickte Tiere beherrschen das *Niederwerfen*.

Wenn der Angriff im Sprung erfolgte (**Sprung** / **Niederwerfen**), kann der Held das Tier durch **Ausweichen** ins Leere laufen lassen (siehe auch **Doppelangriff** / **Niederwerfen**).

Ein gelungener Angriff zum *Niederwerfen* muß nach den gleichen Regeln gestanden werden, wie eine Attacke zum **Niederstoßen** (KK-Probe, um die halben TP des Angriffs erschwert). Geht der Held zu Boden, so zwingt ihn das Tier ohne weitere AT sofort in einen **Ringkampf**. Bleibt der Held auf den Beinen, so wird der Kampf in gewohnter Art fortgesetzt – im Gegensatz zu einem Angriff zum **Niederstoßen** entfernt sich das Tier nicht.

Niederschlagen

Dieser nur von aufrecht gehenden Wesen durchführbare Angriff ist ein mit voller Wucht geführter geführter Schlag mit einer Hiebwaaffe oder Pranke, der den Gegner zu Boden bringen kann. Im Gegensatz zum *Niederwerfen* führt das *Niederschlagen* zu keiner Angriffssequenz.

Es gelten für den Angriff zwar die gleichen Regeln wie für das **Niederwerfen**, ein **Am Boden** liegender Held wird jedoch nicht in den Ringkampf gezwungen. (Trotzdem sollte er schleunigst versuchen, wieder auf die Beine zu kommen.)

Ringkampf mit Tieren

Der *Ringkampf mit Tieren* ergibt sich ausschließlich als Folgesituation aus einem nicht gestandenen Angriff zum **Niederwerfen**. Ein Tier, das diese Angriffsart beherrscht, kann außerdem die Gelegenheit nutzen, sich auf einen Helden zu stürzen, wenn dieser infolge eines Patzers zu Boden gegangen ist. Es ist zu beachten, daß der Held zunächst benommen ist und sich sammeln muß (siehe **Am Boden**). Falls ihm die Probe miß-

lingt, kommt er in jedem Fall durch die erste gelungene AT des Tieres wieder voll zu Bewußtsein.

Das Kampfgeschehen ist mit einem gewöhnlichen Ringkampf nicht zu vergleichen, es geht für den Helden vielmehr darum, sich geschickt aus der bedrängten Situation zu befreien, während das Tier unentwegt (meist mit Bissen) angreift. (Dennoch hat Erfahrung im Ringen einen deutlichen Einfluß auf das Geschehen.)

Solange ein Held sich in der Umklammerung des Tieres befindet, kann er dessen (Biß-)Angriffe nicht abwehren. Angreifen kann der Held hingegen sehr wohl, falls er eine kurze Stichwaaffe (mit dem Talent *Messer und Dolche* geführt) in der Hand hält oder zugeworfen bekommt. Es gilt dabei ein AT-Malus von 3 Punkten, und es versteht sich von selbst, daß besondere Kampfmanöver nicht zulässig sind. Anstelle eines Angriffs mit der Waaffe kann der Held das Tier mit bloßen Händen attackieren (W6 TP). Dazu muß eine *Raufen-* oder *Ring-*AT bei gleichem Malus abgelegt werden.

Über kurz oder lang wird der Held Befreiungsversuche unternehmen müssen, denn seine Möglichkeiten beim Angriff sind nicht sehr effektiv. Anstelle beider Kampfaktionen kann er dazu gleichzeitig eine KK-Probe und eine GE-Probe ablegen. Beide Proben werden nach Maßgabe des Meisters (orientiert am Gewicht des Tiers: je +2 bis +10) erschwert, der Held kann jedoch seinen TaW: *Ring-* einsetzen, um sich die Proben zu erleichtern, wobei er die Talentpunkte aber auf beide Proben verteilen muß. Eine gewürfelte 1 gilt in jedem Fall als Erfolg, eine 20 als Mißerfolg. Nur wenn beide Proben gelingen, kommt der Held aus der Umklammerung frei. Er befindet sich nun weiterhin am Boden, kann aber sofort eine GE-Probe (erschwert um seinen BE-Wert) ablegen um aufzustehen. Kommt er nicht sofort auf die Beine, kann ihn das Tier mit einer gelungenen, nicht parierten Attacke zum **Niederwerfen** erneut in den *Ringkampf* zwingen.

Wenn die übrigen Helden auch ansonsten nicht tatenlos zusehen wollen, können sie versuchen, das Tier durch beständige Angriffe vom bedrängten Helden abzulenken. Meist finden Sie Angaben darüber, wie das Tier auf solche Störungen reagiert, andernfalls müssen Sie dies nach eigenem Ermessen entscheiden (siehe **Ablenkungsmanöver**).

Sprung

Um einen *Sprungangriff* abzuwehren, muß eine *gute Parade* bzw. *gutes Ausweichen* gelingen. Sprünge können nicht mit einer **Waffen-**, wohl aber mit einer **Schildparade** abgewehrt werden. **Gegenhalten** ist nur nach einer gelungenen MU-Probe möglich – bei Mißlingen gelingt ein 'Notausweichen' nur bei gewürfelter 1.

Eine häufige Kombination ist **Sprung** / **Niederwerfen**. Diese Angriffssequenz wird meist aus einem Baum heraus ausgeführt. Selbst wenn der *Sprung* unparierbar aus dem Hinterhalt erfolgt, steht dem Helden eine KK-Probe zu, um den Angriff zu stehen. Diese ist aber in jedem Fall zusätzlich zur halben TP-Zahl um 3 Punkte erschwert.

Doppelangriff

Sofern eine Kreatur über 2 Attacken pro Kampfrunde (oder mehr) verfügt, aber nicht ausdrücklich einen *Doppelangriff* durchführen kann, richten sich die beiden AT stets gegen verschiedene Gegner. Im Kampf einer gegen einen kann daher unter Umständen nur eine AT pro KR eingesetzt werden, obwohl das Tier mehrere AT schlagen kann. (Auf der anderen Seite muß eine Kreatur nicht zwangsläufig über 2 AT/KR verfügen, um einen *Doppelangriff* ausführen zu können.)

Ein *Doppelangriff*, für den 2 separate AT gewürfelt werden, gilt als *guter* Angriff, wenn entweder beide AT gelingen oder für eine der beiden AT eine 1 geworfen wurde. Sollte nur eine AT gelingen, so ist dieser Angriff selbstverständlich ganz normal gelungen und muß abgewehrt werden. Wird der *Doppelangriff* mit einer einzigen AT durchgeführt, gilt er als *guter* Angriff, wenn der halbe AT-Wert unterboten wird, wird hingegen nur der einfache AT-Wert unterboten, ist der Angriff normal gelungen.

Weder *Waffen-* noch *Schildparade* sind möglich, genausowenig das *Auflaufenlassen* – ganz egal ob der *Doppelangriff* gut oder normal gelungen ist. Für das *Ausweichen* gilt, daß nur eine einzige Probe abgelegt werden muß, um dem *Doppelangriff* zu entgehen. Einem *guten* Doppelangriff kann man sich jedoch nur durch *Gutes Ausweichen* entziehen – selbst wenn ein gewöhnliches *Ausweichen* gelänge, muß die AT in vollem Umfang hingenommen werden. Der Schaden wird für jede gelungene AT separat ermittelt.

Ein gut gelungener *Doppelangriff*, dem nicht ausgewichen wurde, raubt dem Gegner die Initiative für die nächste halbe Kampfrunden (er kann nicht attackieren). Auf diese Weise kann eine Angriffssequenz aus mehreren hintereinander geschlagenen *Doppelangriffen* entstehen, die mit einem Ausfall vergleichbar ist, da das Tier den Helden vor sich her treibt. Selbst wenn der *Doppelangriff* Teil einer feststehenden Sequenz ist, können Sie jederzeit entscheiden, daß diese Sequenz nicht fortgeführt und stattdessen ein zweiter *Doppelangriff* angesetzt wird. Insbesondere beim Kampf *Auge-in-Auge* kann so ein spannender Kampf inszeniert werden.

Als Teil einer Angriffssequenz muß der *Doppelangriff* gut gelingen, damit die Sequenz fortgesetzt werden kann. So gilt zum Beispiel für *Doppelangriff* / *Niederwerfen*, daß der Gegner mit einem einfach gelungenen Angriff nicht niedergeworfen werden kann, einen guten Doppelangriff jedoch in jedem Fall stehen muß.

Gezielter Angriff

Unter einem *gezielten Angriff* ist eine besonders gelungene AT mit abweichend definierten Angriffsfolgen zu verstehen. Meist richten sich *gezielte Angriffe* gegen ungeschützte Stellen des Helden, beispielsweise die Kehle, wo sie im Vergleich zu einem normalen Angriff deutlich mehr Schaden anrichten. Darüber hinaus können *gezielte Angriffe* zur Entwaffnung oder als Einleitung einer Angriffssequenz vor.

Sofern nichts anderes angegeben wurde, gelingt ein *gezielter Angriff*, wenn beim AT-Wurf eine 1 fällt; dieser Angriff kann nur mit einer *guten Parade* bzw. *gutem Ausweichen* abgewehrt werden; er erzielt die doppelte TP-Anzahl und ignoriert jegliche Rüstung. In dieser Form können Sie den *gezielten Angriff* jederzeit zulassen, auch wenn er für eine Kreatur nicht ausdrücklich vorgesehen ist.

Von dieser Standardregel abweichende Bedingungen oder Angriffsfolgen für einen *gezielten Angriff* sind ggf. jeweils bei der Kreatur formlos aufgeführt. Fehlen solche Angaben, ist die Standardregel anzuwenden.

Bewerfen/Wurfangriffe

Diese Optionalregel nur bei wenigen Kreaturen aufgelistet und wird an dieser Stelle eher der Vollständigkeit halber aufgeführt. Jede Kreatur, die über Arme mit Greifhänden verfügt, ist grundsätzlich in der Lage, Gegenstände, etwa Steine oder Früchte nach den Helden zu werfen; allerdings sind die meisten Tiere sehr ungeschickt im Umgang mit Wurfgeschossen.

Eine Ausnahme bilden die Affen: Sie erreichen für *Wurfangriffe* einen AT-Grundwert von mehr als 15, in Ausnahmefällen gar mehr als 25 Punkten. Wir empfehlen, den Angriff mit Früchten an der Fernkampftabelle für Messer zu orientieren. Für gewöhnlich erzielen Früchte 1W–1, im Höchstfall (Kokosnüsse) 2W Trefferpunkte.

Für die Steinwürfe der Zyklopen gibt es (ebenda) eine eigene Fernkampftabelle, die meisten anderen kulturschaffenden Zweibeiner kennen Wurfaffen und verwenden sie entsprechend den Fernkampftafeln.

Umschlingen und Zangenangriff

Mit einem *Zangen-* oder *Umschlingungsangriff* versucht ein Tier, den Gegner zu packen und festzuhalten. Wird dem Angriff nicht *ausgewichen* (andere Defensivtaktiken sind nicht zugelassen), so muß der Held einmalig Schaden hinnehmen und bleibt so lange im Griff des Tieres gefangen, bis er sich aus eigener Kraft befreit hat. Wenn eine *Umschlingung* im weiteren Verlauf dergestalt verstärkt wird, daß der Held erneut Schaden erleidet, sprechen wir von einem *Würgegriff* (*Umschlingen* / *Würgen*). Ein normaler *Umschlingungs-* oder *Zangenangriff* fügt dem Helden hingegen keinen weiteren Schaden zu, sondern hält ihn nur fest.

Ein gefangener Held kann nicht ausweichen und muß Einbußen auf seine Kampfwerte hinnehmen, die entweder bei der jeweiligen Kreatur angegeben sind oder nach Ermessen des Meisters festgelegt werden müssen. Besondere Kampfmanöver sind für umschlungene Helden nicht durchführbar. Es kommt sogar vor, daß Helden eventuellen weiteren Angriffen des Tieres wehrlos ausgeliefert sind.

Durch Verzicht auf beide Kampfkationen kann ein Befreiungsversuch unternommen werden. Dazu muß eine KK-Probe (bisweilen zusätzlich eine GE-Probe) abgelegt werden, die unter

Umständen mit einem Zuschlag versehen ist. In die Zange genommene Helden müssen in jedem Fall eine GE-Probe ablegen, um sich nicht beim Befreiungsversuch an den scharfen Werkzeugen des Tieres zu verletzen.

Manche Tiere verstärken im Verlauf des Kampfes die Umschlingung, dies muß aber ausdrücklich angegeben sein und bedeutet, daß es von Runde zu Runde um einen Punkt schwieriger wird, sich zu befreien.

Eine besondere Form dieser Angriffe ist der *Würgegriff*, bei dem der Held weiteren Schaden erleidet, ohne daß das Tier erneut eine AT ablegen muß. In den meisten Fällen nimmt dann der Schaden von Kampfrunde zu Kampfrunde zu.

Eine Befreiung durch andere ist normalerweise nicht möglich, jedoch können die übrigen Helden versuchen, das Tier zu töten oder wenigstens abzulenken. Solange ein Held sich in *Umschlingung* befindet gilt für die übrigen Kämpfer ein AT-Malus von 2 Punkten, ein Patzer bedeutet, daß der Freund getroffen wurde.

Von oben gesagtem abweichende Regeln und die jeweiligen Probenzuschläge sind im Zusammenhang mit den Kampferten bei der Kreatur angegeben.

Tentakelangriffe

Die Lebensenergie von Tentakelwesen ist jeweils auf Rumpf und Fangarme verteilt. Der Kampf wird im großen und ganzen so betrachtet, als hätten die Helden mehrere Gegner vor sich. Dazu numerieren Sie die Fangarme durch und weisen den Helden ihre Positionen zu. Der Vorteil der Helden besteht darin, daß sie Positionswechsel durchführen können, das Tentakelwesen kann hingegen seine Fangarme nicht über Kreuz vertauschen.

Jedes Tentakel kann einzeln bekämpft werden, sinkt die LE eines Fangarmes unter 0, so wurde dieser Arm abgetrennt. Überschüssige Trefferpunkte werden dabei von der LE des Rumpfs abgezogen. Fällt die LE des Rumpfes auf 0, so ist die Kreatur tot. Eventuell noch verbliebene LE der Fangarme sinkt dann binnen einer KR ebenfalls auf 0, was sich meist in einem letzten Aufbäumen äußert, bevor die Fangarme zu Boden sinken und erschlaffen.

Tentakelwesen versuchen ihre Gegner stets zu **umschlingen** (siehe dort). Solchen Angriffen kann nur **ausgewichen** werden, eine **Waffen-** oder **Schildparade** kann ebenso wenig ausgeführt werden wie ein **Gegenhalten**. Ein Held kann von den Fangarmen der eigenen und der beiden Nachbarpositionen angegriffen werden, allerdings niemals gleichzeitig von mehr als zwei Tentakeln.

Solange ein Held nicht umschlungen ist, kann er entweder den Tentakel in der eigenen oder einen der beiden in den Nachbarpositionen attackieren. Eine AT+ ist zugelassen, andere AT-Manöver können nicht durchgeführt werden. Für die AT gegen die Nachbarposition gilt ein Malus von 2 Punkten, ein Positionswechsel um eine Position dauert eine halbe Kampfunde bei Verzicht auf die entsprechende Kampfkation.

Ein direkter Angriff auf den Rumpf ist mit einem Malus zu

belegen. Dieser ergibt sich aus der Anzahl der Fangarme, die die Angriffsposition des Helden erreichen können. Jeder nicht abgetrennte Fangarm in den beiden Nachbarpositionen erschwert die AT um 2, sieht sich der Held auf der eigenen Position einem Fangarm gegenüber, so muß er zusätzlich 4 Punkte Minderung auf seine AT gegen den Rumpf hinnehmen und kann nur mit Schuß-, Wurf oder Stangenwaffen angreifen. Mit anderen Waffen kann der Rumpf also nur von der Position eines abgetrennten Tentakels aus angegriffen werden.

Einmal umschlungen, bleiben dem Helden zwei Möglichkeiten: Entweder schlägt er eine AT gegen den Fangarm (wobei eine AT+ nicht möglich ist), oder er versucht, sich mit einer GE- und einer KK-Probe zu befreien. Die zur Befreiung notwendigen Proben sind mit einem Malus in Höhe der Anzahl von KR, die sich der Held bereits in der **Umschlingung** befindet, versehen.

Nach ein bis drei KR hat ein Tentakelwesen seine Beute im Fangarm zum Rumpf geführt. Von nun an wird der gefangene Held jede KR unparierbar mit Bissen attackiert. Er kann die Gelegenheit aber nutzen, um einen Angriff gegen den Rumpf zu führen; eine solche AT ist mit einem Malus von 5 Punkten belegt, eine AT+ ist nicht zugelassen.

Möglicherweise wird der umschlungene Held von der Krake unter Wasser gezogen und droht zu ertrinken (siehe **Kampf im / unter Wasser**). Manchmal bringen Tentakelwesen zusätzliche Fangarme in einen Kampf ein, mit denen sie zunächst ein Boot umklammert halten. Der umgekehrte Fall ist auch denkbar, wenn der Kampf gegen das Schiff aussichtsreicher erscheint als jener gegen die Helden (siehe auch **Meeresungetüme gegen Schiffe**). In jedem Fall sollten Sie den angegebenen Optionalregeln Aufmerksamkeit schenken, um das komplexe Kampfgeschehen besser meistern zu können.

Sturzflug

Raubvögel, die über diese Angriffstechnik verfügen, führen ihre erste Attacke stets im *Sturzflug* durch. Nach dieser und jeder weiteren *Sturzflug*attacke muß der Meister einen W6 rollen: Bei geraden Zahlen steigt der Vogel in die Lüfte, um erneut zum *Sturzflug* anzusetzen, fällt dagegen eine ungerade Zahl, so verbleibt er zunächst im Nahkampf, wobei die gewürfelte Zahl angibt, wie viele Runden das Tier am Boden ausharrt, bis es zum nächsten *Sturzflug* aufsteigt. (Für einige Vögel sind ausdrücklich von dieser Standardregel abweichende Bedingungen angegeben, die festlegen wann und wie oft im *Sturzflug* angegriffen wird.)

Gegen im *Sturzflug* angreifende Vögel gelten zunächst einmal die üblichen Abzüge, wie sie für **Fliegende Gegner** festgelegt wurden. Grundsätzlich können alle Defensivtechniken ausgeführt werden, allerdings muß für eine **Waffenparade** oder das **Gegenhalten** zunächst eine MU-Probe abgelegt werden, nach deren Mißlingen nur noch mit einer 1 ausgewichen werden kann. Um einem *Sturzflug*angriff durch Beiseitespringen zu entgehen, muß ein *Gutes Ausweichen* gelingen. Ein im *Sturzflug* befindlicher Vogel kann stets nur von dem Helden ange-

griffen werden, den sich der Vogel selbst für seinen Angriff ausgesucht hat, das Nachschlagen durch einen weiteren Helden ist hier nicht möglich.

Fernkampfangriffe sind gegen Vögel im *Sturzflug* um die volle GS erschwert; führt das Tier normale Flugangriffe aus, gilt ein Probenzuschlag von GS/2 (aufgerundet). Gleiches gilt für

zielgerichtete Kampfzauber. Durch die hingenommenen Treffer kann ein Vogel seine *Sturzflugfähigkeit* verlieren, wenn er mehr als die Hälfte seiner LE verliert; er führt stattdessen normale Flugangriffe durch. (AT und PA sinken dabei auf 2/3 des angegebenen Wertes für *Sturzflugangriffe*, wenn nicht anders angegeben.)

... wie eine in die Enge getriebene Ratte

Flucht und verzweifelter Kampf von Tieren

Allzugern wird vergessen, daß die meisten Tiere nur deshalb einen Kampf gegen die Helden aufnehmen, weil sie sich bedroht glauben oder aufgescheucht wurden.

Viele Tiere brechen einen Kampf bei erster Gelegenheit ab, spätestens aber, wenn sich abzeichnet, daß keine Aussicht auf Erfolg besteht – in die Enge getrieben, verteidigen sich viele Tiere jedoch verblissen.

Auf der anderen Seite gibt es auch Kreaturen, die sich in einen regelrechten **Kampfrausch** steigern und stets bis zum Tode kämpfen.

Flucht

Für einige Tiere ist ausdrücklich angegeben, daß sie einen Kampf durch *Flucht* beenden, bevor sie zu unterliegen drohen. Der in Klammern nachgestellte Wert gibt dann an, welcher LE-Wert unterschritten werden muß, damit das Tier auf jeden Fall zu fliehen versucht. Es steht im Ermessen des Meisters, ob das Tier einen aussichtslosen Kampf schon abbricht, bevor diese Bedingung erfüllt ist. Diese Regel können Sie jederzeit auch für Tiere festlegen, die keinen entsprechenden Vermerk besitzen, es sei denn, diese Tiere verfallen in **Todeskampf** oder **Kampfrausch**.

Falls ein Tier in die Enge getrieben wurde, kann es selbstverständlich nicht fliehen. Die Angabe **Flucht/Todeskampf** bedeutet, daß das Tier in einer solchen Situation versucht, durch wütende Angriffe sein Leben zu verteidigen (s. **Todeskampf**).

Auch diese Regel können Sie, wenn nicht ausdrücklich aufgeführt, jederzeit zulassen.

Kampfrausch

Tiere im *Kampfrausch* greifen ohne Rücksicht auf Verluste an. Sie verfallen zunehmend in Raserei und kämpfen immer bis zum Tode. In jeder KR steigt ihr MU um W3 Punkte; fällt beim Würfelwurf eine 3, so werden AT und PA um je einen Punkt vermindert, die TP jedoch um einen Punkt erhöht. Sinkt im Verlauf des Kampfes der AT-Wert des Tieres auf 0, so fällt das Tier sofort vor Erschöpfung in Ohnmacht. Sie können abweichend festlegen, daß sich ein Tier erst nach Verlust einer bestimmten Anzahl von Lebenspunkten oder nach einem schweren Treffer in den **Kampfrausch** steigert.

Todeskampf

Im *Todeskampf* versucht ein Tier, durch ungestüme Angriffe sein Leben zu verteidigen. Der in Klammern gesetzte Wert gibt an, ab welcher LE das Tier sich so bedrängt fühlt, daß es wütend angreift. Meist ist dies der Fall, wenn das Tier zwei Drittel seiner LE verloren hat. Im *Todeskampf* schlägt das Tier ungeachtet eventueller Gegenangriffe der Helden 2 AT/KR (die beide um je 3 erschwert sind), verzichtet jedoch auf jegliche Ausweichmanöver. Gleichzeitige Angriffe von Held und Tier können Sie nach den Regeln für das **Gegenhalten** beurteilen.

Die Flucht nach vorn

Mögliche Kampftaktiken der Helden

In manchen Kampfsituationen bieten sich den Helden ganz bestimmte Manöver an. Für solche Fälle stellen wir Ihnen nun folgend die wichtigsten Regeln vor. Darüber hinaus werden häufig angewandte Strategien genauer beleuchtet.

Ablenkungsmanöver

Ist ein Held schwer verwundet oder gerät er in arge Bedrängnis, können seine Freunde versuchen, den oder die Angreifer von ihm abzulenken.

Die einfachste Möglichkeit ist das *Dazwischenstellen*. Sofern sich der bedrängte Freund in unmittelbarer Nähe befindet,

kann ein Held ohne weiteres sofort den Gegner übernehmen, ihm muß allerdings eine GE-Probe +GS des Tieres gelingen, damit er den ersten Angriff des Tieres nicht unparierbar einsteckt.

Etwas schwieriger wird die Sache schon, wenn das Kampfgeschehen weit auseinandergezogen ist. Manchmal benötigen Helden mehrere KR, um einem Freund zur Hilfe zu eilen. Aus der Ferne helfen bisweilen Schreie, eine Regel dazu wollen wir hier allerdings nicht aufführen. Es sei lediglich erwähnt, daß Tiere sich von einer begonnenen Angriffssequenz nicht ablenken lassen.

Befindet sich ein Held in der Gewalt eines Tieres (**Ringkampf**, **Umschlingung**, ...), kann das Tier nur mit einem Malus von 2

Punkten attackiert werden, Patzer treffen den Gefangenen. Ob sich das Tier tatsächlich vom bedrängten Helden abwendet, liegt im Ermessen des Meisters. Für einige Kreaturen existieren recht genaue Angaben darüber, wie sie sich in einer solchen Situation verhalten. Fehlen solche Angaben, ist es am sinnvollsten, eine SP-Zahl festzulegen, die das Tier wütend herumfahren läßt. Werden in einer KR entsprechende Treffer gelandet oder sinkt die LE des Tieres unter einen gewissen Wert, so gibt es den Gefangenen frei und wendet sich den anderen Kampfbeteiligten zu.

Feuer

Der Einsatz von Feuer, speziell der Kampf mit Fackeln, ist eine oft angewandte Methode, um Tiere in die Flucht zu schlagen – doch nicht jedes Tier läßt sich so leicht davon beeindrucken, wie die Helden es sich wünschen.

Scheues Wild nähert sich nicht einmal einem Lagerfeuer und läßt sich daher tatsächlich ohne große Umstände durch das Schwingen von Fackeln verjagen. Raubtiere hingegen haben längst nicht soviel Respekt vor Feuer, manche zeigen sich beinahe unbeeindruckt, andere werden regelrecht wütend, wenn sie mit einer Fackel attackiert werden.

Sie können im Zweifelsfall mit einer MU-Probe feststellen, ob sich ein Tier durch Feuer verjagen läßt. Generell gilt für das Tier ein Abzug von 3 Punkten auf die AT gegen einen Helden, der mit einer Fackel kämpft, da es zögerlicher zuschlägt. Sie können von dieser Basis ausgehend niedrigere oder höhere Abzüge festlegen.

Der Held kämpft – wegen seines eigenen Respekts dem Feuer gegenüber – mit Abzügen von je einem Punkt auf AT und PA. Er erzielt bei jedem Treffer mit einer brennenden Fackel 1W Trefferpunkte plus 1W Punkte Feuerschaden. Fällt beim Schadenswurf eine 6, so sollte der Meister eine Probe festlegen, die darüber entscheidet, ob das Tier flieht. (Putzer bei der AT können bedeuten, daß die Fackel erlischt oder der Held selbst Schaden durch die Fackel nimmt – autsch!)

Zur Abwehr von Insektenschwärmen ist Feuer ein probates Mittel, allerdings laufen die Helden selten mit einer brennenden Fackel herum. Gelingt es dennoch, ein Feuer zu entfachen, so geraten die Insekten meist in einen panikartigen Zustand und verlieren vollkommen die Orientierung. Vereinzelt verirren sich jedoch immer wieder besonders stechwütige Insekten zu den Helden.

Lautstarke Verteidigung

Manche Tiere lassen sich durch laute Schreie beeindrucken und so eine Weile vom Kampf abhalten, möglicherweise gerade lange genug, um eine Waffe aufzuheben oder die Beine in die Hand zu nehmen. Diese Art der Verteidigung kann in der Regel nur im Kampf gegen einzelne Tiere angewandt werden: Überzählige Punkte einer gelungenen MU-Probe verzögern den nächsten Angriff eines Tieres um eben jene Anzahl von KR. Ist der erste Schreck verklungen, wird sich das Tier in der Folge nicht mehr so leicht beeindrucken lassen – sie sollten eine *Lautstarke Verteidigung* nur einmal pro Kampf und Gegner zulassen. (Ist die Optionalregel nicht ausdrücklich bei einem Tier erwähnt, so entscheiden Sie über den Versuch, ein Tier durch Schreie zu beeinflussen, indem Sie sich am MU-Wert des Tieres orientieren und evtl. eine MU-Probe für das Tier ablegen.)

Unterschwimmen

Große Meereslebewesen können *unterschwommen* werden. Anstelle beider Kampfaktionen einer Runde legt der Held dazu eine *Schwimmen*-Probe ab. Bei der Option *Unterschwimmen* ist in Klammern jeweils ein Wert angegeben, der angibt, um wie viele Punkte diese Probe erschwert ist. Bei Mißlingen der *Schwimmen*-Probe nimmt der Held eine AT hin, der er nicht ausweichen kann. Andernfalls befindet er sich unmittelbar unter dem Monstrum.

Eine unterschwommene Kreatur hat keine PA gegen die Angriffe des Helden, versucht jedoch, den lästigen Angreifer nach dessen gelungenem ersten Angriff durch Schwimmbewegungen wieder in Kampfposition zu bringen. Dazu muß das Tier auf eine PA und die folgende AT verzichten. Um weiter unter dem Tier zu bleiben, muß dem Helden nun in seiner PA-Runde eine *Schwimmen*-Probe gelingen, die ebenfalls erschwert ist, diesmal jedoch nur um die Hälfte des angegebenen Wertes. Einige Tiere haben auf der Unterseite einen niedrigeren RS, bei manchen kann der Held versuchen, einen Treffer direkt ins Herz zu setzen (entsprechende Regeln sind, wenn anwendbar, bei der Kreatur aufgeführt).

Bei *Tentakelwesen* hängt der Zuschlag auf die *Schwimmen*-Probe von der Anzahl der im Wasser befindlichen Fangarme ab – dies müssen nicht alle Tentakel sein, und die Probe vereinfacht sich natürlich, wenn Fangarme abgetrennt wurden.

Andere Vorzeichen

Eine Auswahl spezieller Kampfsituationen

Zu Pferd gegen Tiere

Pferde sind Fluchttiere. Selbst ausgebildete Schlachtrösser brechen durch und suchen das Weite, wenn sie sich plötzlich einem großen Raubtier gegenübersehen; gegen kleinere Tiere wird ein Pferd dagegen sehr wohl den Kampf aufnehmen, wobei es aufsteigt und austritt. In die Enge getrieben, wird das Pferd in jedem Fall um sein Leben kämpfen.

Ob ein Pferd in einer solchen Situation seinem Reiter gehorcht oder seinem Fluchttrieb folgt, entscheidet eine Loyalitäts-Probe, die um den doppelten GW der Kreatur erschwert ist. Gelingt die Probe, wird das Tier lediglich einen mehr oder weniger geordneten Rückzug antreten. Um auf dem Rücken eines flüchtenden Pferdes zu bleiben, muß einmalig eine *Reiten*-Probe + 5 gelingen; fällt der Reiter dabei vom Pferd, nimmt er 2W6 Sturzschaden.

In den Kampf zwingen kann der Reiter ein loyal gebliebenes Tier nur, wenn ihm eine *Reiten*-Probe gelingt, die um den dreifachen GW des angreifenden Raubtieres erschwert ist. In diesem Fall greift das Tier den Gegner mit seinen Hufen an – entweder durch Auskeilen oder Niedertrampeln, wobei der Reiter die Auswahl hat (ebenso kann er sich dazu entscheiden, das Pferd herumzureißen und schließlich doch noch zu fliehen.) Ein im Kampf stehendes Pferd, das nicht von seinem Reiter kontrolliert wird, wird nur auskeilen.

Um auf dem Rücken des Pferdes zu bleiben, ist bei jeder AT oder PA des Tieres eine



Reiten-Probe + 8 erforderlich. So lange er sich auf dem Rücken des Pferdes hält, kann der Reiter selbst ins Kampfgeschehen eingreifen; seine AT- und PA-Werte sind jedoch um je 5 Punkte vermindert. Der einzige Vorteil besteht darin, daß das angreifende Tier sich ausschließlich auf den Kampf mit dem Pferd konzentriert.

