

Kreaturen in Doriath

Inhalt

1. Kulturschaffende Zweibeiner

- 1.1 Menschenähnliche
 - 1.1.1 Zwerg
 - 1.1.2 Elb
 - 1.1.3 Mensch
 - 1.1.4 Arracht
 - 1.1.5 Necker
- 1.2 Goblinske
 - 1.2.1 Ork
 - 1.2.2 Goblins
- 1.3 Schratige
 - 1.3.1 Troll
 - 1.3.2 Waldschrat
 - 1.3.3 Wühlschrat
 - 1.3.4 Yeti
- 1.4 Riesige
 - 1.4.1 Zyklon
 - 1.4.2 Oger
 - 1.4.3 Riese
- 1.5 Seltsame
 - 1.5.1 Echsenmensch
 - 1.5.2 Watabh
 - 1.5.3 Zilit
 - 1.5.4 Krakonier
 - 1.5.5 Gmul
 - 1.5.6 Maru
 - 1.5.7 Kobold
 - 1.5.8 Grolme

2. Nutztiere

- 2.1 Geflügel
- 2.2 Katzen
- 2.3 Hunde
- 2.4 Reittiere
- 2.5 Rinder
- 2.6 Schafe und Ziegen
- 2.7 Hausschweine

3. Jagbares Wild

- 3.1 Rotwild
- 3.2 Hasen und Kaninchen
- 3.3 Wildgeflügel
- 3.4 Wildrinder
- 3.5 Wildschweine

4. Landtiere

- 4.1 Raubkatzen
- 4.2 Wildhunde
- 4.3 Wölfe
- 4.4 Füchse
- 4.5 Bären
- 4.6 Elefanten
- 4.7 Nashörner
- 4.8 Affen
- 4.9 Nagetiere
- 4.10 Marder
- 4.11 Echsen
 - 4.11.1 Krokodile
 - 4.11.2 Schlangen
 - 4.11.3 Festlandechsen
 - 4.11.4 Feuchtland-Echsen

5. Amphibien

6. Schleimgetier

7. Insekten

8. Spinnen

9. Im Wasser

- 9.1 Haie
- 9.2 Wale
- 9.3 Süßwasserfische
- 9.4 Salzwasserfische
- 9.5 Robben
- 9.6 Seeschlangen
- 9.7 Weichtiere
- 9.8 Efferdsfrüchte und Scherentiere

10. In den Lüften

- 10.1 Raubvögel
 - 10.1.1 Adler
 - 10.1.2 Falken
 - 10.1.3 Geier
 - 10.1.4 Eulenvögel
 - 10.1.5 Andere Raubvögel
- 10.2 Sing- und Krähvögel
- 10.3 Sonstiges Fluggetier

11. Magische Lebewesen

- 11.1 Drachen und Lindwürmer
- 11.2 Unheimliche Wesen
- 11.3 Widernatürliche Wesenheiten

1. Kulturschaffende Zweibeiner

1.1 Menschenähnliche

1.1.1 Zwerg

Zwerg (unerfahren)

Einem solchen Zwerg - es mag ein junger Bursche sein oder ein Zwerg, der noch nie seine Höhle verlassen hat - können die Helden nur in den Minen und unterirdischen Städten der Angroschim begegnen. Es handelt sich um das zwergische Gegenstück zum aventurischen Bürger. Zwerge sind in Bergbau, Schmiedearbeiten, allgemeinen Handwerksfertigkeiten und im Zechen erfahren.

Größe: 130-140 cm Gewicht: Größe-80 kg
MU 12 KL 10 CH 9 GE 12 KK 13
LE 40 AT 10 PA 8
RS 2 TP 1W+4 (Hammer oder Axt)
MR 3 MK 15

Zwerg (erfahren)

Dies ist ein typischer Zwerg, der sich auch dem oberirdischen Heldenleben zuwenden könnte. In den Minen kann man ihn als Vorarbeiter oder Erkunder antreffen, oberirdisch ist er vielleicht ein Eisenwarenhändler, Schmied oder Bierkutscher. Neben den üblichen zwergischen Talenten beherrscht er auch den Umgang mit Waffen und hat allgemein seine Kenntnisse von der Welt erweitert.

MU 13 KL 11 CH 10 GE 13 KK 15
LE 60 AT 13 PA 11
RS 4 TP 1W+6 (Hammer oder Axt)
MR 6 MK 30

Zwergischer Veteran

Ein solcher Kämpfer ist bei den Angroschim hoch angesehen. Vielleicht ist es ein Clansoberhaupt, ein Meisterschmied, ein erfahrener Höhlenforscher oder ein Tunnelkämpfer, der bereits mehrfach das Eindringen von Goblins oder Tatzelwürmern abgewehrt hat. Wenn die Helden ihm mit Freundlichkeit begegnen, wird er sich womöglich als ein wahrer Quell an Bier und Informationen erweisen. Rülpeln gegenüber läßt er seine Fäuste sprechen - und wer ihm feindlich gegenübertritt, bekommt den Stahl seiner Axt

(für gewöhnlich eine "persönliche Waffe" oder ein wertvolles Erbstück) zu schmecken.

MU 14 KL 12 CH 10 GE 14 KK 17
LE 90 AT 16 PA 13
RS 4 TP 1W+8 (Streitaxt)
MR 10 MK 50

Dunkelzwerg

Ein Dunkelzwerg ist etwas kleiner als echte Zwerge, plattnasig und haarlos. Er ist skrupellos, aber nicht unbedingt bössartig, liebt Gold und Edelsteine. Auch erfüllt er immer ein gegebenes Versprechen, auch wenn es erpreßt wurde. Er freut sich aber besonders, ein Versprechen dem Buchstaben gemäß zu erfüllen und den Gegner doch über's Ohr zu hauen. Wenn ein Dunkelzwerg direkt von der Sonne getroffen wird, wird er zu Stein. Einige starke Magier unter den Dunkelzwerge verfügen jedoch über einen Schutz gegen das Sonnenlicht.

LE 78 AT 12 PA 14
RS 4 TP 1W+3
MR 5 MK 16

1.1.2 Elb

Unerfahrener Elb

Einem unerfahrenen Elben zu begegnen, ist schon eine Seltenheit. Die Werte können für einen jugendlichen Elben gelten, der noch nie sein Heimatdorf verlassen hat. Gerade bei den Firnelben sind solche Stammesmitglieder etwas häufiger als bei den Au- oder Waldelben, die recht schnell Erfahrungen sammeln und eher bereit sind, in die Welt hinauszuziehen. Ein unerfahrener Elb wird sich auf seine angeborenen Zauberkräfte verlassen und versuchen, einer Auseinandersetzung aus dem Wege zu gehen. Es gibt unter ihnen aber auch junge Heißsporne, die sich allen anderen Wesen überlegen fühlen und somit leicht einen Streit vom Zaun brechen können.

Größe: 165-204 cm Gewicht: Größe-120 kg
MU 10 KL12 CH 12 GE 12 KK 9
LE 25 AT 8 PA 8
RS 1 TP 1W+2 (Dolch, Bogen)
MR 6 MK 16

Erfahrener Elb

Wenn man außerhalb eines Elbendorfes einmal Angehörigen dieses Volkes begegnet, so handelt es sich meist um erfahrene Personen, die schon große Teile des Landes bereist haben und wissen, wie man sich an bestimmten Orten zu verhalten und sich notfalls zu verteidigen hat. Die Talente eines solchen Elben mögen eher im Bereich der Natur und der Körperbeherrschung liegen, wenn er sich die aventurische Natur näher angesehen hat, oder im Bereich der Gesellschaft, wenn er sich mit dem Studium des menschlichen Zusammenlebens beschäftigt hat. Er benutzt zwar noch seine Zauberfertigkeiten, verläßt sich jedoch mehr auf seine weltlichen Fähigkeiten.

MU 12 KL 13 CH 13 GE 13 KK 10
LE 45 AT 12 PA 11
RS 3 TP IW+3 (Degen, Schwert, Bogen)
MR 8 MK 30

Elbischer Veteran

Es gibt Elben, die vom üblichen Weg des Gleichgewichts abweichen und sich mehr dem Schwert als der Magie zuwenden. Solche Kämpfer sind überall hoch geehrt, nicht nur bei den Elben selbst, wo sie als Jäger und Kundschafter den Stamm beschützen, sondern auch bei den Menschen. In diese Gruppe fallen auch viele auf Abenteuer ausziehende Elben. Ihre Talente sind weit gefächert, was nicht zuletzt zu ihrem Ansehen beigetragen hat. Auch wenn sie den Umgang mit Waffen beherrschen, heißt das nicht, daß sie blutrünstig oder grausam geworden wären. Sie kämpfen, wenn sie es für notwendig halten - dann aber mit schonungsloser Härte und tödlicher Eleganz.

MU 13 KL 14 CH 13 GE 16 KK 11
LE 60 AT 15 PA 14
RS 3 TP IW+4 (Schwert, Bogen)
MR 12 MK 50

1.1.3 Mensch

Mensch (unerfahren)

Der hier vorgestellte Mensch ist ein typischer aventurischer Durchschnittsbürger, der sicherlich eine Menge verschiedener Fähigkeiten besitzt,

je nachdem, welchen Beruf er ausübt. Auch die Eigenschaften können natürlich von der Norm abweichen (ein Schmied wird eine höhere KK besitzen, ein Schreiber eine höhere KL usw.). Unerfahren bedeutet, daß solch ein Mensch noch nie weiter als bis zum nächsten Marktflecken gekommen ist und den größten Teil Aventuriens nur vom Hörensagen kennt. Für ihn wird die Begegnung mit einem Helden ein Erlebnis sein, von dem er seinen Kindern noch erzählen kann. Typischerweise begegnet man solchen Leuten in einer Schänke oder auf dem Markt. Sollte es zu kämpferischen Auseinandersetzungen kommen, werden sie normalerweise das tun, was in einer solchen Situation angebracht ist - sie ergreifen die Flucht.

MU 10 KL 11 CH 11 GE 12 KK 12
LE 30 AT 8 PA 7
RS 1 TP IW+2 (Knüppel, Dolch)
MR 0 MK 10

Erfahrener menschlicher Kämpfer

Solch ein Mensch ist typischerweise Stadtgardist, Leibwächter oder Abenteurer. Er hat schon einige Kämpfe hinter sich gebracht und auch bereits einiges an Lebenserfahrung gewonnen. Vielleicht ist er sogar schon durch die Welt gezogen und kann von seinen Reisen oder Aufträgen in fernen Ländern erzählen. Seine Talente sind generell aufs Überleben in seiner typischen Umgebung ausgerichtet und auch der Umgang mit Waffen ist ein alltägliches Handwerk für ihn.

MU 13 KL 11 CH 11 GE 14 KK 14
LE 50 AT 14 PA 12
RS 3 TP IW+4 (Säbel, Schwert, Speer)
MR 4 MK 20

Menschlicher Veteran

Auch unter den Menschen ist ein solcher Kämpfer selten. Während andere Menschen mit seiner Erfahrung angesehene Handwerksmeister, Priester, Gelehrte oder gar Zauberer sind, hat er sich ganz dem Umgang mit dem scharfen Stahl verschrieben. Vielleicht ist er ein hochbezahlter Söldner, vielleicht ein Erkunder, der alleine durch die Wildnis zieht, ein Offizier der Armee oder gar ein Meuchelmörder. Um es auf seinem Gebiet so weit zu bringen, mußte er viele ande-

re Talente vernachlässigen.

MU 15 KL 12 CH 12 GE 16 KK 15
LE 75 AT 16 PA 14
RS 4 TP 1W+6 (Zweihänder oder -axt)
MR 6 MK 40

Seelensammler

Seelensammler haben geschlitze Augen und sind von Kind auf kahlköpfig. Sie sind meist schwarz gekleidet und neigen zur Transpiration. Normalerweise sind sie als freundliche, harmlose Mitmenschen getarnt, bei günstiger Gelegenheit greifen sie jedoch zur Waffe und versuchen, die Seele des gerade gewonnenen Freundes ihrer Sammlung einzuverleiben.

MU 8 KL 12 CH 9 GE 11 KK 12
LE 30 AT 10 PA 14
RS 2 TP 1W+5
MR 4 MK 20

Neandertaler

Es gibt viel Streit darüber, ob es Affenmensch oder Menschenaffe heißen müßt. Die Kreaturen gehen nämlich auf zwei Beinen, gerade so wie die Menschen, und sie können sich auch mit Lauten verständigen, aber sie haben beinahe so viel Haare und so wenig Verstand wie die Riesaffen. Von den Affenmenschen leben nicht viel in Doriath - die wenigen, welche man entdeckt hat, leben in Gruppen in ab geschiedenen Tälern zusammen. Sie jagen gemeinsam und sammeln gemeinsam und teilen Beute und Ertrag untereinander auf. Unter allen aus der Herde gibt es einen Ausgezeichneten, dem die übrigen gefügig sind. Menschen gegen über sind die Neandertaler, wie sie auch geheißen werden, eher scheu und nicht feindlich gesonnen, auch wenn man einem Affenwesen nie recht trauen mag.

Neandertaler leben ausschließlich in kleinen Sippen zusammen. Der Zusammenhalt einer solchen Gemeinschaft ist außerordentlich hoch. Die Sippenmitglieder ernähren sich von der Jagd und bringen Waldfrüchte ein. Neandertaler sind mäßig intelligent und verständigen sich untereinander mit einer simplen Sprache. Mit etwas Geduld kann man ihnen sogar die Grundzüge der

neuaventurischen Sprache beibringen. Sie sind Menschen nicht feindlich gesonnen, aber treten ihnen argwöhnisch entgegen. Wenn sich eine Heldengruppe bei der Begegnung mit einer Neandertalersippe nicht gleich zu Beginn von ihrer schlechtesten Seite zeigt, ist es mit etwas Einfühlungsvermögen möglich, freundschaftlichen Kontakt zu der Sippe herzustellen. Kleine Geschenke beschleunigen die Annäherung enorm. Die freundschaftliche Beziehung zu einer Sippe von Neandertalern kann von unschätzbarem Wert sein: Sie kennen sich in ihrer Umgebung hervorragend aus und besitzen einen ungetrübten Gefahreninstinkt. Wenn die Helden in Bedrängnis geraten, steht die Sippe geschlossen hinter ihren Freunden. Auch wenn die Neandertaler nur primitiv bewaffnet sind, sollte man sie nicht unterschätzen. Es ist nämlich nicht gerade empfehlenswert, eine geschlossene Gruppe von 20 bis 30 denkenden Wesen zum Feind zu haben.

MU 11 KL 5 CH 8 GE 9 KK 12
LE 35 AT 10 PA 8
RS 1 TP 1W+5 (Keulen, Äxte)
MR -7 MK 15

1.1.4 Arracht

Die Arracht sind eine sehr zurückgezogen lebende, menschenähnliche Rasse. Ihre wenigen, für Menschen verbotenen Siedlungen liegen in den Eisöden im hohen Norden Aventuriens. Sie sind etwa 2,5m groß, haben extrem lange Arme und geisterhaft weiße Haut. Ihre Fortbewegung wird durch plötzliche, ruckartige Sprünge unberechenbar. Im Kampf bevorzugen sie Lederrüstungen und Zweihänderwaffen. Die Arracht besitzen einen starken, abstoßenden Körpergeruch nach süßlicher Verwesung, den Menschen auf etwa 100m riechen können. Spielfiguren unterhalb der 5. Stufe fliehen in panischer Angst, wenn sie diesen Geruch wahrnehmen.

MU 11 KL 12 CH 4 GE 11 KK 16
LE 45 AT 12 PA 10
RS 3 TP 1W+5
MR 9 MK -

1.1.5 Necker

Wenig ist uns bekannt über das Meervolk, welches man auch Ozeaniden oder im Volksmunde Necker heißt. Diese Wesen, welche vor allem an der westlichen Küste leben, haben eine helle, fast blaue Haut (mitunter auch grünlich) und langes, metallisch schimmerndes Haar. Sie leben wohl stets in den Wassern (im Meer wie auch in den Flüssen), sind aber mitunter auch auf dem festen Land zu finden, ohne daß sie dabei Schaden nehmen. In allem anderen sind sie den Menschen und Elben sehr ähnlich, wiewohl sie etwas kleiner und zierlicher sind, breite Wangenknochen, wulstige Lippen und eine sehr glatte Haut besitzen. Es scheint, daß sie in der Lage sind, sich durch den Austausch von Gedanken zu verständigen. Auch müssen sie nie schlafen, sondern sich nur einmal am Tage mit Wasser benetzen. Sie sind ein friedliches Volk, das jedoch auch Arten der Raserei kennt, besonders nach dem Genuß von Alkohol oder bei Vollmond, wo sie mitunter berserk gehen.