Stürzt der Held vom Pferd, liegt es im Ermessen des Meisters, ob das angreifende Tier den Kampf mit dem auskeilenden Pferd fortsetzt – oder sich dem wehrlosen Gegner am Boden zuwendet.

Meeresungetüme gegen Schiffe

Kommt es zu einer Begegnung mit Meeresungetümen, werden Sie das komplexe Geschehen kaum ohne die Mithilfe der Spieler meistern können, denn Sie müssen gleichzeitig das Schiff, die Helden und die Kreatur im Auge behalten. Gehen Helden über Bord, so kommen zusätzliche Regeln für den Kampf im Wasser hinzu. Lassen Sie die Spieler Teile des Kampfgeschehens überwachen, damit Sie sich auf Wesentliches konzentrieren können.

Die den Kampf zwischen Helden und Tier betreffenden Regeln wurden bereits an anderer Stelle erläutert, daher beschäftigt sich der folgende Abschnitt mit der gleichzeitig ablaufenden Begegnung zwischen Schiff und Tier.

In jedem Fall benötigen Sie gewissermaßen die 'Lebenspunkte' eines Schiffsrumpfs und der Takelage, wobei Sie sich mit folgender Faustregel behelfen können: LE (Rumpf) = Schiffsrumpf mal 5 geteilt durch Strukturwert (in der Regel zwischen 3 und 7, siehe **Die Seefahrt des Schwarzen Auges**). Die LE für die Takelage beträgt ein Viertel dieses Werts mal Anzahl der Masten.

Beschädigungen am Schiff schätzen Sie nach dem Kampf anhand des LE-Verlustes ab. Gehen Sie einfach davon aus, daß ein Schiff, das alle seine Masten verloren hat (keine Takelage-LP mehr), manövrierunfähig ist, und daß ein Schiff, das nur noch 1/10 seiner Rumpf-LE aufweist, binnen der nächsten Stunde sinkt. Alle anderen Beschädigungen können irgendwie repariert und das Schiff zumindest an die nächste Küste gebracht werden – was durchaus ein eigenes Abenteuer darstellen kann.

Sinkt das Schiff, muß der Kampf im Wasser fortgesetzt werden. Einzelne Helden können zuvor von Bord gehen, etwa durch AT- oder PA-Patzer; außerdem können Sie den Helden auf stark schwankenden Schiffen von Zeit zu Zeit GE-Proben abverlangen.

Tentakelwesen

Zu Beginn eines Gefechtes zwischen Krake und Schiff nebst Besatzung müssen Sie festlegen, mit wie vielen Fangarmen das Ungetüm sich am Rumpf festhält (mindestens 2), und wie viele Tentakel zum Kampf frei bleiben. Während der Dekapus in

aller Regel ein Schiff mit vier Fangarmen fest in den Griff nimmt, versuchen Krakenmolche bisweilen durch den Einsatz mehrerer Tentakel ein Schiff gezielt zum Kentern zu bringen, um an den 'Inhalt' zu kommen. Im Verlaufe des Kampfes kann es durchaus vorkommen, daß die Ungeheuer einen weiteren Fangarm vom Schiffsrumpf nehmen, um sich damit Gegner zu greifen oder umgekehrt.

Jeder um den Rumpf geschlungene Tentakel eines Dekapus richtet 1W+4 Schadenspunkte an, der eines Krakenmolchs 1W+2 und der eines Zwergkrakenmolchs 1W+1. Diese Schadenspunkte gegen den Rumpf werden jedoch nur alle drei Kampfrunden bestimmt. Liegt diese SP-Anzahl gegen den Rumpf über der Hälfte der Rumpf-LE, so kentert das Schiff, ist es gar mehr als 2/3 der Rumpf-LE, so bricht der Angriff dem Schiff den Kiel; sofortiger Untergang ist die Folge.

Mit den übriggebliebenen Tentakeln greift das Ungetüm nun Besatzung (und Helden) an. Geht ein Tentakelangriff daneben, so trifft er mit 50% Wahrscheinlichkeit Teile der Takelage und richtet dort den oben angegebenen Schaden am Schiff an – dieser Schaden kommt allerdings sofort zum Tragen und bietet auch die Möglichkeit zur dramatischen Ausgestaltung (herabstürzende Rahen, mit peitschendem Knall berstende Tæue etc.). Liegen die in einer KR angerichteten SP über einem Drittel der Takelage-LP, so ist ein kompletter Mast unrettbar verloren.

Malmer

Malmer erzielen im Kampf gegen Schiffe Rumpfschaden gemäß ihrer normalen TP-Zahl; die Beschädigungen an der Takelage sind vernachlässigbar, da das Tier ohnehin nur an Bord sehr kleiner Kähne geraten kann. Malmer attackieren solange den Rumpf eines Schiffes (5W6 TP alle 3 KR), bis die erhoffte Beute herauskommt oder sie die Lust verlieren. Geht also ei-

ner der Helden freiwillig über Bord, läßt sich der Malmer leicht vom Schiff ablenken.

Wale

Wale greifen Schiffe nur an, wenn sie selbst von dort aus attackiert werden. Kleine und mittelgroße Schiffe können in Gefahr geraten, wenn ein harpunterter Wal sie unter Wasser zu ziehen versucht. (Da sich Walfänger dem Tier in kleinen Booten nähern und versuchen, es mit Speeren zu spicken, ist der Walfang ein lebensgefährliches Unternehmen.) Manchmal 'beißt' das Tier auch, was bei größeren Walen bedeutet, daß sie ganz einfach das Boot verschlucken.

Seitliche und von unten geführte *Rammangriffe* eines wütenden Wals gegen größere Schiffe sind nicht selten. Die bei einem solchen Rammangriff erzielten TP gegen den Rumpf sind für die verschiedenen Wale jeweils angegeben, durch den Angriff kann das Schiff kentern, wenn die TP eines solchen Angriffs über der Hälfte der Rumpf-LE des Schiffes liegen.

(Wenn Sie gnädig sein wollen, können Sie einen Teil der Trefferpunkte auch auf die Takelage umlenken – durch einen Rammangriff wird das Schiff schließlich in seinen Grundfesten erschüttet.)

Seeschlange

Eine Seeschlange richtet die angegebene TP-Anzahl (3W20) auch gegen einen Schiffsrumpf an, wenn es ihr gelungen ist, das Schiff zu umschlingen. Ohne göttlichen Beistand wird daher selbst ein großes Schiff rasch kentern oder zerstört werden. Wirft sich die Seeschlange aufs Deck, so teilt sich die Angriffsstärke zu gleichen teilen auf Rumpf und Takelage auf. Feststehende Regeln lassen sich für das Geschehen kaum aufstellen, da der Angriff einer Seeschlange eher eine Naturkatastrophe als ein Kampf ist.

Von Adlerklaue und Wolfenhaar

Anmerkungen zur Tiergestalt des ADLER, WOLF UND HAMMERHAI

Wohl einer der am schwersten greifbaren Zauber ist der ADLER, WOLF UND HAMMERHAI, der es dem Zauberer ermöglicht, seinen Körper in den eines Tiers zu verwandeln (*Codex Cantiones*, Seite 206).

Was die Transformation äußerlich bewirkt, ist unüberschbar, aber was geht im Inneren des verwandelten Menschen oder Elfen vor, und in welcher Art und welchem Umfang verfügt er über die Fähigkeiten der gewählten Tiergestalt?

Um dies nachzuvollziehen, soll hier nochmals die Natur des Zaubers kurz erläutert werden. Ein Elf erwählt ein Tier, dem er sich besonders verbunden fühlt (ein Seelentier) oder welches das Tier seiner Sippe ist – manchmal unterscheiden sich auch Sippen- und Seelentier so, daß der Elf mehr als eine Tiergestalt annehmen kann. Das Seelentier hat für ihn eine besondere Bedeutung, er jagt es nicht, er spricht mit ihm, und normalerweise ist dieses Tier auch Teil seines Zweitnamens. Der Elf wählt eine bestimmte Gattung aus, mit der er sich besonders identifizieren kann, und nicht, weil er sich davon Vorteile verspricht, wie es menschliche Magier nur allzugern tun. Hieraus resultiert auch, daß der Elf einen größeren Teil seines Selbst aufgibt, als es ein Magier wagt – er folgt damit mehr den Trieben des Tieres.

Eigenschaften und Fertigkeiten

In der Tiergestalt behält der Zaubernde seine geistigen Eigenschaften, nimmt aber die körperlichen Eigenschaften des Tieres an. Auf diese Weise verfügt er in vollem Umfang über die Sinne des Tieres. Etwas schwieriger ist es für den Verwandelten, die halb angeborenen, halb erlernten Fertigkeiten des Tieres mit der gleichen Perfektion auszuführen. Das betrifft insbesondere die Fertigkeiten im Kampf und komplexe Vorgänge wie etwa das Flugvermögen. Ein Magier in Adlergestalt kann fliegen, doch einen Sturzflugangriff vermag er erst dann auszuführen, wenn er in Tiergestalt eingehend geübt hat. Zunächst wird er wie ein junger Vogel umherflattern.

KL und IN bleiben von der Verwandlung unberührt, der MU-Wert ergibt sich aus dem (abgerundeten) Mittelwert des Zaubernenden und der Tiergestalt. Das CH beträgt in der Tierform eigentlich Null, jedoch kann als Bestandteil möglicher Proben nach Ermessen des Meisters gegen den vollen CH-Wert gewürfelt werden. GE und KK entsprechen den Werten des Tieres, beziehen sich jedoch auf dessen Gestalt. Die FF sinkt auf 0, unter Umständen erlangt der Held jedoch andere Eigenschaften, die sich aus der Anatomie des Tieres ergeben.

Talente, die ausschließlich auf geistigen Eigenschaften (MU, KL, CH, IN) basieren, bleiben dem Zaubernenden in Tiergestalt erhalten, sofern er nicht durch seine körperliche Erschei-

nung in der Ausübung behindert ist (*Betören, Bekehren* ...). Eine generelle Ausnahme bilden die intuitiven Begabungen. *Gefahreninstinkt* und *Sinnesschärfe* werden durch Instinkte und Sinne des Tieres bestimmt. In aller Regel sind daher höhere TaW (auch über 20) anzusetzen. Alle Talente, die wenigstens eine Probe auf die körperlichen Eigenschaften erfordern, sind grundsätzlich nicht mehr verfügbar. Das Wissen über diese Fertigkeiten bleibt freilich bestehen, so daß der Meister eine Probe auf dieses Talent gestatten kann, indem er die körperlichen Eigenschaftsproben nach eigenem Ermessen durch geistige ersetzt. Eine gelungene Probe bedeutet in diesem Fall nicht die Ausübung des Talents, sondern eventuelle Bonuspunkte für ein vergleichbares Vorhaben, für die der Meister bereits Zuschläge festgelegt hatte.

Im Zweifelsfall hilft bei der Beurteilung bestimmter Aktionen nur der gesunde Menschenverstand. Ein Probenzuschlag für komplizierte Manöver sollte jeweils an den zu 18 fehlenden ZF-Punkten orientiert sein. Magier sollten aufgrund ihres eher formellen Verständnisses des Zaubers strengere Auflagen erhalten als Elfen.

Im Kampf

Wird der Zaubernde in Tiergestalt in einen Kampf verwickelt, gelten folgende Regeln: Die Kampfwerte (AT bzw. PA) sind pro fehlendem Punkt zur ZF 10 um insgesamt einen Punkt zu verringern. Dabei wird zunächst die AT, dann die PA gesenkt, bis die Gesamtpunktzahl verbraucht wurde. Sollte einer der Werte auf Null fallen, müssen alle übrigen Punkte vom anderen Wert abgezogen werden.

Beispiel: Von AT/PA 8/2 müssen bei ZF-Wert 4 sechs Punkte abgezogen werden, ergibt 4/0, für ZF 7 gilt 6/1.

Der Meister kann den Einsatz spezieller Kampftechniken nach eigenem Ermessen einschränken; die GS beträgt etwa zwei Drittel der Tiergeschwindigkeit.

Ab ZF 10 kämpft der Verwandelte mit AT: -1 und bewegt sich mit 90% der GS, aber erst mit einem ZF von 15 gelingt die vollständige Beherrschung des Kampfes und das Erreichen der Maximalgeschwindigkeit.

Tiersinne und besondere Fähigkeiten

Welche zusätzlichen oder besonders erwähnenswerten Eigenschaften der Zaubernde durch die Verwandlung erlangt, hängt natürlich vom gewählten Tier ab. Daß man als Vogel fliegen

und als Fisch schwimmen kann, ist offensichtlich. Doch es gibt noch andere Vorteile, etwa das Orientierungsvermögen einer Taube, die Gewandtheit eines Wiesels oder Eichhörnchens. Letzteres ist zudem noch ein guter Kletterer und Springer und vermag mit seinen Pfoten sogar komplizierte Handhabungen auszuführen.

Das Chamäleon ist ein Meister der Tarnung (wenn es der Magier schafft, ähnlich geduldig auf einem Ast auszuharren). Eine Fledermaus mit ihrer besonderen Art der Wahrnehmung kann weder durch Unsichtbarkeit noch durch normale oder magische Dunkelheit behindert werden. Die Maraske ist eine geeignete Tierform, um sich im Dschungel zu bewegen. Die hohe Giftigkeit der Maraske allerdings rührt vom Verzehr des Eitrigen Krötenschemels her, so daß der Stich eines Magiers in Maraskenform nur minder giftig (1W6 SP) ist.

Generell gilt für Gifte eine deutliche Einschränkung: Erst durch die Aufnahme von Nahrung ist die Gewinnung jener Substanzen möglich, die für das Sekret benötigt werden. Möglicherweise befinden sich diese Substanzen jedoch bereits im Körper des Zaubernenden. Das Ausbleiben, die Abschwächung oder die ungetrübte Giftwirkung sind in gleichem Maße denkbar – das Urteil darüber obliegt dem Meister.

Schlangen und die meisten anderen Echsenwesen haben mittels ihrer Zunge einen hervorragenden Geruchssinn. Besonders häufig vorkommende Tiere wie Ratte, Taube oder Gans eignen sich für unauffällige Beobachtungen.

Ganz allgemein sind Vögel ideal, um in der Wildnis Erkundungen einzuholen. Unter normalen Windbedingungen legt beispielsweise eine Krähe etwa 60 Meilen pro Stunde zurück, eine Ente sogar 100 Meilen. Der Scharfblick eines Adlers ist kaum zu übertreffen, er sieht mindestens doppelt so scharf wie ein Mensch und kann seine Ziele aus der drei- bis fünffachen Entfernung erkennen. (Ein Blaufalke kann unter günstigsten Bedingungen eine Taube gar auf fünf Meilen erspähen – wehe dem Zauberer, der sich in letzterer Gestalt bewegt!)

Ein Problem stellt zweifelsohne die Verständigung zwischen dem Zaubernenden und intelligenten Lebewesen (z.B. seinen Freunden) dar. Zwar kann der Verwandelte Tierlaute abgeben, doch ist er nur dann in der Lage zu sprechen, wenn die erwählte Tiergestalt grundsätzlich sprachbegabt ist, etwa ein Rabe oder Papagei. Wie gut die Umsetzung der Laute auf fremden Stimmbändern gelingt, hängt wiederum vom ZF ab.

Jagen, Schlafen, Paaren – die Triebe des Tieres

Es kann vorkommen, daß die Triebe des Tieres den Zaubernenden beeinflussen. So der Jagdinstinkt die Oberhand gewinnt, wird der Elfen-Falke der schmackhaften Taube folgen oder der Elfen-Luchs dem Rotpüschel nachjagen. Aber nicht nur der Jagdinstinkt ist gefährlich. Wer möchte nicht gerne fliegen? Und wenn man die Fessel Sumus abschütteln kann, sich fast schwerelos der Praiosscheibe entgegenzuschwingen vermag oder die endlosen, geheimnisvollen, dunklen Tiefen des Meeres erforschen kann, wer würde da nicht eine Unwichtigkeit wie die Erforschung eines Räuberlagers vergessen?

Es kommt oft vor, daß der Magier oder Elf einen Teil der Zauberdauer darauf 'verschwendet', seinem tierischen Selbst freien Lauf zu lassen.

(Vom Phänomen der Lykanthropie wird übrigens Ähnliches berichtet. Die tierischen Triebe übernehmen die Kontrolle über Geist und Körper. Von den wenigen Fällen, bei denen es gelang, einen Werwolf lebendig zu fangen, weiß man, wie sich dieser daran berauschte, uneingeengt von Kleidung, menschlichen Konventionen und praiosgefälliger Ordnung allein seiner Blutlust zu folgen.)

Ein Magier hat es hier leichter. Auf Grund der wissenschaftlichen Vorgehensweise bei der gildenmagischen Version des A'DAO VALVA IAMA (der elfischen Urversion des ADLER, WOLF, ...) und der wenig intuitiven Art der Gildenmagie fällt es dem Magier leichter, sich und die Instinkte seiner Tierform zu beherrschen. Andererseits kann er, sollten die tierischen Triebe dennoch einmal durchgreifen, schlechter damit umgehen als ein Elf.

Um Verlockungen zu widerstehen, ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe fällig, die für Magier um die fehlenden Punkte zur ZF 18 erschwert ist. Für Elfen gilt der doppelte Betrag. Zusätzlich gilt ein Probenzuschlag entsprechend der Anzahl der SR seit Zauberbeginn.

Die Überwältigung durch die tierischen Instinkte bringt mitunter die Gefahr mit sich, daß der Verwandelte vergißt, wann der Zauber in seiner Wirkung nachläßt. Als Luchs ist dies sicherlich ungefährlicher als in Adler-, Reiher- oder Salm-Gestalt. Eine KL-Probe, für Elfen um die fehlenden Punkte zur ZF 10 und für Magier zur ZF 18 erschwert, entscheidet darüber, ob sich der Zaubernende rechtzeitig besinnen kann.

Varianten

Ein bekannter Nachteil ist, daß der ADLER, WOLF ... während seiner Wirkungsdauer nicht zu verlängern ist. Nur einigen sehr mächtigen Elfen soll es möglich sein, den A'DAO VALVA IAMA beliebig in seiner Länge zu variieren. Ab einem ZF-Wert von 10 Punkten kann der Versuch unternommen werden, die Verwandlung aufrecht zu erhalten. Dazu muß eine Zauberprobe +15 gelingen, deren Mißlingen zur sofortigen Rückverwandlung führt.

Eine andere Variante des A'DAO ... bewirkt eine mehrere Tage anhaltende Verwandlung. Von diesem, dem druidischen WEISHEIT DER BÄUME ähnlichen (aber nicht verwandten) Zauber haben nur wenige Elfen Kenntnis, die ihn hauptsächlich benutzen, um ihr Seelentier intuitiv zu erfassen – mit ihm zu verschmelzen. Das Besondere dabei ist die Tatsache, daß der Zaubernende nie weiß, wie lange die Verwandlung dauern wird, sich also auf ein erhebliches Wagnis einläßt. Elfen (und nur diese) können sich ab einer ZF von 10 in der Variante versuchen. Dazu muß eine Zauberprobe +20 abgelegt werden. Gelingt der Zauber, so würfelt der Meister die Zauberdauer aus. Dazu werden 2W6 gerollt und miteinander multipliziert, fällt ein Pasch, wird erneut geworfen und das Produkt hinzuaddiert, usf.

Die Kosten des Zaubers betragen 11 ASP + 1 ASP pro Tag. Werden während der Zauberdauer alle ASP aufgebraucht, so bleibt der Elf in der Tiergestalt gefangen, bis er vermöge Antimagie daraus befreit wird. Für je 30 Tage in Tiergestalt erhält der Zaubernde einen Punkt auf seinen ZF-Wert, allerdings muß er dafür je drei Steigerungsversuche auf Talente und Zauberkünste opfern. Wird die ZF in A'DAO... auf diese Weise über 18 hinaus gesteigert, fühlt sich der Zaubernde in seiner Tiergestalt wohler als in seiner ursprünglichen Erscheinung. Er erhält einen ZF-Wert ADLER, WOLF... für seine ursprüngliche Gestalt (Elf!) von 15 Punkten und kann sich fortan nach den bekannten Regeln nur noch zeitweise in seine ursprüngliche Gestalt zurückverwandeln.

Besonderheiten und Beschränkungen

Gar seltsame Tiergestalten erwähnen sich vor allem Magier: Die ungewöhnlichsten Beispiele dafür sind der gelbe Khoramaulwurf des Magiers und KGIA-Agenten Ihjanus Flamming, das Meerkalb eines Thorwalermagiers und der Strauß

einer aranischen Magierin. Über Salpikon Savartin von der Mirhamer Akademie geht das Gerücht, er könne sich in einen Achaz verwandeln, doch ist dies wohl eher mit einem IMAGO TRANSMUTABILE möglich, denn bekanntlich erstreckt sich die Verwandlung des ADLER, WOLF ... ausschließlich auf Tiergestalten.

Die Verwandlung in intelligente Wesen (Ork, Grolm, Affenmensch etc.) ist nicht möglich, ebenso können magische oder magisch begabte Kreaturen nicht als Tiergestalt gewählt werden; das Geschlecht der Tierform ist das gleiche wie das Geschlecht des/der Zaubernden.

Neben diesen körperlich und zaubertechnisch bedingten gibt es eine Reihe gesellschaftlicher Einschränkungen: Die Wahl der Echsengestalt ist gesellschaftlich ebenso geächtet wie die Beschäftigung mit Echsenmagie. Es mag rein theoretisch nichts dagegen sprechen, die Gestalt eines *Großen Schröters*, einer *Maraske* oder eines *Riesenspringegels* zu wählen, doch da sich der Zauberkundige in das Tier vertiefen muß, wird er im wahrsten Sinne des Wortes allgemein als Spinner angesehen und muß damit rechnen, in ein Noionitenkloster verbracht zu werden.

Steineiche und Ilmenblatt

Einige Bemerkungen rund ums Pflanzenwerk

In diesem Abschnitt finden Sie nützliche Hinweise, Meister-tips und kleine Regelergänzungen zu Kräutern und Pflanzen; ein recht großer Teil der Textsubstanz befaßt sich mit der Suche, Bestimmung, Verarbeitung und Haltbarmachung von Kräutern.

Ob Regeln in der vorliegenden oder in veränderter Form angewendet werden, liegt in der Hand des Meisters. Die Spieler sollten niemals vergessen, daß die Regelauslegungen des Meisters dramaturgischen Zwecken dienen. Es kann beispielsweise ein ganzes Abenteuer auf den Kopf stellen, wenn die Helden bei der Kräutersuche zufällig ein Gegenmittel finden, das

die Abenteuerhandlung drastisch vereinfacht oder schlicht überflüssig macht. Der Meister wird die Helden dieses Kraut also auf Gedeih und Verderb nicht finden lassen, auch wenn sie wochenlang danach suchen. Andererseits kann er den Helden genausogut dringend benötigte Kräuter in die Hände spielen, obwohl es sehr unwahrscheinlich ist, daß die Helden bei der Suche erfolgreich wären.

Solche Meistereingriffe sind dem Spielgeschehen dienlich und sollten, auch wenn Sie auf den ersten Blick den Helden zum Nachteil gereichen, ohne Murren und Knurren am Tisch hingenommen werden.

Zwischen Wegerich und Heidegras – die Kräutersuche

Suchen die Helden ein ganz bestimmtes Kraut, so muß zunächst festgestellt werden, ob diese Pflanze überhaupt dort wächst, wo sich die Helden gerade aufhalten. Schlagen Sie dies in den **Landschaftstabellen** (im Tabellenteil ab Seite 94) nach. Sie können gegebenenfalls die Häufigkeit um einen Punkt nach oben (wenn die Helden das Kraut beispielsweise dringend brauchen) oder unten korrigieren. Möglicherweise ergibt sich so für eine sehr seltene Pflanze, daß sie trotz Angabe in der Tabelle in der angepeilten Region nicht vorkommt. (Zudem stellt sich die Frage, ob der Monat Firun nun die richtige Zeit ist, um auf Yeti-Land die Blüten eines bestimmten Krautes zu finden ...)

Würfeln Sie nun verdeckt eine *Pflanzenkunde*-Probe, die gemäß den Angaben unter dem Stichwort *Bestimmung* für diese Kraut modifiziert wird. Bei Gelingen teilen Sie mit, ob es das Kraut gibt oder nicht, bei Mißlingen geben Sie eine falsche Auskunft.

Selbstverständlich können mehrere Helden sich mit ihrem Wissen einmischen – in diesem Fall legen Sie für jeden Helden eine Probe ab und geben entsprechend (und wahrscheinlich zum Teil widersprüchlich) Auskunft.

Machen sich die Helden auf die Suche, müssen zunächst die bevorzugten Standorte des Gewächses aufgesucht werden. Dazu muß dem suchenden Helden eine *Wildnisleben*-Probe gelingen, die je nach allgemeinem Kräutervorkommen in der entsprechenden Region um 0/2/4/8/16 Punkte (sehr häufig / ... / sehr selten) erschwert ist. Ziehen mehrere Helden gemeinsam los, genügt das Gelingen einer Probe. Jeweils nach einer halben Stunde darf die Probe wiederholt werden, jedoch wird sie von Mal zu Mal um 2, 4, 8 ... Punkte schwerer.

Ein Patzer bedeutet in diesem Zusammenhang, daß die Helden völlig planlos durch die Wildnis stapfen und sich verlaufen haben. Sie müssen das Unternehmen völlig entnervt aufgeben und mit einer *Orientierungs*-Probe erst einmal den Rückweg wiederfinden.

Durch das Auffinden der geeigneten Standorte ist das gesuchte Kraut aber noch längst nicht entdeckt worden. Vorausgesetzt, die Pflanze wächst im Suchgebiet, ist dazu eine *Pflanzenkunde*-Probe vonnöten, die einerseits entsprechend ihrer speziellen Häufigkeit um 0/2/4/8/16 Punkte (sehr häufig ... sehr selten) erschwert, andererseits gemäß den Angaben zur Bestimmung modifiziert ist. Diese Probe kann halbstündlich wiederholt werden, jedoch ermüdet das Suchen so sehr, daß ein zusätzlicher Aufschlag von 2, 4, 8 ... Punkten gilt. Die Probe jedes Helden wird einzeln bewertet, auch wenn ein Gebiet gemeinsam durchforstet wird.

Patzer können das Auffinden gefährlicher Pflanzen zur Folge haben oder gar eine Verwechslung, wenn eine entsprechende Angabe beim Kraut unter dem Stichwort *Besonderheiten* aufgeführt ist. Während der Suche nach einer bestimmten Pflanze können die Helden zufällig auf ganz andere Kräuter stoßen, die häufiger vorkommen als das gesuchte Gewächs. Eine knapp danebengegangene Probe kann der Meister immer mit dem Fund eines anderen Krautes belohnen.

“Was wächst denn hier so am Wegesrand?” Ausflüge in die Botanik

Insbesondere Druiden, Hexen, Elfen, Medici und Magier (aber auch andere Helden) haben die Angewohnheit, sich ohne besonderen Anlaß in die Botanik zu schlagen, in der Hoffnung, zufällig etwas brauchbares oder gar besonderes zu finden. Versteift sich ein Held auf ein ganz bestimmtes Kraut, verliert er leicht den Blick für andere Pflanzen, daher ist die wenig zielgerichtete Suche manchmal erfolgreicher.

Behandeln Sie einen allgemeinen Kräutersucheausflug zunächst so, als wollten die Helden eine bestimmte Pflanze suchen, die in der Region selten vorkommt. Wenn Sie keine Pflanze festlegen wollen, wählen Sie mit einem geeigneten Würfel

wurf eine der seltenen Pflanzen aus. Ermitteln Sie die nötigen Werte, und es kann losgehen.

Die einleitende *Pflanzenkunde*-Probe wird nun verallgemeinert, je nach Erfolg teilen Sie den Helden genau, ungefähr oder eben falsch mit, was sie zu erwarten haben. Wenn die Helden einen geeigneten Standort bestimmt haben, finden Sie die zuvor von Ihnen ausgewählte Pflanze bei Gelingen der Probe. Knapp danebengegangene Proben werden mit einem häufigeren Kraut belohnt, ist die Probe allerdings auffällig gut gelungen, können Sie ein sehr seltenes Kraut ins Spiel bringen. Selbstverständlich ermüdet auch die ziellose Suche mit der Zeit, so daß eventuelle Folgeproben wie bereits erläutert modifiziert werden.

Vorsicht, Gift! – Pflanzenbestimmung

Mitunter geraten die Helden an das falsche Kraut: Es gibt durchaus Pflanzen, die den Helden gefährlich werden können, ohne daß sie sie essen oder berühren müssen. Das sind vor allem jene, die bereits bei Annäherung Wirkung zeigen (wie etwa einschläfernder Duft oder Schlingwurzeln) oder einer heilkräftigen Pflanze zum Verwechseln ähnlich sind, also gewissermaßen den Helden 'auflauern'.

Je nach Häufigkeit solcher Pflanzen können Sie eine geeignete Würfelprobe mit dem W20 festlegen, die Sie bei der Kräutersuche von Zeit zu Zeit ablegen, um festzustellen, ob sich die Helden einer solchen Pflanze nähern. Eine *Pflanzenkunde*-Probe, die um den unter *Bestimmung* angegebenen Wert er-

schwert ist, entscheidet darüber, ob der Held die jeweilige Gefahr erkennt.

Überdies muß jedes gefundene Kraut mit genau der gleichen Probe eindeutig identifiziert werden. Um das Geschehen spannend zu machen, können Sie minder giftige Pflanzen in die Ernte allzu sorgloser Helden mischen, damit sie sich der Gefahren bewußt werden.

Bisweilen sind Funde von wenig Wert, da die Pflanze noch nicht erntereif ist; entsprechende Angaben finden Sie jeweils bei der Pflanzenbeschreibung – dort ist auch angegeben, welche Teile der Pflanze verwendet werden. Eine unreife oder überreife Pflanze erzielt nicht die angegebene Wirkung, gleiches gilt für Pflanzenteile, die nicht unter dem Stichwort *Ernte* angegeben sind. Möglicherweise ist die Ernte in solche Fällen ungenießbar, minder- oder gar hochgiftig. Die Entscheidung darüber bleibt dem Meister überlassen, doch sollten Sie stets bedenken, daß die aventurische Flora zwar gefährlich, keineswegs aber lebensfeindlich ist (wenn man von den momentanen Zuständen in Tobrien einmal absieht).



Salbe, Paste, Absud – die Pflanzenverarbeitung

Sofern Pflanzen ohne alchemistische Prozedur weiterverarbeitet werden können, finden Sie einen entsprechenden Hinweis unter dem Stichwort *Verwendung*, wobei die jeweilige Art der Verarbeitung knapp umrissen wird. In jedem Fall wird dazu eine Probe auf das Talent *Kochen* abgelegt. Ein unter dem Begriff *Verarbeitung* angegebener Wert zeigt an, wie die Probe modifiziert wird. Es können auch ersatzweise Proben auf die Talente *Alchimie* oder *Pflanzenkunde* abgelegt werden, jedoch jeweils erschwert um 5 Punkte. (Bei allen drei Proben können Talentpunkte der BF: *Apothekarius* den Wurf erleichtern.) Eine nicht gelungene Probe bedeutet in aller Regel, daß das Folgeprodukt nicht wirkt. Bisweilen sind bei der Wirkungsbeschreibung auch Angaben zu finden, die sich auf eine falsche Verarbeitung beziehen (üblicherweise wird nur eine eingeschränkte Wirkung und/oder Haltbarkeit erreicht).

Müssen Pflanzen ohne weiteren Aufwand nur getrocknet werden, damit das Produkt länger haltbar ist, sind entsprechende Angaben bereits bei der Pflanzenbeschreibung berücksichtigt – in einem solchen Fall muß keine Probe abgelegt werden.

Haltbarkeit von Kräutern und Absuden

Die meisten Kräuter bleiben ohne weitere Behandlung nur eine

recht kurze Zeit frisch, doch auch Absude, Lösungen, Tinkturen oder getrocknetes Pflanzenwerk sind nicht ewig haltbar. Für den Spielleiter stellt sich das Problem, daß die angegebenen Zeiträume für verarbeitete Pflanzen unter Umständen so groß sind, daß er die verstrichene Frist nur schwer nachhalten kann oder den Absud inzwischen bereits vergessen hat. Vielleicht wechseln sich die Spieler sogar mit dem Meistern ab, oder der Held gibt ein Gastspiel in einer ganz anderen Runde. Es ist daher sinnvoll, für alle Tränke, Tinkturen, usf. festzuhalten, ab wann die Verwendung kritisch wird. Wenn Sie sich nicht an der aktuellen aventurischen Zeitrechnung orientieren, sollte wenigstens vermerkt werden, in welchem Abenteuer das Wundermittel in den Besitz des Helden übergeht. Bei Gastspielen ist es Aufgabe der Spieler (und nicht etwa des Meisters), zu Beginn kurz darzulegen, welche 'Hausapotheke' der Held mit sich führt, damit der Meister entscheiden kann, welche Tränke noch wirksam sind und welche eben nicht mehr. (Im Idealfall notiert ein Held auf dem Ausrüstungsbogen etwa in der Weise: Bleichmohn, eine Kapsel, getrocknet, PRA 18 Hal +2W6 Monate)

Kraut, Paste oder Trank sind allerdings (von einigen magischen Gewächsen abgesehen) nicht im einen Augenblick noch absolut wirksam und im nächsten schon völlig wertlos. Die Haltbarkeitsangaben sind im Hinblick auf diese Tatsache recht vage.

Daher sind die meisten Angaben aus einer Würfelprozedur und einem festen Wert zusammengesetzt. Es empfiehlt sich, die Würfelprozedur erst dann (und verdeckt) auszuführen, wenn die fest angegebene Zeit abgelaufen ist und die Mixtur sich im kritischen Bereich befindet. Ein zusätzlich (verdeckt) geworfener W20 ist hilfreich um festzustellen, wie wirksam bzw. schädlich das Kraut ist. Entsprechend abweichende Wir-

kungen muß der Meister nach eigenem Ermessen festlegen. Den Helden steht eine Probe auf *Heilkunde Gift*, *Sinnenschärfe* oder *Alchimie* zu. Der Spieler trifft die Wahl, welches Talent der Held anwendet, der Meister legt dann evtl. Probenzuschläge fest und würfelt die Probe ebenfalls verdeckt. Dem Helden wird bei Gelingen eine richtige, ansonsten eine falsche Einschätzung der Lage mitgeteilt.

Ilmenblatt in Ouvenmas – der kleine Kräutergarten

Peraine-, Tsa- und Hesindetempel, auch Magierakademien besitzen oft ein kleines (oder größeres) Kräutergärtchen, in dem jene Pflanzen gehegt und gepflegt werden, die nur in entfernten Regionen vorkommen. Die veränderten klimatischen Bedingungen, falsche Bodenverhältnisse und Schädlingsbefall machen die Pflege dieser Pflanzen oft zu einem mühsamen Handwerk – ganz abgesehen davon, wie schwer es ist, eine Pflanze unter solchen Vorzeichen zu vermehren. Nicht umsonst hat Peraine einer jeden Pflanze ihre Heimat in der aventurischen Flora zugeordnet.

In Notfällen, wenn ein selteneres oder regionsuntypisches Kraut dringend benötigt wird, lohnt sich die Nachfrage in oben genannten Tempeln oder einer Akademie. Geweihte werden das Begehren der Helden in aller Regel sehr kritisch hinterfragen und geben ein Kraut nur in wirklichen Notfällen, dann allerdings unentgeltlich, heraus. Eine angemessene Spende vorher wird zwar gern gesehen, hat aber keinen Einfluß auf die Entscheidung der Geweihtenschaft. Packt die Helden da-

gegen der Geiz, obwohl ihnen der Tempel weitergeholfen hat, erzürnen sie auf diese Weise die Götter selbst.

Magierakademien geben Kräuter nur zu horrenden Preisen heraus, doch selbst ein prall gefüllter Beutel Dukaten ist keine besondere Verlockung für den Akademieleiter, wenn die gewünschte Pflanze im Hause ebenfalls dringend benötigt wird (und das ist nicht selten der Fall). Ohnehin werden diesbezügliche Begehren nur ungern erhört, wenn nicht ein Magier vorspricht, der vorzugsweise den gleichen Pfad eingeschlagen hat wie die Akademie. (Schwarz, weiß oder grau – das ist hier die Frage!)

In letzter Zeit hört man überdies immer öfter von Helden, die das Abenteuerleben aufgeben und sich auf ihre alten Tage der Pflanzenzucht verschrieben haben. Dies ist ein löblicher Entschluß, denn auch ein Held muß bisweilen erkennen, wann es an der Zeit ist, der Jugend den Vortritt zu lassen. Spricht eine Gruppe unerfahrener Helden bei einem solchen Veteranen vor, wird er den Grünlingen sicher gerne weiterhelfen.

Peraines Gaben – Wildpflanzen als Nahrung

Neben den Kräutern gibt es zahlreiche Pflanzen, die zwar weder von alchimistischer noch heilkundlicher Bedeutung sind – von den klassischen und damit auch jedem Helden bekannten Feldfrüchten und Gemüsen einmal ganz abgesehen –, aber dennoch für das Spiel nicht uninteressant sind. Was der Namenlose in der Not frißt, sei dahingestellt, Tatsache ist, daß etliche wildwachsende Pflanzen schmackhaft oder wenigstens sättigend sind. Neigt sich der Lebensmittelvorrat der Helden dem Ende zu, kann der Speiseplan durch Peraines Gaben ergänzt werden.

Eine Ernährung ausschließlich auf Pflanzenbasis mag einer Hexe oder einem Druiden zwar nichts ausmachen, wenn die Helden aber saftige Braten in Wirtsstuben gewohnt sind, schlägt das Mümmeln leicht aufs Gemüt.

Mit einfachen *Pflanzenkunde*- oder *Wildnisleben*-Proben sollte in Zweifelsfällen entschieden werden, ob die Helden Giftpilze und unverdauliche Gräser ernten oder eine schmackhafte Wurzel ausgraben. Die geschmackliche Seite wird durch das Talent *Kochen* abgedeckt, vorausgesetzt es sind Salz und Gewürze vorhanden.

Hartes Holz – Lebensenergie und Rüstungsschutz von Pflanzen

In einigen Spielsituationen macht es Sinn, für Pflanzen einen Rüstungsschutz und eine Lebensenergie festzulegen. So kann beispielsweise bewertet werden, wie lange das Fällen eines Baumes dauert oder wie schnell die Helden sich durchs Unterholz schlagen. Auf der anderen Seite sollten die Regeln übersichtlich bleiben, so daß wir die Pflanzen nicht zusätzlich mit Einzelangaben über LE oder RS versehen haben.

Die folgende Aufzählung soll Ihnen Anhaltspunkte geben, mit deren Hilfe Sie die Werte rasch selbst festlegen können:

Blumen, Gräser, Pilze: LE 1–5, RS 0/1

Strauch (klein): LE 5–15, RS 1/2

Strauch (groß): LE 10–30, RS 2/3 (*Dickicht:* RS +1; *Ranken:* LE *2, RS +1; *Verflochtene Gewächse:* RS +2)

Baum (jung): LE 20–120, RS 2–4

Baum (alt): LE 50–500, RS 3–6

Steineiche (alt): LE 200–1.000, RS 5–7

Wurzelwerk frisch: LE 2–20, RS 2/3

Wurzelwerk alt: LE 20–50, RS 4–6

Bizarre Formen – vom Zauber HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT

Die oben angegebene Definition von LE und RS erlaubt eine detailliertere Beschreibung des Zaubers HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT und gibt Anhaltspunkte für die Bemessung der aufzuwendenden Astralenergie.

Soll eine Pflanze gebogen und so in eine neue Form gebracht werden, ist die Zauberprobe um den doppelten RS erschwert und der Spruch kostet in jedem Fall $RS \times RS$ ASP plus ASP in Höhe von $1/5$ der LE der Pflanze, bzw. einen entsprechenden Anteil davon, wenn nicht die ganze Pflanze verformt werden soll. Die Zauberdauer beträgt eine Stunde plus $RS \times RS$ SR Vorbereitungszeit plus 1 SR je LE-Punkt, wobei Verformung und ASP-Verlust kontinuierlich geschehen.

Für Schnellwachstum (dazu zählen auch Blüten- und Beeren-austrieb) gilt, daß neben den ASP für die Überwindung des RS jeweils für das einem Jahr entsprechende Wachstum ASP in Höhe von einem Viertel der LE der Pflanze aufgewendet werden müssen, die Zauberprobe ist zusätzlich um 1 Punkt pro Vierteljahr beabsichtigten Wachstums erschwert.

Die bloße Veränderung des Rüstungsschutzes einer Pflanze wird an der Differenz zwischen altem und neuem RS bemessen, ein solcher Zauber kostet $RS \times RS$ ASP wie oben angegeben, zusätzlich jedoch die Hälfte der Differenz (immer aufgerundet) permanente ASP. (Eine Veränderung der Form kostet zusätzliche ASP.) Die Zauberprobe ist um 3 bis 7 Punkte (nach Differenz der RS) erschwert.

Die Baumhäuser der (Wald-)Elfen werden oft in mehreren Sitzungen erst nach und nach geformt und später gehärtet, damit sie feuerunempfindlicher sind. Meist zaubern mehrere Elfen, durch einen UNITATIO verbunden, gemeinsam. Über den künstlerischen Ausdruck bzw. die handwerkliche Genauigkeit eines HASELBUSCH ... entscheiden KL und IN des Zaubernenden. Der Meister kann dem Elfen Proben auf diese Eigenschaften oder auf passende Talente wie *Bogenbau*, *Holzbearbeitung* oder *Malen/Zeichen* abverlangen, wobei Proben auf GE jeweils durch KL und Proben auf FF durch IN ersetzt werden.

Druidengeheimnisse – vom Zauber SUMUS ELIXIERE

Der Zauber SUMUS ELIXIERE kann auf nichtalchemistische – also alle bei den Pflanzen angegebenen – Absude, Tinkturen, Lösungen etc. angewendet werden, allerdings müssen für *jede wirksame* pflanzliche Zutat 7 ASP investiert werden. Dennoch muß nur eine Probe für den Zauber abgelegt werden, diese ist auf die gleiche Weise zu modifizieren wie die Verarbeitungsprobe.

Eine zusätzliche Anwendungsmöglichkeit ergibt sich für Kräuter und Tränke, die sich bezüglich ihrer Haltbarkeit im kritischen Bereich befinden, also jener Zeitspanne, die über den fest angegebenen Wert hinaus durch eine Würfelprozedur beschrieben wird. Zwar kann dann die Wirkung des Krautes oder Trankes nicht verdoppelt werden, doch ein 'Auffrischen' mit dem Spruch stellt sicher, daß das Mittel in jedem Fall genießbar und wirksam ist. Ist die höchstmögliche Haltbarkeit überschritten, hilft auch SUMUS ELIXIERE nicht – ein verdorbener Trank bleibt verdorben.

Beispiel: Ein Absud aus Weißgelbem Lotos enthält neben der Blüte auch Alraune, daher kostet ein darauf angewendeter SUMUS ELIXIERE 14 ASP. Die Verarbeitung erfordert eine Kochen-Probe +18, also ist die Zauberprobe ebenfalls um 18 Punkte erschwert. Das Mittelchen ist W3+6 Wochen, mithin sieben bis neun Wochen haltbar. Während der ersten 6 Wochen kann mit dem Spruch die Wirkung verdoppelt werden, in den folgenden drei Wochen bewirkt der Zauber, daß der Absud kurzzeitig auffrischt, also die normale (und vor allem keine giftige) Wirkung zeigt, auch wenn er vielleicht schon leicht faulig gerochen haben mag. Ab der zehnten Woche bewirkt der Spruch absolut nichts mehr.

Es sei an dieser Stelle noch einmal darauf hingewiesen, daß alchemistische Tränke, Tinkturen usf. (alles, was unter Einsatz von Astralenergie hergestellt wurde) nicht mit dem Spruch verbessert werden können.

Wider die Natur – vom Zauber MUTABILI HYBRIDIL

Neuere magietheoretische Forschungen haben gezeigt, daß der MUTABILI HYBRIDIL, der berühmte Chimärenzauber, durchaus in der Lage ist, auch Pflanzen zu verwandeln bzw. in die Verwandlung miteinzubeziehen.

Um Pflanzen untereinander zu vermischen, gelten ebenfalls die Modifikatoren für *Größenunterschied*, *Verwandtschaftsgrad*, *Mächtigkeit* und *besondere Fähigkeiten* (z.B. Heilwirkungen). Als Magieresistenz der Pflanzen kann ein Wert zwischen 5 (gewöhnliche Gräser und Sträucher) und 20 (Heilpflanzen mit halb-magischer Wirkung) angenommen werden. (Und da man zudem wohl die Fortpflanzungsfähigkeit der Pflanze wünscht,

sind die entsprechenden +7 ebenfalls aufzuschlagen.) Die Kosten für eine solche Manipulation liegen zwischen 25 ASP (Gräser, Sträucher) und 250 ASP (Baumriesen).

Um ein Tier mit einer Pflanze zu verschmelzen, muß beim Modifikator für den *Verwandtschaftsgrad* prinzipiell eine +12 angenommen werden; alle Modifikatoren für *besondere Fähigkeiten* werden verdoppelt, zur Magieresistenz der Pflanze s.o., prinzipiell gilt der Zuschlag für neue Fertigkeiten und Formen.

Mehr zum MUTABILI finden Sie im *Codex Cationes* auf S. 63f. und in den *Mysteria Arkana* auf S. 180ff.

Anhang 1: Mammut und Kakadu

Tiernamen in (und aus) fremden Sprachen

In den aventurischen Fabeln haben die Tiere oft phantastisch anmutende Namen, die – in den verschiedensten Geschichten verwendet – mit der Zeit zu einem feststehenden Begriff für das Tier geworden sind. Jeder Aventurier weiß, daß eine *Imme* eine Biene ist, ein *Dakra* ein Höhlendrake, der *Adebar* ein Storch. Was der freien Phantasie der Geschichtenerzähler und Barden entsprungen oder auf uralte Überlieferungen zurückzuführen scheint, hat meist einen ganz simplen Ursprung: das Elfische. Vom Klang des Isdira inspiriert, fühlen sich die Meister des geschriebenen und gesungenen Wortes offenbar dazu angespornt, immer wieder lautmalersche Anlehnungen ans Elfische in ihre Texte einzuweben. Wenn ein Elf von seiner Heimat spricht, horchen so manches Mal Menschen auf, die des Isdira nicht mächtig sind, weil ihnen der Klang einzelner Worte bekannt vorkommt.

Aus einem völlig anderen Sprachkreis, dem Mohischen, sind zahlreiche Tiernamen durch einfaches Niederschreiben der Laute ins Garethi und andere Sprachen übernommen worden. Vor allem Tiere, die ausschließlich in den Regenwäldern vorkommen und für die es daher keine Bezeichnung im Ga-

rethi gab, tragen auch in den anderen Sprachen mohische Namen. Die mohischen Bezeichnungen für weit verbreitete Tiere klingen hingegen für die meisten Aventurier exotisch und sind kaum oder gar nicht bekannt.

Eine weitere Quelle von Tier- und Pflanzennamen sind die Sprachen der Tulamiden und Nivesen, aus denen ebenfalls viele Begriffe Eingang ins Garethi gefunden haben.

Sie können Begegnungen mit den naturnahen Völkern interessant und stimmungsvoll gestalten, wenn Sie Verständigungsprobleme, aber auch plötzliche Übereinstimmungen der Sprache miteinbeziehen. Welcher albernische Recke versteht schon, was *Gunga-Kai* bedeuten soll; welches Erstaunen mag es andererseits hervorrufen, daß der Papagei bei den Waldmenschen tatsächlich *Papagei* heißt.

Nicht zuletzt ist die (unvollständige) Liste der Tiernamen für Spieler gedacht, die ihrem Helden den letzten Schliff geben wollen: Ein Elf wird (selbst bei perfekter Beherrschung des Garethi) in einer alltäglichen Unterhaltung mit Menschen ein Wildschwein oft genug *morka* nennen und sich korrigieren müssen.

ISDIRA

Vokale, die getrennt oder eigenbetont ausgesprochen werden, sind durch einen Akzent markiert.

' = kaum hörbare Pause

Der Plural wird gebildet durch Verdoppelung des Schlußvokals, meistens einem a.

a'dala	= Schmetterling
a'ravije	= <i>Harpyie</i>
a'shiana	= Libelle
a'lamja	= Kuckuck
aar	= Adler, gar. poet.: <i>Aar</i>
adôawa	= Kranich
adôbha	= Storch, gar. poet.: <i>Adebar</i>
adodirja	= Reiher
ahayo	= (See-)Fisch
ahayora	= Hecht
akaje	= Karen
alwasala	= Biber
alwaseljo	= Forelle
alwyn	= Möve
amaya	= <i>Ameise</i>
aohamori	= Wels
ariana	= Adlerpferd, Hippogriff
awâ	= Frosch
bha'za	= Basilisk
bha'rgra	= Menschenfeind, Oger
bhabrá	= Greif
bhaselya	= Fuchs
bianbhâ	= Hase, Kaninchen
biundakâ	= Wollnashorn
biundyâ	= Antilope

born / borgra	= Bär, friedlich / aggressiv
boroborinoi	= Zwerg
dandaô	= Wassermolch
danyai	= Trappe
dejfinya	= <i>Delfin</i>
dena'	= Kröte
dendaô	= (nichtmagischer) Salamander
dengrâ	= Sumpfrantze
dhakrâ	= Höhlendrake
dhakra'gala	= Kaiserdrache
dhakra'yo twel	= Riesenlindwurm
diundakâ	= Warzennashorn
diundaô	= Eidechse
diungo	= Steppenhund, Hund
duila	= Maus
dwila	= Ratte
eida	= Ente (gar.: <i>Eiderente</i>)
ékayaô	= Igel
elkya	= <i>Elch</i>
fasanja	= <i>Fasan</i> , Wildhuhn, Rebhuhn
felja	= Katze, Wildkatze
Fey	= Hörnchen (gar. poet.: <i>Feh</i>)
fialgra	= Ork
finya	= Wal (davon gar.: <i>Finne</i>)
firkrâ	= Frostwurm
firzerza	= Pardonas Gletscherwurm
fôza	= Nachtwind
gobian, goblin	= Goblin
hainvaôr	= Häher
harmya	= Vielfraß, Dachs, großer Marder (fälschlich gar.: <i>Hermelin</i>)
'hui	= große Eule (gar.: <i>Uhu</i>)

i'mandla	= Kobold
iaô	= Käfer
imma, imme	= Honigbiene oder Hummel, (gar. poet.: <i>Imme</i>)
imse	= Wespe, Hornisse
isjari	= Stechmücke
kla'gra	= Waldspinne
ku'ri	= Falke (vgl. <i>Ucui</i>)
laergya	= Weißhirsch
laërka	= Kronenhirsch
lairja	= Reh
laka	= Specht
lara / largra	= Wolf, friedlich / aggressiv
larkrâ	= Baumdrache
mamodhau	= Woll elefant (gar.: <i>Mammut</i>)
mamya	= Robbe
man'dalati	= Lotosstar
morja	= Maulwurf
morka	= Wildschwein
morrowinza	= Tatzelwurm, Grubenwurm
nanda	= Einhorn (vgl. <i>Nandus</i>)
nargrâ	= Schneelaurer (vgl. <i>Nagrach</i>)
nojwô	= Grauschwanz, Siebenschläfer
nurdagra	= Riese
nurka	= Troll
oâ	= Rabe, Krähe
oâna	= Elster
olodir	= Auerbahn
onagya	= Wildesel (gar.: <i>Onager</i>)
puinguin	= Boronskuttentaucher, <i>Pinguin</i>
quâia	= Wildgans
quiwi	= Käuzchen

rao'ra	= Säbelzahniger, gestreift	sisra	= (Nessel) Viper	u'njama	= Nachtigall
rao'ra	= Silberlöwe, silbermählig	sisza	= (Kvill) Otter	unya	= Fledermaus
rhiana	= Pferd, Elfenpony	svalva	= Schwalbe	ur(gra)	= Auerochs / Steppenrind
ronra / rongra	= silberweißer Waldlöwe, normal / hungrig (vgl. <i>Rondra</i>)	swanja	= Schwan	vainkrâ	= Horndrache
ryldô	= Neunauge	tâ	= Singvogel, Amsel, Fink	vayselja	= kleiner Marder (gar.: <i>Wiesel</i>)
salma	= Lachs, (gar.: <i>Salm</i>)	tala, telor	= Rosenohr, Mensch	veja	= Habicht, Bussard, <i>Weibe</i>
shasanya	= Sonnengrüßerin, Lerche	tensaya	= Steinschützer, Schildkröte	yamayu	= Taube
'shi	= Glühwürmchen	tija	= Meise, Kehlchen	zara	= Echsenmensch
sisja	= Schleiche	tuëlbian	= Fremdhaar, Affenmensch	zejya	= Luchs
sisla	= Natter	twel'fira	= Yeti		
		twel'la	= Waldschrat		

MOHISCH

Anpa-Hatla	= Morfu	Krichoki	= Riesentausendfüßler	Siti	= Sittich
Ara	= Buntschreier, <i>Ara</i>	Kuka	= Riesenne	Tachik	= Stinktier
Bako-Dopek	= Selemferkel	Labiwasene	= Gürteltier	Tano-Hayaya-Chap	= Riesenlindwurm im Hort
-bek, -beq	= Ungeziefer	Lataman	= Diamantschildkröte	Tapo	= allg.: Schlange
Bekkonaq-Pupu	= Ameisenbär	Leguani	= Baumchse, <i>Leguan</i>	Tapolaq-Can	= Palmviper
Boa	= Würgeschlange, <i>Boa</i>	Lingoschoya	= Harpyie	Taranteli-Ke	= Vogelspinne, fälschl: <i>Tarantel</i>
Bolimini	= Möwe	Lori	= Kleinpapagei, <i>Lori</i>	Tescho	= Stechlibelle
Bolotongo	= Schmetterling	Mambacho	= Boronsotter	Tisamotu	= Brüllaffe
Bomba	= Schmetterling, glücklich	Manpo-Nilukau	= Waldschrat	Totapalo	= Korallenfisch
Chambo	= Springaffe	Mata-Mata-Kiran	= Söldnerameisen	Totapalo-Bu	= giftiger Korallenfisch
Cuda	= Raubfisch, <i>Brabacuda</i>	Matala-Kikulak	= Schlinger	Totapeq-Doko	= Karpfen
Darkanaq	= Sumpfranze	Matatscho-Ha	= Schwarzoger	Totarar-Katla	= Zilit
Dodotuko	= Inselstrauß	Minitetla	= Purpurschnecke	Totawan-Kuko	= Wels
Geko	= <i>Geko</i>	Monebu	= Gelbschwanzskorpion	Tschum-Bo	= Brabaker Waldelefant
Gekowitunga	= Flamingo	Mosikito	= Stechmücke, <i>Moskito</i>	Tschum-Kitak	= Warzennashorn
Guaki	= Käfer	Morscho-Kote	= Sumpffegel	Tschum-Takotak	= Hornechse
Gunga-Bunga	= großer Hai, Seeungeheuer	Nene	= Hellhäutige	Tukan	= Pfefferfresser, <i>Tukan</i>
Gunga-Kai	= Hai	Netengalaq	= Paradiesvogel	Tunganecri	= Ibis
Hulaq-Kai	= Praiosanbeterin	Ninawatu	= Zirkusäffchen, Klammeraffe	Tupo-Dogenaq	= Riesenfaultier
Humba-Chumbiri	= Madenhacker	Nohantongo	= Fledermaus	Waran	= Bodenechse
Ilina-Watuhey	= Reiher	Noligunga	= Fischechse	Watu	= Kleinkind, Äffchen
Itunga-Jekk	= Goldkranich	Oppajeh	= Heilameise	Wau, Wao	= Frosch
Ka-Qesh-Tio-lok	= Basilisken-Panzerkröte	Pak, Paq	= Wasserschildkröte	Wau-Tisa	= Ochsenfrosch
Kaiman	= Riesenkrokodil, <i>Kaiman</i>	Pak-Da	= Schnappschildkröte	Wauko-Gupeq	= Mysobviper
Kakadu	= <i>Kakadu</i>	Pan	= Sumpfechse	Wiwautla	= Levthanslurch
Kaleh-Anba	= Zuckeraffe	Pan-Manman	= Panzerchse	Yadongo-Sidey	= Kobold
Kameleh	= Vielfarbecchse, <i>Chamäleon</i>	Panbalo	= Regenbogenechse	Yaguar	= <i>Jaguar</i>
Kauraq-Guarlaq	= Riesenlindwurm, jagend	Panka-Hu	= Echsenmensch	Yaguatscha	= Schneeleopard
Ke	= allg.: Spinne	Panka-Sunaq	= Maru	Yaguatscho	= Panther
Kebu-Shasipeq	= Saguraspinne	Pantak	= Alligator	Yak, Jaq	= unheiml. Raubtier (vgl. <i>Yaq-Hai</i>)
Kehala	= Taschenschildkröte	Papagai	= Buntschreier, <i>Papagei</i>	Yako-Jeche	= Sandlöwe
Keka	= Krabbe	Pagman	= Benbukkula-Schildkröte	Yakotak	= Säbelzahniger
Kimba	= Ratte	Ranga	= Kriechtief	Yaqo, Yako	= Raubkatze
Kipo	= Eidechse	Rumari	= Webervogel	Yaqori	= Greifkatze
Kolibiri	= Schwirrvogel, <i>Kolibri</i>	Sepi-Balbu	= Feuerqualle	Yekkewatu	= Löwenäffchen
Kon	= allg.: Aasfresser	Shasili-Mini	= Kormoran	Yo-Nahoh	= Krakenmolch, Krakendämon
Kondoha	= Helmgeier, <i>Kondor</i>	Shasiwatu	= Boronsäffchen	Yutubono	= Westwinddrache

NUJUKA (NIVESISCH)

Arko	= Vielfraß	Kaeeli	= Schneehuhn	Nauajamuk	= Gletscherwurm
Auka	= Schneedachs	Kaika	= Luchs	Nälja	= Hase
Eestäki	= Hornrdrache	Kailäki	= Säbelzahniger	Nika	= Rauhwolf
Eika/Eiko	= Biber	Kiamuk	= Sturmfalke	Nikku	= Gris-, Wald-, Silberwolf
Eiku	= Steppenhund, wild	Kiläni	= Elch	Nujukui	= Möwe
Einuk	= Steppenhund, zahm	Kodiak	= Bär	Pauka	= Murmeltier
Gorku	= Frostwurm	Lauka	= Hermelin	Pokku	= Mastodon
Haakonen	= Ilitis	Leika	= Wiesel	Riku	= Giftschlange
Hauka	= Meerkalb	Lettu	= Forelle	Taako	= Zobel
Hauta	= Ente	Mäkinnen	= Boronsnerz	Turku	= Warzennashorn
Hokke	= Seetiger	Muhuk	= Mammot	Yak	= Steppenrind, <i>Firnyak</i>
Jaunalähuk	= Wels, Stör	Muuna	= Fischotter	Yeeku	= Orkbremse
Joka, Juka	= Blau-, Gelb-, Rotfuchs	Naaku	= Schneelaurer	Yeti	= Schneeschrat, <i>Yeti</i>

TULAMIDYA

Abrizah = Perlmuschel
 Ankhra = Sandlöwe
 Awalla(h) = Stute
 Babur = Wüstengalan
 Bahram = Kranich
 Buqtah = Dreihornsalamander
 Channanaclaq = Purpurwurm
 Cumradjin = Harnischgürtler
 Dash = Sandkrähe, Elster
 Delilah, Dalilah = Lotosstar
 Djalud = Speikobra
 Dalguruq = Perlbeißer, Wels
 Dschambul = Warzenschwein
 Dscherid = Adler
 Dscherman = Greif
 El'Effendi = *Elfant*
 Faruk = Raubvogel
 Fenneq = Wüstenfuchs
 Fuchud = Selemferkel
 Gahtur = Krokodil, *Alligator*, auch: Panzerechse
 Ghazela = Antilope, *Gazelle*
 Ghul(a) = Leichenfresser(in), *Ghul*
 Ghulshach = Geier, böser Geist
 Haniqis = Saphirpfau
 Hirad = Schlange
 Ibis = Schreitvogel, Storch, *Ibis*
 Ibliqis = Spinne
 Ifriit = Dämon
 Iltis = Marder, *Iltis*
 Iziq = Ratte
 Kachelaq = Ungeziefer, *Kakerlake*
 Kaftali = Sittich
 Khomhud = (Wüsten-)Skorpion
 Khorasan = Höhlendrache

Khunsha = Feuerkopf, Zedrakkenfisch
 Kobra = Boronsotter, *Kobra*
 Krivid = Kröte, Frosch
 Lamasshu = Sphinx, Fabelwesen
 Lankud = Krabbe
 Mach'Termid = Riesenameise
 Mahmoud = Hornechse
 Makaq = Affe
 Malq = Tigersalamander
 Mezzeq = Ziege, v.a. Mherwedbock
 Miyamat = Rothen, v.a. Blutrochen
 Moussad = Blutotter
 Muchmur = gelber Khoramsmaulwurf
 Mungo = Ratz, Marder, *Mungo*
 Muwalla = Hengst
 Muzmach = Strauß
 Muzmachil = Dickspecht
 Neddifim = kleiner Meeresfisch, Grangorine
 Oncha = Gadangstier
 Onqach = Ongalobulle, Drehhorn
 Oyan = Ente
 Paschach = Kaiserdrache
 Pelqan = Sturzpelikan, *Pelikan*
 Perhidhel = Gepard, *Pardel*
 Pirol = Praiosgrüßer
 Qadan = Wildesel
 Qahir = Esel
 Qai'Ayan = 'kämpferisches' Rennkamel
 Qai'Chelar = 'bedeutendes' Wüstenkamel
 Qaimuyan = 'unbesiegbares' Bergkamel
 Qriqrali = Obsträuber, *Krikrali*
 Rakshaza = Riese
 Rhayad = Reiher
 Rhuban = Khomfink

Rifat = Flamingo
 Sarjaban = Aranierkatze
 Schalmach = Trompetervogel
 Schukschum = Klapperschlange
 Sedef = Vogel; Possenreißer
 Serajjiq = Webervogel
 Shahuleth = Riesenlindwurm
 Shakal = Sandwolf
 Sharisad = Schmetterling, Ikanaria
 Silhamib = Madenhacker
 Sindh = Schlange
 Skunk = Skintier
 Sourajja = Fischhechse
 Sultamgahtir = Schlinger
 Taliqil = Goldeidechse
 Tamur = Rabe
 Tasilud = Goldfisch
 Tebay = Taube
 Teremid = Ameise, *Termite*
 Thonachi = Goldfasan, Goldleier
 Toum = Schmetterling
 Tuftan = Tintenfisch
 Turtu = Suppenschildkröte
 Uchak = Raschtulsluchs, Berglöwe
 Yaisir = Mäwe
 Yakkub, Akkub = Rennkuckuck
 Yaksha = Oger
 Yaspilil = Karpfen
 Yiyila = Sandviper
 Zebul = Moskito, Blutsauger
 Zhandukan = Khoramsbestie
 Ziqad = Grille, *Zikade*
 Zitaqi = Nachtigall
 Zulneddin = Echsenmensch

Anhang 2: Von Siechen und Seuchen

Dieses Kapitel soll Ihnen einen groben Überblick über die wichtigsten aventurischen Krankheiten verschaffen. Da eine detailliertere Beschreibung der Krankheiten für die Überarbeitung der Box **Das Land des Schwarzen Auges** vorgesehen ist, haben wir uns bei der Darstellung auf das Wesentliche beschränkt. Die Angabe einer *Stufe* ist erforderlich, falls die Schadenswirkung einer Krankheit ohne geeignete Gegenmittel gesenkt werden soll, und gilt als Probenzuschlag für entsprechende Zauber und das Talent *Heilkunde (Krankheiten)*. Da-neben gibt es eine Reihe von Kräutern, die jeweils ein weit-aus wirksameres Gegenmittel darstellen. Näheres hierzu entnehmen Sie bitte dem **Herbarium Aventuricum**. Dort haben wir neben einigen anderweitig nützlichen Pflanzen vor allen Dingen die heilkräftigen Kräuter zusammengetragen.