Necker werden tatsächlich nach Genuß von Alkohol rasend und entwickeln bisweilen in Vollmondnächten ungeahnte Kräfte. Sie müssen einmal am Tag ihre Haut befeuchten, sonst sterben sie binnen kurzer Zeit. Ein Amulett aus Lapislazuli kann diesen Zeitraum auf drei Tage ausdehnen. Necker beherrschen eine eigene Form von Magie, die sich vor allem in der Fähigkeit des Gedankenlesens und der sanften Beherrschungszauber äußert. Wenn möglich, vermeiden sie den Kampf und ergreifen lieber die Flucht oder versuchen, die Angreifer friedlich zu stimmen.

MU 7/20 KL 12/6 GE 13/9 KK 10/18
LE 30 AT 10/15 PA 10/7
RS 1 TP 1W/IW+4 (waffenlos)
MR 12 MK 25/30

Zweiter Wert für einen Necker im Berserker-rausch

1.2 Goblinske

1.2.1 Ork

Nach Menschen, Elben und Zwergen das wichtigste Volk in Doriath sind die Schwarzpelze oder Orken, welche zuhauf im Land gleichen Namens leben. Sie sind ein wenig kleiner und kräftiger als ein Mensch, haben einen dichten schwarzen

Pelz, langes Haupthaar, Zähne wie ein Keiler und eine fliehende Stirn. Sie verehren widerliche Götzen und leben von Mord und Brand, und nur selten von der Scholle. Ja gelegentlich tun sie sich auch mit den Ogern oder Menschenfressern zusammen, welche sie auch ihre Sprache gelehrt haben. Die Orken sind räuberisch und heimtückisch und haben schon oft Tod und Verderben über die Länder der Elben und Menschen gebracht.

Die Kultur der Orks

Heimat der Orks ist das Orkland, eine baumarme, hochgelegene Steppe im Nordwesten Aventuriens. Hier leben mehr als die Hälfte aller aventurischen Orks von Ackerbau und Viehzucht, Jagd, Handwerk und gelegentlichen Beutezügen gegen ihre Nachbarn, seien es Menschen oder andere Orksippen. Die größten Stämme der Orks sind die Orichai mit 25.000 Köpfen, die Zholochai mit 18.000 Mitgliedern, die Truanzhai mit 12.000 Stammesangehörigen und die Korogai mit 7.000 Köpfen. Daneben gibt es noch eine Unzahl weiterer, kleinerer Stämme, oftmals nur Sippenverbände mit etwa 50 Mitgliedern. Die Gesamtzahl der Orks im Orkland dürfte etwa 80.000 betragen. Ihre Gesellschaft ist in einer Art Kastensystem untergliedert, das nur den Stärksten und Durchsetzungsfähigsten einen sozialen Aufstieg erlaubt. Die orkischen Bezeichnungen für diese Kasten sind:

Yurach	-	Ausgestoßene
Grshigk	-	Bauern
Drzdech	-	Handwerker
Khurkach	-	Jäger & Krieger
Ogckwaz	-	Häuptlinge & Kriegsherrn, Gravesh- & Rikaipriester
Trugzigk	-	Schamanen & Magier
Gharordak	-	Tairach- & Brazoraghpriester & Heiler

Das Handwerk, vor allem die Schmiedekunst, ist bei den Orks relativ hochentwickelt. Dies liegt daran, daß sie in grauer Vorzeit mit einem der Zwergenvölker Höhle an Höhle lebten. Ihre Schmiedearbeiten sehen zwar recht grob und unschön aus, erfüllen aber ihren Zweck besser als so manches menschliche Gerät.

Gelegentlich kommt es vor, daß die Orks ihre Heimat zu Tausenden verlassen und sich in die Gebiete der Menschen und Elben vorwagen.

Dies passiert besonders dann, wenn Mißernten das Überleben eines Stammes in Frage stellen oder wenn die Menschen untereinander uneins sind und die Kundschafter der Orks melden, daß es irgendwo reiche Beute zu machen gibt.

Viele Yurach suchen ihr Glück außerhalb des Orklandes, verdingen sich als Leibwächter oder Minenarbeiter und führen auch hier kaum ein besseres Leben. Einige Khurkach ziehen aus, um Ruhm und Ehre zu ernten. Sie bilden oft gefährliche Räuberbanden, die das Gebiet zwischen Riva und Havena unsicher machen. Durch ihre Wanderungen haben sich die Orks mittlerweile über ganz Aventurien verbreitet.

Ob in ihrer angestammten Heimat oder in "zivilisierten" Gebieten Doriaths - Orks neigen meist zu aggressivem Auftreten, denn ihr Leben ist durch Kampf und Konkurrenz bestimmt. Aus diesem Grund wird man auch immer wieder Orks begegnen können, die im Dienste eines Schurken stehen und für wenig Gold "schmutzige Arbeiten" erledigen. Auch als Räuber haben sie - zumindestens in den nördlichen Landesteilen - einen gewissen Ruf erlangt. Frieden und Harmonie sind also nicht unbedingt die Lebensgrundsätze der Orks. Dennoch kann man mit ihnen auskommen - und sogar ein Nebeneinander der Kulturen ist bisweilen möglich.

Die Helden werden den Orks jedoch meist als Widersacher gegenüberstehen. Orks neigen dazu, sich in grellbunte Stoffe zu kleiden und meist ein mittleres Waffenlager mit sich herumzuschleppen. Sie lassen sich zwar häufig durch Drohungen oder Zauberei einschüchtern, gelegentlich aber, besonders wenn sie in der Überzahl sind und sich vielleicht sogar mit einem Oger verbündet haben, sind sie durch nichts von ihren Vorhaben abzubringen.

Unerfahrener Ork

Die meisten Bewohner des Orklandes fallen in die Kategorie unerfahren. Viele von ihnen sind Bauern oder Fallensteller, denen ihr eigenes Leben lieber ist als irgendwelche orkischen Tugenden. Sie werden auch bei ihren Stammesgenossen nicht in hohen Ehren gehalten. Unerfahrene Orks sind im Umgang mit Waffen nicht geübt. Sie verwenden am liebsten ihre Fäuste oder was sich gerade als Waffe anbietet.

Größe: 151-170 cm Gewicht: Größe -100 kg
MU 8 KL 6 CH 6 GE 8 KK 9
LE 15 AT 9 PA 5
RS ? TP ?
MR -4 MK 8

Erfahrener Ork

Als erfahrene Orks bezeichnen wir solche, die es in ihrem Stamm zu einigem Ansehen gebracht haben, sei es als Jäger oder als Kämpfer. Sie haben enormes Selbstvertrauen, wenn sie mit Ihresgleichen verhandeln und sind auch für menschliche Augen stattlich (wenn auch nicht unbedingt schön) zu nennen. Auch die Mitglieder der vielen marodierenden Orkbanden, die sich im Steineichenwald, an den Ufern des Svellt oder in der Gegend von Olport herumtreiben, gehören in diese Kategorie. Sie besitzen alle genügend Verstand, einen Kampf aufzugeben, wenn er für sie aussichtslos geworden ist.

MU 9 KL 7 CH 7 GE 10 KK 11
LE 24 AT 11 PA 7
RS ? TP ?
MR -3 MK 10

Ork-Veteran

Ork-Veteranen sind eine seltene Erscheinung außerhalb des Orklandes. Während sie in ihrem Gebiet meistens Unterhäuptlinge oder Brazoraghpriester stellen, sind sie in den Ländern der Menschen und Elben als Anführer von - mehr oder minder - erfolgreichen Räuberhorden gefürchtet. Die Veteranen des Orklandes sind todesverachtende Kämpfer, egal, ob sie nun um die Häuptlingswürde oder gegen Eindringlinge streiten. Räuber hingegen neigen dazu, ihrem Selbsterhaltungstrieb zu folgen und lieber etwas mehr Gehirnschmalz in die Planung von Unternehmungen zu investieren und auch den Rückzug miteinzubeziehen. Beide Arten jedoch legen Wert auf rondrianisches Auftreten, sei es durch wüste Gesichtsmasken, eine gefärbte Haarpracht oder schwere, einschüchternde Waffen.

MU 11 KL 8 CH 8 GE 11 KK 14
LE 33 AT 14 PA 10
RS ? TP ?
MR -2 MK 20

1.2.2 Goblin

Kleiner und häßlicher noch als die Orken sind die Goblins, kleine, affengeiche Wesen mit rotem, struppigem, schüttertem Fell, über das sie gerne allerlei Lumpen hängen. Wie die Ratten leben sie in Höhlen und Kellern und fressen auch alles, was ihnen vor die Klauenfinger kommt. Sie sind ein mäßig intelligentes Volk, das aber groß an Zahl ist. Sie sind sich ständig uneins und streiten und hadern oft. Wenn sie einem großen Wesen wie einem Menschen oder gar Elben begegnen, dann sind sie feige und hinterhältig und stets auf ihren Vorteil bedacht. Nichtsdestotrotz haben sie geschickte Finger, weswegen man sie im Bornlande auch als Gerber und Färber anstellt, denn auf die Verarbeitung von Fell und Leder scheinen sie sich von Natur aus zu verstehen.

Die Kultur der Goblins

Die Goblins sind ein zahlenmäßig sehr großes Volk. In ganz Aventurien leben schätzungsweise 200.000 von ihnen unter den verschiedensten Lebensumständen. Im alten Stammgebiet der Goblins, der Roten und Schwarzen Sichel, den Drachensteinen und Trollzacken gibt es heute kaum noch einheitliche Goblinstämme, sondern fast ausschließlich mehr oder weniger große, marodierende Räuberbanden. Eine Kultur im eigentlichen Sinne besitzen sie nicht, viel mehr ein Mischmasch aus menschlichen, orkischen und goblinischen Eigenheiten. Sie sind meist miserabel ausgerüstet und dem Verhungern nahe. Traditionell lebende Goblinstämme finden wir nur noch nördlich der Salamandersteine und der Roten Sichel. Hier wird noch die Religion der Mailam Rekdai und des Orvai Kurim gepflegt. Man lebt von der Jagd und dem Sammeln von Beeren, Wurzeln und Feldfrüchten. Die Behausungen sind meist primitiv, und auch das Handwerk der Goblins ist nicht besonders weit entwickelt. Alle in Stammesverbänden lebenden Goblins sprechen noch ein reines Goblinisch und nur die wenigsten verstehen ein paar Brocken Bosparani. Die alleine, als Sippen oder Banden durch Aventurien streifenden Goblins besitzen überhaupt keine ursprüngliche Kultur mehr. Selbst ihre Sprache haben sie aufgegeben, und sie beten einen Götzen an, dem auch viele Menschen dienen: Gold

Goblins können im Spiel in mehreren Funktionen auftreten:

1. Sie können für einen Menschen arbeiten, der sie mit ein wenig Silber abspeist. Dabei ist es egal, ob sie als Schlägertrupp oder in einer stinkenden Gerberei eingesetzt werden.
2. Sie haben sich zu einer Räuberbande zusammengeschlossen oder Anschluß bei anderen Räubern gefunden. Begegnungen der ersten und zweiten Art sind meistens recht unangenehm, da die Goblins wirklich keine schmutzigen Tricks auslassen, um eventuelle Auseinandersetzungen zu gewinnen.
3. schließlich können die Helden auf einen ganzen Stamm von Goblins treffen, der ein bestimmtes Gebiet oder ein Höhlensystem bewohnt. Dies kann ein recht interessantes Erlebnis sein.

Unerfahrener Goblin

Auch ein unerfahrener Goblin hat meist eine Lehre aus dem Leben gezogen: Von den Menschen hast du nichts Gutes zu erwarten, sie kennen kein Mitgefühl und achten ein Goblinleben gering. Auch unerfahrene Goblins tun alles, um am Leben zu bleiben: Sie lügen, schlagen aus dem Hinterhalt zu, wechseln die Seiten und ergreifen die Flucht. Dies hat allen Goblins den Ruf eingebracht, feige und heimtückisch zu sein. Unerfahrene Goblins haben wirklich noch nicht viel von der Welt gesehen und auch kaum Erfahrungen in den verschiedenen Talenten gesammelt. Häufig handelt es sich bei ihnen um Jugendliche, die wegen einer größeren Verfehlung vom Stamm ausgeschlossen wurden.

Größe: 140-160 cm Gewicht: Größe -110 kg
MU 5 KL 6 CH 3 GE 10 KK 7
LE 13 AT 7 PA 6
RS ? TP 1W+1 (Dolch, Knüppel)
MR -2 MK 5

Erfahrener Goblin

Dies ist der eigentlich typische Goblin, wie er den Helden auf ihren Reisen begegnen kann: Ein kleiner, gerissener Räuber oder umherstreifender Jäger, schlecht ausgerüstet, ein noch schlechteres Bosparani sprechend und ständig auf der Suche nach einem Vorteil. Solche Goblins findet man meist in Gruppen von mehreren Dutzend, denn eins haben sie von den Menschen gelernt - mangelnde Fähigkeiten des Einzelnen

können durch schiere Anzahl ersetzt werden. So sind diese Goblintrupps dann auch recht erfolgreiche Jäger oder Räuber, wobei die Grenzen zwischen beiden Aktivitäten fließend ist.

MU 6 KL 7 CH 4 GE 11 KK 9
LE 22 AT 10 PA 7
RS ? TP 1W+2 (Dolch, Speer)
MR 0 MK 10

Goblin-Veteran

Erfahrene Kämpfer sind unter den umherziehenden Goblins schon eine Seltenheit, eine Aussage, die in noch viel stärkerem Umfang auf Goblin-Veteranen zutrifft. Bei einem ortsfesten Goblin-Stamm handelt es sich meist um den erfahrensten Jäger, bei einer umherziehenden Bande um einen Räuberhauptmann oder Söldnerführer. Je nach kulturellem Umfeld sind auch ihre Talente entwickelt. Beide können jedoch recht gut mit ihren Lieblingswaffen umgehen.

MU 7 KL 8 CH 5 GE 13 KK 12
LE 27 AT 13 PA 9
RS ? TP ?
MR 1 MK 15

1.3 Schratige

1.3.1 Troll

Vier Schritt mißt ein ausgewachsener Troll, und es gibt welche, die noch größer werden. Sie haben alle eine graubraune, ledrige, bald borkige Haut, weswegen sie auch manchmal zu den Schraten gezählt werden. Sie sind zwar auch stur, aber nicht so verschroben und dumm, wie die übrigen Schrate, und es mag sein, daß sie vielmehr zu den Riesen zu zählen sind. Es ist ein Leidwesen mit den Trollen, daß sie in ihrer Umwelt allerlei Schaden anrichten, da wo sie wohnen, und weil sie sehr alt werden, verwüsten sie um so mehr. Die Trolle mögen Süßes, aber auch den Geschmack einiger Baumrinden, die sie aus diesem Grunde dann und wann von den Bäumen schälen. Wenn sie nicht so große Flurschäden verursachen würden, könnte man mit den Trollen sogar gut auskommen.

Die Trolle sind wie die Elben und Zwerge ein sehr altes Volk, aber sie sind nicht so anpassungsfähig wie diese. Früher gab es mehrere tausend

Trolle, aber eine große Zahl von ihnen wurde während der Schlacht bei den Trollzacken getötet, so daß heute nur noch knapp tausend von ihnen leben. Der überwiegende Teil der Trolle bewohnt Höhlen im mittelländischen Gebirge, ihrer stammesgeschichtlichen Heimat. Vereinzelt kommen Trolle in allen nördlichen Gebieten vor, manche wohnen sogar in der Nähe menschlicher Siedlungen. Solche Trolle sprechen meist auch ein paar Fetzen Bosparani. Trolle sind einigermaßen intelligent. Sie werden etwa 300 bis 400 Jahre alt und neigen im Alter bisweilen dazu, einen gewissen Sinn für derben Humor zu entwickeln. Man kann mit ihnen verhandeln, auch wenn das ein hartes Brot ist, denn Trolle sind sehr stur und eigensinnig. Besonders gut kommt man in Verhandlungen voran, wenn man Süßigkeiten dabei hat, denn Trolle mögen alles, was süß ist. Die Mengen, die ein Troll bei seinen Mahlzeiten für angemessen hält, ist allerdings recht groß, und wer will schon ständig ein paar Pfund Lakritz mit sich herumschleppen. Neben den Süßigkeiten haben die Trolle oft eine leidenschaftliche Zuneigung zur Musik, obwohl sie selbst keine Instrumente spielen. Außerdem verfallen Trolle leicht der Sammelleidenschaft, besonders für kleine Dinge, denn sie lassen ihre Sammlung nicht gerne irgendwo herumliegen, sondern führen sie fast immer bei sich. Manche Trolle sammeln Miniaturen, andere Schnitzereien. Es gibt im Grunde nichts, was nicht die Aufmerksamkeit und Sammelleidenschaft eines Trolls wecken könnte. Trolle sind sehr wankelmütig, man sollte selbst bei gutgelaunten Trollen nicht vorschnell unvorsichtig werden: Manchmal reicht eine einzige falsche Bemerkung, um die Stimmung des Trolls zu verdunkeln, und ein schlechtgelaunter Troll kann wirklich sehr, sehr wütend werden. Oft zerstören sie irgendetwas ohne böse Absicht, sondern nur, um ihren Zorn zu kühlen. Es kommt nur selten vor, daß sie sich hinterher für eine Schandtat entschuldigen, aber je klüger ein Troll ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß er sich zumindest dafür schämt (Man hüte sich davor loszulachen, wenn das vorkommen sollte, auch wenn ein Troll, der bis über beide Ohren rot wird, geradezu putzig aussieht). Die Trolle kennen normalerweise kein Mitleid, aber je älter und je klüger sie sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß sie

eine, wenn auch nur sehr schwache, Regung dieser Art entwickeln. Trolle sind normalerweise nicht bewaffnet; wenn sie wütend werden, schlagen sie meist mit einer provisorischen Keule, einem herumliegenden Ast oder der bloßen Faust zu. Wenn sie sehr wütend werden (man nennt das in „kalte Trollwut geraten“), verfinstert sich ihre Miene. Dann legen sie sich einen regelrechten Schlachtplan zurecht und machen sich auch die Mühe, eine angemessene Bewaffnung (für gewöhnlich eine zwei Schritt hohe Axt) zu suchen oder eigens herzustellen. Jeder Held, der irgendwie am Leben hängt, sollte darauf verzichten, einen Troll in diese kalte Wut zu versetzen.

Größe: 4 m
 MU 24 KL 8 CH 8 GE 7 KK 30
 LE 50 AT 10 PA 8
 RS 3 TP 2W / 3W+3 / 4W+8
 (Faust / Keule / Axt)
 MR 8 MK 50

1.3.2 Waldschrat

Bald sieht er einem Baum zum Verwechseln ähnlich, der Waldschrat; doch man würde sich wünschen, daß er genauso unbeweglich wäre. Er hat eine borkige Haut, die ihm guten Schutz bietet, und Haare wie frisches Laub. Es ist fürwahr schwer, ihn unter Bäumen ausfindig zu machen, solange er sich nicht bewegt. Wo auch immer ein Waldschrat haust, kann man nicht mehr sicher durch den Wald gehen. Der Waldschrat hält nämlich den ganzen aventurischen Wald für sein Revier, und er greift all jene an, die er für Eindringlinge hält. Er gibt nicht Ruh, bis er sein Opfer vertrieben oder getötet hat. Wie oft schon hat man einen toten Köhler oder Holzfäller gefunden, der nichtsahnend bei der Arbeit hinterücks von einem Waldschrat erschlagen wurde. Es ist ein Glück, daß es nicht in jedem Wald einen Schrat gibt, denn sonst wär man seines Lebens nicht mehr sicher.

Der Waldschrat hält sich für den König der Wälder, und er ahndet jeden Waldfrevel tückisch und erbarmungslos. Ein Wald, der von dieser seltsamen Kreatur bewohnt wird, ist ein gefährlicher Aufenthaltsort für Menschen. Wenn der Waldschrat zuschlägt, hat er in der Regel seine Opfer schon lange Zeit unbemerkt beobachtet. Er kommt stets aus einem Hinterhalt hervor und hat

deswegen einen Überraschungsangriff frei, bevor die Helden bemerken, was eigentlich los ist. Der Waldschrat kämpft entweder mit abgebrochenen Ästen, die er vom Boden aufgreift, oder ganz ohne Waffe - was sich letztendlich gleichbleibt, da seine Arme genauso zäh sind wie ein Knüppel. Er gibt einen Kampf nie auf: Wenn er zu unterliegen droht, flieht er vorübergehend wieder in den Wald zurück, um wenige Zeit später erneut anzugreifen. Einem fliehenden Waldschrat nachzusetzen, hat herzlich wenig Sinn, denn die Kreatur ist unglaublich flink und kennt sich zudem im Wald besser aus als jeder andere.

Größe: 290 cm
 MU 20 KL 6 CH 6 GE 15 KK 13
 LE 25 AT 14 PA 6
 RS 6 TP IW+6 (Knüppel, Faust)
 MR 10 MK 25

1.3.3 Wühlschrat

Die Wühlschraten sind ein Schrecken für alle Zwerge, graben sie ihnen doch Gänge kreuz und quer durch die wohldurchdachten Stollenwerke. Oftmals, wenn man von einem Stolleneinbruch Kunde nimmt, handelt's sich nicht etwa um die Nachlässigkeit eines Baumeisters, sondern um den Unfug dieser lichtscheuen Kreaturen. Dabei suchen sie nicht einmal nach Gold noch nach Edelsteinen, und es ist überhaupt ein Rätsel, warum sie sich unter der Erde durch die Felsen beißen. Die Wühlschraten gibt es - zum Leidwesen der Zwerge und aller Minenbesitzer - fast in allen Bergen und Gebirgen Aventuriens. Sie sind von so unterschiedlicher Größe, daß man nur schlecht ein Maß angeben kann, im Durchschnitt aber wohl eineinhalb Schritt groß. Ihre Haut ist wie Stein und nicht mit einer Waffe zu durchdringen. Alle Wühlschraten haben große schwarze Augen, können aber doch nicht sehr gut gucken und sind lichtscheu, weil sie ihr ganzes Leben in Höhlen und Gängen hausen - sie fliehen gar vor einer Fackel oder sphärischem Licht. Ihr Gebiß, womit sie die Felsen bearbeiten, ist scharf wie eine Spitzhacke - wenn sie damit zubeißen, trennen sie einem wohlmöglich gar die Knochen durch. Die Wühlschraten sind aber sowieso ungeschickt und feige, da muß man wohl nicht befürchten, daß sie überhaupt angreifen. Überdies sind sie von dumpfstem Geiste, weil sie nie etwas von der Welt zu sehen bekommen.

Wühlschraten sind wirklich seltsame Wesen. Es gibt kleine pummelige und große schlacksige unter ihnen, aber alle haben die großen schwarzen lichtempfindlichen Augen und die undurchdringliche steinartige Haut gemein, die sie in ihrer Bewegung stark beeinträchtigt. Wovon sich die Wühlschraten ernähren ist ungeklärt, aber man muß vermuten, daß sie Steine fressen. Da Wühlschraten nie ihre Höhlen verlassen, kann man ihnen auch nur dort begegnen. Normalerweise fliehen diese seltsamen Kreaturen schon beim Anblick einer Fackel, es ist daher beinahe ausgeschlossen, daß es mit ihnen zum Kampf kommt. Treibt man einen Wühlschraten indes in einem toten Stollen mit der Fackel oder anderem Licht in die Enge, dann wird er schon angreifen, weil ihm keine andere Wahl bleibt. Im Kampf bewährt sich die steinerne Haut des Wühlschrats gut - mit normalen Waffen ist ihm fast nicht beizukommen. Deswegen kann der Kampf mit einem Wühlschraten auch sehr lange dauern. Bei seinen Angriffen benutzt das eigenartige Wesen zumeist seine Fäuste. Manchmal beißen die Wühlschraten auch z (AT 1). Der Biß eines Wühlschrats ist scharf und durchdringt jegliche Art von Rüstung, schließlich beißen sich die Kreaturen auch durch Granit und anderes hartes Gestein. Normalerweise sollte der Biß genügend an schmerzlicher Erfahrung sein, um von den Wühlschraten abzulassen und sich nicht mehr weiter mit ihnen zu beschäftigen - es lohnt sich ohnehin nicht, denn sie sind nur wenig klüger als der Stein, an dem sie tagtäglich herumknabbern.

Größe 140 cm
 MU 5 KL 3 CH 3 GE 5 KK 15
 LE 50 AT 7 PA 3
 RS 8 TP IW+4 / W20+5 (Fäuste/Zähne)
 MR 7 MK 15

1.3.4 Yeti

Die Schneeschrate, welche auch Yetis genannt werden, leben nur da, wo es auch ewiges Eis hat. Auf Yeti-Land soll es gar ganze Stämme und Familien von ihnen geben. Die Yetis messen an die drei Schritte, sie haben eine bleiche Haut im Gesicht und ein weißes Fell ansonsten. Ihr Kopf ist dem eines Menschen oder Affen nur entfernt ähnlich, eher dem eines Neandertalers. Die Schneeschraten sind sehr dumm und affenartig,

übertreffen aber die Intelligenz eines Riesaffen. Wenngleich nur Wenige je einen Yeti gesehen haben, läßt sich doch sagen, daß die Schneeschraten recht gefährlich sind. Wenn sie großen Hunger haben, jagen sie auch Menschen, und so sind sie neben der unglaublichen Kälte der zweite gute Grund, nicht in den hohen Norden vorzudringen.

Auf einen Yeti werden die meisten aventurischen Abenteurergruppen nur im Ausnahmefall stoßen. Die zu den Schraten gehörenden Schneeriesen verlassen nämlich ihre Heimat, das Yeti-Land, nicht, weil es ihnen weiter südlich zu warm wird. Nur in der Gegend um Farlorn wurden bisher Yetis auf dem aventurischen Festland gesehen. Yetis leben stets in kleinen Gruppen und Familien zusammen. Wenn man auf einen einzelnen Yeti trifft, kann man davon ausgehen, daß weitere Mitglieder seiner Familie in der Nähe sind. Die meisten Yetis haben noch nie im Leben einen Menschen gesehen und werden deswegen diesen seltsamen Zweibeinern mit großem Argwohn begegnen. Wenn die Yetis in der Überzahl sind, greifen sie Menschen normalerweise nicht an, da sie sich überlegen fühlen und keinen Grund darin sehen, sich zu verteidigen. Vorsicht ist jedoch geboten, wenn man einem einzelnen Yeti begegnet, der sich von den Fremdlingen in die Ecke gedrängt fühlen könnte und zu seiner Verteidigung eine Keule ergreift. Eine Begegnung mit Yetis muß nicht unbedingt zum Kampf führen, aber häufig scheitert eine friedliche Absicht (beider Seiten) an Verständigungsproblemen und Dummheit.

Größe 300 cm
 MU 12 KL 4 CH 6 GE 6 KK 18
 LE 50 AT 10 PA 6
 RS 3 TP 2W+6 (Keule)
 MR 0 MK 25

1.4 Riesige

1.4.1 Zyklop

Die einäugigen Riesen, welche Zyklopen genannt werden, sind eine große Gefahr für die Schifffahrt. Wohl an die fünf oder sechs Schritte erreichen sie an Höhe und können ganze Felsen werfen, daß ein Schiff von einem einzigen Treffer untergeht. Da ihnen aber ein Auge fehlt, wodurch

das andere in die Mitte gerückt ist, treffen sie nicht genau - was gar ein großes Glück ist, denn sonst wären wohl schon viele Schiffe versunken, die zu nah an die Zyklopeninseln herangekommen sind. Die Riesen werfen nämlich ohne Grund nach allem, was sich bewegt. Fürchterlich wird der Riese aber erst, wenn er geblendet worden ist - da trifft er zwar fast nicht mehr, aber wirft so wild um sich, daß einem allein der Anblick des Rasenden in alle Glieder fährt. Heut gibt es nicht mehr auf allen Zyklopeninseln Zyklopen, auch wenn sie noch so geheißten werden, um vor der Gefahr zu warnen. Aber es leben - wenn man's nicht für Seemannsgarn halten will - weit draußen noch mehr von den Einäugigen auf noch unerforschten Inseln, und sie treiben dort ihr Unwesen wie eh und je. Was auch berichtet wird von den Ungetümen; daß sie nicht so ungeschickt sind mit ihren Händen, wie man's vermuten müßte, wenn man sie Steine werfen sieht. Riesige Zweihänder schmieden sie - für ihre Größe angemessen, so daß es einem schon beim Gedanken graust, sie könnten damit zuschlagen. Aber sie schmieden nicht roh, sondern so fein verziert, als es sonst nur Zwerge vermögen. Da hat mancher angeblich auch schon andere Ding als Waffen von ihnen erworben; Ringe, Ketten und Diademe gar - obschon es ein hartes Brot ist, mit den Zyklopen zu verhandeln. Denn wer mag schon dieser monströsen Kreatur trauen, daß sie Verträge einhält?!

Zyklopen sind fast so intelligent wie Menschen. Sie bewohnen ausgedehnte Höhlensysteme auf einsamen Inseln, wo sie Erz abbauen und schmieden. Ihre Schmiedekunst wird nur von einigen Zwergen übertroffen. Trotz der riesigen Hände verstehen sie es nämlich, auch kleine und komplizierte Dinge herzustellen. Waffen, die von einem Zyklopen angefertigt wurden, sind in Doriath sehr begehrt und werden wegen ihrer Seltenheit zu Wucherpreisen gehandelt. Die gewaltigen Riesen trennen sich nur ungern von den Produkten ihrer Handwerkskunst - ja selbst bestellte und im voraus bezahlte Arbeiten rücken sie oftmals nicht heraus. Zyklopen dulden es nicht, daß jemand ihre Höhlen betritt, sie werden zuweilen sogar schon ärgerlich, wenn sich ein Schiff ihrer Insel nähert. Die Riesen sind unberechenbar und können sehr grausam sein. Aus diesem Grunde werden die von Zyklopen

bewohnten Eilande von Schiffen gemieden, denn die einäugigen Riesen werfen nach den vermeintlichen Störenfriedern zuweilen mit Felsbrocken. Glücklicherweise können die Zyklopen mit ihrem einen Auge Entfernungen aber nur schwer abschätzen, und daher treffen sie selbst große Ziele nur selten.

Im direkten Kampf verwenden Zyklopen bevorzugt die riesigen Zweihänder, die sie sich selbst schmieden. Haben sie eine solche Waffe nicht zur Hand, so nehmen sie alles, womit man zuschlagen kann - häufig ihren Schmiedehammer. Aber auch mit ihrer bloßen Faust können die Zyklopen gewaltige Treffer landen. Wenn es zum Kampf mit einem Zyklopen kommt, können die Helden das Monstrum zu blenden versuchen. Das Auge des Zyklopen kann man nur im Fernkampf treffen, wenn man mehr als 10 Meter von dem Ungetüm entfernt ist - es gilt als winziges Ziel. Ein geblendeter Zyklop verfällt in Raserei, er wird den Kampf gegen die Helden niemals von sich aus abbrechen und kämpft bis zu seinem Tode.

Größe: 520 cm
 MU 30 KL 8 CH 4 GE 13 KK 35
 LE 80 AT 7 PA 3
 RS 1 TP 3W / W20+5 / 2W20
 Faust/Schmiedehammer/Zweihänder
 MR 19 MK 90

für einen geblendeten Zyklopen:

AT 3 PA 0
 TP 3W+5 / W20+10 / 2W20+5
 Faust/Schmiedehammer/Zweihänder

Im Fernkampf wirft er mit kleineren Felsbrocken (3W+6 SP). Es kommt aber auch vor, daß er größere Brocken schleudert (bis 2W20+20 SP), allerdings kann er mit den größeren Steinen noch schlechter zielen. Der Zyklop trifft selbst bei den unglaublichsten Probenaufschlägen, wenn er eine 1 würfelt.