Krätzen

Im eigentlichen Sinne ist der Befall durch **Ungeziefer**, meist infolge Gotteslästerung oder mangelnder Hygiene, keine Erkrankung. Das ständige Jucken ist einfach lästig und führt zu einem leicht verminderten CH-Wert. Die **Marderkrätze** (Stufe 5) hingegen, die als Folge der Begegnung mit einigen Marderarten oder anderen Nagetieren auftreten kann (siehe dort), ist mehr als nur lästig. Ein nässender, rötlicher Ausschlag verursacht W6 SP pro Tag für 2 Wochen.

Fiebrige Krankheiten und Siechen

Der **Darmfraisch** (Stufe 1), auch **Flinker Difar** genannt, ist meist harmlos. Nach längerem Aufenthalt im Regen (20 auf W20) oder durch direkte Ansteckung (17–20 auf W20) stellen sich leichtes Fieber, Schwäche und Durchfall ein. Der Darmfraisch verursacht W3 SP pro Tag, die KK sinkt um 2 Punkte. Nach 3 bis 5 Tagen folgt eine rasche Genesung. Die **Difarsieche** (Stufe 12) ist eine äußerst selten auftretende Folge des Darmfraisch. Anstatt zu genesen, wird der Erkrankte weiterhin von Durchfall geplagt, bis er schließlich völlig entkräftet zu halluzinieren beginnt und elendig verendet.

Nach unzureichender Versorgung von Wunden tritt bisweilen das **Wundfieber** (Stufe 6) auf. Der Kranke leidet unter Anfällen von Verwirrtheit, fällt schließlich in einen fiebriger Halbschlaf, wobei er zusehend schwächer wird. Er erleidet 2W / 2W–1 / 2W–2 ... SP am 1. / 2. / 3. ... Krankheitstag und verliert pro Tag einen Punkt seiner KK (sobald die KK unter 0 fällt, tritt ein Fiebertkoma ein). Nach 7 Tagen erfolgt in aller Regel die Genesung.

Dagegen nimmt das **Schachtfeldfieber** (Stufe 8) nach dem siebten Tage manchmal einen tödlichen Verlauf (17–20 auf W20,

ansonsten rasche Genesung). Die auch unter dem Namen **Gilbe** bekannte Krankheit wird durch Ghul- oder Geierbisse (je nach Schaden) übertragen, jedoch ist auch eine direkte Ansteckung (20 auf W20) möglich. Der Betroffene leidet nicht nur unter zunehmendem Fieber, sondern wird überdies von heftigem Leibgrimmen geplagt. Er erleidet 1W / 1W+1 / 1W+2 ... SP am 1. / 2. / 3. ... Tag, seine KK ist um 5 Punkte vermindert.

Als besonders häßliche Variante der Gilbe tritt manchmal das **Jahresfieber** (Stufe 12) als Folgeerkrankung auf (20 auf W20). In den folgenden Jahren wird der Unglückliche des öfteren von schweren Fieberschüben heimgesucht (10% pro Vierteljahr), die ihn jeweils W6 permanente LP kosten.

Die **Efferdsieche**, auch als **Matrosenschwindsucht** bekannt, und die **Kerkersieche** (beide Stufe 10) tritt bei längeren Seefahrten oder Kerkeraufenthalt auf (mindestens 6 Wochen, dann mit 5% pro Woche). Schwere Frevel wider Efferd oder Prais sind ebenso häufig (17–20 auf W20) der Grund für diese Erkrankung. Die Betroffenen fühlen sich matt und haben leichtes Fieber. Nach einiger Zeit treten Sehstörungen auf, später wird der Erkrankte von Halluzinationen geplagt. Die KK ist während der gesamten Krankheitsdauer halbiert. Pro Tag erleidet der Kranke W6 SP, außerdem sinken bei 16–20 auf W20 die **Sinnenschärfe** um W6, GE und FF um einen Punkt. Bisweilen tritt eine Genesung ohne erkennbaren Anlaß ein, Landgang bzw. Haftentlassung führen fast immer zur Genesung, jedoch bleiben nach längerer Krankheit immer bleibende Sehstörungen (**Sinnenschärfe** permanent um W6 Punkte verringert).

Leichte und Schwere Keuchen

Nach längerem Aufenthalt im Regenwald (17–20 auf W20), wahrscheinlich durch den Blütenstaub einer ganz bestimmten Lotos- oder Orchideenart oder aber durch direkte Ansteckung (15–20 auf W20), bekommt man den **Blutigen Rotz** (Stufe 3). Bei leichtem Fieber kommt es zu heftigen Hustenanfällen mit rötlichbraunem Auswurf. Der Erkrankte nimmt pro Tag W3+1 SP hin, KK und GE sind um 2 Punkte vermindert. Die Krankheit dauert 5–7 Tage an und jeweils weitere W6 Tage, wenn keine Bettruhe eingehalten wird. Nicht selten (16–20 auf W20 oder 11–20 ohne Bettruhe) tritt die **Blaue Keuche** als direkte Folgeerkrankung auf.

Den **Dumpfschädel** (Stufe 4), der vielerorts auch einfach **Schwerer Kopf** heißt, zieht man sich als Folge schwerwiegender Lügen oder durch die Pflege eines Kranken (jeweils 17–20 auf W20) zu. Mattheit, Fieber, Husten und eine Triefnase plagen den Erkrankten, in einigen Fällen kommt es zu erstikungsartigen Hustenanfällen. 1W–1 SP muß der Betroffene

pro Tag hinnehmen. GE, AT, PA sind um je 2, die KK gar um 5 Punkte vermindert. Nach W3+2 Tagen erfolgt normalerweise die Genesung. Wird jedoch keine Bettruhe eingehalten, so dauert der Dumpfschädel jeweils weitere 2 Tage an und es droht die Blaue Keuche (pro Tag bei 20 auf W20).

Die **Blaue Keuche** (Stufe 9) verursacht Schmerzen im Brustkorb, bei steigendem Fieber tritt eine Blaufärbung des Gesichts ein, schließlich kommt es zu schweren Hustenanfällen mit bläulichem Schleimauswurf und erheblicher Atemnot. Eine Erkrankung ist auch durch die Pflege eines Patienten mit Blutigem Rotz, Dumpfschädel oder eben der Blauen Keuche möglich (jeweils bei 19 oder 20 auf W20). Der Kranke erleidet 1W+2 SP pro Tag, KK, GE, AT und PA sind halbiert. Nach drei Tagen besteht pro Tag eine 25%ige Chance auf Linderung und Genesung, allerdings nur dann, wenn strengste Bettruhe eingehalten wird. Die SP sinken im Falle einer Genesung um 2 / 4 / 6 ... am 1. / 2. / 3. ... Folgetag. Der Preis der Keuche ist hoch: Die KK sinkt permanent um einen Punkt, und für je drei volle Krankheitstage verliert der Betroffene einen permanenten LP.

Eigentümliche Krankheiten

Rätselhaft ist die **Schlafkrankheit** (Stufe 4). Ein schwerer Frevel gegen Boron, das Stören druidischer oder satuarischer Rituale, der nächtlicher Besuch einer Grabstätte, längerer Ungezieferbefall oder die Berührung eines Untoten (jeweils 19–20 auf W20) können die Krankheit ebenso begünstigen wie der Biß einer Fledermaus (je nach Schaden). Der Betroffene fällt in einen kaum vom Tode zu unterscheidenden (*Sinneschärfe*+20) Tiefschlaf, wobei er 1W–2 SP pro Tag hinnehmen muß. Zudem sinkt die KK täglich um einen Punkt. Wenn der Kranke nicht erwacht (1–3 auf W20 pro Tag), stirbt er, sobald seine KK unter 0 sinkt.

Die unter den Namen **Paralyse** (Stufe 8) und **Basiliskenblick** bekannte Krankheit nimmt einen noch merkwürdigeren Verlauf: Ein langsamer Lähmungsprozeß tritt ein, der bis hin zur vollständigen Bewegungslosigkeit bei vollem Bewußtsein führen kann. KK und GE sinken für W6+3 Tage um je W6 Punkte pro Tag, sinken beide Werte unter 0, tritt der Tod ein. Der starre Blick des Erkrankten vermag zudem andere kurzzeitig (3W6 SR, falls W20 größer als Summe aus KK und GE des Kranken) zu versteinern. Die Berührung durch Untote (bei 19 oder 20 auf W20) oder der Aufenthalt in basiliskenverseuchtem Gebiet (16–20 auf W20) können die Erkrankung an Paralyse zur Folge haben.

Wahnkrankheiten

Lutanas (Stufe 5) wird durch den Biß von Ratten oder Fledermäusen (je nach Schaden) übertragen. Der Betroffene fühlt sich wie gelähmt und bekommt Beklemmungsgefühle, Atemnot und Angstzustände. Pro Tag erleidet er 1W SP MU, KK,

AT und PA sind halbiert und die RA verdoppelt. Nach 2W Tagen tritt die Genesung ein, wobei sich alle angegebenen Eigenschaftswerte pro Tag um einen Punkt regenerieren. Manchmal bleibt eine permanent um W6 Punkte erhöhte RA als Folge zurück (19 oder 20 auf W20).

Der durch Sumpfgeziefer (je nach Schaden) oder Krankenpflege (20 auf W20) übertragene **Brabaker Schweiß** (Stufe 7), in Brabak und anderen Gegenden einfach **Sumpffieber** genannt, äußert sich durch anfängliche Wahnvorstellungen. Anschließend fällt der Erkrankte in einen 5tägigen, von Alpträumen begleiteten, Fieberschlaf. Er muß im Verlauf des Fiebers 1W / 2W / 3W / 4W / 5W SP (am 1. / 2. / 3. / 4. / 5. Tag) hinnehmen. AG, HA, RA und TA sind verdreifacht und sorgen für entsprechende Wahnträume. Nach 5 Tagen tritt die Genesung ein, doch ähnlich der Lutanas bleiben oft lebenslange Ängste zurück (um W6 Punkte erhöhte AG, HA ... bei 19 oder 20 auf W20 – es wird für jede Eigenschaft separat gewürfelt).

Das Urinieren an Tempelwänden (und ähnlichen Plätzen) oder ein schwerer Frevel wider Hesinde (17–20 auf W20) führen zum **Raschen Wahn** (Stufe 9). Eine direkte Ansteckung ist ebenso möglich (19 oder 20 auf W20). Die Krankheit ist geprägt von Zuständen völliger Raserei (Berserkergänge), die sich mit Ohnmachtsphasen abwechseln. Der vom Wahn befallene erleidet 1W SP am 1. Tag, danach 2W SP pro Tag für weitere 7 Tage, seine KL ist währenddessen halbiert. Im Verlaufe der Genesung steigt die KL um 1 Punkt pro Tag bis der ursprüngliche Wert wieder erreicht ist. Eine permanente Einbuße auf die KL in Höhe von einem Punkt ist nicht ausgeschlossen (19 oder 20 auf W20).

Die **Tollwut** (Stufe 10) wird durch den Biß tollwütiger Tiere übertragen (je nach Schaden), eine direkte Ansteckung durch erkrankte Menschen (15–20 auf W20) führt oft zur **Schwarzen Wut**, die der Tollwut sehr ähnelt. Die Betroffenen leiden zunächst unter Schluckbeschwerden, schon bald kommt es zu Wahnvorstellungen und Sinnestrübung. Anfälle von Raserei sind keine Seltenheit (20 auf W20 bei stündlichem Wurf). Im Verlaufe der Tollwut tritt zunehmende Entkräftung ein, bei der Schwarzen Wut kommt es zu kurzfristigen, enormen Kraftschüben (KK verdoppelt), die stets von wilder Raserei begleitet werden. Zudem bilden sich bei dieser Erkrankung schwärzliche Schuppen auf der Haut.

Beide Krankheiten sind ansonsten nahezu identisch: Der Betroffene erleidet 1W / 1W+2 / 2W+4 SP am 1. / 2. / 3. Tag, dann 3W6 SP pro Tag für weitere W6+3 Tage. Ab dem vierten Tage sinkt die KK um 1 / 2 / 3 ... Punkte, bis ein Zustand völliger Entkräftung bei getrübttem Bewußtsein erreicht ist (KK auf 0). Wenn der Erkrankte über den Berg ist, bleibt eine permanente Einbuße von 1 Punkt auf seine KK und von W6 Punkten auf die *Sinneschärfe* als bleibende Erinnerung zurück.

Die schwerwiegendste Wahnkrankung ist zweifelsohne die **Lykanthropie** (Stufe 20), über die Sie sich ausführlich im **Bestiarium Aventuricum** bei der Beschreibung der *Werwesen* informieren können.



Seuchen

Die **Zorgan-Pocken** (Stufe 10) sind offensichtlich ein Werk des Namenlosen. Er schickt sie einem Opfer, das er willkürlich bestimmt, danach breitet sich die Seuche schnell durch direkte Ansteckung (bis zu 50%, je nach Dauer des Kontaktes)

von allein aus. Erst ein bis zwei Wochen nach der Ansteckung zeigen sich die zunächst blassen (nicht juckenden) Pocken, die sich innerhalb kurzer Zeit rot färben und nach 13 Tagen eitrig-wässrig aufbrechen. Zunächst ist den Opfern übel, sie müssen sich übergeben und bekommen hohes Fieber. Anschließend schwinden ihnen die Kräfte und sie siechen langsam dahin. Ein kräftiger Fieberschub am dreizehnten Tag besiegelt dann zumeist ihr Schicksal. Ein Erkrankter muß $1W+3$ SP pro Tag hinnehmen, seine KK fällt langsam auf ein Viertel des ursprünglichen Wertes (3. bis 12. Tag), der Fieberschub am 13. Tag verursacht $W20+10$ SP. Sofern ein Opfer diesen überlebt, bleiben häßliche Narben und ein unbändiger Lebenswille zurück (CH: -2, MU: +1 permanent).

Dämonische Siechen

Die widerwärtigsten Krankheiten werden zweifelsohne von Dämonen nach Dere getragen. Ein Beispiel dafür ist die **Dämonenfäule** (Stufe 25) oder auch **Duglumspest**. Nach dem Kontakt mit einem Gehörnten Dämonen (20 auf W20), insbesondere aber für den Beherrscher (16–20 bzw. 11–20 auf W20 bei mißlungener Beherrschungsprobe) kann es zur Erkrankung kommen. Die über mehrere Wochen in verschiedenen Stadien verlaufende Krankheit mit ekelerregendem Krankheitsbild endet stets tödlich und kann ausschließlich vom Verursacher – oder durch göttliches Eingreifen geheilt werden.

Auch über anderes Dämonenwerk, etwa die jüngst im Horasreich grassierende **Rote Keuche** mit einem den Zorgan-Pocken ähnlichem Verlauf, gibt es Berichte. Zahlreiche mysteriöse Erkrankungen mögen ebenso auf dämonischen Einfluß zurückzuführen sein, und man kann nie sicher sein, ob nicht schon morgen eine neue, völlig unbekannte Seuche auf Dere den Tod sät.

NUTZTIERE: PFERDE

Tralopper Riese

Größe:	1,80+W10	+W20	+W10	+0
Gewicht:	550	+150	+100	+0
MU:	15	+2	+2	+2
AT:	11	+1	+1	+2
PA:	6	+1	+1	+2
LE:	50	+20	+10	+5
RS:	1+			
TP:	2W	2W+2	2W+4	2W+6
GS:	5/8	6/10	7/13	7/13
AU:	3/2	4/3	5/3	6/4
MR:	-4	+1	+1	+1
LO:	10	+2	+2	+4
TK:	50	+50	+100	+30
ZK:	x 3			

Paavipony

Größe:	1,15+W6	+2W6	+W6	+2
Gewicht:	200	+100	+50	+0
MU:	10	+4	+2	+1
AT:	10	+1	+1	+0
PA:	8	+1	+1	+1
LE:	25	+10	+5	+5
RS:	1+			
TP:	W6	W6+2	W6+3	W6+4
GS:	2/4	3/6	4/8	5/10
AU:	3/2	6/3	7/5	8/5
MR:	-2	+1	+1	+1
LO:	5	+2	+3	+1
TK:	40	+50	+30	+0
ZK:	x 2			

Goldfelser

Größe:	1,40+W6	+2W6	+W6	+5
Gewicht:	400	+100	+50	+0
MU:	16	+1	+2	+2
AT:	10	+1	+2	+3
PA:	8	+1	+2	+2
LE:	30	+10	+20	+10
RS:	1+			
TP:	W6+2	W6+4	W6+3	W6+4
GS:	7/10	10/11	11/13	11/16
AU:	4/3	5/4	6/5	8/6
MR:	-4	+1	+1	+1
LO:	5	+2	+4	+6
TK:	50	+50	+30	+30
ZK:	x 2			

Shadif

Größe:	1,45+W6	+2W6	+W6	+5
Gewicht:	400	+100	+50	+0
MU:	16	+1	+2	+3
AT:	10	+1	+1	+3
PA:	8	+1	+2	+3
LE:	30	+10	+20	+5
RS:	1+			
TP:	W6+2	W6+4	2W6+3	2W6+5
GS:	7/10	10/11	11/13	12/17
AU:	4/3	5/4	6/5	8/6
MR:	-3	+1	+1	+1
LO:	4	+2	+4	+7
TK:	50	+50	+30	+25
ZK:	x 2			

Tulamide

Größe:	1,47+W6	+W6+2	+W6	+3
Gewicht:	420	+100	+60	+0
MU:	16	+1	+2	+1
AT:	9	+1	+1	+2
PA:	8	+1	+2	+1
LE:	30	+10	+20	+15
RS:	1+			
TP:	W6+2	W6+3	2W6+2	2W6+3
GS:	7/10	11/12	12/14	13/17
AU:	4/3	5/4	7/5	10/7
MR:	-2	+1	+1	+2
LO:	6	+2	+5	+7
TK:	50	+60	+40	+30
ZK:	x 2,5			

Svelttaler Kaltblut

Größe:	1,70+W10	+W20	+W10	+0
Gewicht:	550	+150	+50	+0
MU:	14	+1	+2	+3
AT:	11	+1	+1	+1
PA:	6	+1	+1	+2
LE:	55	+20	+10	+5
RS:	1+			
TP:	2W	2W+2	2W+4	2W+5
GS:	5/7	6/9	7/13	7/13
AU:	3/2	4/3	6/3	7/5
MR:	-3	+1	+1	+1
LO:	10	+2	+2	+5
TK:	50	+50	+100	+25
ZK:	x 3,5			

Nordmähne

Größe:	1,35+W6	+W6+4	+W6	+3
Gewicht:	300	+100	+75	+0
MU:	15	+2	+1	+1
AT:	9	+1	+1	+0
PA:	9	+2	+1	+0
LE:	40	+15	+10	+5
RS:	1+			
TP:	W6+2	W6+4	W6+5	W6+6
GS:	3/7	4/8	6/9	8/12
AU:	3/3	4/4	6/6	8/6
MR:	-6	+2	+1	+1
LO:	10	+3	+3	+3
TK:	40	+100	+20	+20
ZK:	x 3			

Teshkaler

Größe:	1,40+W6	+W6+5	+W6	+5
Gewicht:	300	+100	+80	+0
MU:	16	+2	+1	+1
AT:	9	+2	+1	+1
PA:	10	+2	+1	+0
LE:	45	+15	+10	+5
RS:	1+			
TP:	W+2	W6+4	W6+5	W6+6
GS:	3/7	4/8	8/10	9/13
AU:	3/3	4/4	6/6	9/7
MR:	-3	+1	+0	+1
LO:	11	+2	+2	+3
TK:	50	+100	+20	+20
ZK:	x 3,5			

Orkpony

Größe:	1,20+W6	+W6+2	+W6	+0
Gewicht:	175	+100	+50	+0
MU:	12	+4	+2	+1
AT:	8	+3	+2	+1
PA:	8	+1	+1	+2
LE:	30	+10	+5	+5
RS:	1+			
TP:	W6+1	W6+3	W6+4	2W6+4
GS:	2/4	3/5	4/8	5/10
AU:	3/2	4/3	5/5	6/6
MR:	0	+1	+1	+1
LO:	7	+2	+0	+0
TK:	40	+60	+30	+0
ZK:	x 2			

Langmähnen

Größe:	1,35+W6	+W6+4	+W6	+3
Gewicht:	300	+100	+75	+0
MU:	15	+2	+2	+2
AT:	9	+1	+1	+0
PA:	9	+2	+1	+2
LE:	40	+20	+10	+5
RS:	1+			
TP:	W6+2	W6+4	W6+5	2W6+4
GS:	3/7	4/8	6/9	8/11
AU:	3/3	4/4	6/6	8/7
MR:	-5	+2	+1	+1
LO:	12	+3	+2	+3
TK:	50	+100	+20	+20
ZK:	x 3,5			

Maraskanpony

Größe:	1,22+W6	+W6+3	+W6+1	+4
Gewicht:	250	+100	+50	+0
MU:	17	+2	+2	+3
AT:	9	+2	+1	+0
PA:	10	+1	+1	+2
LE:	35	+15	+10	+5
RS:	1+			
TP:	W6+1	W6+2	W6+4	2W6+3
GS:	2/3	3/5	4/8	6/11
AU:	4/3	6/5	8/7	9/8
MR:	0	+1	+1	+2
LO:	13	+3	+2	+3
TK:	50	+75	+25	+0
ZK:	+ 2,5			

Beilunker Zwergenpony

Größe:	1,23+W6	+W6+4	+W6+2	+3
Gewicht:	200	+100	+50	+0
MU:	16	+2	+1	+3
AT:	9	+1	+1	+0
PA:	11	+1	+2	+1
LE:	35	+10	+10	+5
RS:	1+			
TP:	W6	W6+1	W6+2	W6+3
GS:	2/3	4/6	5/9	7/12
AU:	4/3	6/5	7/6	8/7
MR:	-2	+1	+2	+1
LO:	10	+3	+2	+3
TK:	50	+70	+20	+10
ZK:	x 2			

NUTZTIERE: PFERDE, ESEL UND KAMELE

Ferkina-Pony

Größe:	1,23+W6	+W6+4	+W6+2	+0
Gewicht:	250	+100	+25	+0
MU:	18	+2	+1	+1
AT:	12	+1	+1	+0
PA:	12	+1	+2	+1
LE:	30	+20	+15	+5
RS:	1+			
TP:	W6	W6+2	2W6	3W6
GS:	2/3	4/6	5/8	7/10
AU:	4/3	6/5	7/6	9/8
MR:	-1	+1	+1	+1
LO:	11	+3	+2	+1
TK:	50	+70	+20	+10
ZK:	x 2			

Warunker

Größe:	1,54+W6	+W6+2	+W6	+3
Gewicht:	450	+100	+50	+0
MU:	14	+1	+2	+1
AT:	8	+1	+1	+2
PA:	8	+1	+2	+1
LE:	30	+10	+20	+10
RS:	1+			
TP:	W6+1	W6+3	W6+4	2W6+2
GS:	7/10	10/12	11/14	11/16
AU:	3/3	5/4	7/5	9/7
MR:	-5	+2	+1	+1
LO:	8	+2	+4	+5
TK:	80	+60	+40	+20
ZK:	x 2,5			

Elenviner Vollblut

Größe:	1,49+W6	+W6+2	+W6	+3
Gewicht:	425	+100	+25	+0
MU:	16	+1	+2	+1
AT:	9	+1	+1	+2
PA:	10	+1	+2	+1
LE:	30	+10	+20	+5
RS:	1+			
TP:	W6+1	W6+2	W6+3	2W6+4
GS:	7/10	10/12	11/14	13/16
AU:	3/3	5/4	7/5	8/6
MR:	-3	+1	+1	+1
LO:	5	+2	+3	+5
TK:	80	+40	+40	+10
ZK:	x 2			

Schwarzer Thaluser

Größe:	1,23+2W6	+2W6	+W6	+2
Gewicht:	250	+100	+50	+20
MU:	17	+2	+2	+1
AT:	10	+1	+1	+1
PA:	8	+2	+1	+1
LE:	50	+20	+10	+5
RS:	1+			
TP:	W6+3	W6+5	2W6+1	2W6+2
GS:	2/6	3/7	5/8	7/11
AU:	4/3	5/4	7/6	10/6
MR:	-2	+1	+1	+1
LO:	8	+1	+2	+3
TK:	80	+90	+30	+20
ZK:	x 3			

Mherwati

Größe:	1,02+1W6	+2W6	+W6	+2
Gewicht:	100	+100	+50	+0
MU:	14	+2	+3	+4
AT:	10	+2	+1	+1
PA:	12	+3	+2	+1
LE:	30	+15	+10	+5
RS:	1+			
TP:	W6	W6+2	W6+4	W6+5
GS:	3/4	4/6	5/8	5/9
AU:	4/3	5/4	7/6	10/7
MR:	-3	+1	+1	+1
LO:	10	+3	+3	+4
TK:	50	+70	+30	+10
ZK:	x 3,5			

Grautier

Größe:	1,12+1W6	+2W6	+W6	+2
Gewicht:	120	+100	+50	+0
MU:	15	+2	+3	+4
AT:	9	+2	+2	+1
PA:	11	+3	+2	+1
LE:	35	+15	+10	+5
RS:	1+			
TP:	W6+1	W6+3	W6+4	2W6+2
GS:	3/4	4/6	5/8	6/10
AU:	4/3	5/4	7/6	10/8
MR:	-3	+1	+1	+1
LO:	12	+3	+3	+4
TK:	60	+70	+30	+10
ZK:	x 3,5			

Maultier/Maulesel

Größe:	1,29+2W6	+2W6	+W6	+1
Gewicht:	280	+100	+60	+20
MU:	17	+2	+1	+1
AT:	9	+2	+1	+1
PA:	9	+2	+1	+1
LE:	50	+20	+10	+0
RS:	1+			
TP:	W6+2	W6+4	2W6+2	2W6+2
GS:	3/7	4/9	6/10	8/13
AU:	4/3	6/4	8/6	9/6
MR:	-2	+1	+1	+2
LO:	10	+1	+2	+3
TK:	80	+70	+20	+10
ZK:	x 3			

Qaimuyan

Größe:	1,95+3W6	+2W6+5	+2W6	+3
Gewicht:	600	+150	+100	+25
MU:	12	+2	+2	+1
AT:	7	+2	+2	+0
PA:	7	+1	+1	+1
LE:	45	+20	+10	+5
RS:	1+			
TP:	1W+2	1W+3	1W+4	1W+4
GS:	5/8	6/10	8/12	9/13
AU:	6/2	7/3	9/4	10/5
MR:	-2	+1	+1	+2
LO:	4	+4	+3	+3
TK:	200	+150	+50	+0
ZK:	-			

Quai'Chelar

Größe:	1,85+3W6	+2W6+5	+2W6	+3
Gewicht:	550	+150	+100	+0
MU:	14	+2	+2	+1
AT:	8	+3	+2	+1
PA:	7	+2	+1	+2
LE:	55	+20	+10	+0
RS:	1+			
TP:	1W+3	1W+5	2W+2	2W+3
GS:	5/8	7/11	9/13	10/14
AU:	6/2	7/3	8/4	9/4
MR:	-3	+1	+1	+2
LO:	6	+2	+3	+4
TK:	200	+120	+25	+5
ZK:	-			

Qai'Ahjan

Größe:	1,85+3W6	+2W6+5	+2W6	+3
Gewicht:	500	+150	+100	+0
MU:	7	+2	+2	+1
AT:	8	+2	+2	+0
PA:	8	+1	+1	+0
LE:	35	+20	+10	+0
RS:	1+			
TP:	1W+1	1W+2	1W+3	1W+4
GS:	6/10	8/12	10/14	12/16
AU:	5/2	7/3	8/4	9/4
MR:	0	+1	+1	+2
LO:	5	+2	+3	+4
TK:	200	+120	+20	+0
ZK:	-			

Dromedar

Größe:	1,75+W6	+W6+2	+W6	+3
Gewicht:	400	+100	+75	+0
MU:	13	+1	+2	+2
AT:	8	+2	+2	+1
PA:	8	+2	+1	+1
LE:	35	+20	+8	+2
RS:	1+			
TP:	1W	1W+1	1W+3	1W+4
GS:	4/7	5/8	6/10	8/12
AU:	6/2	7/5	8/6	10/6
MR:	-3	+1	+2	+2
LO:	5	+3	+3	+3
TK:	100	+75	+75	+25
ZK:	-			

Kamah

Größe:	90+W6	+W6+4	+1W6	+3
Gewicht:	125	+75	+25	+0
MU:	15	+1	+2	+3
AT:	5	+2	+2	+1
PA:	8	+1	+1	+2
LE:	25	+20	+5	+0
RS:	2+			
TP:	1W	1W+1	1W+2	1W+4
GS:	3/5	4/7	5/8	6/9
AU:	5/3	7/4	8/6	10/6
MR:	-4	+1	+1	+2
LO:	7	+4	+3	+3
TK:	55	+50	+20	+5
ZK:	x 2			

ANMERKUNGEN ZU REIT- & ZUGTIEREN

Die vier Ausbildungsgrade der Reittiere sind *ungearbeitet*, *unerfahren*, *erprobt* und *geschult* (siehe S. 23ff.) und entsprechen grob auch Lebensabschnitten/Erfahrungsstufen.