1.4.2 Oger

Die Menschenfresser, auch Oger geheißten, sind natürliche Feinde aller Menschen, Elben und Zwerge, denn die götterlosen Kreaturen machen Jagd auf Menschen, als wenn's Vieh wär. Häßlich sind die Oger allemal: Mehr als zweieinhalb Schritt groß und bleich wie Kreide, weil sie

das Angesicht Praios' scheuen und in unter irdischen Höhlen krauchen. Sie fetten ihre unbehaarte Haut überdies mit Schmalz und Tran, daß es widerlich anzusehen ist, und wodurch sie auch fürchterlich ranzig stinken; und sie geben ein Grunzen von sich wie Schweine - was wohl ihre Sprache sein soll. Aus ihrem Maul ragen gelbe, scharfe Schneidezähne, mit denen sie alles reißen, was sie erlangen können. Hinterlistig sind die Oger auch. Da verbünden sie sich wohl mit Goblins und Orks, um wehrlose Menschen zu überfallen und zu verschlingen. Und wenn sie gar keinen Erfolg haben, mögen sie auch ihre Verbündeten als Speise nicht verabscheuen. Schlimm wird es, wenn sich das Pack zusammenrottet, wie es schon zweimal passiert ist - da kann man von Glück sagen, daß tapfre Kämpfer aus allen Ländern bei den Trollzacken Hunderte der Menschenfresser zur Strecke gebracht haben!

Die normalerweise in Höhlen oder Bauruinen hausenden Oger sind unter allen Zweibeinern diejenigen, welche die geringste Intelligenz aufweisen. Gerade das ist aber ein Grund, Oger nicht zu unterschätzen. Nur allzu leicht lassen sich diese Monster durch Magie beeinflussen und die abscheulichen Kreaturen, können unter falschem Einfluß noch schlimmere Dinge verrichten, als sie es schon von sich aus tun. Oger sind mutig und kampflustig, was von ihrem immerwährenden Hunger herrührt. Unter all ihren Speisen haben sie sich ausgerechnet das Menschenfleisch als ihr Leibgericht ausgesucht, und daher ist es für einen Menschen doppelt so schwer mit einem Oger zu verhandeln, oder - um es genauer zu sagen - es ist unmöglich, mit einem Oger zu verhandeln. Im Kampf sind sie eher plump, aber wenn sie mit ihren Keulen Treffer landen, dann sind ihre Schläge nicht so einfach wegzustekken. Glücklicherweise sind die meisten Oger nur mit zerbrechlichen, provisorischen Keulen bewaffnet - was nicht heißt, daß der Fausthieb eine Ogers ein Segen ist. Oger sind so mutig und so dumm, daß sie selbst dann nicht fliehen, wenn sie einen Kampf schon sicher verloren haben.

Größe: 260 cm
 MU 20 KL 4 CH 3 GE 5 KK 15
 LE 40 AT 9 PA 5
 RS 3 TP 2W Faust 2W+6 Keule
 MR -1 MK 20

1.4.3 Riese

Von den ehemals vierundzwanzig leben heute nur noch sieben in unserer Welt, darunter das einzige Weib, Yumuda, auf einer Insel weit westlich von Olport, so daß sie nur dann mit den riesigen Kerlen zusammenkommen kann, wenn das Meer der Sieben Winde einmal zugefroren ist, wovor uns die Götter beschützen mögen. Wenn aber Riesin und Riese nicht zueinander finden, wird es niemals mehr junge Riesen geben, und nach und nach wird die Welt wohl frei von diesen Ungetümen werden. Jeder Riese ist eine echte Plage für das Land, das er bewohnt, denn sein Appetit ist so gewaltig, daß keine Bauernschaft - und sei sie noch so fleißig - ihn zu ernähren vermag. Zum Glück hausen die sechs Riesenkerle, die uns verblieben sind, samt und sonders in den entlegensten Gegenden und sorgen selbst für ihre Speisen. Ihre wahren Namen sind uns unbekannt und sollen es auch bleiben, denn mit diesen kann man sie herbeirufen, und davon wollen wir ein für allemal Abstand nehmen! Also nennen wir hier die Namen, die die Menschen den Riesen gegeben haben, und zur allgemeinen Warnung geben wir auch den jeweiligen Aufenthaltsort bekannt: Yumuda lebt auf der Insel Schneeland; im Orkland hausen Neunfinger, Orkfresser und Glantuban - worunter Glantuban der mächtigste sein soll; der übel-launige Milzenis hat sich im Bornland breitgemacht; Felsknacker geht auf Maraskan um und im Rashtulswall schließlich soll es einen geben, der Adawadt heißt. Von allen sagt man, daß sie älter als manche Götter seien, was aber nicht stimmen muß und leicht eine Lästerung sein kann! Am besten bekannt ist uns der bornländische Milzenis. Er wurde schon mehr als einmal von Jägern und Fallenstellern beschrieben. Die Worte dieser wackeren Leut sollen uns den Koloß vor Augen führen: Mehr als drei Mannslängen hoch soll Milzenis sein und einen Bauch vor sich tragen wie das große Faß von Vinsalt. Wenn er brüllt - und er gerät leicht in Zorn -, flattert das Laub an den Bäumen, und der Boden ringsumher erzittert. Milzenis trägt Bart und Kopfhaar drei Schritt lang und kleidet sich in einen Mantel aus dem Fell von mehr als einem halben Dutzend Bären. Er spricht eine Sprache, die kein Mensch versteht und fuchelt beim Reden wild mit den Händen. Besser, man

versucht garnicht erst, mit ihm ein Wort zu wechseln, sondern nimmt die Beine in die Hand, sobald man ihn nur von fern erblickt.

Die aventurischen Riesen sind sozusagen ein Teil der Landschaft, die sie bewohnen - eher eine Naturgewalt als ein Lebewesen. Eigentlich unterscheiden sie sich von manchen Göttern nur durch ihre Intelligenz, die zumeist nicht eben als göttlich bezeichnet werden kann. Hier bietet sich den Helden, wenn sie unversehens mit einem Riesen konfrontiert werden, immerhin die Möglichkeit, sich mit einer List aus dieser brenzligen Lage zu befreien. Die aventurischen Riesen sind aber keine Trottel. Ihr Verstand entspricht in etwa dem eines einfältigen Menschen. Die meisten Riesen sind recht gutgläubig - sie können sich schlicht nicht vorstellen, daß jemand sie zu belügen wagt. Ein Riese aber, der erkennt, daß er getäuscht wurde, gerät in einen Zorn, der seiner Körpergröße entspricht.

Größe 5-7m Gewicht sehr schwer
MU 20 KL 8 CH 14 GE 7 KK 30
LE 175 AT 8 PA 8
RS 5 TP 3W20
MR 14 MK 150

1.5 Seltsame

1.5.1 Echsenmensch

Auch unter den geschuppten Wesen hat es solche, welche mit der Gabe der Sprache und der Fähigkeit zum geordneten Zusammenleben gesegnet sind. Hier sind besonders die Echsenmenschen zu erwähnen, schlankwüchsige Wesen mit spitzigem Kopfe, einem langen und kräftigen Schwanz, mit welchem sie auch um sich schlagen können und von grünlicher Hautfarbe. Man findet sie dorten, wo es Wasser hat. Sie leben in Hütten und Wasserburgen beisammen und tun keinem Menschen ein Leid. Wer aber unter ihnen bössartig ist, der wird ausgestoßen und findet sich oft als Scherge manch üblen Schurken oder Piraten wieder. Sie sind ein einfaches Völkchen, das sich mit dem zufrieden gibt, was Efferd und Peraine ihnen schenken. Sie verehren einen Götzen, den sie H'Ranga nennen und der von ihrer Gestalt ist.“

Die Kultur der Echsenmenschen

Echsenmenschen leben normalerweise in kleinen Stammesgemeinschaften. Ihr Hauptverbreitungsgebiet sind die sogenannten Echsen-sümpfe südöstlich von Selem, geschützt liegende Täler des Regengebirges und die Niederungen um Loch Harodrol. Kleinere Gruppen leben auch in der Nähe von Brabak, im Mhanadital und sogar im Orkland und einige von ihnen ziehen - man glaubt es kaum - wie Menschen, Elben und Zwerge auch auf Abenteuer aus. Die Stämme ernähren sich zumeist von Jagd und Fischfang, seltener vom Sammeln von Beeren - und noch seltener ist bei ihnen der Ackerbau. Als amphibische Lebewesen sind sie fast überall in Wassernähe anzutreffen, wo sie oft kompliziert anmutende Pfahlbauten oder Biberburgen ähnliche Kuppeln errichten. Kleinere Stämme werden von einem oder einer Ältesten geleitet, wobei jedoch alle Stammesmitglieder ein Mitspracherecht bei wichtigen Entscheidungen haben. Größere Gemeinschaften werden von einem „König“ geleitet, der von den erfahrensten Jägern und Kriegern beraten wird. Wir verzichten hier darauf, die Begriffe in der Sprache der Echsen wiederzugeben - es würde bei Menschen ohnehin nur zu fürchterlichen Verschlingungen der Zunge führen. Echsenmenschen sind grundsätzlich friedliche Lebewesen. Es ist diesem kleinen Volk weder an Gebietserweiterungen noch an Macht und Einfluß gelegen (was sollten sie auch mit der knochentrockenen Khomwüste anfangen?). Auch ein Missionierungsdrang, wie er den Novadis oder den Anhängern der Zwölfgötter zu eigen ist, gehört nicht zu den hervorstechenden Eigenschaften der Echsenmenschen, obwohl sie einen gänzlich anderen Gott verehren als alle anderen Völker Doriaths. Über den Kult der Gott-Echse H'Ranga ist uns so gut wie nichts bekannt, es scheint sich jedoch um eine Fruchtbarkeitsspendende Eingöttin zu handeln (weswegen es besser die Gott-Echsin heißen sollte). Es gibt zwar Tempel und Bilder der H'Ranga, aber ob es Priesterinnen oder Priester gibt, entzieht sich bereits unserer Kenntnis. Im Kampf verwenden die Menschechsen am liebsten einen langen Speer oder Fischspieß, den sie auch als Wurfwaffe zu handhaben wissen. Auch steinerne Messer und Schilde aus hartem Leder sind bei ihnen im Gebrauch, eine Rüstung legen

sie jedoch nie an, da sie ihren empfindlichen Flüssigkeitshaushalt stören würde. Ihre Haut wird jedoch mit zunehmendem Alter immer zäher und gibt einen recht passablen Rüstungsschutz ab.

Es kann gut vorkommen, daß die Helden einer Gruppe von Echsenmenschen begegnen, die wie sie durch die Lande ziehen, um Ruhm und Ehre zu gewinnen. An Gold sind sie selten interessiert und wenn sie sich einem Bösewicht verdingen haben, liegt das oft an ihrer erschreckenden Naivität, was menschliche Wertvorstellungen betrifft. Unter Echsenmenschen gibt es genauso wie unter allen anderen Rassen Personen, die zum Guten wie zum Bösen neigen. Moral und Werte der Echsenmenschen sind jedoch für Menschen immer noch ein Rätsel (wie auch umgekehrt), was häufig zu tragischen Mißverständnissen führt. Wenn man sich aber an ihren starren Blick und ihre zischelnde, hohe Sprache gewöhnt hat, wird man nicht umhinkommen, in den grazilen Bewegungen der Echsenmenschen eine gewisse Schönheit zu entdecken.

Unerfahrener Echsenmensch

Dies sind die typischen Werte eines Stammesmitglieds der Echsenmenschen, wie wir sie südöstlich von Selem, in der Nähe von Brabak und im Orkland finden, wo sie ein bescheidenes Dasein als Fischer und Jäger fristen. Mit Waffengang und Abenteuerleben haben sie wenig im Sinn, ja, sie sind sogar noch mehr an einem friedlichen Zusammenleben mit anderen Wesen interessiert als Menschen, Elben oder Zwerge.

Größe: 166-185 cm Gewicht: Größe -120kg
MU 7 KL 9 CH 9 GE 7 KK 6
LE 16 AT 7 PA 6
RS 2 TP je nach Waffe
MR 7 MK 7

Erfahrener Echsenmensch

Irgendwann packt auch einen Echsenmenschen die Neugier nach den Ländern jenseits des Horizonts. Viele von ihnen ziehen einige Jahre durch Doriath und sammeln so Erfahrungen, die für den Stamm von großem Nutzen sind. Diejenigen, die bleiben, vervollkommen ihre Fähigkeiten und werden zu geachteten Jägern, Fischern oder gar Kämpfern, die den Stamm vor

wilden Tieren und feindlich gesinnten Eindringlingen schützen. Je nach Lebensumständen verfügen erfahrene Echsenmenschen über die Talente eines Abenteurers oder über solche, die mehr dem Überleben ihres Stammes dienlich sind.

MU 9 KL 11 CH 9 GE 9 KK 10
LE 25 AT 8 PA 7
RS 3 TP je nach Waffe
MR 6 MK 10

Echsenmenschen-Veteran

Einen solchen Echsenmenschen anzutreffen, dürfte ausgesprochen selten sein. Wer sich unter den Geschuppten so weit hervorgetan hat, ist meist einer der erfolgreichsten Jäger eines Stammes, vielleicht sogar ein Häuptling. Außerhalb des Stammesgebietes wird man einen Veteranen wohl kaum finden, da er für die Geschicke des Stammes zu wichtig ist. Seine wichtigsten Talente liegen demzufolge auch im Bereich der Jagd und des Überlebens in der Wildnis.

MU 11 KL 13 CH 10 GE 12 KK 13
LE 40 AT 9 PA 8
RS 4 TP je nach Waffe
MR 6 MK 15

1.5.2 Watabh

Die Watabh sind intelligente Jäger und Sammler, typische Waldbewohner von Ras Tabor. Die haarlosen Humanoiden von 1,4m Körpergröße leben zumeist in Baumhüttendörfern. Kriegerisch verhalten sie sich nur gegenüber den Gmul, die sie als natürliche Feinde betrachten.

MU 9 KL 12 CH 10 GE 12 KK 7
LE 28 AT 10 PA 8
RS 2 TP 1W+2
MR 2 MK 8

1.5.3 Zilit

Im Süden, in den Echsen Sümpfen, hat man diese eineinhalb Schritt großen Kreaturen gesehen. Sie haben eine Fischhaut am ganzen Körper, silbrig glänzend und schuppig; und wie sie dahervandeln gleichen sie einem aufgerichteten Molch. Die Fischmenschen haben Kiemen, womit sie im Wasser atmen können, aber sie kön-

nen auch lang an Land sein, ohne zu ersticken. Wenngleich die Fischmenschen recht seltsame Laute von sich geben - ungewohnt für Menschenohren und nicht lang zu ertragen - haben sie wohl eine eigene Sprache. Ja man kann sich ihnen sogar mit Zeichen ein wenig verständlich machen. Geschickt sind sie, die Fischmenschen, und schlaue wie Füchse, daß sie Hinterhalte legen und Fallen stellen. Woher die Fischmenschen kommen und wo sie leben ist ungewiß. Von den Echsenmenschen werden sie Ziliten genannt. So man auf deren Gerede etwas geben will, sind die Ziliten dem Gott H'Ranga geweihte Heilige.

Ziliten sind tatsächlich recht intelligent und verfügen über eine eigene Sprache. Sie können die übrigen Sprachen zwar alle erlernen, aber niemals selbst sprechen, da sie keine Stimmbänder besitzen und die Laute ihrer eigenen Sprache mit den Kiemen erzeugen. Auf diese Art und Weise können sich die Ziliten untereinander sowohl an Land als auch unter Wasser verständlich machen. Für einen Menschen, dem bereits die Töne des Echsischen schrill und unwirklich erscheinen mögen, ist die Sprache der Ziliten nichts anderes als ein unglaublich hohes Zischeln und Piepen. Auf dem aventurischen Festland gibt es nur sehr wenige Ziliten, und diese leben vorwiegend in kleinen Dörfern in den Echsenstümpfen bei Selem und H'Rabaal sowie am Flußlauf des Mysob. Sie ernähren sich fast ausschließlich von Fisch, Algen und allen möglichen Land- und Wasserpflanzen. Zum Fischfang verwenden sie feuergehärtete Holzspieße und andere harpunenähnliche Waffen. Da sie nie gelernt haben, mit einer Waffe umzugehen, verwenden sie diese Geräte auch, um sich zu verteidigen, wenn sie angegriffen werden. Bedenkt man diesen Umstand, so muß man zugeben, daß die Ziliten im Umgang mit ihren Waffen erstaunlich geschickt sind.

Größe: 1,70 m
 MU 5 KL 9 CH 5 GE 12 KK 5
 LE 19 AT 10 PA 10
 RS 2 TP IW+3 Fischspieß
 MR 7 MK 15
 da die Ziliten ihre Haut unbedingt zum Atmen benötigen, können sie keine Rüstungen tragen

1.5.4 Krakonier

Krakonier sind menschengroße Wasserbewohner mit schuppiger Haut und einem krötenähnlichen Kopf. Ein Nervenzentrum am Hals steuert die Umschaltung zwischen Kiemen- und Lungenatmung, so daß Krakonier auch beliebig lange an Land verweilen können, sofern sie ihre Haut feucht halten. Krakonier sind sehr klug und geschickte Kämpfer. Meist tragen sie eine Rüstung, die auch den Hals effektiv schützt. Zu ihren Lieblingswaffen zählen Morgenstern, Kriegsbeil und Dreizack.