MU: Hierzu eine optionale Regel: Wird ein Tier geritten, gehen Sie vom halben angegebenen MU-Wert (aufgerundet) aus und addieren Sie dazu die Hälfte (abgerundet) des TaW-Reiten seines Reiters (ist dieser negativ, wird der MU des Tieres entsprechend gesenkt).

RS: Das für den Kampf *geschulte* Reittier kann eine Rüstung mit einem RS bis zu 3 angelegt bekommen; jedes andere Reit- und Zugtier duldet ab der Ausbildungsstufe *unerfahren* einen RS von 1 (z. B. auch Stalldecken). Verbringt ein Pferd oder Esel den Winter im mittleren oder nördlichen Aventurien, so ist der natürliche RS während der Monate Boron bis Peraine um +1 anzuheben.

AT/TP: TP werden grundsätzlich mit den Hufen erzielt. Will ein Tier beißen, erzielt es die TP eines *erprobten* Tieres; dazu muß ihm eine um +3 erschwerte Attacke gelingen. Ein Reitpferd hat grundsätzlich nur eine AT pro Kampfrunde. Ein angespanntes Zugtier attackiert mit einer AT-Erschwernis von 5.

PA: Eine gelungene PA bedeutet grundsätzlich das *Ausweichen* des Tieres vor einer AT; damit ist sie auch um den jeweiligen RS/BE-Wert der Rüstung (nicht des Fells!) erschwert. Für ein angespanntes Tier benötigt für ist die PA um zusätzlich +5 erschwert.

GS: Die Geschwindigkeit bezieht sich auf etwa 3/4 der möglichen Maximalgeschwindigkeit im Trab bzw. Galopp auf ebenem Gelände und mit normaler Belastung (weniger oder gleich der Tragkraft).

AU: bezieht sich auf Trab/Galopp der vorgenannten GS auf hindernisfreiem, nur mäßig an- und absteigendem Gelände und einer Belastung von weniger oder gleich der TK. Sand und Schnee vermindern die AU um 25 Prozent, Sumpf um 50 Prozent. Werden angegebene **TK**- oder **ZK**-Werte überschritten, senkt sich bei doppelter Belastung die resultierende AU auf 10 Prozent der angegebenen AU.

TK: Die Tragkraft bezeichnet die Belastung eines Tieres in Stein, die es weder langsamer noch weniger audauernd macht als angegeben. Maximal kann ein Tier für kurze Zeit das Zweifache des TK-Wertes tragen.

ZK: Die Zugkraft ist in einem Vielfachen der TK angegeben. Ein Tier kann maximal das Doppelte seines ZK-Wertes von der Stelle bewegen.

**)Die Werte für Maultier/Maulesel sind beispielhafte Durchschnittswerte eines Mischlings aus Schwarzem Thaluser und Warunker. Bei anderen Kreuzungen nehmen Sie bitte die Werte der Elternteile und berechnen*

PREISE FÜR REIT- UND ZUGTIERE

Für jedes Reit- und Zugtier sind vier Angaben über den Preis gemacht, die jeweils für das *ungearbeitete* junge Tier, das *unerfahrene*, das *erprobte* und schließlich für das *geschulte* gelten. Eine weitergehende Erklärung dazu entnehmen Sie bitte dem Kapitel zur **Ausbildung**.

Elch	30	40	150	270
Elefant	70	200	450	800
Elenviner Vollblut ¹	50	70	200	320
Goldfelser ²	50	100	320	550
Grautier	20	30	80	230
Kamah-Kamel	15	25	50	120
Kamel/Dromedar	30	70	250	550
Kamel, Rennkamel ¹	50	110	350	600
Karen ³	25	40	130	220
Langmähne	25	40	150	250
Maraskanpony	25	65	165	300
Maultier/Maulesel ^{3,4}	20	35	120	220
Mherwati	15	25	75	110
Nordmähne	25	40	150	265
Orkpony	15	20	60	120
Paavipony ⁵	20	35	90	220
Schlittenhund ^{1,3,6}	10	25	80	160
Schneedachs ^{3,7}	15	30	90	260
Schwarzer Thaluser	30	50	120	290
Shadif ²	60	110	380	640
Strauß ^{3,8}	10	40	260	500
Svelltaler / Tobimora-Falbe	40	60	140	380
Teshkaler ³	30	50	180	310
Tralopper/Norburger Riese ⁹	55	75	225	525
Tulamide ^{1,3,5}	50	100	300	500
Warunker Pferd, Gestüt ^{1,10}	45	80	220	410
Warunker Pferd, Landschlag ³	30	50	130	310
Warunker Pferd, Rahjaro ¹¹	—	300	450	700
Zugochse, schwer	20	80	100	—
Zugochse, leicht	5	30	70	—

1) Auf der Rennbahn erfolgreiche Tiere erreichen schnell den zehnfachen des üblichen Wertes; 2) ausgebildete Schlachtrösser sind in der Regel nur aus Beutebeständen käuflich zu erwerben; 3) als Gespann erhöht sich der Preis der einzelnen Tiere wie folgt: unerfahren 20%, erprobt 30%, geschult 50% pro Tier; 4) Mindestpreise; je größer der Esel-Pferd-Mischling, desto höher der Preis, maximal das Zweifache des angegebenen; 5) *Magierpferde* beider Rassen, soweit überhaupt käuflich, werden nicht unter dem Doppelten des angegebenen Wertes veräußert; 6) erst als Gespann von mindestens vier Tieren sinnvoll; 7) erst als Gespann von mindestens zwei Tieren sinnvoll; 8) rein arabisches Mode-Zugtier, selten auch Reittier; 9) Tralopper des Weidener Marstalls werden einmal im Jahr, am 13. Phex, auf dem Großen Markt versteigert, wohingegen die (maximal zwei) geschickten Einjährigen als 'götterloses Getier' an diesem Tag an 'Dahergelaufene' verschenkt werden; 10) besonders Botenpferde, Ferdoker Warmblut und ähnliche; 11) als unerfahrene Pferde im Alter von drei Jahren verkauft, der Preis wird zum größten Teil als Spende für den Tempel verstanden; ältere Tiere, die für den Tempeldienst ausgebildet wurden, sind absolut unverkäuflich; angeboten werden für den Verkauf geschulte Rösser (Pferde für die Reitkunst oder als Gespannpaar).

Nicht aufgeführt sind diejenigen Tiere, die in der Regel unverkäuflich sind (Firnponys, Beilunker Zwergenponys, Ferkina-Ponys, Amazonenrösser, Goblinreitschweine, Gildenländer Westwinddrachen ...) und die selten einmal angebotenen Wildtiere, von denen die Haustiere abstammen.

PREISE FÜR TIERBEDARF

Fahrzeuge	Gewicht	Preis
Hunde- oder Ziegenkarren	8 D	
Großer Hundekarren	12 D	
Zweirädriger Karren	18 D	
Leiterwagen, einspännig	30 D	
Planwagen, zweispannig	130 D	
Stoerbrandter, vierspännig	300 D	
Steppenschivone, sechsspännig	1200 D	
Kastenwagen, ein- oder zweispannig	350 D	
Einfacher Einspanner	400 D	
Zweispannige Kutsche	550 D+	
Vierspanner	700 D+	
Reisekutsche, vierspännig	500 D	
6er Ferrara	1500 D+	
Rennkutsche, sechsspännig	1200 D+	
Streitwagen, vierspännig	800 D+	
Hundeschlitten ¹	50 D+	
Reiseschlitten, zwei- oder vierspännig	550 D+	
Kaleschka, dreispännig	900 D+	
Sänfte ²	60 D+	

Fahrzeugzubehör	Gewicht	Preis
Ersatzrad	ab 700	10 D+
Deichsel	2000	5 D+
Ochsen Geschirr	1000	8 S
Hundegeschirr je Hund	80	5 D
Blattgeschirr je Tier ³	1200	2 D+
Kummetgeschirr je Tier ⁴	1500	10 D+
Sänftengeschirr ⁵	800	10 D+
Zaum und Leinen je Tier	150	5 D+
Kutscherpeitsche	40	1 D
Deichselfett	80	6 S
Lederöl	40	7 S

1) auch für Schneedachse, mindestens 4 Hunde oder Dachse; 2) ein Pferd davor, ein Pferd dahinter; 3) nur aus Lederriemen, breiten Lederstreifen (Blättern) und der Zugkette bestehend, ein Rückwärtsfahren ist nicht möglich, geringere Belastbarkeit, meist Stadtkutschen; 4) Lederriemen, Ketten und ein Kummet, das um den Halsansatz des Tieres liegt, Rückwärtsfahren ist möglich, Arbeitsgeschirr; 5) spezielles Tragegeschirr, es ist auch möglich, einen großen Packsattel entsprechend zu modifizieren

Ausrüstung für Tragtiere	Gewicht	Preis
Führhalter mit Strick	60	2 S
Tragegeschirr für Hunde	40	5 S
Packtaschen hierzu, Paar	60	2 D
Packsattel, klein	600	5 D
Packsattel, groß	750	6 D
Packsattel, Kamel	1200	8 D
Packsattel, Elefant	1300	25 D+
Packsatteltaschen, Leder, Paar ⁶	200	2 D+
Packsatteltruhen, Paar ⁷	800	1 D+
Satteldecke	40+	5 S+
Treiberstock	10	1 S+

6) Fassungsvermögen etwa zweimal 2 Faß;
7) Fassungsvermögen etwa zweimal 3 Faß

Reittierzubehör	Gewicht	Preis
Zaum, gebißlos	40	8 S
Zaum, einfach	60	2 D
Zaum, Kandare	80	5 D+
Zügel, einfach	30	1 D
Zügel, verziert	50	5 D+
Reitkissen	160	4 D
Botensattel	600	8 D+
Satteltaschen	80	1 D+
Gestehtsattel	800	12 D+
Rennsattel	240	9 D+
Kamelsattel	1000	5 D+
Prunksattel	700	100 D+
Kunstreitsattel	450	12 D+
Satteldecke	40+	5 S+
Streitroßbrüstung	ab 2000	500 D+
Streitroßdecke	500	20 D+
Reitgerte	20	2 S
Kunstreitgerte	30	4 S+
Sporen, einfach	10	6 S
Sporen, Silber	15	2 D+
Sattelseife	10	2 S

Allgemeiner Bedarf	Gewicht	Preis
Futterbeutel	10	5 H
Hafer	1 Maß	3 K
Hafer, gequetscht	1 Maß	4 K
Futterrüben	40	4 K
Heu	Portion	1 K
Salzlecke	20	1 S
Getreidebällchen	20	1 H
Süßmoos	20	1 S
Einstreu	Ballen	1 K
Stallhalter	40	4 S
Führstrick	20	1 S
Führkette	40	1 D
Stalldecke	200	3 S+
Putzzeug	120	5 S
Ersatzhufeisen	20	2 S
Beschlagswerkzeug	120	3 D
Orbuszaum ⁸	120	2 D+
Orbusleine ⁸	50	1 D
Orbusgurt ⁸	200	2 D+
Schulungsausbilder ⁸	60	1 D+
Orbuspeitsche ⁸	80	8 S

8) zur Reit- und Zugtierausbildung;

Mieten und Tierpflege		
Mietstall ⁹	1 Woche	3 D+
Hunde'pension ^{9, 12}	1 Woche	3 D+
Scheune ¹⁰	1 Woche	1 D
Hundezwinger ¹⁰	1 Woche	7 S
Weide ¹¹	1 Woche	5 S
Ausschneiden ¹³	1 Huf	5 K
Beschlagen	1 Huf	1 S
Hund färben		2 D
'Tierarzt'		5 D+

9) mit Futter und Pflege; 10) mit Futter; 11) reine Wiese mit Tränke; 12) sehr selten, vor allem im Horasreich und in Al'Anfa; 13) auch Klauenschneiden beim Ochsen;

Zubehör f. Hunde und Katzen	Gewicht	Preis
Napf, Holz	20	8 H
Napf, Blech	30	2 S
Halsband, Leder einfach	10	5 H
Halsband, gewirkt	15	1 S
Knechtband, Würger	30	5 S
Maulkorb	30	2 D
Doppelmaulkorb ¹³	50	5 D
Haltegeschirr ¹³	30	2 D
Unterarmschoner, Leder wattiert	60	3 D
Beißhandschuh, Leder wattiert	40	3 D
Leine, Leder einfach	10	5 H
Leine, Leder verziert	15	2 S
Kette mit Pflock, 5 Schritt	100	2 D
Jäckchen, Wams ¹⁴	20	8 S
Pfotenschoner, gewirkt ¹⁴	10	2 S
Haarschleife, Seide	-	5 S
Hunde- oder Katzenkörbchen, Bast	80	3 S
Hundekörbchen, tragbar	80	5 S
Einlage dazu	20	8 H
Beißknochen (1 Stein) ¹⁵	20	2 H
Pastetchen ¹⁶	20	5 S+
Kräuterhalsband, geflochten ¹⁷	5	1 D

13) für Zornbrechter, Orkische Kampfhunde (dringend empfohlen) oder Wehrheimer; 14) für Kleinhunde; 15) notwendig zur Gebißpflege des Hundes wenigstens einmal wöchentlich; 16) für Hunde oder Katzen; 17) gegen Parasitenbefall

NUTZTIERE: HUNDE

Bornländer

MU:	1W	+4	+4
GE:	1W	+4	+5
KK:	1W+2	+7	+3
NG:	1W	-1	-0
HA:	1W+2	-2	-1
RA:	1W+1	-2	-1
JZ:	1W-1	-2	-1
MR:	-5		
LO:	+5		
LE:	1W+1	+10	+10
RS:	1	+1	+0
AT:	5	+3	+3
PA:	0	+3	+2
TP:	1W-3	+4	+2
GS:	7	+3	+0
AU:	30	+20	+10
Fährte:	0	+2	+3
TK:	0	400	800 U
ZK:	0	1200	2400 U

Onjaro-Bracke

MU:	1W+1	+5	+4
GE:	1W+1	+5	+4
KK:	1W	+5	+4
NG:	1W+2	-1	-1
HA:	1W+1	-1	-1
RA:	1W+1	-1	-1
JZ:	1W+3	-1	-2
MR:	-4		
LO:	-2		
LE:	1W	+9	+6
RS:	1		
AT:	5	+5	+2
PA:	0	+2	+2
TP:	1W-2	+2	+2
GS:	8	+2	+2
AU:	30	+20	+15
Fährte:	1W	+5	+5
TK:	0	0	0
ZK:	0	0	0

Siebenwindläufer

MU:	1W	+3	+3
GE:	1W	+5	+5
KK:	1W	+3	+2
NG:	1W+2	-2	-1
HA:	1W+1	-1	-1
RA:	1W+1	-2	-1
JZ:	1W	-1	-1
MR:	-4		
LO:	+2		
LE:	1W	+6	+5
RS:	1		
AT:	4	+3	+2
PA:	3	+1	+1
TP:	1W-3	+2	+2
GS:	10	+3	+3
AU:	30	+10	+10
Fährte:	3	+1	+1
TK:	0	0	0
ZK:	0	0	0

Firnläufer

MU:	1W+1	+5	+5
GE:	1W+2	+7	+4
KK:	1W	+6	+5
NG:	1W	-1	-1
HA:	1W+2	-1	-1
RA:	1W+3	-2	-1
JZ:	1W-1	-1	-1
MR:	-3		
LO:	-1		
LE:	1W+2	+10	+6
RS:	0	+1	+1
AT:	5	+5	+2
PA:	0	+3	+2
TP:	1W-4	+5	+1
GS:	9	+3	+2
AU:	30	+20	+10
Fährte:	0	+3	+2
TK:	0	200	600
ZK:	0	800	1200

Rahjatänzer

MU:	1W	+2	+2
GE:	1W+2	+7	+4
KK:	1W	+2	+2
NG:	1W+4	-1	-1
HA:	1W	-2	-3
RA:	1W	-2	-1
JZ:	1W	-1	-0
MR:	-5		
LO:	+2		
LE:	1W	+4	+5
RS:	1		
AT:	4	+2	+2
PA:	2	+1	+1
TP:	1W	+0	+0
GS:	6	+4	+4
AU:	30		
Fährte:	0	0	0
TK:	0	20	40
ZK:	0	50	100

Schwarzer Ölporter

MU:	1W	+5	+4
GE:	1W	+4	+5
KK:	1W+2	+5	+4
NG:	1W+2	-1	-0
HA:	1W	-2	-1
RA:	1W+2	-2	-1
JZ:	1W-2	-2	-1
MR:	-4		
LO:	+5 ³		
LE:	1W+2	+10	+10
RS:	1	+1	+0
AT:	5	+3	+3
PA:	0	+3	+2
TP:	1W-3	+4	+2
GS:	7	+3	+0
AU:	30	+20	+10
Fährte:	0	+2	+3
TK:	0	400	800 U
ZK:	0	1200	2400 U

Nivesischer Steppenhund

MU:	1W	+5	+4
GE:	1W+2	+4	+4
KK:	1W	+5	+1
NG:	1W+1	-1	-1
HA:	1W+1	-1	-1
RA:	1W+3	-2	-1
JZ:	1W	-1	-1
MR:	-4		
LO:	+0		
LE:	1W	+8	+6
RS:	0	+1	+0
AT:	5	+4	+1
PA:	0	+3	+1
TP:	1W-4	+4	+2
GS:	8	+2	+1
AU:	30	+20	+10
Fährte:	1W	+5	+3
TK:	0	200	400
ZK:	0	500	700

Therengar-Terrier¹

MU:	1W+2	+4	+4
GE:	1W	+6	+4
KK:	1W	+3	+3
NG:	1W+5	-1	-2
HA:	1W+3	-2	-2
RA:	1W	-2	-2
JZ:	1W+1	+0	+0
MR:	-3		
LO:	+0		
LE:	1W	+6	+3
RS:	1		
AT:	6	+5	+2 ²
PA:	1	+1	+1
TP:	1W-2	+2	+2
GS:	7	+3	+2
AU:	30	+10	+10
Fährte:	1W+1	+4	+5
TK:	0	0	0
ZK:	0	0	0

Tuzaker

MU:	1W+1	+4	+4
GE:	1W	+6	+5
KK:	1W	+6	+2
NG:	1W+2	-1	-0
HA:	1W+1	-2	-1
RA:	1W+1	-1	-1
JZ:	1W+1	-1	-1
MR:	0		
LO:	-2		
LE:	1W	+7	+7
RS:	1		
AT:	5	+7	+1
PA:	0	+3	+2
TP:	1W-3	+4	+1
GS:	10	+3	+0
AU:	20	+20	+10
Fährte:	0	0	0
TK:	0	100	200 U
ZK:	0	0	0

NUTZTIERE: HUNDE

Winhaller Wolfsjäger

MU:	1W	+6	+5
GE:	1W+1	+5	+4
KK:	1W	+5	+2
NG:	1W+2	-1	-2
HA:	1W	-1	-1
RA:	1W+1	-1	-1
JZ:	1W+2	-1	-1
MR:	-3		
LO:	+1		
LE:	1W	+9	+4
RS:	1		
AT:	5	+5	+2
PA:	0	+3	+2
TP:	1W-3	+3	+2
GS:	8	+3	+3
AU:	30	+15	+15
Fährte:	1W+1	+4	+7
TK:	0	0	0
ZK:	0	0	0

Zornbrechter Bluthund^{4,5}

MU:	1W+2	+5	+5
GE:	1W+2	+6	+3
KK:	1W+3	+6	+4
NG:	1W	-1	-1
HA:	1W+2	-2	-1
RA:	1W+1	-2	-1
JZ:	1W	-2	-1
MR:	-3		
LO:	-5		
LE:	1W+3	+15	+5
RS:	1		
AT:	7	+5	+2 ⁶
PA:	0	+2	+2
TP:	1W-2	+4	+1W
GS:	7	+3	+3
AU:	30	+20	+20
Fährte:	1W	+4	+4
TK:	0	0	0
ZK:	0	0	0

Mähnenwolf (halbwild)

MU:	10
GE:	12
KK:	10
NG:	8
HA:	5
RA:	7
JZ:	2
MR:	0
LO:	-6
LE:	20
RS:	1
AT:	10
PA:	5
TP:	1W+2
GS:	12
AU:	50
Fährte:	1W+7
TK:	0
ZK:	0

Orkischer Kampfhund (halbwild)

MU:	18
GE:	10
KK:	16
NG:	2
HA:	4
RA:	6
JZ:	9
MR:	-1
LO:	-7
LE:	20
RS:	1+ ⁷
AT:	13
PA:	4
TP:	1W+4
GS:	11
AU:	55
Fährte:	1W+6
TK:	0 0 0
ZK:	0 0 0

Anmerkungen:

1) Um einen Therengar-Terrier zu erziehen müssen jeweils zwei Abrichten-Proben gewürfelt werden; gelingen beide, steigt die LO, mißlingen beide, sinkt die LO, gelingt eine Probe, muß die Lektion beim nächsten Male mit einer weiteren Abrichten-Probe gefestigt werden. Therengar-Terrier lieben zwar Ausflüge (Loyalitätsproben um 5 erschwert), sind aber treue Begleiter bei der Jagd und mutige Kampfgefährten (Loyalitätsprobe um 5 bzw. 10 Punkte erleichtert).

2) Auf der dritten Stufe sind dem Therengar-Terrier gezielte Angriffe möglich: Fällt bei der AT eine 1, so landet er einen Kehlentreffer mit 2W+4 SP.

3) Weiße Berghunde haben gegenüber Zwergen eine um 2 erhöhte LO.

4) Der Zornbrechter Bluthund steigt erst durch Ausbildung eines erfahrenen Hundeführers (Berufsfertigkeit 7+) in die dritte Stufe auf, kann dann eine LO von 25 erreichen. Unausgebildete Zornbrechter, die als Familienhund erzogen werden, sind übrigens lammfromm und können keiner Fliege etwa zu Leide tun ...

5) Der Wehrheimer Bluthund beginnt mit LO: -2, seine KK und TP sind um einen Punkt geringer, GE und GS dagegen um einen Punkt höher.

6) Wird bei drittstufigen Zornbrechern für eine Attacke eine 1 gewürfelt, die nicht pariert wird, hat der Hund einen Kehlenbiß gelandet, der 1W20+5 SP zufügt.

7) Dem Orkischen Kampfhund wird gelegentlich eine zugeschnittene Lederrüstung angelegt, die den RS um 2 Punkte erhöht. Wird für eine Attacke eine 1 gewürfelt, die nicht pariert wird, hat der Hund einen Kehlenbiß gelandet, der 1W20+5 SP zufügt.

PREISTAFEL HUNDE

Die Preise gelten für reinrassige Hunde, die den Zuchtdurchschnitt erreichen. Tiere, die nicht dem geforderten Standard entsprechen, werden mit Preisnachlaß von bis zu 50% abgegeben. Besonders prächtige Hunde erzielen unter Umständen das Doppelte. Reinrassige Mischlinge (sofern es sich um ansprechende Kreuzungen handelt) werden mit einem Preis gehandelt, der zwischen dem halben und dem vollen Mittelwert der beiden entsprechenden Rassepreise liegt. Bunte Mischlinge, die aber deutliche Tendenz zu einer bestimmten Rasse besitzen erzielen etwa ein Viertel von dem, was ein reinrassiges Tier erbringen würde. Einfache Mischlinge, die kaum Rückschlüsse auf die beteiligten Rassen zulassen, kosten zwischen 5 ST und 3 D.

Bornländer	20D
Firnläufer ¹	50D
Nivesischer Steppenhund	20D
Onjaro-Bracke ²	250D+
Winhaller Onjet	120D
Tuzaker Onjet	80D
Rahjatänzer	je nach Farbe
unregelmäßig mehrfarbig	15D
mehrfarbig	25D
weiß	40D
creme ²	80D
rosa ²	150D
Therengar-Terrier	10D
Westküsten-Weißhaar	25 - 40D
schwarze Fehlfarbe davon ³	100D+
Siebenwindläufer ²	je nach Zucht
Schloß-Baliiri-Langhaar	150D+
Goldene Aldare	100D+
König-Khadan-Läufer	200D+
Liebliche Prinzessin Yasmina	80D+
Schwarze Shantalla	120D+
andere Züchtungen	50 - 250D
Schwarzer Olporter	20D
Weißer Berghund	40D
Tuzaker	10D
Winhaller Wolfsjäger	40D
Zornbrechter Bluthund ⁴	150D+
Wehrheimer ²	120D+
Fehlfarben davon ⁵	20 - 80D
Bosparaniel, Trollmops etc. ²	150D+

1) nur im hohen Norden zu erwerben, in Süd- oder Mittelaventurien angebotene Tiere erzielen leicht ein Vielfaches des angegebenen Preises; 2) Abgabe meist nur an Personen von Stand; 3) sehr selten zu erwerben, meist über eine 'Warteliste'; 4) außerhalb Al'Anfas meist zum doppelten Preis angebotene Tiere sind vielfach in Wirklichkeit Wehrheimer; in Al'Anfa ist der Erwerb nur mit Zustimmung eines Bevollmächtigten des Patriarchen erlaubt; 5) im Gegensatz zu den als edel eingestuftten Zeichnungen werden sind Fehlfarben - meist über Zwischenhändler - frei zu erwerben.

NUTZTIERE: KATZEN

Cha ay Zhamorrah

Größe:	10	+1W+4	+0
MU:	1W	+2	+2
IN:	1W	+3	+2
GE:	1W+5	+1	+0
KK:	1W+3	+1	+0
JZ:	4	+2	-1
AT:	10	+2	+1
PA:	11	+2	+1
LE:	1W+6	+4	+4
RS:	1		
TP:	3SP	+1	+1
GS:	8	+1	+1
AU:	20	+30	+10
MR:	2	+2	+2
LO:	4	+2	+1

Aranier

Größe:	12	+1W+5	+0
MU:	1W	+2	+1
IN:	1W	+2	+1
GE:	1W+5	+1	+1
KK:	1W+2	+1	+1
JZ:	4	+1	+1
AT:	8	+2	+1
PA:	10	+2	+1
LE:	1W+7	+4	+4
RS:	1		
TP:	2SP	+2	+1
GS:	6	+2	+1
AU:	20	+20	+10
MR:	-1	+1	+2
LO:	6	+2	+1

Scheunenkatz

Größe:	9	+1W+3	+0
MU:	1W+2	+1	+1
IN:	1W+1	+1	+1
GE:	1W+5	+1	+1
KK:	1W+1	+0	+0
JZ:	2	+1	+1
AT:	10	+1	+1
PA:	9	+2	+1
LE:	1W+6	+4	+4
RS:	1		
TP:	2SP	+2	+2
GS:	6	+2	+0
AU:	20	+25	+5
MR:	0	+2	+1
LO:	6	+2	+2

Hexenkatz

Größe:	14	+1W+5	+0
MU:	1W+1	+2	+1
IN:	1W	+1	+1
GE:	1W+7	+1	+1
KK:	1W+2	+1	+0
JZ:	4	-1	-1
AT:	9	+2	+2
PA:	8	+2	+1
LE:	1W+6	+5	+3
RS:	1		
TP:	2SP	+2	+0
GS:	5	+2	+0
AU:	20	+20	+5
MR:	1	+2	+1
LO:	6	+2	+1

Al'Anfaner

Größe:	14	+1W+5	+0
MU:	1W+2	+1	+0
IN:	1W	+1	+1
GE:	1W+6	+2	+1
KK:	1W+1	+0	+0
JZ:	3	-1	-1
AT:	9	+3	+3
PA:	10	+1	+1
LE:	1W+6	+4	+3
RS:	2		
TP:	3SP	+1	+0
GS:	7	+1	+1
AU:	20	+25	+5
MR:	1	+2	+1
LO:	7	+2	+1

Firunsbärchen oder Burgenkatz

Größe:	9	+1W+2	+0
MU:	1W+3	+2	+1
IN:	1W+1	+2	+1
GE:	1W+1	+1	+0
KK:	1W+1	+1	+0
JZ:	2	+1	+1
AT:	12	+2	+1
PA:	10	+2	+1
LE:	1W+4	+4	+4
RS:	2		
TP:	3SP	+1	+1
GS:	6	+1	+1
AU:	15	+25	+10
MR:	0	+2	+2
LO:	8	+2	+1

Bemerkungen:

Die drei angegebenen Spalten stehen für *junge, unerfahrene* und *erwachsene* Tiere; dies kann grob mit den Stufen 1 bis 3 gleichgesetzt werden.

Größe: Die Größe ist in *Fingern* angegeben, wobei ein *Finger* zwei Zentimetern entspricht.

MU, IN, GE, KK, JZ: Diese Werte stellen hauptsächlich einen Vergleich der Katzen untereinander dar und sind innerhalb der Möglichkeiten der Tiere zu interpretieren – eine noch so geschickte Katze wird nie lernen, ein Schloß zu knacken, aber ohne weiteres einen Sturz aus großer Höhe abfangen oder beim Spurt Haken schlagen können.

Der Jähzorn ist auch als ein Maß für den Spieltrieb der Katze zu sehen (und kann daher gegen die Loyalität stehen)

AT/TP: Trefferpunkte werden grundsätzlich mit den Krallen erzielt. Will eine Katze beißen, erzielt sie die TP eines erwachsenen Tieres; dazu muß ihr jedoch eine um +3 erschwerte Attacke gelingen.

Eine erfahrene Katze hat **zwei** AT pro Kampfunde, einmal mit den Krallen und einmal mit den Zähnen, wenn sie beide AT noch einmal um +4 erschwert.

PA: Eine gelungene Parade bedeutet immer das Ausweichen des Tieres vor einem Angriff; der natürliche Rüstungsschutz zählt dabei natürlich nicht als Behinderung.

GS/AU: Dies ist die maximal erreichbare Geschwindigkeit einer spurtenden Katze; die Ausdauer gibt die Zeit in Sekunden an, die eine Katze normalerweise ihre Spurtgeschwindigkeit beibehalten kann.

NUTZTIERE: RINDER, SCHAFE, ZIEGEN UND SCHWEINE

Bornländer Bunte

MU: 13 AT: 9 PA: 4
LE: 50 RS: 1 TP: 1W+3
GS: 7 AU: 50 MR: -5
LO: 10 Preis: 12 D
TK: 180 ZK: x 2

Warunker Braune

MU: 14 AT: 10 PA: 4
LE: 55 RS: 1 TP: 1W+4
GS: 7 AU: 55 MR: -4
LO: 11 Preis: 14 D
TK: 175 ZK: x 2

Darpatbullen

MU: 16 AT: 10 PA: 6
LE: 50 RS: 2 TP: 1W+4
GS: 6 AU: 100 MR: -6
LO: 9 Preis: 80 D
TK: 200 ZK: x 3,5

Puniner Hornochsen

MU: 14 AT: 9 PA: 6
LE: 45 RS: 2 TP: 1W+4
GS: 6 AU: 120 MR: -5
LO: 10 Preis: 70 D
TK: 220 ZK: x 3,3

Haarige Gepürgsküh

MU: 18 AT: 12 PA: 10
LE: 50 RS: 3 TP: 1W+6
GS: 6 AU: 150 MR: -2
LO: 11 Preis: 30 D
TK: 250 ZK: x 2

Weißer Gadangstiere

MU: 22 AT: 13 PA: 9
LE: 55 RS: 2 TP: 1W+7
GS: 8 AU: 90 MR: -3
LO: 8 Preis: 35 D
TK: 150 ZK: x 2,5

Rashduler Drehhörner

MU: 20 AT: 11 PA: 7
LE: 45 RS: 3 TP: 2W+6
GS: 7 AU: 100 MR: -1
LO: 7 Preis: 25 D
TK: 150 ZK: x 1,5

Premier Männenschaf

MU: 9 AT: 9 PA: 6
LE: 20 RS: 2 TP: 1W+2
GS: 7 AU: 45 MR: -5
LO: 8 Preis: 7 D

Walbergwidder

MU: 12 AT: 12 PA: 11
LE: 25 RS: 2 TP: 1W+4
GS: 8 AU: 35 MR: 1
LO: 2 Preis: 10 D

Eisenwalder Langohrschafe

MU: 10 AT: 9 PA: 7
LE: 18 RS: 2 TP: 1W+2
GS: 7 AU: 35 MR: -4
LO: 6 Preis: 85 S

Phraischafe

MU: 8 AT: 8 PA: 7
LE: 15 RS: 2 TP: 1W+1
GS: 6 AU: 35 MR: -3
LO: 7 Preis: 12 D

Mherwedböcke

MU: 12 AT: 10 PA: 8
LE: 12 RS: 1 TP: 1W+1
GS: 9 AU: 40 MR: -3
LO: 5 Preis: 20 S

Goldfelser Klippziegen

MU: 11 AT: 9 PA: 11
LE: 11 RS: 1 TP: 1W
GS: 8 AU: 45 MR: 0
LO: 4 Preis: 18 S

Bunte Hausschweine

MU: 8 AT: 6 PA: 9
LE: 25 RS: 1 TP: 1W+1
GS: 9 AU: 20 MR: -3
LO: 12 Preis: 5 D

Selemferkel

MU: 9 AT: 7 PA: 12
LE: 14 RS: 2 TP: 1W
GS: 8 AU: 25 MR: -4
LO: 8 Preis: 35 S

Wühlschweine

MU: 12 AT: 9 PA: 12
LE: 18 RS: 2 TP: 1W+1
GS: 8 AU: 30 MR: -6
LO: 7 Preis: 6 D

Bemerkungen:

Die **Kampfwerte** beziehen sich auf gereizte Bullen, Böcke oder Eber – üblicherweise sind alle Nutztiere eher friedfertig. Eine AT wird ein Rind erst einmal durch einen gezielten Tritt versuchen, ein Schwein wird beißen, und Ziegen und Schafe versuchen, mit den Hörnern oder dem blanken Schädel zuzustoßen. Eine gelungene PA bedeutet bei allen Tieren ein erfolgreiches Ausweichen; der natürliche RS wird nicht erschwerend aufgeschlagen. Die TP zählen jeweils für die oben angegebenen Angriffsarten. Für die Werte eines Sturmangriffs lesen Sie bitte im Kapitel über den Kampf mit Tieren nach.

Rinder haben einen GW zwischen 3 und 12 (in einer Herde teilweise deutlich darüber), Widder einen von etwa 5; alle anderen Nutztiere haben einen GW von 0.

TK/ZK: Die Tragkraft ist in Stein angegeben, Zugkraft in einem Vielfachen der Tragkraft. Mit einem gut geschmierten Karren kann ein Ochse sogar bis zum Dreifachen der angegebenen Last ziehen.

Der angegebene **Preis** bezieht sich auf gute Zugochsen, produktive Milchkühe oder gleichwertige andere Nutztiere. Ein Kalb oder eine ältere Kuh kostet oft nur die Hälfte, ein prächtiger Zuchtbulle auch schon einmal das Dreifache bis gar das Zehnfache des angegebenen Preises.

Eine Kuh liefert pro Tag etwa fünf Liter Milch, Ziegen und Schafe deutlich weniger. Die Fleischmenge eines geschlachteten Rindes liegt zwischen 80 und 150 Portionen, die von Schweinen zwischen 30 und 50, die von Schafen um 25 und die von Ziegen um 10

GS/AU: Die GS gibt die Höchstgeschwindigkeit eines Tieres an, die AU, wie lange diese (in Sekunden) durchgehalten werden kann. Die GS von Zugtieren beträgt im allgemeinen 1 bis 3 Schritt pro Sekunde.

Die Landschaften Aventuriens

Die folgenden Tabellen sollen Ihnen einen Überblick über die wichtigsten Geländetypen nebst entsprechender Fauna und Flora geben. Nicht aufgelistet sind reine Kulturlandschaften wie das Liebliche Feld, die Goldene Au von Gareth, das Baburiner Becken, der Balash und die Halbinsel von Al'Anfa.

Erläuterung der verwendeten Begriffe

Gebiet: Geographische Abgrenzung des Geländetypus.

Landschaft: Grobe Beschreibung des Geländetypus und der wichtigsten Merkmale.

Klima: Allgemeine Angabe über Jahresrhythmus, Wind und Wetter und klimatische Besonderheiten.

Bewohner: Die wichtigsten Bewohner des Gebietes, die dort siedeln (manchmal sind Häufigkeitsangaben oder regionale Beschränkungen in Klammern nachgestellt).

Wildvorkommen: Eine generelle Angabe über die Häufigkeit von Tieren (*sehr häufig, häufig, gelegentlich, selten, sehr selten*); diesen Wert benötigen Sie, wenn die Helden auf die Jagd gehen wollen bzw. als Anhaltspunkt dafür, wie oft es zu einer Begegnung mit Tieren oder deren Spuren kommt. (Innerhalb des Gebietes können Sie das Wildvorkommen für eine bestimmte Teilregion um eine Stufe nach oben oder unten korrigieren.) Außerdem erhalten Sie einen groben Überblick über die kleineren, wenig spielrelevanten Tierarten.

Ausgewählte Tiere und Kreaturen: Die wichtigsten (weil mehr oder weniger spielrelevanten) Tiere; fünf Häufigkeitsangaben (*sehr häufig, häufig, gelegentlich, selten, sehr selten*) vertiefen die allgemeine Angabe über das Wildvorkommen. Die angegebenen Werte gelten innerhalb der grundsätzlichen Häufigkeit. Unter *Weitere* sind Tiere angegeben, die sehr selten vorkommen und nicht typisch für die Region sind oder aber nur in

ganz bestimmten Regionen innerhalb des Gebiets vorkommen (das dann in Klammern nachgestellt ist).

Prägende Vegetation: Eine kurze Auflistung der wichtigsten Pflanzen, die für das Landschaftsbild entscheidend sind, meist in Reihenfolge ihrer Auffälligkeit.

Kräutervorkommen: Wie *Wildvorkommen*; Sie benötigen die Angabe, wenn die Helden Kräuter suchen wollen. Selbstverständlich können Sie auch diesen Wert lokal korrigieren.

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen: Wie *Ausgewählte Tiere und Kreaturen*; alphabetisch sortiert.

Besonderheiten: Hier finden Sie Verweise auf spieltechnische Besonderheiten und eventuelle Angaben zu stark abweichenden Lokalgeländetypen.

Für die *Seeregionen* ist die Darstellung verkürzt. Begegnungen sind hier so selten, daß Häufigkeitsangaben keinen Sinn machen. Für die Regionen Offenes Meer, Tiefsee, Küste, Land und Luft sind die Meeres- und Küstenbewohner jeweils nach ungefähre Häufigkeit geordnet.

Ein kleiner Hinweis am Rande: Wenn Sie Ihre eigenen Kräuter, Pflanzen oder Kreaturen ins Spiel bringen wollen, so eignen sich dafür alle Meere, Gebirgsregionen, die südlichen Regenwälder und besonders Maraskan, denn dort sind Teile der Flora und Fauna noch unerforscht. Bedingt gilt dies auch für manche Sumpfreionen oder Teile des Hohen Nordens. Sie sollten jedoch darauf achten, daß es für größere Tiere kaum noch Platz in Aventurien gibt, außerdem sollten selbsterfundene Tiere und Pflanzen in streng begrenzten Regionen vorkommen. Auf diese Weise können Sie verhindern, daß Ungereimtheiten entstehen.

Wenn Sie diesbezüglich eine sprudelnde Phantasie besitzen, schicken Sie die Helden einfach auf eine Expedition zu weitgehend unbekannten Inseln, denn dort können Sie nach Herzenlust Ihre eigene Landschaft kreieren, ohne mit dem offiziellen Quellenmaterial in Konflikt zu geraten.

EWIGES EIS

Gebiet: Nebelzinnen, Eiszinnen, Grimmfrostöde, nördliches Eherne Schwert, Yeti-Land sowie nördlich davon

Landschaft: Eiswüste, Berg- und Küstengletscher, riesige Schneewehen, manchmal Frostschutt (Urgestein); außer im Sommer geschlossenes Packeis auf dem Meer; Nordlicht
Klima: eiskalt, trocken, eisiger Nebel (häufig); im höchsten Norden Polarnacht (20 Stunden); im Winter firunkalt (etwa -25°C) oder Grimmfrost (etwa -50°C), im Sommer kühl, mit nur oberflächlichem Auftauen; Firunsatem (Norden, eiskalt, sehr häufig), Nuianna (Nordwe-

sten, neblig, selten), Blizzard (Norden, grimmfrostig, sehr selten); Vulkantätigkeit (selten)

Bewohner: Firnelfen, Yetis

Wildvorkommen: sehr selten – verschiedene Fischarten (Flußläufe, Seen, Küste), Vogelarten (selten), Nagetiere (sehr selten)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

selten: Firnyaks, Firunsbären, Mammuts, Mastodonten, verschiedene Marder, Schneedachse, Firnluchse, Rauhwölfe, Schneelaurer
sehr selten: Frostwürmer, Gletscherwürmer
weitere: Meerkalb (Küste), Seetiger (Küste), Boronskuttentaucher (Küste)

Prägende Vegetation: keine; Eisflex, Eisigel (alle sehr selten)

Kräutervorkommen: keine

Besonderheiten: Die nächtliche Regeneration ist generell um 2 oder mehr Punkte vermindert, ohne entsprechende Kleidung droht Unterkühlung (bis zu 5W6 SP pro Tag). Sturzgefahr durch Glatteis, Gletscherspalten und Brechen der Eisdecke. Gefahr von Schnee- und Windblindheit und Sonnenbrand. Frischwasser, ja selbst Elixiere drohen zu gefrieren und knapp oder unbrauchbar zu werden. Gefahr des Festfrierens an Metallgegenständen. Am Packeis Gefahr von Abbruch und Abtreiben (bisweilen zig Meilen große Bruchstücke).

NÖRDLICHE TUNDRA

Gebiet: Tief- und Hügelländer nördlich von Ob-lomon, Frisund und Letta, Küste der Grimm-frostöde, Bären-Inseln, einzelne Täler Yeti-lands

Landschaft: flaches oder hügeliges Land, Dauerfrostboden, baumlos, kriechende Vegetation, flache Gewässer (sehr häufig), im Sommer weiträumige Überschwemmungen, im Winter Frostaufbrüche; Nordlichter

Klima: eiskalt, trocken, Nebel (häufig); lange Winternächte; im Winter (etwa 6 Monate) eiskalt bis firunkalt (um -25°C), Sommer nur ca. 50 Tage; Firunsatem (Norden, eiskalt, sehr häufig), Nuianna (Nordwesten, neblig, selten)

Bewohner: Nivesen, Orks, Mittelländer (gelegentlich)

Wildvorkommen: selten – verschiedene Fischarten (Flußläufe, Seen, Küste), Vogelarten (selten), Nagetiere (selten) und Insekten (im Winter sehr selten, im Sommer häufig)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

häufig: Elche, Ratten, Wolfsratten, Rauhwölfe
gelegentlich: Firnyaks, Karene, Schneedachse, Firnluchse

selten: Firunsbären, Mammuts, Mastodonten, Blaufüchse, Schneelaurer

sehr selten: Frostwürmer, Gletscherwürmer
weitere: Karene, Pfeifhasen, Sturmfalken, Steppentiger, Steppenhunde, Silberwölfe, Meerkälber (Küste), Seetiger (Küste)

Prägende Vegetation: Sturmkriecher, Wollgras, Karenflechten, Eislandmoos; Krüppel- und Zwergbäume (selten)

Kräutervorkommen: selten

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

gelegentlich: Bunter Mohn

selten: Talaschin

sehr selten: Vierblatt, Wirselskraut

Besonderheiten: Die nächtliche Regeneration ist generell um 1 oder 2 Punkte vermindert, ohne entsprechende Kleidung droht Unterkühlung (W3 bis 2W6 SP pro Tag).

Manche abgeschlossenen Gebiete des Ewigen Eises (Bären-Inseln, einzelne Täler Yeti-lands und der Eiszinnen) gelten dank Vulkanen und Geysiren als Tundra.

NÖRDLICHE GRASLÄNDER UND STEPPEN

Gebiet: Thorwal-Region (offenes Land), Olportsteine, Messergrassteppe, Biundavar (Svellttal: offenes Land), Einhorngras, Alderhaag (Riva), Grüne Ebene, Goblinda (Gerasim), Brydja-Steppe sowie alle weiteren Steppen südlich der Linie Riva-Paavi und nördlich der Linie Salza-Vallusa

Landschaft: windiges gelb-grünes Grasland

mit Kraut, Stauden und einzelnen Sträuchern; Gewässer (häufig, außer Messergrassteppe)

Klima: im Sommer trocken, im Winter eiskalt; Firunsatem (Norden, eiskalt, sehr häufig), Nuianna (Nordwesten, neblig, sehr selten)

Bewohner: Menschen, Orks, Goblins, Steppenelfen (Einhorngras, Grüne Ebene), Oger (selten)

Wildvorkommen: gelegentlich – verschiedene Fischarten (Flußläufe, Seen), Vogelarten (gelegentlich), Nagetiere (gelegentlich), Amphibien (gelegentlich) und Insekten (Sommer, häufig)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

sehr häufig: Karene, Karnickel, Steppenhunde
häufig: Pfeifhasen, Gelbfüchse, Ratten, Silberwölfe

gelegentlich: Elche, Steppenrinder, Stinkmarder, Rotluchse, Kvillottern, Nesselvipern, Trappen, Klippechsen

selten: Halmar-Antilopen, Mammuts, Blaufalken, Blaufüchse, Vielfraße, Warzennashörner, Steppentiger, Firnluchse, Wolfsratten, Scheinbasiliken

sehr selten: Sturmfalken, Feuermolche, Horn-drahen

weitere: Firunshirsche, Rotpüschel, Orkland-hörnchen, Todeshörnchen, Rebhühner, Berg-adler, Borkenbären, Orklandbären, Schneedachse, Wollnashörner, Gabelschwänze, Habichte, Rauhwölfe, Grimwölfe, Saguraspinnen, Smaragdspinnen, Schneelaurer, Greife

Prägende Vegetation: Gras: Schwingel, Windhalm, Einhorngras (ebenda); Blumen: Schafgarbe, Bocksbart, Kratzdistel, Klette, Butterblume, Krokus, Malve, Flockenblume, Taubnessel; Sträucher: Heidelbeere, Barbaritze, Ginster, Hartriegel

Kräutervorkommen: selten

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

häufig: Bunter Mohn, Wirselskraut

gelegentlich: Gulmond, Messergras, Shurinstrauch, Tarnele, Vierblättrige Einbeere, Zwölfblatt

selten: Klippenzahn, Tigermohn

sehr selten: Alraune, Joruga, Madablüte, Naftanstaude, Thonnys

weitere: Donf (Flußauen; sehr selten), Egel-schreck (Flußauen; selten), Eitriger Kröten-schemel (Flußauen), Grüne Schleimschlange (Flußauen; sehr selten), Orklandbovist (Svellttal, Andergast; sehr selten), Roter Drachenschlund (Flußauen; sehr selten), Traschbart (Flußauen; selten)

Besonderheiten: Im Winter ist die nächtliche Regeneration um 1 Punkt vermindert, ohne entsprechende Kleidung droht dann Unterkühlung (W3 bis 2W6 SP pro Tag).

Flußläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus.

NÖRDLICHES HOCHLAND

Gebiet: Orkschädelsteppe und Gjalsker Hochland sowie Firunswall, Rhorwed, Blutzinnen, Thaschberge, nördl. Steineichenwald, Flanken der Gr. Olochta, Hjalldorberge, Graue Berge

Landschaft: Strauchsteppe und Heide mit Grasflecken und Waldinseln, umgeben von Zweitausendern; graues Urgestein, durchsetzt mit rötlichem Eisenerzrost; Gewässer (selten)

Klima: im Sommer trocken und warm, im Winter eiskalt; mäßiger Nordwind (kalt, häufig); bis-weißen Steppenbrände im Sommer

Bewohner: Orks, Oger (gelegentlich), Goblins (selten), Thorwaler (Nordosten), Mittelländer (sehr selten)

Wildvorkommen: gelegentlich – verschiedene Fischarten (Flußläufe, Seen), Vogelarten (selten), Amphibien (gelegentlich), Nagetiere (gelegentlich) und Insekten (häufig)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

sehr häufig: Orklandkarnickel

häufig: Orklandhörnchen, Gelbfüchse, Ratten
gelegentlich: Rotpüschel, Stinkmarder, Wiesel, Grimwölfe, Fledermäuse, Klippechsen

selten: Todeshörnchen, Wühler, Trappen, Orklandbären, Schreckkatzen, Sonnenluchse, Schädeleulen, Wolfsratten, Scheinbasiliken, Rauhwölfe, Harpyien

sehr selten: Königsadler, Borkenbären, Sturmfalken, Wollnashörner, Steppentiger, Feuermolche

weitere: Halmar-Antilopen, Blaufalken, Mammuts, Riesenaffen, Schneelaurer, Rotluchse, Rotfüchse, Silberwölfe (Rhorwed), Smaragd-spinnen, Höhlenspinnen, Horn-drahen, Greife, Einhorn

Prägende Vegetation: Sträucher: Blutdorn, Wacholder, Ginster, Geißblatt, Moorbeere; Gras: Silbergras; Blumen: Heidekraut, Klee, Habichtskraut, Klette, Kugeldistel, Kamille

Kräutervorkommen: selten

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

gelegentlich: Bunter Mohn, Klippenzahn, Orklandbovist

selten: Basilamine, Gulmond, Messergras, Shurinstrauch, Tarnele, Traschbart, Wirselskraut

sehr selten: Alraune, Gulmond, Naftanstaude, Vierblatt, Zwölfblatt

weitere: Eitriger Kröten-schemel (Flußauen; selten), Grüne Schleimschlange (Flußauen; selten)

Besonderheiten: Im Winter ist die nächtliche Regeneration um 1 Punkt vermindert, ohne entsprechende Kleidung droht dann Unterkühlung (W3 bis 2W6 SP pro Tag). Flußläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus. Die Große Olochta umfaßt zahlreiche Viertausender; oberhalb der Baumgrenze existieren kaum Flora und Fauna (vgl. auch *Andere mittelländische Gebirge*).

KALKGEBIRGE

Gebiet: nord- und mittellavendurische Gebirge aus Kalkstein und Marmor (Ehernes Schwert, Raschtulswall, Westseite der Hohen Eternen), Kalk (Finsterkamm, Trollzacken, Walberge, Phecanowald), Kreide (Windhagberge) und Feuerstein (Westseite der Goldfelsen) oberhalb des dichten Bergwaldes (1.000 bis 1.500 Schritt)

Landschaft: schroffe, aber malerische Felsformen, Zacken, Hörner, Kegel und Pyramiden (etwa 2.500 Schritt, Marmorgebirge 5.000 bis 10.000 Schritt – also oberhalb der Wolken-deckel); Steilwände, zerklüftete, kahle Hochflächen, Gewässer (selten), geringer Bewuchs, Höhlen (häufig); Baumgrenze: 1.500 Schritt, im Süden 2.000 Schritt; Sommerschneegrenze: Marmorgebirge ab 3.000 bis 4.000 Schritt vergletschert

Klima: tagsüber Talwind (bergauf), nachts Bergwind (bergab); Ehernes Schwert: Drachenodem (Norden, aschenhaltig, gelegentlich); Westen: Beleman (Westen, mäßig, sehr häufig); Perlenmeer: Tobrische Brise (Nordwesten, kalt, häufig); Zentrum: wechselnder Wind

Bewohner: Menschen (selten), Zwerge (selten), Goblins (selten), Trolle (Trollzacken, sonst selten), Ferkinas (Raschtulswall), Oger (selten), Orks (Finsterkamm)

Wildvorkommen: selten – verschiedene Fischarten (Bäche), Vogelarten (häufig), Amphibien (selten), Nagetiere (sehr selten) und Insekten (selten)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

häufig: Gebirgsböcke

gelegentlich: Bergadler

selten: Königsadler, Blaufalken, Sturmfalken, Berglöwen, Ratten, Grimwölfe, Harpyien

sehr selten: Rotluchse, Höhlendrachsen

weitere: Wühlschrate, Walbergwidder (Walberge), Höhlenbären (nur nördliche Gebirge), Sonnenluchse, Fledermäuse, Vampirfledermäuse, Wolfsratten, Riesenalken (Ehernes Schwert), Rote Marane (Ehernes Schwert, Walberge), Große Schröter, Horndrachsen, Schneelaurer (nur nördliche Gebirge), Hippogriffe, Riesenlindwürmer (Ehernes Schwert), Kaiserdrachsen

Prägende Vegetation: bis Baumgrenze: Lärche, Zirbelkiefer, Firunföhre; *Almregion:* Latsche, Barbaritze, Heidekraut, Almrausch, versch. Enzian, Edelweiß, Almgras; *oberhalb der Schneegrenze:* Krustenflechten

Kräutervorkommen: selten

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

gelegentlich: Talaschin

selten: Bleichmohn, Gulmond

sehr selten: Eitriger Krötenschemel, Grauer Mohn, Madablüte, Vierblättrige Einbeere, Tarnele, Wirselskraut, Zwölfblatt

weitere: Feuermoos und Efferdsmoos (Höhlen; selten), Joruga (Windhagberge, Finster-

kamm; selten), Nothilf (Nördliche Gebirge; sehr selten), Phosphorpilz (Höhlen; selten), Thonnys (Nördliche Gebirge; sehr selten), Traschbart (Nördliche Gebirge; selten), Atan-Kiefer (Ehernes Schwert; selten), Vragieswurzel

Besonderheiten: Im Winter, nächstens sowie generell oberhalb der Baumgrenze ist die nächtliche Regeneration um 1 oder 2 Punkte Punkte vermindert, ohne entsprechende Kleidung droht dann Unterkühlung (bis zu 5W6 SP pro Tag). Beachten Sie die generellen Geländemodifikationen im Kapitel **Schwertstreich und Prankenhie**.

Im Winter herrscht Gefahr von Schnee Brettern und Lawinen (gelegentlich). Im Hochgebirge Sturzgefahr durch Gletscherspalten sowie Gefahr von Schnee- und Windblindheit und Sonnenbrand.

Der Unterlauf von Bächen zeichnet sich durch höheres Tier-, Pflanzen- und Kräutervorkommen aus. Wildwasser, Wasserfälle und unterirdischer Verlauf im Ober- und teilweise im Unterlauf.

ANDERE MITTELLÄNDISCHE GEBIRGE

Gebiet: zwergische Urgesteinsmassive (Ingrakuppen, Eisenwald, Amboß, Koschberge, Beilunker Berge sowie Drachensteine) und Schiefergebirge (Schwarze, Rote und Gelbe Sichel, Salamandersteine) oberhalb des dichten Bergwaldes (etwa 1.500 Schritt)

Landschaft: Urgestein: ausgedehnte Massive und Stöcke (bis 4.000 Schritt) aus schwerem, glitzerndem Granit, Basaltvorkommen, Gipfelgletscher, Wolkenhauben; Schiefer: abgerundete, aus der Nähe bizarre Formen, Türme, Tafeln und Schluchten mit sichtbar aufeinanderliegenden Platten (etwa 2.500 Schritt, wenige vergletscherte Fünftausender); allgemein: große Schutthalde, grüne Almen, Gewässer, vor allem Bergseen (häufig); Baumgrenze: 1.500 bis 2.000 Schritt; Sommerschneegrenze: 3.000 Schritt

Klima: tagsüber Talwind (bergauf), nachts Bergwind (bergab); Westen: Beleman (Westen, mäßig, sehr häufig); Osten: Tobrische Brise (Nordwesten, kalt, häufig)

Bewohner: Zwerge, Menschen (selten), Goblins (Schiefergebirge, sonst selten), Trolle (selten), Oger (selten)

Wildvorkommen: selten – verschiedene Fischarten (Bäche, Seen), Vogelarten (gelegentlich), Amphibien (gelegentlich), Nagetiere (selten) und Insekten (selten)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

häufig: Gebirgsböcke

selten: Königsadler (Koschberge), Sturmfalken, Blaufalken, Berglöwen, Ratten, Grimwölfe, Harpyien

sehr selten: Wühlschrate, Höhlenbären (Schiefergebirge), Rotluchse

weitere: Bergadler, Sonnenluchse, Fledermäu-

se, Vampirfledermäuse, Wolfsratten, Große Schröter, Hippogriffe, Höhlendrachsen, Riesenlindwürmer (Salamandersteine)

Prägende Vegetation: bis Baumgrenze: Lärche, Zirbelkiefer, Firunföhre, Grünerle; *Almregion:* Latsche, Barbaritze, Almrausch, Edelweiß, Krokus (nur Beilunker Berge), Almgras; oberhalb der Schneegrenze: Krustenflechten

Kräutervorkommen: selten

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

gelegentlich: Talaschin

selten: Bleichmohn, Gulmond

sehr selten: Eitriger Krötenschemel, Grauer Mohn, Madablüte, Tarnele, Vierblättrige Einbeere, Vragieswurzel, Wirselskraut, Zwölfblatt

weitere: Feuermoos und Efferdsmoos (Höhlen; selten), Joruga (Koschberge; selten), Nothilf (Nördliche Sichel; sehr selten), Phosphorpilz (Höhlen; selten), Schleimiger Sumpfknocher (Rote Sichel; sehr selten), Thonnys (Nördliche Sichel; sehr selten), Traschbart (Zwergengebirge; selten)

Besonderheiten: Im Winter sowie nächstens und generell oberhalb der Baumgrenze ist die nächtliche Regeneration um 1 oder 2 Punkte Punkt vermindert, ohne entsprechende Kleidung droht dann Unterkühlung (bis zu 5W6 SP pro Tag). Gefahr von Steinschlag (häufig). Beachten Sie die generellen Geländemodifikationen im Kapitel **Schwertstreich und Prankenhie**.

Im Winter herrscht Gefahr von Schnee Brettern und Lawinen (selten). Im Hochgebirge Sturzgefahr durch Gletscherspalten sowie Gefahr von Schnee- und Winubindheit und Sonnenbrand.

Im Schiefer ist Klettern generell um 3 Punkte erschwert.

Der Unterlauf von Bächen zeichnet sich durch höheres Tier-, Pflanzen- und Kräutervorkommen aus. Wildwasser im Ober- und teilweise im Unterlauf.

NÖRDLICHE WÄLDER (WESTKÜSTE)

Gebiet: Wälder an Ingval und Tommel (Nostris, Andergast, Winhall), Waldflecken der Thorwal-Region, des Gjalsker Hochlandes, des Orklandes und des Svelttales

Landschaft: Mischwald, alle Waldarten, mäbiges Unterholz, dichtes Kraut; Gewässer (häufig, außer Orkland); Holzschneisen (gelegentlich), Kahlschläge (selten)

Klima: im Sommer gemäßigt, im Winter feucht und schneereich; Westwind (mäßig stark, sehr häufig)

Bewohner: Thorwaler, Mittelländer, Orks, Goblins (selten), Oger (selten)

Wildvorkommen: häufig – verschiedene Fischarten (Flußläufe, Seen, Küste), Vogelarten (häufig), Nagetiere (sehr häufig), Amphibien (gelegentlich) und Insekten (häufig)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

sehr häufig: Karnickel, Wildschweine

häufig: Rehe, Streifendachse, Wiesel, Wolfsratten, Waldwölfe

gelegentlich: Kronenhirsche, Rotpüschel, Kaiserhörnchen, Orklandhörnchen, Fledermäuse, Rotfuchse, Rotluchse, Stinkmarder, Grimwölfe, Waldspinnen, Große Schrüter

selten: Wühler, Auerochsen, Baumbären, Vielfraße, Habichte, Schleiereulen, Waldlöwen, Wildkatzen

sehr selten: Höhlenbären, Sturmfalken, Schädeleulen, Nachtwinde, Vampirfledermäuse, Smaragdspinnen, Baumdrachen

weitere: Waldschrate, Pfeifhasen, Fasane, Auerhühner, Biber (Flußläufe), Riesenaffen, Borkenbären, Blaufüchse, Wollnashörner, Silberlöwen, Höhlenpanther, Ratten, Saguraspinnen, Gruftasseln, Riesenamöben, Feuermolche (Flußläufe), Horndrachen, Tatzelwürmer, Grubenwürmer, Einhörner, Höhlendrachen

Prägende Vegetation: Weißtanne, Steineiche, Schwarzfichte (Süden), Rotbuche (Süden), Roßkastanie (gelegentlich), Spinnendorn, Heidelbeere, Weißdorn, Brennessel (Flüsse), verschiedene Farne, Knäuelgras, Schratmoos (Bäume), Waldmoos

Kräutervorkommen: gelegentlich

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

häufig: Träschbart, Vierblättrige Einbeere, Zwölflblatt, Zunderschwamm

gelegentlich: Basilamine, Joruga, Tarnele, Ulmenwürger

selten: Gulmond, Klippenzahn, Pestsporenpilz, Waldwebe

sehr selten: Alraune, Belmart, Efeuer, Eitriger Krötenschemel, Orklandbovist, Roter Drachenschlund, Shurinstrauch, Thonnys

weitere: Carlog (Flußauen; selten), Mibelrohr (Nostris: Flußauen; gelegentlich), Wirselskraut (Flußauen; selten)

Besonderheiten: Flußläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus.