Größe: 1,70 m
 MU 12 KL 13 CH 7 GE 15 KK 15
 LE 35 AT 11 PA 11
 RS 8 TP IW+5
 MR 5 MK 24

1.5.5 Gmul

Die Gmul sind feingliedrige, humanoide Echsenabkömmlinge. Ihre Haut ist mit münzgroßen, blauen Schuppen bedeckt, ihre trichterförmigen Ohren können sie zum Tauchen mit Hautlappen verschließen. Sie sind Lungenatmer, können aber bis zu 3 SR die Luft anhalten. Sie ernähren sich vornehmlich von Fischen und Krustentieren und sind äußerst friedliebend. Ursprünglich waren sie nur in Ras Tabor anzutreffen, doch soll es inzwischen eine kleine Kolonie in Afundaria geben. Gmul sind mit den Watabh verfeindet, die sie als Eindringlinge in Ras Tabor betrachten.

Größe: 1,40 m
 MU 10 KL 9 CH 7 GE 14 KK 10
 LE 35 AT 9 PA 8
 RS 3 TP IW+3
 MR 2 MK 10

1.5.6 Maru

Fast gänzlich wie ein Mensch oder ein aufrecht gehender Kaiman sind die Wüt-Echsen, fast zwei Schritt hohe Menschthiere mit gar fürchterlichen Zähnen. Sie haben sich oftmals an einen Unhold verdungen und sind durch und durch von Übel. Gemeingefährlich sind sie durch ihren Kampfrausch, welcher sie berserk gehen läßt, wann immer es zu einem Kampfe kommt. Dann haufen, treten und beißen sie wild um sich, schlagen

mit dem Schwantze und werden ganz irr im Kopf. Es hat sie da, wo es auch die friedlichen Echsen-Menschen hat, doch sind sich beide Völker spinnefeind. Als Schergen eines Räuberhauptmanns oder Schwartz-Künstlers kann man sie jedoch aller Orten finden.

Marus sind intelligente Lebewesen und stammen von den Raubsauriern ab. Sie gehen aufrecht, tragen Waffen und Rüstungen und können zusätzlich noch mit ihrer großen Fußkralle attackieren. Die übersteigerte Aggressivität der Marus führt nach 3 KR zu einem „Kampfkoller“. Sie haben dann 3 Attacken pro KR (Waffe, Krallen, Biß), AT und PA halbieren sich jedoch durch diese Raserei.

MU 20
LE 40 AT 12 PA 8
RS 6 TP 1W+5 / 2W+4 / W+4
Krallen / Biß / Waffe
MR 7 MK 44

1.5.7 Kobold

Gar sonderlich anzuschauen sind die Waldmännchen oder Kobolde, welche die „Großen“, wie sie uns Menschen nennen, allzugerne durch ihre Schelmereien plagen. Sie ähneln einem Kinde mit dem Gesichtchen eines Bären oder eines Äffchens, werden kaum einen halben Schritt hoch und haben ungewöhnlich flinke Finger und Füßchen. Sie besitzen die Gabe der Zauberei und sind durch keinen Schwerthieb zu verletzen. Man sagt, daß ein Mensch Macht über einen Kobold gewinnt, wenn man seinen Namen kennt und ruft. Besondere Kobolde sind die Klabautermänner, die ein wahrlich uraltes Gesicht auf einem Kindskörper zur Schau tragen. Man findet sie häufig auf alten Schiffen, denn sie sind der fleischgewordene Geist eines solchen Fahrzeugs oder des Holzes, aus dem es gebaut wurde.

Kobolde gibt es überall. Sie bevorzugen zwar die lichten Wälder Nordaventuriens, sind aber auch im tiefen Süden, in dichtbesiedelten Städten oder auf See zu finden. Allerdings gibt es recht wenige von ihnen, so daß ein aventurischer Held nicht befürchten muß, ihnen allzu oft zu begegnen. Das Aussehen der Kobolde ist stark

unterschiedlich. So gibt es einige, die wie kleine Bären oder Affen aussehen, aber auch solche, die nur einfach eine vollkommen runzlige Haut haben. Auch Pfeife rauchende Kobolde mit Libellenflügeln wurden schon beobachtet. Allen ist jedoch gemein, daß sie nicht größer als vier Spann, dafür aber gewiß älter als hundert Jahre werden. Kobolde sind Geschöpfe der Göttin Tsa, die auf diese Weise die durch die Natur fließende unkontrollierte Astralenergie in feste Formen gebannt hat. Wie die Göttin selbst haben die Kobolde viel Freude an allen neuen und unbekanntem Dingen und lassen sich gerne Geschichten erzählen. Auch wenn sie anderen Lebewesen gerne Streiche spielen, so werden sie doch nur selten ein Wesen absichtlich verletzen oder gar töten. Einem Kampf weichen sie stets aus und bringen sich häufig mit ihren magischen Fähigkeiten in Sicherheit, um von anderer Stelle aus ihre Schelmereien fortzusetzen. Der übelste Streich, den Kobolde den Menschen oder Zwergen spielen, ist die Entführung von Säuglingen aus der Wiege. Die Kinder werden dann durch kleine Kobolde ersetzt, die auf diese Art die Welt kennenlernen sollen. Die entführten Kinder verbringen ihre Jugend bei den Kobolden (sei es in einer Höhle, unter Baumwurzeln oder einem tiefen Keller) und übernehmen viele Eigenschaften ihrer Zieheltern. Diese Menschen werden später als Schelme bezeichnet. Kobolde können auftauchen, um die Helden zu behindern oder ihnen weiterzuhelfen, nie jedoch, um sie ernsthaft zu gefährden. Wer jedoch ein solches Wesen erschlägt, der kann sich der Rache der ganzen Sippe gewiß sein. Koboldrache ist zwar nie lebensbedrohend, aber langwierig und überaus gehässig...

Die Magie der Kobolde

Kobolde beherrschen viele Zauber, von denen einige nicht einmal den gelehrtesten Magiern bekannt sind. Vor allem Illusionen, Bewegungszauber und Beherrschungssprüche scheinen bei ihnen beliebt zu sein und besonders Unsichtbarkeit ist ein beliebter Spruch. Daß die Kobolde natürlich alle Schelmensprüche in Vollendung beherrschen, versteht sich von selbst. Kobolde besitzen keine eigene Astralenergie, sondern entziehen sie nach Belieben der Umgebung. Ihre Magieresistenz beträgt 3W+6 Punkte. Einen

weiteren magischen Schutz besitzen sie nicht. Sie können sich ohne Anstrengung mit allen Geistern verständigen (weswegen man auch ab und an Kobolde antreffen kann, die in ein Selbstgespräch vertieft scheinen). Um die Sprache der Kobolde aussprechen zu können, benötigt ein Mensch normalerweise den Zauber „Acceleratus Blitzgeschwindigkeit“, um seine Zunge so flink zu machen, daß sich die Sprachversuche für den Kobold nicht nur wie ein monotones Gebrummel anhören. Schelme, die ihre Jugend ja unter Kobolden verbracht haben, beherrschen das Koboldische fließend.

1.5.8 Grolm

Mit den Kobolden eng verwandt scheinen die Grolme zu sein, unterscheiden sich von ersteren aber durch eine völlig andere Lebensweise. Grolme leben normalerweise in Sippen, gelegentlich auch in größeren Dorfgemeinschaften. Sie halten nichts vom Kinderraub, sind aber sonst irgendwelchen Diebereien nicht abgeneigt. Ihre größte Leidenschaft ist der gewinnbringende Handel mit Menschen und Zwergen, welchen beiden sie sich durchaus überlegen fühlen.

Jede Grolmensiedlung schickt regelmäßig reisende Händler aus, welche auch unter dem Namen „Feilscher“ bekannt sind. Solche Feilscher tauschen vorzugsweise wirksame Heilelixiere - auf deren Herstellung sich die Grolme ausgezeichnet verstehen - gegen alle möglichen Güter oder Goldstücke ein. Bei diesen Geschäftsabschlüssen kennen sie keine Moral - für sie ist alles käuflich, das sie auf ihren Reisen erblicken, geweihte Gegenstände, Familienerbstücke, Götterbilder, alle Arten von Lebewesen. So haben sie keine Hemmungen, einen Menschen, der einem ihrer Beherrschungszauber zum Opfer fiel, in die Sklaverei zu verkaufen oder selbst als Arbeitssklaven in ihr Dorf zu entführen. Ihre Magie ist noch um einiges mächtiger als die der meisten Kobolde, da sich die einzelnen Grolme in einem starken Magischen Bund zu vereinen wissen. „Mit jedermann kannst du Geschäfte machen“, heißt es in einem Merkspruch der tobrischen Straßenfahrer, „nur nicht mit einem Feilscher!“

2. Nutztiere

2.1 Geflügel

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 ihrem Gekrähe und Geschnatter. Lebendes Geflügel kostet zwischen 1 ST und 1 D, 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 Portion Fleisch). Die eitlen 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 Speiß.

Gänse

Gänse sind zwar erheblich schwerer als Hühner (etwa 2 bis 3 Portionen 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 Truthähne und Truthühner. Die schwersten unter ihnen erreichen bis zu 5 Portionen Fleischgewicht. Bedauerlicherweise sind sie keine Resteverwerter, sondern ausgesprochene Feinschmecker, was zur Folge hat, daß sich ein einfacher Bauer höchstens ein oder zwei der Tiere leisten kann.

Tauben

Tauben werden nur in seltenen Fällen ihres Fleisches wegen gehalten. Sie stellen zwar eine Spezialität auf vielen Tischen dar, aber die Haus- oder Botentauben haben eine viel wichtigere Eigenschaft: Ihr Orientierungssinn ist so hoch

entwickelt, daß sie als Überbringer von Nachrichten eingesetzt werden. Tauben 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 sind schon für wenige ST zu haben.

2.2 Katzen

Über kein anderes Tier in Doriath gibt es so viele Vorurteile und Gerüchte wie über die Katze. Das Verhältnis der Menschen zu den Katzen ist sehr zwiespältig, und obwohl den Katzen die schrecklichsten Sachen nachgesagt werden, gibt es eine Unzahl von ihnen - mancherorts werden sie sogar zu einer richtigen Landplage. Schwarze Katzen sind besonders berüchtigt, denn sie sollen mit Hexen und Dämonen in Verbindung stehen. Die meisten Aventurier machen deswegen einen großen Bogen, wenn sie einer schwarzen Katze begegnen, denn sie wollen nichts mit den finsternen Mächten zu tun haben und sich schon gar nicht mit ihnen anlegen. Aus diesem Grunde haben die schwarzen Katzen auch die größte Lebenserwartung unter allen Katzen. Bunte Katzen sind im Gegensatz zu den schwarzen Katzen beliebte Haustiere, denn sie fangen die Mäuse weg. Allerdings sollte die Katze aus einem Wurf stammen, in dem es keine schwarzen Katzen gab - meistens ist das natürlich nur schwer festzustellen, da sich die Katzen für die Geburt ihrer Jungen immer ein sicheres, schwer zugängliches Versteck suchen. Außerdem gibt es auf manchen Bauernhöfen so viele Katzen, daß man leicht den Überblick darüber verliert, welche Jungen zu welcher Katze gehören.

Neben der gemeinen Scheunenkatze gibt es auch edle Katzen in Doriath. Diese Tiere sind unheimlich teuer, und man achtet streng darauf, daß sie im Haus bleiben, damit sie sich nicht mit unedlen Katzen paaren (und unter Umständen gar schwarze Junge bekommen). Dennoch läßt es sich nicht voll kommen verhindern, daß sich Edelkatzen mit dahergelaufenen mischen, und so gibt es eine Unzahl halbedler Katzen, die sich

großer Beliebtheit erfreuen. Im allgemeinen sind Katzen sehr geschickt und eigensinnig. Selbst wenn sie ständig im Haus leben und ihrem Besitzer treu ergeben sind, gehen sie weiter ihre eigenen Wege; und man kann eine Katze nie so zuverlässig dressieren und abrichten wie einen Hund.

Scheunenkatze

Die Scheunenkatze oder auch gemeine Katze ist am weitesten verbreitet. Überall in Doriath, wo es Menschen gibt, leben auch Scheunenkatzen und stellen dem Ungeziefer nach. Das Fell der Scheunenkatze ist struppig und unedel. Das Tier gibt es in vielen Farben: Schwarz, Rot, Grau, Weiß und in allen möglichen Kombinationen davon; gescheckt, getigert, fleckig usw. Keine Katze sieht aus wie eine andere (außer den schwarzen Katzen natürlich).

Loegra-Katze

Die Loegra-Katze hat ein buschiges silbergraus bis blaues Fell und tiefblaue Augen. Sie ist geschickter und schneller als die übrigen Katzenarten, aber nicht besonders schlau und mutig. Reiche Händler halten sich gerne ein solches Tier.

Aranier

Die Aranierkatze hat ein kurzes, rotgetigertes Fell. Auf Brust und Unterseite ist die Katze weiß gezeichnet. Die Aranierkatze gilt als eigensinnig und stur; wenn ihr etwas nicht paßt, zeigt sie gerne ihre scharfen Krallen.

Hexenkatze

Die Hexenkatze ist größer als alle anderen Katzenarten. Sie hat mittellanges schwarz bis blauschwarz glänzendes Fell und unergründliche grüne Augen, die nachts gespenstisch leuchten. Natürlich gilt die Hexenkatze in Doriath nicht als Edelkatze, obwohl das Tier, das ausschließlich von Hexen und weniger abergläubischen Genossen gezüchtet wird, reinrassig ist. Wer sich eine solche Katze hält, ist nicht besonders hoch angesehen und wird von seinen Mitmenschen oft gemieden.

2.3 Hunde

Niemand hat bisher die aventurischen Hunderrassen gezählt. Wir stellen im folgenden fünf Rassen vor, die sich besonders zum Gefährten der Helden eignen: den Bornländer, den Nivesischen Steppenhund, den Olporter, den Winhaller Wolfsjäger und den Tuzaker. Es gibt in Doriath kaum Hundeausbilder. Einen zugelaufenen oder erbeuteten Hund mit ins Abenteuer zu nehmen hat keinen Sinn; ein solcher Hund würde wieder fortlaufen und den meisten Befehlen nicht gehorchen. So bleibt für die Helden nur eine Möglichkeit: Sie müssen einen jungen Hund aufziehen und selbst abrichten. Dies bedeutet, daß der Held den Hund durch mindestens ein längeres Abenteuer führen und sich auch in seiner übrigen Zeit viel mit dem Tier beschäftigen muß. Aventurische Hunde sind keine Wundertiere. Man kann sie zum Beispiel nicht in das Labor eines Alchimisten schicken, damit sie dort ein bestimmtes grünes Fläschchen stehlen. Sie sind jedoch zu allen Taten imstande, zu denen auch ein kluger irdischer Hund fähig ist: Fährten und verlorene Gegenstände zu suchen, eine Wurfwaffe zu apportieren, Habe und Person des Helden zu bewachen, Gegner anzugreifen oder in Schach zu halten und so weiter.

Der Hund sollte natürlich einen Namen erhalten. Der Held muß sich um die Versorgung des Hundes kümmern. Auch die vierbeinigen Abenteuerer benötigen Proviant und Wasser, wobei letzteres kein Problem darstellen dürfte. Außer in der Wüste, in die man Hunde ohnehin nicht mitnehmen sollte, werden sich überall in Doriath Bäche oder Pfützen finden lassen. Der Bornländer und der Olporter benötigen mindestens 40 Unzen Fleisch pro Tag, der Tuzaker mindestens 30 Unzen und der Nivesische Steppenhund mindestens 25. Der Held muß also für ein länger währendes Abenteuer eine beträchtliche Menge Hundefutter auf sein Packpferd schnallen - oder das Abenteuer hin und wieder für eine Jagd unterbrechen. Bei kurzen Abenteuern ist die Hundeverversorgung generell unwichtig, da ein gesunder Hund notfalls eine Woche ohne Futter auskommen kann. Der Meister kann einem Hund Kraft-, Geschicklichkeits-, Mut- oder Fährtenuchproben abverlangen. Dies wird er vor allem dann tun, wenn Herrchen oder Frauen gar zu phantastische Vorstellungen von den

Möglichkeiten ihres Hundes entwickeln. Hierzu eine wichtige Ausnahme: Wenn der Held gegen einen Gegner kämpft, wird sich der Hund immer an diesem Kampf beteiligen - es sei denn, der Held hätte ihn vorher angebunden. Wenn das Herrchen sich allerdings zur Flucht wendet, wird der Hund normalerweise ebenfalls fliehen. Sollte der Held Gegenteiliges behaupten, kann der Meister dem Hund eine Mutprobe abverlangen. Ein Hund bekommt für Kämpfe und gelöste Aufgaben ebenfalls Aben-teuerpunkte, denn auch die treuen Vierbeiner machen eine Entwicklung durch.

Der Bornländer

Die Bornländer sind eine große, kräftige Rasse, die ursprünglich in der Provinz gleichen Namens als Hütehund gezüchtet wurde. Sie sind von ruhigem Temperament und zeichnen sich durch einen massigen, breiten Körperbau aus. Das Fell ist dicht und halblang (etwa wie beim Wolf), aber es ist von erdbrauner Farbe und auf Rücken und Beinen von unregelmäßigen schwarzen Flecken und Querstreifen gezeichnet. Die stumpfe Schnauze und die Lippen sind schwarz, von gleicher Farbe wie die flatternd herabhängenden kurzen Ohrlappen. Meistens trägt der Bornländer seine buschige Rute unternehmungslustig hochgestellt, was in seltsamem Kontrast zu seinem etwas melancholischen Gesichtsausdruck steht. Der Bornländer ist im Grunde ein friedfertiger Hund. Er läßt sich nicht auf einen Gegner hetzen; das Kommando „Faß!“ ist ihm fremd. Er verteidigt seinen Besitzer jedoch aufopferungsvoll, wenn dieser angegriffen wird.

Der Nivesische Steppenhund

Der Nivesische Steppenhund - die Hausform des in ganz Nordaventurien bekannten Steppenhundes - zählt zu den ältesten bekannten Hunderassen. Die Nivesen, die das Tier domestizierten, benötigten einen klugen, zuverlässigen, aber genügsamen Hund, der ihnen bei der Jagd und dem Treiben der Karen-Herden gute Dienste leisten kann. Die Steppenhunde sind eine mittelgroße Rasse. Genau wie die Nivesen haben sie leicht schräg gestellte Augen. Ihr dichtes, weiches Fell ist nachtschwarz. Der Steppenhund hat große, spitze Stehohren. Wenn er sie anlegt, die Nase kraus zieht und aus den schwarzen Lippen

die weißen Zähne blitzen läßt, flößt er so manchem überlegenen Gegner Respekt ein. Nivesische Steppenhunde sind gute Fährtensucher, sie gehorchen dem Kommando „Faß!“. Sie schlagen an, sobald sie Orkgeruch wahrnehmen (was in einigen Situationen auch nachteilig sein kann).

Der Schwarze Olporter

Aus dem rauhen Nordwesten Aventuriens stammen diese großen Hütehunde, die auch in gebirgigem Terrain gut Tritt zu fassen vermögen. Sie besitzen einen gedrungene, massigen Körperbau, große Hängeohren und ein dichtes, schwarzes Fell. Die Olporter sind bei den Schafhirten im Svelltschen Bund wegen ihrer Anhänglichkeit und Zuverlässigkeit beliebt, jedoch auch wegen ihrer Neugier berüchtigt. Auch wenn ihre Bewegungen etwas tapsig erscheinen, so machen ihre Kraft und ihre Ausdauer sie doch zu furchterregenden Kämpfern. Olporter hören auf das Kommando „Faß!“ - allerdings erst, wenn sie speziell dazu abgerichtet worden sind. Als Fährtensucher sind sie nicht geeignet - es sei denn, um Fische aufzuspüren, denn das Wasser ist das zweite Element der Olporter, die mit Vorliebe planschen und im Wasser balgen, gelegentlich sogar einen Fisch erhaschen.

Der Tuzaker

Diese von der Insel Maraskan stammende Rasse ist sehr lebendig und temperamentvoll - manchmal etwas übernervös. Der Tuzaker hat eine zweifarbige Behaarung: Das Fell an Brust, Unterschenkeln und Wangen ist hell ockerfarben, am Bauch ins weißliche spielend, Rücken, Oberschenkel usw. sind dagegen mit langen, seidig glänzenden schwarzen Haaren bedeckt. Über beiden Augen trägt der Tuzaker einen runden hellen Fleck, eine Zeichnung, die seinem Gesicht in Verbindung mit den Hängeohren einen fast schelmischen Ausdruck verleiht. Von diesem Anschein sollte man sich jedoch nicht täuschen lassen, denn der Tuzaker ist ein erbitterter Kämpfer. Im Gegensatz zum Bornländer hört er sehr wohl auf das Kommando „Faß!“, greift als auch einen entfernten Gegner an, der sich seinerseits nicht einmal feindselig verhalten muß. Wenn der Besitzer des Tuzakers angegriffen

wird, bedarf es keines Kommandos, damit der Hund den Helden verteidigt. Tuzaker sind immun gegen das Gift der Maraskantarantel, erleiden also nur einfachen Schaden durch den Stachel dieses Untiers. Tuzaker eignen sich nicht zur Fährtensuche. Sie können sich nicht auf dieses mühselige Geschäft konzentrieren, dazu sind sie zu lebhaft.

Winhaller Wolfsjäger

Diese robuste Hunderasse ist vor allem bei Jägern von Stand beliebt, die sie bei Fuchs- und Wolfshatzen einsetzen. Auch bei der Werwolfsjagd sind sie die treuen Begleiter der Jäger. Winhaller erreichen eine Schulterhöhe von gut einem halben Schritt. Sie besitzen ein mittellanges, recht struppiges Fell von mittelgrauer Farbe, oftmals mit unregelmäßigen schwarzen Flecken am Rücken. Ihre Ohren 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. Er wird deshalb oft in Meuten eingesetzt. Er hört auf Kommandos wie „Faß!“ und „Apport!“, allerdings nur, wenn es sich um eine tierische Beute handelt. Winhaller können recht gut Fährten folgen und Wache halten, obwohl sie bei letzterer Aufgabe durch ihr lautes Kläffen oftmals mehr Schaden als Nutzen.

2.4 Reittiere

Neben den eigenen Füßen stellen die vierbeinigen Reittiere in Doriath das einzige Fortbewegungsmittel zu Lande dar. Ob geritten oder vor eine Kutsche gespannt - Pferde und Esel tragen die Last des Menschen. Der Bauer hinter dem Pflug, der Händler auf seinem bunt bemalten Wagen oder der stolze Ritter, sie alle sind auf Pferdestärken angewiesen. Es gibt in Doriath eine Unzahl von Pferderassen, von denen einige - wie das Orklandpony oder die Khunchomer Windsmähnen - auch noch in freier Wildbahn vorkommen. Wir haben hier die für die Bewohner Aventuriens wichtigsten Pferderassen, zwei Eselsarten und das Kamel aufgeführt. Alle diese Rassen sind durch Züchtung aus den verschiedenen Wildpferden oder -eseln hervorgegangen und werden zu den verschiedensten Zwecken

eingesetzt. Pferde benötigen täglich eine gehörige Portion Futter: Ein Tralopper frißt gut und gerne 20 Stein Hafer und Heu und säuft 25 bis 40 Maß Wasser am Tag; einem gewöhnlichen Warunker reichen 10 Stein Futter, und ein Zwergenpony begnügt sich gar mit 5 Stein Hafer und Heu. Auch an ein wenig Grünfutter, einige Rüben, etwas Salz und natürlich an Leckereien zur Belohnung sollte ein Pferdehalter denken - und die Körperpflege des Tieres sei auch nicht vergessen. Aventurische Pferde sind zu vielerlei Verrichtungen fähig, die über das Tragen und Ziehen von Lasten hinausgehen. So weiß man von Shadif, die für ihre Reiter Wache stehen, von Pferden, die einen bewußtlosen Reiter aufhoben und sicher in den heimischen Stall brachten und von Tieren, die einen gefallenen Reiter mit Leib und Leben verteidigten. Ebenfalls berühmt ist der Orientierungssinn der Pferde und die Fähigkeit der Kamele, in der Wüste unter dem Sand verborgene Wasserlöcher zu finden.

Abrichten und Ausbilden von Reittieren

Normalerweise wird ein Held die Ausbildung seines Tieres einem besonders geschulten Zureiter überlassen oder ein bereits erprobtes Pferd erwerben. Der Zureiter verlangt etwa 50 Dukaten für die ein Jahr dauernde Ausbildung. Will der Held sein Pferd selbst trainieren, so kann er dies auf zwei Arten tun: Er kann sich selbst als Zureiter betätigen (was viel Zeit, eine Menge Proben auf Reiten, Tierkunde, Charisma etc. erfordert) und das Pferd zwischen zwei Abenteuern zu einem erprobten Reittier ausbilden, ein Vorgang, der etwa ein halbes Jahr in Anspruch nimmt. Die andere Möglichkeit ist, das Pferd durch Umgang mit anderen Tieren, durch regelmäßiges Ausreiten, leichte Sprungübungen und das Leben in der Wildnis mit ihren Gefahren auf die Stufe eines erprobten Reittieres zu bringen. Dieser Prozeß dauert etwa zwei Jahre, während denen Roß und Reiter ihre Abenteuer gemeinsam erleben sollten. Erprobte Pferde erleichtern alle Reitproben um einen Punkt, während für unerfahrene Tiere ein Malus von 1 Punkt im Kampf sogar von 3 Punkten gilt.

Durch eine Ausbildung zum Streitroß bleibt das Tier auch in Gefahrensituationen ruhig und läßt sich vom Reiter noch lenken. Streitrösser lassen

sich Rüstungen anlegen und sind zu besonderen Angriffsarten in der Lage: Sie können auf niedergeworfenen Gegnern trampeln und mit ihren Hufen gezielt bestimmte Gegner angreifen, sowohl solche, die vor ihnen stehen, als auch solche im Bereich ihrer Hinterhufe. Die Ausbildung eines erfahrenen Pferdes zum Streitroß oder -Kamel dauert etwa ein Jahr und ist eine teure Angelegenheit, die einen speziellen Zureiter erfordert, der sich täglich um das Pferd kümmern muß. In der Endphase der Ausbildung muß auch der zukünftige Reiter für etwa zwei Wochen zugegen sein. Die Kosten belaufen sich auf etwa 150 Dukaten.

Tralopper Riese

Die Tralopper Riesen sind mit einem Stockmaß von 1,90 bis 2,10 die größten aventurischen Pferde. Ihr Fell ist meist reinweiß, jedoch auch Falben, Grau- und Apfelschimmel wurden bereits gesehen. Besonders auffällig an ihnen sind die riesigen Hufe, mit denen sie auch wuchtige Tritte austeilen können, und die zotteligen Fesseln, oftmals von dunklerer Farbe als das übrige Fell. Sie sind von ruhiger Art und vermögen ungeheure Lasten zu schleppen und nicht geringere auch zu ziehen. Die Tralopper sind die Schlachtrösser 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.

Svelltaler Kaltblut

Svelltaler Kaltblute werden in der Gegend um Lowangen gezüchtet. Sie erreichen ein Stockmaß bis zu 1,95 Schritt, sind jedoch meist etwas kleiner. In der Landwirtschaft, bei den Holzfällern, vor schweren Gespannen und auch bei schwer gerüsteten Kriegerern sind die in allen Farben vorkommenden, jedoch meist braun-gescheckten Tiere als Helfer willkommen. In ihrer Zugkraft sind sie unübertroffen, und da sie kaum aus der Ruhe zu bringen sind, haben auch der Bauer, der Hufschmied und der unerfahrene Reiter selten einmal Schwierigkeiten mit ihnen. Etwas kleiner und leichter gebaut, jedoch mit fast gleichen Kräften ausgestattet, sind die **Teshkaler**, schwarze Kaltblüter aus der gleichnamigen andergastianischen Grenzstadt. Eben-

falls von den Svelltalern stammen die **Nordmähen** ab, die sich in der Gegend von Weiden finden, braune ausdauernde Zugtiere mit hellblonder Mähne.

Warunker

Die Warunker oder Radromtaler sind nicht im eigentlichen Sinne eine Pferderasse, sondern vielmehr eine Mischung von vielen. So gibt es die Warunker auch in allen Farben, und sie besitzen ein durchschnittliches Maß von 1,60 Schritt. Sie werden fast überall eingesetzt, als Reit- oder Lasttier, vor dem Wagen oder im Kriege. Radromtaler sind die am häufigsten vertretenen aventurischen Pferde und von so unterschiedlichem Temperament, wie ihre Abstammung verschieden ist.

Elenviner Vollblut

Die Elenviner Vollblute sind eine recht neue Züchtung, die auf fünf Shadif-Hengsten (und wenn man den Gerüchten glauben darf, auch auf einem der legendären Elbenrösser) und ausgesuchten Warunker-Stuten beruht. Auch sie findet man in allen Farben, wiewohl Brauntöne und Fuchsfarben vorherrschen. Das geforderte Stockmaß für diese edlen Pferde liegt zwischen 1,55 und 1,65 Schritt, und ihre Abstammung muß sich wiederum auf Elenviner zurückführen. Die Pferde besitzen ein starkes Temperament und sind von adligem Aussehen. Sie werden sowohl für einen scharfen Galopp als auch für gute Sprungleistungen ausgebildet; die edelsten Tiere finden sich in der berühmten Ferdoker Reitergarde. Die Kreuzung aus Elenviner Vollbluten und Warunkern wird allgemein **Ferdoker Warmblut** genannt, obwohl hier sehr unterschiedliche Schläge vorkommen.

Shadif

Bei vielen aventurischen Pferdekennern und -liebhabern gelten die Shadif, die Pferde der Wüstenreiter, als die edelsten Tiere überhaupt. Eigentlich ist es falsch, von den Shadif zu sprechen, gibt es doch drei bekannte Unterarten dieser Pferde: die **Tulamiden** aus dem nördlichen Teil der Khom und dem westlichen Mhanadistan, die **Goldfelser** vom Westrand der Khom und die eigentlichen **Shadif** aus der Nähe von Unau. Letztere sind die Pferde der Novadis, von schlan-

kem Wuchs, edlen Hals- und Rückenformen und entweder von schneeweiß oder tiefschwarzer Farbe. Ihr Maß beträgt etwa 1,55 Schritt, das der anderen beiden Rassen ist etwas größer. Unter den Tulamiden finden sich sehr viele Apfelschimmel, Nebelschimmel und Falben, während die Goldfeller auch Fuchsfarben zeigen. Alle drei Arten sind sehr temperamentvoll, schwer zu bändigen und noch schwerer auszubilden. Hat sich ein Shadif jedoch einmal mit seinem Reiter oder Ausbilder angefreundet, so wird diese Freundschaft wohl unverbrüchlich sein. Aus diesem Grund lassen sich auch selten Shadif-Schlachtrösser käuflich erwerben. Bei einigen Tulamiden wurde in letzter Zeit eine Besonderheit festgestellt, nämlich daß sie sich von magisch begabten Personen leichter reiten lassen und diese auch leichter zum Freund gewinnen. Diese „Magierpferde“ erzielen oft noch höhere Preise als die üblichen Shadif.

Paaviponys

Diese kleinen Pferde von höchstens 1,35 Schritt Stockmaß sind in ganz Nordaventurien verbreitet. Ihr dichtes und zotteliges weißes Fell mit dem schwarzen Aalstrich schützt sie gut gegen die Unbilden der Witterung, und mit ihren großen Hufen haben sie auch wenig Schwierigkeiten mit vereistem Felsboden oder verharschtem Schnee. Vor allem bei den norbardischen Händlern sind diese Ponys als Reit-, Pack-, Wagen- und Schlittenpferd beliebt. Zwar besitzen die Paaviponys ein etwas eigenwilliges Temperament, aber dennoch kann ein gutwilliger Reiter, ja selbst ein Kind schnell Freundschaft mit diesen Tieren schließen.