NÖRDLICHE WÄLDER (TAIGA)

Gebiet: Wälder der Salamandersteine, am Kvill und am Oblomon, Waldflecken im Alderhaag (Riva), der Grünen Ebene und bis Uhdenberg

Landschaft: Oblomon: feuchter Auwald, lichter Laubwald; Kvill: Nadelurwald, schattig, Bergwald (gelegentlich), dichtes Unterholz; allgemein: flache Gewässer (häufig), Süden und Osten: Berge aus Schiefer

Klima: mäßig feucht (häufig Nebel); im Sommer gemäßigt (farbenprächtiger Elfenommer); im Winter eiskalt (vor allem am Oblomon)

Bewohner: Elfen, Mittelländer, Goblins, Oger, Orks (selten)

Wildvorkommen: sehr häufig – verschiedene Fischarten (Flußläufe, Seen), Vogelarten (häufig), Nagetiere (sehr häufig), Amphibien (häufig) und Insekten (gelegentlich)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

sehr häufig: Karnickel, Wildschweine

häufig: Kaiserhörnchen, Pfeifhasen, Wiesel, Waldwölfe

gelegentlich: Rebhühner, Fledermäuse, Stinkmarder, Rotluchse, Wildkatzen, Habichte, Schädeleulen, Kvillottern, Ratten, Wolfsratten, Rauhwölfe, Waldspinnen

selten: Firunshirsche, Kronenhirsche, Biber, Blaufüchse, Streifendachse, Schleiereulen, Waldlöwen, Sonnenluchse, Vampirfledermäuse

sehr selten: Auerochsen, Borkenbären, Rotfuchse, Nachtwinde, Silberlöwen

weitere: Waldschrate, Elche, Fasane, Sturmfalken, Schwarzbären, Vielfraße, Schneedachse, Wollnashörner, Höhlenpanther, Grimwölfe, Höhlenspinnen, Saguraspinnen, Große Schrüter, Riesenamöben, Horndrachen, Grubenwürmer, Einhörner, Hippogriffe, Baumdrachen, Höhlendrachen

Prägende Vegetation: Oblomon (Auwald): Birke, Lärche, Hasel, Heidelbeere, Goldnessel, Lavendel, Butterblume, Reihergras, Klette; Kvill (Nadel-Urwald): Blautanne, Efeu, Brombeere, Schachtelhalm, versch. Farne, Waldmeister, Knäuelgras, Waldmoos; allgemein: Schratmoos (Bäume)

Kräutervorkommen: häufig

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

häufig: Tarnele, Vierblättrige Einbeere, Waldwebe, Zunderschwamm, Zwölflblatt

gelegentlich: Alraune, Gulmond, Belmart, Ulmenwürger, Träschbart

selten: Efeuer, Eitriger Krötenschemel, Nothilf, Roter Drachenschlund, Shurinstrauch, Thonnys, Wirselskraut

sehr selten: Joruga, Pestsporenpilz, Satuariensbusch, Wirselskraut

weitere: Schleimiger Sumpfknoterich (Bergänge der Roten Sichel)

Besonderheiten: Flußläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus.

Die Salamandersteinwälder sind großteils so dichter Urwald, daß sie nur mit Hauwerkzeugen oder auf Elfenpfaden durchquert werden kann. Bei mehr als eintägigem Marsch kann es zu Orientierungsproblemen kommen.

NÖRDLICHE WÄLDER (BORNLAND)

Gebiet: Drachensteinwälder, Bornwald, Nornjald (Bjaldorn, Notmark), Nordwalser Höhen, Überwals, andere Wälder des Bornlands, Lettawälder, Täler des Ehernes Schwerts

Landschaft: dichter Nadelwald, schattig, Bergwald (häufig), wenig Unterholz, wenig Kraut; Gewässer (gelegentlich); häufig durch Schnebruch gezeichnet; Holzschneisen (gelegentlich im Bornland);

Klima: trocken; im Winter firunkalt (um -25°C); mäßige Winde (Nordwesten bis Nordosten, kalt, sehr häufig)

Bewohner: Nivesen (Norden), Mittelländer, Goblins (Sichelgebirge und Bornland), Oger (Sichelgebirge)

Wildvorkommen: sehr häufig – verschiedene Fischarten (Flußläufe, Seen), Vogelarten (häufig), Nagetiere (häufig), Amphibien (gelegentlich) und Insekten (gelegentlich)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

sehr häufig: Silberböcke, Wildschweine, Pfeifhasen, Wiesel

häufig: Biber, Fledermäuse, Wolfsratten, Rauhwölfe, Waldwölfe

gelegentlich: Elche, Rehe, Sumpfrantzen, Blaufüchse, Stinkmarder, Streifendachse, Sonnenluchse, Ratten, Vampirfledermäuse, Waldspinnen

selten: Firunshirsche, Auerochsen, Bussarde, Habichte, Nachtwinde, Schädeleulen, Schleiereulen, Rotluchse, Große Schrüter

sehr selten: Schwarzbären, Vielfraße, Schneedachse, Waldlöwen, Wildkatzen

weitere: Waldschrate, Kronenhirsche, Rebhühner, Riesenaffen, Höhlenbären, Sumpfratten, Höhlenspinnen, Gruftasseln, Riesenamöben, Tatzelwürmer, Einhörner, Schneelaurer

Prägende Vegetation: Schwerttanne, Walnußbaum (am Walsach), Weißdorn, Ogerbeerenranke, Brennessel (an Flüssen), verschiedene Farne, Butterblume (an Flüssen), Perlgras, Schratmoos (an Bäumen), Waldmoos

Kräutervorkommen: häufig

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

häufig: Ulmenwürger, Vierblättrige Einbeere, Zunderschwamm

gelegentlich: Efeuer, Waldwebe

selten: Alraune, Belmart, Eitriger Krötenschemel, Gulmond, Pestsporenpilz, Schleimiger Sumpfknoterich, Tarnele, Zwölflblatt

sehr selten: Joruga, Nothilf, Roter Drachenschlund, Satuariensbusch, Thonnys, Wirselskraut

weitere: Wasserrausch (Flußauen)

Besonderheiten: Während des Winters ist die nächtliche Regeneration um 1 Punkt vermindert, ohne entsprechende Kleidung droht dann Unterkühlung (W3 bis 2W6 Schadenspunkte pro Tag).

Flußläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus.

Der Bornwald ist großteils so dichter Urwald, daß er nur mit Hauwerkzeugen durchquert werden kann.

NÖRDLICHE SÜMPFE, MARSCHEN UND MOORE

Gebiet: Sümpfe: Sveltsümpfe, Nebelmoor, Totenmoor; Marschen: Brinasker Marschen (Enqui), Havener Marschen, Muhrsäpe (Delta des Großen Flusses), Misa-Auen, Mendenische Sümpfe; Moore: Hochmoore des Bornlandes, kleinere Moore der Thorwalregion, des Gjalsker Hochlandes, der Taiga, der Lettawälder, am Thuran-See, Tobriens (z.B. Schnattermoor, Eichmoor), im Reichsforst ...

Landschaft: Sumpf: ständig mit Wasser getränkter Boden, Schilf, Mooraugen (fauliges schwarzes Wasser), Sumpfgas; Marschland: Sümpfe mit bis zu 20 Meilen Gezeitenzone, Brackwasser, Priele; Moor: kniehocher Torfschicht, feucht; im Winter allgemein fester Boden

Klima: Nebel in Herbst und Frühjahr sehr häufig, zu anderen Jahreszeiten gelegentlich; in den Brinasker und Havener Marschen häufig Seewind

Bewohner: je nach Gegend: Mittelländer (selten), Goblins (selten), Echsenmenschen (selten)

Wildvorkommen: selten – verschiedene Insekten (häufig), Fischarten (Tümpel), Vogelarten (gelegentlich), Amphibien (sehr häufig) und Nagetiere (selten)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

sehr häufig: Moskitos

häufig: Sumpfratten, Sumpfechsen

gelegentlich: Biber, Sumpfrantzen, Fledermäuse, Feuermolche, Klippechsen, Riesenspringegel, Sumpfeigel

selten: Morfus, Borbarad-Moskitos

sehr selten: Grubenwürmer, Zwergkrakenmolche

Prägende Vegetation: Sumpf: Boronsweide, Schilf, Riedgras, Froschlöffel, Pfeilkraut, Wasserpest; Marschland: Kaauvilgras, Blutalgen (selten); Moor: Schwarzerle, Wollgras, Sumpfdotterblume, Sonnentau, Gagelstrauch, Faulbaum, Kratzdistel; allgemein: Torfmoos

Kräutervorkommen: gelegentlich

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

häufig: Donf, Grüne Schleimschlange

gelegentlich: Egelschreck, Eitriger Krötenschemel, Pestsporenpilz, Rahjalieb, Tarnele, Traschbart

selten: Morgendornstrauch, Schlinggras

sehr selten: Alraune, Iribaarsilie, Schleimiger Sumpfknotenerich, Vierblatt, Wirselskraut, Zwölfblatt

weitere: Carlog (Havener Marschen; gelegentlich), Mibelrohr (Havener Marschen; selten), Neckerkraut (Havener Marschen; sehr selten)

Besonderheiten: Im Winter ist die nächtliche Regeneration um 1 Punkt vermindert, ohne entsprechende Kleidung droht dann Unterkühlung (W3 bis W6 SP pro Tag). Gefahr von

Sumpflöchern und Faulseen (überwachsener Schlamm), im Nebelmoor und Totenmoor sehr häufig, in anderen Gebieten gelegentlich. Beachten Sie die generellen Geländemodifikationen im Kapitel **Schwertreich und Prankenrieb**. Begegnung mit Irrlichtern im Nebelmoor und Totenmoor häufig, sonst selten. Frischwasser droht knapp zu werden. Gefahr der Ansteckung mit Brabaker Schweiß.

Bei mehr als eintägigem Marsch kann es zu Orientierungsproblemen kommen, der schwere Boden zehrt an den Kräften (nächtl. Regeneration um 1, dann 2 ... Punkte vermindert).

MITTELLÄNDISCHE GRASLÄNDER, HEIDE UND STEPPE

Gebiet: offenes Land südlich der Linie Salza-Vallusa und nördlich der Linie Neetha-Grangor-Zorgan; insbesondere Nostrische Senke, Seenland (Nostria/Albernia), Abagund (Albernische Heide), Isenhag (Elenvina), Gratenfelder Land, Caldaia (Ragath), Dämonenbrache, Silkwiesen, Breitenau, Hollerheide, Weidener Land, Menzheimer Au, Sichelstieg, Nord- und Südtobrien, Ostardpatien, Warunkei, Radromtal, Rulat, Tisal & Efferdstränen, Zyklopeninseln, Kabashpforte, Dröler Mark sowie verbliebene wilde Grasländer des Lieblichen Feldes (vor allem im 'Wilden Süden'), Phecadiens, Almadas, der Rakulahügel, der Goldenen Au von Gareth, Eslamsgrunds, am Ochsenwasser, um Perricum, des Baburiner Beckens und der Elburischen Küste

Landschaft: grünes, häufig sanft hügeliges Grasland mit Hecken, Heide entweder auf Hochländern oder Inseln; Ödland v.a. in der Dämonenbrache, sonst fruchtbare Erde: schwarz im Norden, rotbraun im Süden

Klima: Sommer heiß und trocken (nur Osten), Winter mäßig bis eiskalt mit starkem Schneefall (nördlich der Linie Nostria-Warunk); Wind im Westen: Beleman (W, mäßig, sehr häufig); Wind im Osten: Tobrische Brise (NW, kalt, häufig); selten Steppenbrände im Sommer

Bewohner: Mittelländer, Goblins (selten), Orks (selten), Oger (selten)

Wildvorkommen: häufig – verschiedene Fischarten (Flußläufe, Seen, ev. Küste), Vogelarten (häufig), Amphibien (häufig), Nagetiere (sehr häufig) und Insekten (häufig)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

sehr häufig: Pfeifhasen, Rotpüschel

häufig: Wiesel, Streifenmäuse, Gänse, Luchse, Trappen

gelegentlich: Enten, Fasane, Gelbfüchse, Stinkmarder, Ratten, Habichte, Nesselvipern

selten: Gabelantilopen, Bergadler, Blaufalken, Sturmfalken, Wolfsratten, Wildkatzen, Wühler *sehr selten:* Warzennashörner, Steppentiger, Gabelschwänze, Grimmwölfe

weitere: Rebhühner, Fledermäuse, Sonnenschnecken (Tobrien), Kvillotern, Klapperschlangen, Marasken (Aranien), Horndrachen

Prägende Vegetation: *Gräser:* Schwingel, Fuchsschwanz, Flatterbinse, Dommelgras (Mittelland), Schilf, Quecke; *Blumen:* Butterblume, Löwenzahn, Alveransschlüssel, Nelken, Kratzdistel, Bärenklau, Mondblume, Schafgarbe, Klee, Knabenkraut, Heidekraut, Wiesentraumkraut, Brennessel, Huflattich, Vergißmeinnicht, (im Süden: Famerlorsblüte, Gamander, Flammenblume, Golddistel); *Sträucher:* Ginster, Hartriegel, Schwarzdorn, Weißdorn, Wacholder, Heckenrose, (im Süden: Akazien, Flleder, Hibiskus, Stechpalme, Oleander, Jasmin, Kakteen, Lorbeer (Zyklopeninseln)); *Bäume (gelegentlich):* Feldulme, Feldahorn

Kräutervorkommen: gelegentlich

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

häufig: Bunter Mohn, Tarnele, Wirselskraut

gelegentlich: Chonchisin, Rahjalieb, Shurinstrauch, Zwölfblatt

selten: Gulmond, Messergras, Mirbelstein, Tigermohn, Vierblättrige Einbeere, Wirselsgras *sehr selten:* Alraune, Hiradwurz, Joruga, Lulanie, Naftanstaude

weitere: Donf (Flußauen; sehr selten), Egelschreck (Flußauen; gelegentlich), Eitriger Krötenschemel (Flußauen), Ilmenblatt (Liebliches Feld, Zyklopeninseln; selten), Lotos (Seeufer; gelegentlich), Mibelrohr (Albernia; Flußauen, gelegentlich), Neckerkraut (Westküste; sehr selten), Purpurmohn (Liebliches Feld, Almada; selten), Roter Drachenschlund (Flußauen; sehr selten), Schlangenzünglein (Tobrien; selten)

Besonderheiten: Flußläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tier-vorkommen aus.

MITTELLÄNDISCHE WÄLDER (GEMÄSSIGTES KLIMA)

Gebiet: Wälder zwischen Albernia, Weiden und Garetien; insbesondere Farindelwald, Wald von Abagund, Windhager Wald, Fuxwald (Kyndoch-Elenvina), Tannwald (Ingrakuppen), nördlicher Eisenwald, Koschwälder, Dunkelwald, Reichsforst, Bärwald, Blautann, Wälder westlich der Schwarzen Sichel, Sichelstieg, Bergwälder des nördlichen Raschtulswalls

Landschaft: dichter Nadelwald oder Nadelurwald, schattig, umringt von Mischwald, dichtes Unterholz, mäßiges Kraut, Bergwald (gelegentlich); Gewässer (selten); Holzschneisen (selten)

Klima: Sommer heiß, Winter kalt mit starken Schneefällen; im Westen weht der Beleman (W, mäßig, sehr häufig)

Bewohner: Mittelländer, Goblins (selten), Orks (sehr selten), Oger (sehr selten), Trolle (vereinzelt, sehr selten)

Wildvorkommen: häufig – verschiedene Fischarten (Flußläufe, Seen), Vogelarten (häufig), Amphibien (gelegentlich), Nagetiere (sehr häufig) und Insekten (gelegentlich)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

sehr häufig: Riesenlöfller, Wildschweine
häufig: Rotpüschel, Kaiserhörnchen, Rebhühner, Streifenmäuse, Gänselechse, Waldwölfe
gelegentlich: Auerhühner, Fasane, Kronenhirsche, Rehböck, Rotfuchse, Wiesel, Stinkmarder, Streifendachse, Wolfsratten, Ratten, Habichte

selten: Silberböcke, Auerochsen, Baumbären, Biber, Sturmfalken, Fledermäuse, Bussarde, Gabelschwänze, Schleiereulen, Rotluchse, Wildkatzen, Nesselvipern, Grimwölfe, Wühler, Große Schröter

sehr selten: Vampirfledermäuse, Nachtwinde, Waldspinnen, Tatzelwürmer

weitere: Waldschrate, Pfeifhasen, Höhlenbären, Schwarzbären, Silberlöwen, Höhlenpanther, Schädeleulen, Rauhwölfe, Höhlen-spinnen, Saguraspinnen, Gruftasseln, Riesenamöben, Grubenwürmer, Einhörner, Baumdrachen, Höhlendrachen

Prägende Vegetation: Rotfichte, Rotbuche, Blautanne, Erle (Großer Fluß), Himbeere, Ogerbeere, Farn, Knäuelgras, Goldnessel, Waldmeister, Schlüssellblume, Schratmoos (Bäume), Waldmoos; im Laubwald Seidelbast, Hasel, Spinnendorn, Ingerimmsglöckchen

Kräutervorkommen: häufig

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

häufig: Vierblättrige Einbeere, Zunderschwamm

gelegentlich: Eitriger Krötenschemel, Quasselschwur, Satuariensbusch, Tarnele, Zwölflblatt
selten: Belmart, Efeu, Lulanie, Rahjalieb, Shurinstrauch, Ulmenwürger, Waldwebe, Wirselschur

sehr selten: Alraune, Chonchisin, Gulmond, Ilmenblatt, Roter Drachenschlund, Traschbart
weitere: Carlog (Albernia; selten), Egelschreck (Waldrand; sehr selten), Joruga (Albernia, Nordmarken; gelegentlich), Lotos (Seeufer; gelegentlich), Mibelrohr (Albernia; Flußauen, gelegentlich), Mirbelstein (Garetien, Darpatien; gelegentlich), Neckerkraut (Albernia; Flußläufe, sehr selten), Schleimiger Sumpfkrioterich (Tobrien; sehr selten), Vragieswurzel (Albernia; sehr selten)

Besonderheiten: Flußläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tier-vorkommen aus. Vereinzelt kleine Moore siehe Nördliche Sümpfe.

Farindelwald und Reichsforst sind nicht geheuer. Der Reichsforst, Rest des mittelaventurischen Kontinentalwaldes, findet sich in den Grafschaften Greifenfurt, Waldstein und Hartstein – nicht jedoch in der Grafschaft Reichsforst südlich der Raller. Der Reichsforst ist größtenteils so dichter Urwald, daß er nur mit Hauwerkzeugen durchquert werden kann.

MITTELLÄNDISCHE WÄLDER (YAQUIRISCHES KLIMA)

Gebiet: Arinkelwald, Dalvrettawald (Kuslik), Ranafandelwald (Arivor), Wälder von Malur, Phecanowald, Bodarowald, Bosparanienhain (Goldfelsen), Marudreter Land, Neethanische Wälder, Chababien, Llanegowald (Dröl), Wälder der Brigella, Thangolforst, Wälder Amhallassih, Alter Wald, Wälder Bosquiriens, Feenwälder der Zyklopeninseln, sonstige Waldflecken des Lieblichen Feldes, der Dröler Halbinsel und Almadass

Landschaft: lichter Laubwald oder Forst, Mischwald (gelegentlich), Bergwald (gelegentlich), mäßiges Unterholz, wenig Kraut; Gewässer (selten); Holzschneisen (gelegentlich)

Klima: Sommer heiß, Winter kühl und regenreich; Wind im Westen: Beleman (W, mäßig, sehr häufig); im Sommer selten Waldbrände

Bewohner: Mittelländer, Novadis (Chababien, Amhallassih)

Wildvorkommen: häufig – verschiedene Fischarten (Flußläufe, Seen), Vogelarten (häufig), Amphibien (gelegentlich), Nagetiere (häufig) und Insekten (gelegentlich)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

sehr häufig: Riesenlöfller

häufig: Wildschweine, Rotpüschel, Rehe, Rotfuchse

gelegentlich: Rebhühner, Regenbogenschafane, Fledermäuse, Wiesel, Ratten, Wolfsratten, Streifenmäuse, Gänselechse, Rotluchse, Gabelschwänze, Schleiereulen, Waldwölfe, Süßmäuler

selten: Baumbären, Biber, Kaiserhörnchen, Sturmfalken, Vampirfledermäuse, Streifendachse, Stinktiere, Wildkatzen, Gaukelweihen, Wühler

sehr selten: Nachtwinde, Nesselvipern, Saguraspinnen, Vogelspinnen

weitere: Waldschrate, Höhlenpanther, Raschtulsluchse (Almada), Gruftasseln, Riesenamöben, Grubenwürmer, Tatzelwürmer, Einhörner, Baumdrachen, Höhlendrachen

Prägende Vegetation: Bosparanie, Pinie, Weiden (Yaquirtal), Zeder (Bergwald), Spinnendorn, Sieldorn, Geißblatt, Goldrute, Farn, Knäuelgras, Brennessel, Schachtelhalm, Geronsblut; im Laubwald Ingerimmsglöckchen
Kräutervorkommen: häufig

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

häufig: Rahjalieb, Zunderschwamm

gelegentlich: Belmart, Zwölflblatt

selten: Efeu, Eitriger Krötenschemel, Roter Drachenschlund, Satuariensbusch, Tarnele, Waldwebe

sehr selten: Alraune, Chonchisin, Joruga,

Purpurnmohn, Quasselschwur, Shurinstrauch, Traschbart, Ulmenwürger, Vierblatt
weitere: Arganstrauch (Liebliches Feld; Flußläufe, sehr selten), Boronsschlinge (Mengbilla; sehr selten), Carlog (Liebliches Feld; selten), Egelschreck (Waldrand; sehr selten), Ilmenblatt (Liebliches Feld, Zyklopeninseln gelegentlich), Lotos (Seeufer; gelegentlich), Lulanie (Almada; selten), Mibelrohr (Liebliches Feld; Flußauen, gelegentlich), Neckerkraut (Liebliches Feld; Flußläufe, sehr selten), Vragieswurzel (Liebliches Feld; selten)

Besonderheiten: Bedeutende Waldflächen sind Forste von Menschenhand auf ehemals gerodetem Land, viele werden durch Felder und Wiesen unterbrochen. Flußläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus.

MITTELLÄNDISCHE WÄLDER (TOBRISCHES KLIMA)

Gebiet: Gugelforst (Trollzacken), Radrombusch, Transsylvanischer Wald, Tobimorischer Wald, Salvunker Forst, Mendenische Au, Beilunker Wälder, Ogerbusch, Rulat und andere Waldflecken zwischen Drachensteinen und Trollzacken

Landschaft: Mischwald, alle Waldarten, mäßiges Unterholz, mäßiges Kraut; Gewässer und Moore (häufig)

Klima: Sommer heiß und trocken, Winter kalt bis firnkalt mit starken Schneefällen; im Osten weht die Tobrische Brise (NW, kalt, häufig)

Bewohner: Mittelländer, Goblins, Oger

Wildvorkommen: gelegentlich – verschiedene Fischarten (Flußläufe, Seen, Küste), Vogelarten (häufig), Amphibien (gelegentlich), Nagetiere (häufig) und Insekten (gelegentlich)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

häufig: Rehe, Riesenlöfller, Rotpüschel

gelegentlich: Wildschweine, Rebhühner, Fasane, Auerhühner, Fledermäuse, Rotfuchse, Ratten, Bussarde, Grimwölfe

selten: Auerochsen, Kaiserhörnchen, Streifenmäuse, Baumbären, Wolfsratten, Waldwölfe
sehr selten: Vampirfledermäuse, Nachtwinde, Schleiereulen

weitere: Waldschrate, Riesenaffen, Wiesel, Wildkatzen, Nesselvipern, Höhlenspinnen, Saguraspinnen, Maraskantaranteln, Riesenamöben, Tatzelwürmer, Einhörner, Baumdrachen, Höhlendrachen

Prägende Vegetation: Firnföhre, Erle, Roßkastanie (gelegentlich), Ogerbeeren; im Laubwald Hasel, Spinnendorn; am Boden versch. Farne, Perlgras, Brennessel, Butterblume,

Schatmoos (an den Bäumen), Waldmoos
Kräutervorkommen: gelegentlich

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

häufig: Eitriger Krötenschemel, Zunderschwamm

gelegentlich: Mirbelstein, Rahjalieb, Waldwebe
selten: Belmart, Chonchinis, Quasselwurz, Sattuariensbusch, Tarnele, Ulmenwürger, Zwölfbblatt

sehr selten: Alraune, Efeuer, Gulmond, Joruga, Purpurnmohn, Roter Drachenschlund, Traschbart, Vierblatt

weitere: Egelschreck (Waldrand; sehr selten), Ilmenblatt (Waldrand; sehr selten), Wasserrausch (nördliche Flußauen)

Besonderheiten: Flußläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus.

IMMERGRÜNE WÄLDER (SÜDOSTEN)

Gebiet: Wälder südöstlich des Raschtulswalls, insbesondere Wälder um Perricum, des Baburiner Beckens, am östlichen und südlichen Raschtulswall, Aranischer Busch (bewaldet), Gadangwälder, Waldflecken Mhanadistans, Khoramwälder, Wälder der Elburischen Küste, des Yalaiads, Khunchomer Wald, Hochlandwälder der Awalakim, der Aschubim, des Stierbuckels, des Thalusmassivs und der Unauer Berge

Landschaft: im Bergland Nadelurwald, mäßiges Unterholz, dichtes Kraut; im Hochland trockener Dornwald ohne Kraut; im Tiefland feuchter Laub- und Palmwald, mäßiges Unterholz und Kraut; Gewässer (selten)

Klima: heiß und trocken mit Regenzeiten im Tsä/Phex und Rondra/Efferd, dann sehr starke Niederschläge

Bewohner: Mittelländer, Tulamiden, Ferkinas, Novadis

Wildvorkommen: häufig – verschiedene Fischarten (Flußläufe, Seen), Vogelarten (häufig), Amphibien (häufig), Nagetiere (häufig) und Insekten (häufig)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

häufig: Rehe, Riesenlöfller, Rotpüschel

gelegentlich: Ongalobullen, Warzenschweine, Rebhühner, Regenbogenfasane, Auerhühner, Fledermäuse, Rottüchse, Ratten, Raschtulsluchse, Bussarde, Grimwölfe

selten: Kaiserhörnchen, Streifenmäuse, Baumbären, Stinktiere, Wolfsratten, Waldwölfe, Maraskantaranteln, Vogelspinnen

sehr selten: Moosafen, Vampirfledermäuse, Nachtwinde, Schleiereulen

weitere: Waldschrate, Riesenaffen, Wiesel, Wildkatzen, Nesselvipern, Höhlenspinnen, Saguraspinnen, Riesenamöben, Tatzelwürmer, Einhörner, Baumdrachen, Höhlendrachen, Purpurwürmer

Prägende Vegetation: allgemein Eibe, Zypresse, Lebensbaum, Maulbeerbaum, Stechpalme, Schlangenbast, Bartflechte (an Bäumen); im Bergland Zeder, Gespensterbaum; im Hochland Akazien, Zwergpalme; im Tiefland Palmen, Ginkgobaum; wenn trocken, dann versch. Kakteen, Goldpinie, Ölbaum (Aranien), Sichelhorn, Yamswurzel, Goldnessel, Eselsdistel; wenn feucht, dann Magnolie, Riesenschachtelhalm (Thalusien), Wilder Wein, Farne, Halfagras, Aralien

Kräutervorkommen: gelegentlich

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

häufig: Eitriger Krötenschemel, Zunderschwamm

gelegentlich: Rahjalieb, Waldwebe

selten: Chonchinis, Quasselwurz, Sattuariensbusch, Tarnele, Zwölfbblatt

sehr selten: Alraune, Efeuer, Joruga, Purpurnmohn, Roter Drachenschlund, Shurinstrauch, Traschbart

weitere: Egelschreck (Waldrand; sehr selten), Ilmenblatt (Waldrand; sehr selten), Lotos (Seeufer; selten)

Besonderheiten: Flußläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter und Tiervorkommen aus.

SÜDLÄNDISCHE GRAS- LÄNDER UND STEPPEN

Gebiet: Mhanadistan, Aranischer Busch, Hochland der Elburischen Küste, Yalaiad, Shadif, Mengbillanische Hügel, Savanne (Südelemitische Halbinsel), Ilara-Senke (Charypso)

Landschaft: hügeliges Grasland bis Strauchsteppe, gelb; Gewässer (gelegentlich, außer im Aranischen Busch)

Klima: heiß, trocken (außer Altom); Regenzeiten im Tsä/Phex und Rondra/Efferd, dann mäßige bis starke Niederschläge; Wind im Süden: Siral (NO, sanft, sehr häufig); im Sommer gelegentlich Wildfeuer

Bewohner: Mittelländer, Tulamiden, Ferkinas, Novadis, Trolle (vereinzelt), Goblins (sehr selten)

Wildvorkommen: gelegentlich – verschiedene Fischarten (Flußläufe), Vogelarten (häufig), Schlangen (häufig), Nagetiere (häufig) und Insekten (sehr häufig)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

gelegentlich: Ongalobullen, Gabelantilopen, Warzenschweine, Warzennashörner, Raschtulsluchse, Khomgeparden, Schwarzgeier, Klapperschlangen, Strauße, Sandwölfe

sehr selten: Rotpüschel, Kaiserhörnchen, Regenbogenfasane, Blaufalken, Sturmfalken, Vampirfledermäuse, Gelbfüchse, Stinktiere, Ratten, Khomgeier, Nachtwinde, Sandlöwen, Khoramsbestien, Vogelspinnen, Gelbschwanzskorpione, Wildpferde

sehr selten: Königsadler, Seeadler, Spei-

kobras, Boronsottern, Maraskantaranteln, Feuerskorpione, Wüstenskorpione
weitere: Fasane, Wiesel, Rehe, Blutfische (Flußläufe), Harpyien

Prägende Vegetation: *Sträucher:* Wilde Rose, Hibiskus, Azalee, Stechpalme, Akazien, Flieger, Yasmin, Sichelhorn, Agave, Yucca, Kamelie, Feuerbohne, Ginster, Wacholder, Kletterrose, Pfefferstrauch, Steppenhexe (Steppe) Hennastrauch (Aranien), Feudorn (Strand); *trockene Gräser:* Mirhibangras; *feuchte Gräser:* Halfagras; *Blumen:* Salbei, Gadangillie, Aralien, Gamander, Flammenblume, Gelbes Feuerkraut; *in Feuchtländern:* Orgalee, Diademblume, Terabate, Akanthus, Farne; *in Trockengebieten:* Wermut, Eselsdistel, Golddistel; *Bäume (gelegentlich):* Goldpinie, Maulbeerbaum, Granatapfelbaum, Zwergpalme, Tamariske, versch. Kakteen

Kräutervorkommen: gelegentlich

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

häufig: Winselgras

gelegentlich: Hiradwurz, Merach

selten: Bunter Mohn, Khomknolle, Purpurnmohn, Shurinstrauch, Yagan, Zithabar, Zwölfbblatt

sehr selten: Alraune, Chonchinis, Finage, Jagdgras, Menchal-Kaktus, Messergras, Mirbelstein, Naftanstaude, Olginwurz, Schlangenzünglein, Talaschin, Tarnele, Wirselskraut

weitere: Atmon (Flußläufe, sehr selten), Eitriger Krötenschemel (Flußauen; gelegentlich)

Besonderheiten: Im Sommer ist die nächtliche Regeneration um 1 oder 2 Punkte vermindert, auf Märschen ohne sehr häufige Pausen, mit schweren Rüstungen oder Traglasten droht dann Überhitzung (W3 bis 2W6 SP pro Tag). Flußläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus.