Zwergen- oder Seemannsponys

Diese Ponys fallen vor allem durch Gutmütigkeit und gute Berggängigkeit auf. Sie besitzen meist ein braunes Fell mit schwarzer Mähne, Aalstrich und schwarzem Schweif und ein Stockmaß von etwa 1,40 Schritt. Die kleinen Pferde lassen sich fast überallhin mitnehmen, ja selbst auf Schiffen oder in Höhlen überfällt sie selten Furcht, weswegen sie auch bei Zwergen und Seefahrern solche Beliebtheit erlangt haben. Ursprünglich stammen sie von der Insel Maraskan, und so ertragen sie - im Gegensatz zu ihren nördlichen Vettern - auch große Hitze

ohne Klagen. Sie benötigen auch sehr wenig Futter und Wasser, was sie schließlich zu den vielseitigsten Pferden überhaupt macht.

Schwarze Thaluser

Diese Esel, die wegen ihrer häufigen Verwendung in zwergischen Minen auch Zwergpferde genannt werden, leiten sich direkt von den Wildeseln des zerklüfteten Berglands von Rashdul, den Quadan, ab. Sie erreichen mit 1,50 Schritt Stockmaß die Größe eines normalen Pferdes, übertreffen diese aber in Zug- und Tragkraft. Die Hengste sind berüchtigt für ihren Starrsinn und für ihre Brünstigkeit, die auch vor Pferdestuten nicht haltmacht. Schwarze Thaluser erklimmen Stock und Stein und sind das wichtigste Transportmittel der südöstlichen Lande, wiewohl man sie auch schon in Andergast, im Bornland oder in Nostria gesehen hat.

Mherwati

Noch verbreiteter als der Thaluser Esel ist der kleine Mherwati von höchstens 1,20 Schritt Maß. Genügsamer noch als Zwergenponys und auf den steilsten Gebirgsstiegen wie in den endlosen Weiten der Khom gleichermaßen zu finden, ist diese graubraune Eselsart die bekannteste und weitverbreitetste überhaupt. Da die Mherwatiesel auch nicht ganz so störrisch sind wie ihre großen Vettern, sind sie neben dem Ochsen das Tier des aventurischen Bauernstandes, zum Tragen wie zum Ziehen und Reiten gleichermaßen geeignet und von allen Reittieren am billigsten zu erwerben.

Maultier

Diese häufige Kreuzung aus Pferdehengst und Eselstute vereinigt Robustheit und Trittsicherheit mit Ausdauer und Genügsamkeit. Vom Aussehen her mehr dem Vater als der Mutter ähnlich und auch von ähnlichem Starrsinn, sind Maultiere doch unersetzliche Lastträger in vielen Teilen Doriaths, die wegen ihrer guten Eigenschaften oft von Schatzsuchern, Forschungsreisenden und Armeen eingesetzt werden. Sie erreichen ein Stockmaß bis zu 1,50 Schritt und sind meist von grauer oder brauner Farbe, selten einmal finden sich unter ihnen auch Rappen.

Kamel

Die Kamele oder Bidenhocker sind schwere Tiere von etwa 2,50 Schritt Schulterhöhe, die in ihren großen Fetthöckern Wasser für vier bis fünf Tage speichern können. Sie sind von sandgelber bis dunkelbrauner Farbe. Kamele begnügen sich pro Tag mit wenig Nahrung, oftmals nur einer Handvoll Dattelkerne oder den Trieben eines Dornbuschs. Man sieht sie oft an einem Bissen stundenlang nagen und mahlen, selbst wenn sie genügend Futter haben. Sie begleiten schon im jüngsten Alter die Karawanen und werden mit zwei Jahren bereits als Lasttier eingesetzt. Wir finden diese Tiere fast überall in einem Gürtel zwischen Punin im Norden und Selem im Süden, und sie sind - neben den Pferden - der Stolz der Wüstenreiter. Sie eignen sich sowohl zum Reiten als auch zum Tragen schwerster Lasten, nicht jedoch zum Ziehen von Karren.

2.5 Rinder

Für die ländliche Bevölkerung sind Rinder ein wichtiger Teil der Lebensgrundlage, sei es als Milch- oder Fleischlieferant, als Zug- oder Lasttier, oder um Haut, Knochen und Sehnen für Leder oder anderen Gebrauchsgegenständen zu liefern - ja selbst die Kuhfladen können noch als Brennstoff oder Dünger verwendet werden. Genau wie Schweine, Schafe und Ziegen prägen sie das Bild des typischen aventurischen Bauernhofes (obwohl der Besitz von Rindern bereits einen gewissen Wohlstand anzeigt).

Die Kampfwerte für die Rinder beziehen sich auf die Bullen und auch nur, wenn sie gereizt werden. Ansonsten sind Rinder eher friedfertige Tiere. Die Zugkraft bestimmt, wie viele Unzen Gewicht ein Rind (meistens ein Ochse) ziehen kann, ohne in seiner Geschwindigkeit nachzulassen. Einen gut geschmierten Karren kann ein Ochse sogar bis zum dreifachen der angegebenen Last ziehen. Die Geschwindigkeit von Zugtieren beträgt im allgemeinen 1 bis 3 Meter pro Sekunde. Der angegebene Preis bezieht sich auf gute Zugochsen oder produktive Milchkühe. Ein Kalb oder eine ältere Kuh kostet oft nur die Hälfte des Geldes, ein prämierter Zuchtbulle auch schon einmal leicht das dreifache, besonders ausgewählte Tiere auch bis zum zehnfachen.

Deswegen findet man in kleineren Dörfern meist nur einen Zuchtbulle, der der Dorfgemeinschaft gehört und für billigen Nachwuchs sorgt. Eine Kuh liefert pro Tag etwa fünf Liter Milch (entsprechend 5 Portionen). Die Fleischmenge eines geschlachteten Rindes liegt bei etwa 100 Portionen.

Darpatbullen

Darpatbullen (oder besser: Darpatochsen) sind die Zugtiere für schwere Lasten. Es handelt sich um eine recht neue Züchtung hellbrauner Rindviecher mit einem mächtigen Buckel und kurzen Hörnern. Die Kühe liefern wenig Milch, sind aber ebenfalls sehr kräftig und verrichten demzufolge auch einen Teil der Feldarbeit. Bullen wie Kühe liefern etwa 150 Portionen Fleisch und stabile Sehnen. Das Leder, das aus ihrer Haut gewonnen wird, ist recht derb und wird selten verwendet.

Puniner Hornochsen

Ebenfalls ein kräftiger Zugtierschlag sind die Puniner Hornochsen, so genannt wegen ihrer weit ausladenden Hörner. Außer als Zugtiere werden die Bullen kaum verwendet. Die Kühe werden zur Zucht behalten oder recht bald geschlachtet, wobei sie ein zähes und widerstandsfähiges Leder liefern, das für Bespannungen, Kutschenfederungen, Lederseile und ähnliches verwendet wird.

Haarige Gepürgsküh

Diese Tiere sind fast nur noch im Bornland, im nördlichen Finsterkamm und in Hjaldira anzutreffen. Sie sind in der Lage, selbst in schwierigstem Terrain große Lasten zu tragen, ja hin und wieder werden sie sogar geritten. Sie haben ein langes, graues bis schwarzes Fell, kurze Hörner und einen langen Hals. Für die Fleischproduktion sind sie nicht sonderlich geeignet, aber ihre Milch gilt als sehr nahrhaft, wenn sie auch einen etwas strengen Geschmack hat. Es ist bisher nicht gelungen Gepürgsküh mit anderen Rinderrassen zu kreuzen.

Bornländer Bunte

Bornländer Bunte sind die am häufigsten anzutreffende Rinderart ganz Aventuriens. Sie liefern sowohl Milch als auch Fleisch und sind die Zier-

de eines jeden Bauernhofs. Sie sind meist braunweiß oder schwarzweiß gescheckt und von ruhigem Gemüt. Meist werden nur wenige Bullen zum Decken ausgewählt, die anderen werden kastriert und als Zugochsen eingesetzt. Sie fühlen sich auf Bergwiesen und in Talauen heimisch, die beste Milch liefern sie jedoch, wenn sie auf den saftigen Weiden des nördlichen Bornlandes gehalten werden.

Warunker Braune

Warunker Rinder werden vor allem wegen ihres schmackhaften Fleisches gehalten, wobei auch bereits Kälber geschlachtet werden, um ein besonders zartes Fleisch zu erhalten. Eine weitere Spezialität ist der Sembelquast-Hartkäse, der aus der Milch der Warunker Braunen gewonnen wird und unter Feinschmeckern Spitzenpreise erzielt. Sie bevorzugen saftige Niederungswiesen, wie man sie im Radrom- und Yaquirtal findet.

Weißer Gadangstier

Diese Stiere sind eine Besonderheit Mhanadistans. Sie benötigen nur wenig Futter - meist reicht dünnes Gras - und sind doch kräftige Zugtiere. Obwohl sie nur das karge und trockene Hochland kennen, sind sie doch in der Lage, längere Strecken zu schwimmen - eine wirkliche Seltenheit unter den aventurischen Rindern. Die Kühe liefern wenig Milch, und das Fleisch ist recht zäh. Dafür läßt sich aus ihrer Haut ein exzellentes weiches Leder gewinnen, aus dem noble Kleidungsstücke, Bucheinbände und ein feines Pergament hergestellt werden können.

Rashduler Drehhörner

Diese Rinderart muß fast noch zu den Wildrindern gerechnet werden. Sie sehen mit ihrem fast rechteckig hervorragenden Buckel und ihren bis zu vier Spann langen gedrehten Hörnern recht urtümlich aus (wozu die blauschwarze Fellfarbe ein übriges tut). Sie sind die Lebensgrundlage der Bergbewohner Mhanadistans, da sie mit wenig Futter auskommen und alle nötigen Produkte liefern, die die Rinderwelt zu bieten hat. Oft werden sie in riesigen Herden von einem Weidegrund zum nächsten getrieben.

2.6 Schafe und Ziegen

Über diese Tiere wollen wir uns hier nicht allzu ausführlich auslassen, denn wenn auch große, blökende Schafherden zur alltäglichen aventurischen Umgebung gehören, so müssen wir doch befürchten, daß sich die Helden wenig für diese Spezies interessieren, sie gar nur als Lieferanten von Schafskäse oder wollenen Tuniken schätzen. Hin und wieder aber wird schon einmal ein Schaf in das Blickfeld der Helden rücken: Die Kampfwerte stellen dar, was passieren kann, wenn man einen Widder zu sehr reizt.

Premer Mähnschafe

Das lange Haarkleid dieser Schafe ist die Grundlage der Thorwaler Wollstoffe, eines wichtigen Ausfuhrguts der Nordländer. Die Tiere sind an das rauhe Klima gut angepaßt und liefern neben einer großen Menge Wolle auch eine erhebliche Portion Fleisch. Bemerkenswert an ihnen ist, daß es eine Menge „Schwarze Schafe“ gibt, deren Wolle nicht nachträglich eingefärbt werden muß.

Walbergwidder

Diese wilden Schafe finden sich nur im östlichen Bornland. Sie sind sehr hochbeinig, und die Widder besitzen einen Hornschmuck, der jedem Steinbock zur Ehre gereichen würde und den er auch effektiv als Waffe einzusetzen weiß. Die Tiere liefern eine rauhe, aber sehr wärmende Wolle. Sie müssen jedoch mit speziellen Fangschnüren eingefangen und betäubt werden, um sie scheren zu können. Sie liefern den Wilderern und Gesetzlosen auch einen Gutteil ihres Fleischbedarfs.

Eisenwalder Langohrschafe

Diese Schafe sind ein spezieller Hochlandschlag, der von Zwergen gern gehalten wird. Als praktisch denkende Wesen verwerten die Zwerge die Langohrschafe bis zur letzten Faser - ja selbst für Witze über die Elben müssen diese kräftigen und berggängigen Tiere erhalten. Ihr Leder ist sehr weich und wird bei den Angroschim zu einer Vielfalt von Kleidungsstücken verarbeitet.

Phraischafe

Die trägen Phraischafe liefern die begehrteste Wolle in ganz Aventurien. Sie werden auf den

Zyklopeninseln, auf Maraskan und im Lieblichen Feld gehalten. Das Fleisch ist eher ein Nebenprodukt und eine billige, aber zähe Speise für die Armen, denn diese recht trägen Tiere werden bis ins hohe Alter gehalten.

Mherwedböcke

Diese Ziegen sind oft der einzige Besitz der tulamidischen Bergstämme in den kargen Hochländern Mhanadistans und Thalusiens. Sie liefern Milch, Fleisch und Haut - eine Haut übrigens, aus der sowohl ein feines Ziegenleder als auch ein hochwertiges Pergament gewonnen wird.

Goldfelser Klippziegen

Goldfelser Ziegen sind in ganz Doriath verbreitet. Ihr helles Meckern und ihren strengen Geruch kann man von fast jedem ärmeren Bauernhof vernehmen. Der aus ihrer Milch gewonnene Ziegenkäse ist sowohl nahrhaft als auch haltbar und dient auch vielen Abenteurern als eiserne Ration.

2.7 Hausschweine

Schweine sind die billigsten Fleischlieferanten - daß sie zusätzlich noch Leder liefern, ist ein Pluspunkt, der sie beim Bauernstand beliebt macht. Aventurische Schweine werden selten in Ställen, dafür um so häufiger in offenen Gehegen oder auf der freien Wiese gehalten. Da sie recht häuslich sind, ist die Aufgabe des Schweinehirts recht einfach, sie wird bereits den jüngsten der Bauernkinder übertragen und ist nicht sonderlich beliebt.

Bunte Hausschweine

Bunte Hausschweine sind eine wahre Goldgrube. Sie verwandeln Essensreste und Bodendreck in eßbares Fleisch. Kein Wunder, daß sie so beliebt sind - zumal der Preis für eine Zuchtsau auch für einen Bauern noch im Rahmen des Erträglichen liegt. Sie haben einen fast runden Leib, kurze Beine und ein braunweiß oder schwarzweiß geschecktes, kurzes und sehr borstiges Fell.

Selemferkel

Die Selemferkel sind die Vertreter der Schweine im aventurischen Süden. Sie besitzen ein recht langes graues Borstenkleid, sind verhältnismäßig klein und ausgesprochen vermehrungsfreudig. Ob ihr Name von dem Ort herrührt, wo sie zuerst gezüchtet wurden oder von ihrem strengen Geruch und ihrer Vorliebe für Sumpflöcher, kann nicht mehr genau gesagt werden.

Wühlschweine

Diese Unterart der Schweine sieht den Selemferkeln recht ähnlich: ein breiter, flacher Rüssel, lange Borsten und breite Klauen. Sie bevorzugen jedoch die mittelaventurischen Wälder und sind den Wildschweinen recht nah verwandt. Mit ihrem Rüssel graben sie den Waldboden nach Würmern, Wurzeln und Pilzen um. Sie haben einen feinen Geruchssinn, der sich auch ausbilden läßt und sie so wohl für die Fährtsuche als auch für das Aufspüren seltener Pflanzen (wie Trüffeln und Alraunen) geeignet macht.

3. Jagbares Wild

3.1 Rotwild

Kronenhirsch

Der größte Hirsch ist mit 1,6 Schritt Schulterhöhe der Kronenhirsch, ein hellbrauner Riese, der vorzugsweise in den undurchdringlichen Wäldern Nostrias und Andergasts lebt. Während der Brunftzeit sollte man den Hirschen nicht zu nahe geraten, sie sind dann unberechenbar. Die ältesten beobachteten Hirsche waren mächtige Vierundzwanzigender mit grauen Kinnbärten, die während des Sommers das Rudel leiteten.

MU 15

LE 32 AT 13 PA 8

RS 2 TP 2W (2W+4)

MR 0 MK 15

Ein Kronenhirsch liefert 80 Portionen Fleisch.

Weißhirsch oder Firunshirsch

Der Weißhirsch kommt in Aventurien vor allem im Bornland und im Salamanderwald vor. Das Fell der Tiere ist im Sommer rötlichbraun und im Winter von reinem Weiß, weswegen sie auch häufig gejagt werden. Sie besitzen ein sechsendiges, weit gespreiztes Geweih, einen langen Schwanz mit weißer Quaste und eine Schulterhöhe von knapp anderthalb Schritt.

MU 12

LE 25 AT 9 PA 5

RS 2 TP 1W+4

MR -4 MK 12

Ein Weißhirsch liefert 50 Portionen Fleisch.

Rehbock

Rehböcke besitzen ein dunkelbraunes Fell mit weißen Tupfen. Im Vergleich zu den anderen Hirschen wirken sie klein und gedrungen, dennoch ist der Rehbocks der ausdauerndste Läufer und der verbissenste Kämpfer, wenn es um das Wohl der Kitzen oder des Rudels geht. Das Geweih besteht aus kurzen Stangen mit knospenartigen Hornblasen am unteren Ende.