WÜSTENRANDGEBIETE

Gebiet: alle Randgebiete der Khom, insbesondere Südrand der Amhalassih-Kuppen, oberes Mhanadistan (westlich des Erkin), nördliches Szintotal, Gorische Steppe

Landschaft: sehr hügelige Kies- und Geröllwüste, Schluchten, Halden, Hitzeschutt; Quellen (sehr selten)

Klima: sehr heiß, sehr trocken, dabei kalte Nächte; Regenzeiten im Tsä/Phex und Rondra/Efferd, dabei starke Niederschläge; im Süden weht der Siral (NO, sanft, sehr häufig); kaum Wolkenbildung

Bewohner: Novadis, Tulamiden, Ferkinas, Mittelländer

Wildvorkommen: selten – verschiedene Vogelarten (gelegentlich), Nagetiere (sehr selten), Kleinechsen (häufig), Schlangen (häufig) und Insekten (selten)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

häufig: Khomgeier, Khoramsbestien

gelegentlich: Ratten, Schwarzgeier, Speikobras, Klapperschlangen, Sandwölfe, Wüstenskorpione

selten: Gabelantilopen, Warzennashörner, Sandlöwen, Khomgeparden, Strauße, Feuerskorpione, Gelbschwanzskorpione, Vogelspinnen

sehr selten: Stinktiere, Raschtulsluchse, Maraskantaranteln

weitere: Rotpüschel, Sturmfalken, Blaufalken, Gabelweihen, Riesenameisen, Kaiserdrachen, Riesenlindwürmer

Prägende Vegetation: *Sträucher:* Akazien, Steppenhexe, Agave, Yucca, Wilde Rose, Hibiskus, Sieldorn; *Blumen:* Beifuß, Immortelle, Eselsdistel, Salbei, Wermut, versch. Königskerzen; *Bäume (selten):* Zwergpalme, Tamariske, verschiedenste Kakteen

Kräutervorkommen: selten

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

gelegentlich: Atmon

selten: Cheria-Kaktus, Hiradwurz, Khomknolle, Merach, Menchal, Messergras, Talaschin

sehr selten: Chonchimis, Eitriger Krötenschemel, Finage, Naftanstaude, Olginwurz, Purpurnmohn, Shurinstrauch, Tarnele, Winselgras, Wirselskraut, Zwölfblatt

Besonderheiten: Im Sommer ist die nächtliche Regeneration um 1 oder 2 Punkte vermindert, auf Marschen ohne sehr häufige Pausen, mit schweren Rüstungen oder Traglasten droht dann Überhitzung (W3 bis 2W6 SP pro Tag). Nachts deutliche Abkühlung. Wasserknappheit.

WÜSTE

Gebiet: Khomwüste

Landschaft: *äußere Khom:* hügeliger bis flacher Reg (Kies- und Geröllwüste), Schluchten, Wadis, Halden, Hitzeschutt; *innere Khom (Großteil):* flacher Erg (Sandwüste) mit Wänderrünen

Klima: sehr heiß, sehr trocken, bei Nacht eiskalt; Regenzeiten im Tsá/Phex und Rondra/Efferd, dann geringe Niederschläge; ständiger Wüstenwind; keine Wolkenbildung

Bewohner: Novadis (selten)

Wildvorkommen: sehr selten – verschiedene Vogelarten (sehr selten) und Insekten (selten)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

gelegentlich: Klapperschlangen, Feuer-, Gelbschwanz- und Wüstenskorpione

selten: Khomgeier, Sandlöwen, Khoramsbestien

sehr selten: Wolfsratten, Riesenameisen

weitere: Schwarzgeier, Sandwölfe

Prägende Vegetation: *äußere Wüste:* Al'Khadim, Akazien, Steppenhexe, Yucca, Kakteen, Wilde Rose, Feuertorn (Cichanebi), Tamaris-

ke (selten), Beifuß, Immortelle; *innere Wüste:* keine; Rose von Nebachot, Lebende Steine, Landkartenflechte (alle: sehr selten)

Kräutervorkommen: sehr selten bis gar nicht

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

selten: Menchal, Talaschin

gelegentlich: Khomknolle

sehr selten: Cheria-Kaktus

Besonderheiten: Starkes Temperaturgefälle zwischen Tag und Nacht. Nächtliche Regeneration ist generell um 2 oder mehr Punkte vermindert, auf Marschen ohne sehr häufige Pausen, mit schweren Rüstungen oder Traglasten droht Überhitzung (bis zu 5W6 SP pro Tag), nachts jedoch droht ohne entsprechende Kleidung Unterkühlung (W3 bis 2W SP pro Nacht). Sandstürme (Khomra, Ghibli, Ras; s. selten) Bei mehr als eintägigem Marsch kann es zu Orientierungsproblemen kommen. Frischwasser droht knapp zu werden. Gefahr von Sand- und Windblindheit und Sonnenbrand. Während der Regenzeit in Wadis Gefahr des Ertrinkens. Stark abweichende Bedingungen in den Oasen der Khomwüste: sie sind fast reines Kulturland; verwilderte Gebiete ähneln am ehesten immergrünem Wald.

SÜDLÄNDISCHE GEBIRGE

Gebiet: südländische Kalkgebirge (Dscherim Nebachot, Berge von Jindir im Gadangknie, Berge Chalukistans, Awalakim, Aschubim, Stierbuckel, Thalussmassiv) oberhalb des dichten Bergwaldes (500 bis 1.000 Schritt), Gebirgshänge aus Kalk am Wüstenrand (Ostseite der Goldfelsen, Hohen Eternen und Eternen, Raschtulsturm) sowie Wüstengebirge aus Sandstein (Khoramgebirge, Wal-el-Khomchra, Mhanek-Chanebi und Unau-Berge)

Landschaft: *Kalkgebirge:* schroffe Felsformen, Zacken, Hörner, Kegel und Pyramiden (etwa 1.000 bis 1.500 Schritt, Wüstenrandgebirge deutlich höher; oberhalb 3.000 Schritt siehe andere mittelländische Gebirge); Steilwände, zerklüftete, kahle Hochflächen, Gewässer (sehr selten), geringer Bewuchs, Höhlen (gelegentlich); *Sandstein:* äußerst bizarre Formen, Schluchten, Säulen, Brücken (1.500 bis 3.000 Schritt); Baumgrenze: 2.000 Schritt; kein Sommerschnee

Klima: sehr heiß, sehr trocken, nachts eiskalt; tagsüber Talwind (bergauf), nachts Bergwind (bergab); kaum Wolkenbildung

Bewohner: Novadis, Ferkinas, Tulamiden, Zwerge (selten), Goblins (sehr selten)

Wildvorkommen: selten – verschiedene Vogelarten (gelegentlich), Nagetiere (selten), Kleinechsen (häufig), Schlangen (gelegentlich) und Insekten (selten)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

häufig: Ratten, Raschtulsluchse, Khoramsbestien

gelegentlich: Wolfsratten, Khomgeier, Klapperschlangen, Sandwölfe, Gelbschwanzskorpione

selten: Wühler, Königsadler, Bergadler, Blaufalken, Sturmfalken, Stinktiere, Boronsottern, Speikobras

sehr selten: Harpyien

weitere: Wühlschrate, Gabelweihen, Vogelspinnen, Kaiserdrachen

Prägende Vegetation: bis zur Baumgrenze Gespensterbaum, Mandelbaum, Goldpinie, Akazien, Yucca, Wilde Rose, Ingrimwurzel; in der Almregion verschiedene Kakteen, Silberdistel, Eselsdistel, Immortelle, Beifuß

Kräutervorkommen: selten

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

häufig: Talaschin

gelegentlich: Vierblatt, Wirselskraut

selten: Atmon, Olginwurz

sehr selten: Bleichmohn, Eitriger Krötenschemel, Tarnele

Besonderheiten: Starkes Klimagefälle zwischen Gipfel und Fuß der Berge sowie zwischen Tag und Nacht. Die nächtliche Regeneration ist generell um 1 bis 3 Punkte vermindert, auf Marschen ohne sehr häufige Pausen, mit schweren Rüstungen oder Traglasten droht Überhitzung (W3 bis 2W6 SP pro Tag), nachts jedoch droht ohne entsprechende Kleidung Unterkühlung (W3 bis 2W6 SP pro Nacht). Beachten Sie die generellen Geländemodifikationen im Kapitel **Schwertstreich und Prankenhiel**. Im Hochgebirge Gefahr von Sand- und Windblindheit und Sonnenbrand.

MARASKAN

Gebiet: Maraskan, Jilaskan, Etaskan, Jandraskan und andere maraskanische Inseln

Landschaft: bergiger Urwald; Maraskankette und Amdeggyntmassiv: bizarre Formen, Türme, Tafeln und Schluchten mit sichtbar aufeinanderliegenden Platten (bis 6.000 Schritt und damit oberhalb der Wolkendecke), durchsetzt mit rötlichem Eisenerzrost, Gewässer (häufig), Höhlen (gelegentlich); Baumgrenze: etwa 4.000 Schritt; kein Sommerschnee

Klima: heiß, mäßig feucht (W, Küste, Gebirge) bis schwül (O, Binnenland); Abendgewitter; Regenzeiten im Tsá/Phex und Rondra/Efferd, dann starke Niederschläge; tagsüber Talwind (bergauf), nachts Bergwind (bergab); Osten: starke Wolkenbildung; Vulkantätigkeit (selten)

Bewohner: Maraskaner, Mittelländer (selten), Echsenmenschen (sehr selten)

Wildvorkommen: häufig – verschiedene Fischarten (Flußläufe, Seen, Küste), Vogelarten (häufig), Amphibien (häufig), Nagetiere (häufig) und Insekten (sehr häufig)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

häufig: Riesenlöfner, Fledermäuse

gelegentlich: Wildschweine, Kaiserhörnchen,

Stinkfrettchen, Mungos, Stinktiere, Bussarde, Maraskantaranteln
selten: Blaufalken, Baumschleimer, Schleiereulen, Boronsottern, Baumwürger, Parder, Speispinnen
sehr selten: Riesenaffen, Harnischträger, Wollnashörner, Schwarzgeier, Rote Marane, Noralec-Ottern, Rote Parder
weitere: Rehe, Rotpüschel, Moskitos, Harpyien, Purpurwürmer

Prägende Vegetation: *Bäume:* Trompetenbaum, Lebensbaum, Paranußbaum, Ginkgobaum, Trommelbaum, Brettwurzelbaum, Mangobaum, Magnolie, Maulbeerbaum, Zypresse, Palmen, Korallenbaum, Mohagoni (Jilaskan); *Gebirgswald:* Turupa, Ebenholzbaum, Gespensterbaum, Mandelbaum, Kakteen (trokken); *Unterholz:* Bergbambus, Feuerbusch, Amarant, Schlangenbast, Khonch, Yamswurzel, Paprika, Mimose, Perainenspeer, Alöe, Oleander, Riesenschachtelhalm, Peitschenstrauch, Hakendorn, Ingrimwurzel (Gebirge), Gefleckte Springnuß (selten) u.a. Nußsträucher; *Kraut:* Yarumstab, Farne, Straußgras, Fuchsschwanz, Duwok, Schlangenmoos; *Blumen:* Chrysantheme, Gadanglilie, Begonie, Seerose, Amaryllis, Goldrute, Wolfsmilch, Schwarzer Nachtschatten
Kräutervorkommen: häufig

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

häufig: Eitriger Krötenschemel
gelegentlich: Jagdgras, Rauschgurke, Trichterwurzel, Yagan, Xordai
selten: Horusche, Schlangenzünglein, Tarnblatt
sehr selten: Alraune, Disdychonda, Shurinstrauch, Tarnele, Wirselskraut

Besonderheiten: Die maraskanische Flora und Fauna weicht deutlich von der des aventurischen Festlandes ab und ist teilweise unerforscht, so daß immer wieder Überraschungen vorkommen können.

Der zentrale maraskanische Dschungel ist größtenteils so dichter Urwald, daß er nur mit Handwerkzeugen durchquert werden kann. Dieser und die Flußläufe zeichnen sich durch höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen aus. Papyrussümpfe siehe Südliche Sümpfe.

SÜDLICHE SÜMPFE

Gebiet: Chalukistan, Mhanadi-Delta, Rashduler Sümpfe, Ongalobecken, Thalussische Sümpfe, Echsensümpfe, Loch Harodröl, Sümpfe der Südelemitischen Halbinsel, Chorphoper Marschland, Sumpfland von H'Rabaa, Mysobien, Ilara-Sümpfe, Moskitoinseln (Javalasi, Aeltikan, Mikkan), Papyrussümpfe Süd-Maraskans sowie Mangrovensümpfe der Küsten Süd- und Südostaventuriens und der Inseln
Landschaft: *Sumpf:* ständig mit Wasser durchtränkter Boden, Mooraugen (fauliges schwarzes Wasser); *Sumpfgras;* *Marschland:* Sümpfe mit bis zu 20 Meilen Gezeitenzone, Brack-

wasser, Mangroven, Priele

Klima: heiß, schwül; Regenzeiten im Tsa/Phex und Rondra/Efferd, dann starke Niederschläge, weitreichende Überschwemmungen; Nebel (häufig); Seewind (häufig); im Südosten weht der Siral (Nordost, sanft, sehr häufig)

Bewohner: Echsenmenschen, Marus (sehr selten), Ziliten (selten), Menschen (selten)

Wildvorkommen: selten – verschiedene Fischarten (Tümpel), Vogelarten (selten), Amphibien (häufig), Nagetiere (sehr selten) und Insekten (sehr häufig)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

sehr häufig: Moskitos
häufig: Sumpfratten, Sumpffegel, Sumpfechsen
gelegentlich: Fledermäuse, Mysobvipern, Panzerechsen, Fischechsen, Borbarad-Moskitos
selten: Vampirfledermäuse, Boronsottern, Morfus, Riesenspringegel, Riesenkaikmane, Hornschnecken, Grubenwürmer
sehr selten: Sumpfranzen, Flugechsen, Sumpfkraakenmolche
weitere: Palmvipern, Schlinger

Prägende Vegetation: Mangrove, Sumpfpypresse, Zwergpalme, Kokospalme (Waldinseln), Riesenschachtelhalm, Lanzenschilf, Papyrus (Maraskan, Echsensümpfe), Zuckerrohr (Maraskan), Wasserhyazinthe, Wasserpest, Krebssschere, Duwok, Torfmoos, Truggras (Süden), Blutalgen (selten)

Kräutervorkommen: gelegentlich

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

häufig: Egelschreck
gelegentlich: Donf, Eitriger Krötenschemel, Rahjalieb
selten: Arganstrauch, Guraanstrauch, Iribaarslilie, Rote Pfeilblüte, Sansaro
sehr selten: Atmon, Carlog, Chonchisin, Disdychonda, Kajubo, Lotos, Mirhamer Seidenliane, Schleichender Tod, Wirselskraut, Zwölfbblatt

Besonderheiten: Im Sommer ist die nächtliche Regeneration um 1 Punkt vermindert, auf Marschen ohne sehr häufige Pausen, mit schweren Rüstungen oder Traglasten droht dann Überhitzung (W3 bis 2W6 SP pro Tag). Gefahr von Sumpflöchern und Faulseen (überwachsener Schlamm) (gelegentlich). Begegnung mit Irrlichtern (sehr selten). Frischwasser droht knapp zu werden. Gefahr der Ansteckung mit Brabaker Schweiß. Beachten Sie die generellen Geländemodifikationen im Kapitel **Schwertstreich und Prankenhiob**. Bei mehr als eintägigem Marsch kann es zu Orientierungsproblemen kommen, der schwere Boden zehrt an den Kräften (nächtl. Regeneration um 1, dann 2 ... Punkte vermindert).

REGENWALD

Gebiet: Regenwald (Waldgebiete der östlichen Echsensümpfe, Arratistan, beiderseits des Regengebirges, Hochland von H'Rabaa, Syllanische Halbinsel, Großteil der Waldinseln), Nebelwald (Altimont, Berge der Waldinseln), regengrüner Wald (Südelemitische Halbinsel, Südwestseite der Syllanischen Halbinsel und größerer Waldinseln), Strandwald (Hexeninsel, Strand der meisten Waldinseln)

Landschaft: *Regenwald:* Hoch- und Tiefland, Stockwerk-Urwald, sehr feucht, dichtes Unterholz, dichtes Kraut, laut, zeitweise Überschwemmungen, Gewässer (sehr häufig); *immergrüner Nebelwald:* 'Dampfende Wälder', wie Regenwald, dicht unterhalb der Wolkendecke (über 2.000 Schritt, Altimont bis 3.000 Schritt); *regengrüner Wald und Strandwald:* feuchter Laub- und Palmwald, mäßiges Unterholz und Kraut

Klima: heiß, sehr schwül; Mittagsgewitter; Regenzeiten im Tsa/Phex und Rondra/Efferd, dann starke Niederschläge; Wind im Westen: Beleman (W, mäßig, sehr häufig); Wind im Süden: Siral (NO, sanft, sehr häufig); extreme Wolkenbildung

Bewohner: Waldmenschen, Mittelländer (selten), Echsenmenschen (sehr selten)

Wildvorkommen: sehr häufig – verschiedene Affenarten (häufig), Fischarten (Flußläufe, Seen, Küste), Vogelarten (sehr häufig), Amphibien (häufig), Nagetiere (gelegentlich) und Insekten (sehr häufig)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

häufig: verschiedene Kleinaffen, Fledermäuse, Sumpfratten, Alligatoren
gelegentlich: Purzelaffen, Löwenaffen, Wolfsratten, Gaukelweihen, Blattkopftottern, Mysobvipern, Baumspinnen, Moskitos, Riesenkaikmane, Panzerechsen, Würgeschlangen
selten: Vampirfledermäuse, Ratten, Fleckenpanther, Greifkatzen, Palmvipern, Vogelspinnen, Pei-Pei-Asseln, Fischechsen, Gürtelchsen, Springhamäleons, Klammermolche
sehr selten: Riesenaffen, Brabaker Waldelefanten, Dschungeltiger, Liomas, Feuerskorpione, Grünschrecken, Basiliken-Panzerkröten, Borbarad-Moskitos
weitere: Nachtwinde, Höhlenspinnen, Riesenamöben, Blutfische (Flußläufe), Harpyien

Prägende Vegetation: *Regenwald, überhoch:* Drachenflügelbaum, Alveranspfeiler, Elefantenbaum; *hoch:* Mohagoni, Brettwurzelbaum, Ebenholzbaum (Bergland), verschiedene Lianen; *halbhoch:* Tulpenbaum, Korallenbaum, Brotfruchtbaum, Perainapfelbaum, Schlingpflanzen, Orchideen, Bananenstaude, Maracuja, Mangobaum (Waldinseln), Mähnenflechte; *Unterholz:* Brabaker Rohr, Orchideen, Farne; *Kraut:* Sakowurz, Dasselblätter, Farne, Brechwurz, Truggras; *Nebelwald (zusätzlich):* Turupa, Tiik-Tok-Baum, Myrte, Lebensbaum, Bergbambus; *regengrüner Wald:* Faßbaum,

Ginkgobaum, Zypresse, Magnolie, Zwergpalme, Kakteen (trocken), Lorbeer (Waldinseln, trocken); Avocado; Amarant, Yarnstab, Schwarznessel, Schlangenmoos, Straußgras, Schlangenbast, Wolfsmilch, Schwarzer Nachtschatten; *Strandwald*: Kokospalme, Dattelpalme

Kräutervorkommen: sehr häufig

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

häufig: Höllenkraut, Ilmenblatt, Quinja, Rahjaleib

gelegentlich: Arganstrauch, Guraanstrauch, Merach-Strauch, Schleichender Tod, Vragieswurzel, Zunderschwamm

selten: Boronsschlinge, Cheria-Kaktus, Disdychonda, Eitriger Krötenschemel, Finage, Kajubo, Mirhamer Seidenliane, Orazal, Rote Pfeilblüte

sehr selten: Carlog, Shurinstrauch, Wirselskraut, Waldwebe

weitere: Lotos (Seeufer; selten), Würge dattel (Altoun; sehr selten)

Besonderheiten: Die nächtliche Regeneration ist generell um 2 Punkte vermindert, auf Märschen ohne sehr häufige Pausen, mit schweren Rüstungen oder Traglasten droht Überhitzung (W3 bis 2W6 SP pro Tag).

Bei mehr als eintägigem Marsch kann es zu Orientierungsproblemen kommen. Gefahr der Ansteckung mit Blutigem Rotz.

Teilweise unerforschte Flora und Fauna, insbesondere auf den Waldinseln zahlreiche Besonderheiten, Raritäten, Zwerg- und Riesenformen.

SÜDLICHE REGENGEBIRGE

Gebiet: Westseite der Eternen und gesamtes Regengebirge oberhalb der Wolkendecke der Mittagsgewitter (2.000 bis 3.000 Schritt)

Landschaft: schroffe, aber malerische Felsformen, Zacken, Hörner, Kegel und Pyramiden (etwa 4.000 Schritt, Regengebirge etwa 6.000 Schritt); Steilwände, zerklüftete, kahle Hochflächen, Gewässer (selten), geringer Bewuchs, Höhlen (häufig); regengrüner Wald bis zur Baumgrenze (2.500 Schritt, im Süden 4.000 Schritt); Sommerschneegrenze: Regengebirge ab 5.000 Schritt vergletschert

Klima: heiß, mäßig schwül; Regenzeiten im Tsa/Phex und Rondra/Efferd, dabei recht geringe Niederschläge; Wind im Westen: Beleman (W, mäßig, sehr häufig)

Bewohner: Waldmenschen, Novadis (Eternen)

Wildvorkommen: gelegentlich – verschiedene Fischarten (Bäche), Vogelarten (häufig), Kleinechsen (häufig), Nagetiere (selten) und Insekten (gelegentlich)

Ausgewählte Tiere und Kreaturen

gelegentlich: Wolfsratten, Gaukelweihen, Höhlenspinnen, Panzerechsen

selten: Königsadler, Kleinaffen, Fledermäuse, Ratten, Fleckenpanther, Greifkatzen, Riesen-

schwarzgeier, Vogelspinnen, Springchamäleons, Gürtelchsen, Harpyien

sehr selten: Würgeschlangen, Mysobvipern, Baumspinnen, Moskitos, Basilisken-Panzerkröten, Riesenlindwürmer

weitere: Riesenaffen, Dschungeltiger, Pei-Pei-Asseln, Klammermoloche

Prägende Vegetation: bis zur Baumgrenze regengrüner Wald (siehe Regenwald); *Almregion:* Kakteen, Gespensterbaum, Akazien, Yucca, Geißblatt, Almrausch

Kräutervorkommen: gelegentlich

Ausgewählte Kräuter und Pflanzen

gelegentlich: Vragieswurzel

selten: Höllenkraut, Ilmenblatt, Merach, Schleichender Tod

sehr selten: Atmon, Bleichmohn, Eitriger Krötenschemel, Finage, Grauer Mohn, Mirhamer Seidenliane, Orazal, Vierblatt

weitere: Feuermoss und Efferds moss (Höhlen; sehr selten)

Besonderheiten: Starkes Klimagefälle zwischen Gipfel und Fuß der Berge sowie zwischen Tag und Nacht. Die nächtliche Regeneration ist generell um 2 oder 3 Punkte vermindert, auf Märschen ohne sehr häufige Pausen, mit schweren Rüstungen oder Traglasten droht Überhitzung (W3 bis 2W6 SP pro Tag), nachts jedoch droht ohne entsprechende Kleidung Unterkühlung (W3 bis 2W6 SP pro Nacht). Beachten Sie die generellen Geländemodifikationen im Kapitel **Schwertstreich und Prankenieb**.

Im Winter herrscht Gefahr von Schnee Brettern und Lawinen (Regengebirge, sehr selten). Im höchsten Regengebirge Sturzgefahr durch Gletscherspalten. Gefahr von Schnee-, Sand- und Windblindheit und Sonnenbrand.

Der Unterlauf von Bächen zeichnet sich durch höheres Tier-, Pflanzen- und Kräutervorkommen aus. Wildwasser im Ober- und teilweise im Unterlauf. Im Regengebirge teilweise unerforschte Flora und Fauna.

IFIRNS OZEAN

Gebiet: Die Ozeangebiete nördlich von Aventurien: Swafnirsrast (Olportsteine), Golf von Riva, Firunstraße, Bernsteinbucht, Brecheisbucht, sowie Firuns Meer nördlich von Yetiland

Allgemeines Bild: außer im Sommer geschlossenes Packeis hinab bis zur Linie Paavi-Leskari, südlich davon dichtes Treibeis im Winter; grauschwarzes Wasser, mäßiger Seegang: südwärts, sanfte Dünung; Tidenhub etwa 1 Schritt; Nordlicht

Klima: eiskalt, trocken, Nebel (häufig); im Winter (etwa 6 Monate) eiskalt bis Grimm frost (bis -50°C), lange Nächte, Sommer nur etwa 2 Monate; Firunsatem (N, eiskalt, sehr häufig), Nuianna (NW, neblig, sehr selten), Blizzard (N, grimm frostig, sehr selten)

Schifffahrt: Thorwaler (gelegentlich), Walfänger (selten), Handelsschiffe (sehr selten)

Fanggründe: gelegentlich, dann aber sehr fischreich

Ausgewählte Meeres- und Küstenbewohner

Offenes Meer: Olportwale, Ifirnshaie, Delphine, Hammerhaie, Pottwale, Grünwale, Tigerhaie, Zwergwale, Krakenmolche, Dreizehnarme, Dekapi, Rochenwürmer, Seeschlangen
Tiefsee: Rochen, Zitterrochen, Rochenwürmer
Küstengewässer: Delphine, Ifirnshaie, Zwergwale, Streifenhaie, Krakenmolche, Dreizehnarme

Land und Luft: Meerkälber, Seetiger, Seeadler

Besonderheiten: Die nächtliche Regeneration ist außerhalb eines Schiffsrumpfs um 2 oder mehr Punkte vermindert, ohne entsprechende Kleidung droht Unterkühlung (bis zu 5W6 SP pro Tag). Sturzgefahr durch Glatteis. Gefahr des Festfrierens an Metallgegenständen und – binnen 1 SR – Takelage. Gefahr von treibenden Schollen (gelegentlich, Küsten: sehr häufig) und Eisbergen (selten).

Vulkantätigkeit im und vor dem Ehernen Schwert. Kalbende Gletscher im Osten. Im Winter Gefahr von Packeis (Einfrieren oder Zermalmern).

MEER DER SIEBEN WINDE

Gebiet: Westaventurischer Ozean: Hjaldingolf, Golf von Prem, Albernische Küste, Zykloppen-see, Askanisches Meer

Allgemeines Bild: dunkelblaues Wasser, unregelmäßiger Seegang, ausgeprägte Dünung; Tidenhub 2 bis 3 Schritt

Klima: im Sommer gemäßigt bis heiß, im Winter starke Niederschläge (Schnee bis zur Höhe Harbens); Beleman (Westen, mäßig, sehr häufig); andere der Sieben Winde (jeweils selten)

Schifffahrt: Thorwaler (häufig), Handelsschiffe (häufig), Flotte des Mittelreiches (selten), Flotte des Lieblichen Bldes (gelegentlich), Piraten (sehr selten, im Süden gelegentlich), Alanfanische Flotte (sehr selten)

Fanggründe: häufig und fischreich

Ausgewählte Meeres- und Küstenbewohner

Offenes Meer: Zwergwale, Hammerhaie, Delphine, Tigerhaie, Pottwale, Grünwale, Olportwale, Plattwale, Schwerthaie, Dekapi, Seeschlangen, Krakenmolche, Dreizehnarme, Rochenwürmer

Tiefsee: Muränen, Blindfische, Rochen, Zitterrochen, Rochenwürmer

Küstengewässer: Delphine, Streifenhaie, Blindfische, Zwergwale, Schwerthaie, Muränen, Plattwale, Krakenmolche, Dreizehnarme
Land und Luft: Seeadler, Fischechsen, Meerkälber, Seetiger (nur nördliche Gewässer), Westwinddrachen (Süden)

Besonderheiten: Gildenlandstrom von Südwest nach Nordost.

SÜDMEER (FEUERMEER)

Gebiet: der südaventurische Ozean von Kap Brabak über die Straße von Sylla und das Charryptische Meer (Altoum, Waldinseln, Boronsrad) bis ins Feuermeer südlich davon

Allgemeines Bild: saphir- bis türkisblaues Wasser, kaum Seegang, sanfte Dünung; Brabakdrift (schwach, von Nordost nach Südwest); Tidenhub 1 bis 2 Schritt; weiße Sandstrände, graue Korallenriffe und Atolle, schwarze Kiesstrände

Klima: heiß, schwül; Mittagsgewitter; Regenzeiten in Tsa/Phex und Rondra/Efferd, starke Niederschläge; im Süden weht der Siral (Nordost, sanft, sehr häufig)

Schifffahrt: Handelsschiffe (häufig), Piraten (häufig), Alanfanische Flotte (gelegentlich), Thorwaler (sehr selten), Kolonialflotten des Horasreichs oder Bornlands (sehr selten)

Fanggründe: gelegentlich

Ausgewählte Meeres- und Küstenbewohner

Offenes Meer: Fleckenhaie, Hammerhaie, Delphine, Brabacudas, Feuerquallen, Pottwale, Grünwale, Zwergwale, Tigerhaie, Kraken-

molche, Plattwale, Dreizehnarme, Dekapi, Seeschlangen, Rochenwürmer

Tiefsee: Muränen, Blindfische, Rochen, Zitterrochen, Rochenwürmer

Küste: Brabacudas, Perlbeißer, Feuerquallen, Muränen, Streifenhaie, Blindfische, Delphine, Zwergwale, Plattwale, Krakenmolche, Dreizehnarme

Land und Luft: Seeadler, Westwinddrachen (Westen)

PERLENMEER

Gebiet: allgemein der Ostaventurische Ozean; Goldene Bucht von Al'Anfa, Selem-Grund, Kaucatan, Maraskan-Straße (Golf von Tuzak und Maraskan-Sund), Golf von Perricum, Tobrische Küste, Festumer Bucht, Flammberger Bucht

Allgemeines Bild: samtblaues Wasser; leichter Seegang, im Süden meist nordwärts (bis Khunchom), im Norden meist südwärts (bis Jergan), sanfte Dünung; Mahlströme vor Selem und Neersand; Tidenhub 2 bis 3 Schritt (Al'Anfa 4 Schritt, Kannemünde 5 Schritt)

Klima: Im Norden Sommer gemäßigt bis heiß, dabei trocken, die Winter kalt bis firunkalt, da-

bei starke Niederschläge; Tobrische Brise, Drachenodem, Gebelaus (NW bis NO, kalt, zusammen sehr häufig). Im Süden heiß, dabei trocken bis mäßig feucht; Regenzeiten im Tsa/Phex und Rondra/Efferd, dann sehr starke Niederschläge; Altoum-Winde (S, stark, Frühjahr)

Schifffahrt: Handelsschiffe (sehr häufig), Flotte des Mittelreiches (häufig), Piraten (selten, im Süden gelegentlich), Alanfanische Flotte (selten), Thorwaler (sehr selten), Kolonialflotten des Bornlands oder Horasreichs (im Süden, sehr selten)

Fanggründe: häufig

Ausgewählte Meeres- und Küstenbewohner

Offenes Meer: Fleckenhaie, Brabacudas, Tigerhaie, Delphine, Hammerhaie, Zwergwale, Dreizehnarme, Krakenmolche, Pottwale, Grünwale, Dekapi, Rochenwürmer, Seeschlangen

Tiefsee: Muränen, Zitterrochen, Rochen, Blindfische, Malmer, Rochenwürmer

Küste: Brabacudas, Streifenhaie, Perlbeißer, Muränen, Delphine, Malmer, Blindfische, Krakenmolche, Dreizehnarme, Zwergwale

Land und Luft: Seeadler, Rote Marane