MU 15

LE 13 AT 8 PA 5

RS 1 TP 1W+3

MR 0 MK 10

Ein Rehbock liefert 40 Portionen Fleisch.

Steinbock

Steinböcke sind im Grunde genommen nicht angriffslustig, aber sie mögen es absolut nicht, wenn jemand in ihr Revier eindringt, das sich zumeist in hohen Berglagen befindet. Für Bergsteiger kann ein Steinbock eine erhebliche Gefahr darstellen, denn die Tiere verstehen es ausgezeichnet, sich in widrigen und steilen Berghängen zu bewegen, und können einen Menschen daher auch während schwieriger Kletterpassagen bedrängen (in solchen Fällen haben Helden nicht unerhebliche Abzüge). Steinböcke greifen stets mit gesenkten Hörnern an und versuchen ihren Gegner umzustoßen.

MU 18

LE 45 AT 15 PA 4

RS 2 TP 1 W+4

MR 0 MK 15

Ein Steinbock liefert 45 Portionen Fleisch.

Halmar-Antilopen

Diese fahlgelben bis weißen Tiere finden sich vor allem in der Orkschädelsteppe und der Großen Öde nördlich von Lowangen. Sie erreichen die Größe eines Rehes, sind aber schlanker gebaut und besitzen einen langen Schwanz mit schwarzer Quaste: Die Tiere, die vor allem wegen ihres langen, gedrehten Gehörns gejagt werden, sind sehr scheu und ergreifen sofort die Flucht, wenn sie glauben, daß ihnen Gefahr droht.

MU 10

LE 9 AT 8 PA 5

RS 0 TP 1W

MR 1 MK 3

Eine Antilope liefert 35 Portionen Fleisch.

Elch oder Schaufelhirsch

"Den Alten des Waldes", so nennt man den Elch im Bornland, der südlichsten Region, in der man ihn noch antreffen kann. Eine schöne Erscheinung ist er nicht mit seinem Bart, seiner hängenden Unterlippe, der riesigen Ramsnase und dem leichten Buckel. Er ist vielmehr ein Bild ertümlicher Kraft: fast zwei Schritt Schulterhöhe, ein fast ebensoweit ausladendes Geweih, das mit zunehmendem Alter immer mehr zu Schaufeln

verwächst, spielende Muskeln unter einem fast schwarzen Fell. Fürwahr, der Elch ist der Herr des Nordens.

MU 15
LE 37 AT 11 PA 8
RS 3 TP 2W+2
MR -2 MK 20

Ein Elch liefert 120 Rationen Fleisch

Karen

Vom Aussehen her noch seltsamer als ein Elch sind die Karene, die neben ihrem kurzen Geweih, das in etwa dem der Rehböcke entspricht, auch noch vorspringende Eckzähne besitzen. Ihr Fell ist von hellgrauer Grundfarbe und weist dunkelgraue Längsstreifen auf. Karene finden sich in riesigen Herden auf den Ebenen des Nordens, wo sie von den Nivesen gejagt und gefangen werden. In Gefangenschaft aufgewachsene Tiere lassen sich zu Trag- und Reittieren abrichten. Dies mag bei der geringen Schulterhöhe (maximal 1,1 Schritt) und dem schlanken Wuchs zwar verwundern, aber das unbarmherzige Leben im Norden läßt nur die besten Tiere am Leben.

MU 11
LE 30 AT 9 PA 5
RS 1 TP 1W+2
MR 1 MK 3
TRAGKRAFT 3500 Unzen

Ein Karen liefert 60 Rationen Fleisch.

3.2 Hasen und Kaninchen

Wenn auch dem Waidmann keine wahre Zierde, so doch eine schwere Beute sind die Löffler, welche sowohl im Walde als auch im Graslande leben. Die größten Thiere werden allemal drei Spann lang und sechs Stein schwer. Von ihnen kann man wohl alles verwerten, seis das Fleisch, seis das Fell oder die Sehnen oder die Klötze der Rammler, aus welchen man einen starken Liebestrunck macht.

Hasen und Kaninchen werden mit Abstand die häufigste Jagdbeute der Helden darstellen, wenn sie sich auf einer längeren Reise befinden. Sie sind zwar kaum zu fangen, da sie wahre Meister aller möglichen und unmöglichen Flucht-

bewegungen sind, aber ihre Kenntnis von Bogen und Armbrust ist zum Glück so beschränkt, daß ein gezielter Schuß ihnen den Garaus macht. Außerdem sind sie so zahlreich, daß selbst eine Heldengruppe, die wie eine Herde Elefanten durch Wald und Flur stapft, irgendwann einmal einem solchen Tier begegnen wird.

Orklandkarnickel

Orklandkarnickel erreichen Dachsgröße und sind sehr schmackhaft. Sie sind sehr scheu und gute Baumeister, so daß ein Held sie kaum zu Gesicht bekommen wird. Viel eher wird man ihre melodischen Pfiffe hören, mit denen in der Brunftzeit die Karnickelböcke ihre Weibchen anlocken.

Ein Orklandkarnickel liefert 2 Portionen Fleisch

Rotpüschel

Diese Hasenart wird vor allem wegen ihres dichten Fells gejagt, das von heller, rotbrauner Farbe ist und in der Brunftzeit bei den Weibchen fast ins grellrote spielt (vor allem am kurzen Stummelschwanz). Die Tiere sind sowohl sehr scheu als auch sehr schnell - was das Fell zu einem begehrten Luxusartikel macht.

Ein Rotpüschel liefert 1 Portion Fleisch

Pfeifhase

Diese Abart des Orklandkarnickels findet sich überall in Nordaventurien. Die recht stämmigen, dunkelbraunen Tiere locken nicht nur in der Brunftzeit mit ihren lauten Pfiffen die Weibchen an, nein sie scheinen eine regelrechte Sprache entwickelt zu haben, in der sie Warnzeichen und andere Informationen von Tier zu Tier weitergeben.

Ein Pfeifhase liefert 2 Portionen Fleisch

Riesenlöffler

Diese größten aventurischen Kaninchen leben vor allem in den Bergwäldern - oder in den Ställen einzelner Bauern, denn Riesenlöffler sind die einzigen Hasentiere, die sich in Gefangenschaft vermehren. Sie liefern ein sehr schmackhaftes Fleisch und eine recht große Fläche dichten Fells.

Ein Riesenlöffler liefert 3 Portionen Fleisch

3.3 Wildgeflügel

Fasan

Den Hohen Adel unter den Wilden Hühnern stellen die Fasanen dar, welche ein Gefieder von bunten, metallisch glänzenden Federn haben. Sie leben im Walde und gehen dort auf dem Boden einher, denn fliegen mögen sie nicht recht. Die Hähne sind stolz und streitbar und führen mehrere Hennen. Man findet die Vögel, welche bis zu vier Spann lang werden, vor allem im Norden von Arania und im Süden von Albermia. Weiter im Süden wird der Rumpf der Tiere kleiner, jedoch ihr Gefieder prächtiger. Hier findet der Waidmann den Regenbogenfasan und den Saphirpfauen.

Hühnervogel

Von Nadeln und jungen Trieben ernährt sich das kräftige Auerhuhn, welches wir in allen Wäldern auf Hügeln und Bergen sehen können. Es ist ein Nachthier, welches am Tage auf den Bäumen döst. Die Auerhenne ist prächtiger gezeichnet denn der Hahn, doch erreicht sie nicht sein Gewicht. Beide werden vier bis fünf Spann lang und haben einen langen Hals. Der Hahn sitzt oft den ganzen Sommer auf dem Baume und läßt sich bebalzen, bis er schließlich ein Huhn erwählt. Den Auerhühnern verwandt aber farbenprächtiger sind die blaugefiederten Birkhühner, die scheuen, weißen Schneehühner und die kleinen, eleganten Haselhühner, die wohl auch schön fliegen. Das kleine Rebhuhn erscheint fast kugelförmig, hat ein braunes Gefieder und ist im ganzen Lande zu finden. Noch kleiner, doch schmackhafter sind die Wachteln, die kleinsten wilden Hühnchen, die wir kennen. Sie sind oberseits von gelblicher Farbe und recht zugefreudige Hühnerthiere.

Trappe

Den Gänsen ähnlich doch nicht verwandt sind die großen Trappen, welche die schwersten gejagten Vögel sind und doch in der Höhe einen schönen Flug darbieten. Den Hahn mit dem braunweißen Gefieder und dem grauen Bart kann man oft in der Balz beobachten, wenn er sich aufplustert und stolz einerschreitet. Sie werden bis zu fünf Spann lang, die Weibchen oftmals nur knappe vier.

Ente

In allen Farben kann man im ganzen Lande nördlich des Yaquir die Enten auf Teich und Bach sehen. Gemeinsam sind ihnen die Vorliebe für Efferds Element, die großen gelben Füße mit Schwimmhäuten und der runde Kopf mit dem breiten Schnabel. Sie können sich aus dem Wasser heraus in die Lüfte erheben und fliegen dort in Formationen, die einem Exerzierplatz alle Ehre machen würden.

3.4 Wildrinder

Nicht nur in unseren Ställen, sondern auch auf den weiten Steppen des Nordens, den lichten Wäldern des Mittellandes und den Tälern Thalusiens finden wir kräftige Rinder, höchst imposante Erscheinungen mit kräftigem Gehörn. Die massigen Tiere leben oft in kleinen Herden zusammen und sind gar leicht zu reizen. Wann immer sie sich verärgert fühlen, senken sie ihr Haupt und greifen wutschnaubend an.

Wilde Rinder ziehen nur in Herden oder kleineren Gruppen über das Land und grasen Steppenweiden oder Flußauen ab. Die Herden sind je nach Rinderart verschieden groß - die beeindruckendste Herdenstärke erreichen wohl die Ongalo-Bullen, die in Gruppen von bis zu 20 Tieren zusammenleben. Wildrinder sind zwar im allgemeinen mutig, aber nicht unbedingt als aggressiv zu bezeichnen; angesichts ihrer stolzen Hörner ist es aber auch nicht gerade empfehlenswert, die Tiere zu reizen oder sich ihnen in den Weg zu stellen. Ein zum Angriff gereizter Bulle greift stets mit gesenkten Hörnern an. Dabei können die Stöße eine solche Wucht erreichen, daß der Gegner zu Boden geworfen wird. Dem Angriff mit den Hörnern kann man nur durch eine GE +2 entgehen, eine Waffenparade macht keinen Sinn. Beim Kampf mit Rindern ist außerdem zu beachten, daß nicht in den üblichen Zeiteinheiten gerechnet werden kann: Zwischen einem Sturmangriff und dem nächsten liegen oft fünf bis zehn Kampfrunden, in denen sich der Bulle wieder sammelt und vorbereitet. Mit mehreren Helden gegen einen Bullen zu kämpfen ist schwierig, denn Rinder sind sehr schnell, und eine Gelegenheit zur Attacke ergibt sich normalerweise nur, während das Tier im Sturm lauf vorbeirent.

Steppenrind

Steppenrinder sind die angriffslustigsten und auch gefährlichsten wilden Rinder. Sie leben in den nordaventurischen Steppengebieten in kleinen Gruppen zusammen, die aus je einem Bullen und zwei bis vier Kühen bestehen. Steppenrinder erreichen eine Schulterhöhe, die in etwa der eines ausgewachsenen Menschen entspricht. Sie haben an Kopf, Hals und Schultern ein hellbraunes, etwa fingerlanges Haarkleid, der größte Teil des Körpers ist dagegen mit einem sehr kurzen Fell bedeckt, aber ebenfalls von hellbrauner bis grauer Farbe. Sie besitzen mächtig ausladende, nach innen zurückgebogene Hörner von fast 20 Stein Gewicht. Die weiblichen Tiere einer Gruppe beteiligen sich nie am Kampfgeschehen, sondern beobachten ihren Bullen aus einiger Entfernung. Steppenbullen kämpfen sehr geschickt und klug: Wenn sie einen Treffer mit ihren Hörnern landen, so versuchen sie ihren Gegner, der durch die Wucht des Angriffs immer zu Boden geht, sofort wieder anzugreifen, um ihn zu überrennen. Ein Held, der dem Angriff mit den Hörnern nicht ausweichen konnte und daher zu Boden ging, kann in dieser Runde nicht selber angreifen, sondern muß versuchen, mit einer weiteren GE +2 schnell genug wieder auf die Beine zu kommen, bevor der Bulle wieder heran ist. Gelingt ihm das nicht, so liegt er recht hilflos am Boden und kann nur hoffen, daß das Tier an ihm vorbeirent. Um in dieser Situation auszuweichen, muß schon eine GE +8 gelingen. Solange ein Held am Boden liegt, wird der Bulle stets versuchen, ihn zu überrennen. Ein Steppenbulle führt einen einmal begonnen Kampf immer zuende - solange er noch weitere Eindringlinge vorfindet, greift er diese auch dann an, wenn er schon einen Gegner besiegt hat.

MU 25

LE 55 AT 12/16 PA 4

RS 2 TP 1W+5 (Hörner) 4W (Überrennen)

MR -3 MK 40

Ein Steppenrind liefert 250 Portionen Fleisch.

Auerochs

Auerochsen sind Waldrinder, die man in allen Wäldern und Waldrandgebieten des Mittelandes und des Nordens in kleinen Gruppen zu drei bis fünf Tieren antreffen kann. Die Auerochsen kön-

nen die beeindruckende Schulterhöhe von 2 Schritt erreichen. Ihr Fell ist dunkelbraun, an Hals und Schultern tragen sie zottige, schwarze Mähnen, ihr Gehörn ist lang und leicht gebogen. Auerochsen, die sich gereizt fühlen, greifen sofort an. Oft geraten Heldengruppen nur versehentlich in das Revier der Tiere, ohne diese überhaupt zu bemerken, und sehen sich urplötzlich ein oder mehreren Auerochsen mit schäumend geifernden Mäulern und gesenkten Häuptern gegenüber. Die Ochsen greifen ungestüm und unüberlegt an; wer von einem Tier zu Boden gestoßen wurde, hat immer genügend Zeit, um wieder auf die Beine zu kommen, während das mächtige Tier weit von ihm entfernt zum erneuten Angriff Anlauf nimmt. Oft sehen die Auerochsen Menschen nicht als gleichwertige Gegner an und brechen einen Kampf schon nach kurzer Zeit wieder ab, um sich wichtigeren Dingen zuzuwenden - man kann aber nicht darauf vertrauen, ob die Ochsen wirklich die Lust verlieren oder nicht. Erwähnenswert bleibt, daß Auerochsen Einhörner abgrundtief hassen und bis zur Erschöpfung jagen - allerdings sind die Einhörner den Ochsen bei weitem an Geschwindigkeit und Ausdauer überlegen. Es bleibt also zu bezweifeln, ob die Auerochsen bei dieser Jagd jemals Erfolg haben werden.

MU 20

LE 40 AT 11 PA 7

RS 2 TP 1W+6

MR -2 MK 25

Ein Auerochse liefert 180 Portionen Fleisch

Ongalobullen

Ongalobullen, die man vor allem im Südosten Aventuriens antreffen kann, leben in größeren Herden zusammen - manchmal sind es nur sechs Tiere, manchmal sogar bis zu zwanzig. Die Tiere erreichen eine Schulterhöhe von eineinhalb bis zwei Schritt und haben am ganzen Körper ein langes, zotteliges schwarzes Fell. Ihre Hörner sind lang und leicht gedreht und von blauschwarzer Farbe. Die Tiere sind nicht besonders angriffslustig, aber es kann sehr gefährlich sein, den Weg einer Herde zu kreuzen, da die Ongalobullen keine Mühe haben, selbst eine größere Gruppe von Menschen zu überrennen. Zu einem wirklichen Kampf kommt es höchstens dann,

wenn man ein von der Herde isoliertes Tier antrifft, das sich verirrt hat. Manchmal greifen solche unberechenbare Einzeltiere von sich aus an - normalerweise aber erst dann, wenn man sie dazu reizt.

MU 18

LE 70 AT 9 PA 6

RS 3 TP 1W+5

MR 0 MK 20

Ein Ongalobulle liefert 150 Portionen Fleisch

3.5 Wildschweine

Ein großer Schädling für den Bauern sind die wilden Schweine oder Schwarzkittel, welche in die Rüben und ins Korn gehen und nicht nur viel wegfressen - nein, was sie nicht fressen, das graben sie um. Es sind gar kräftige Thiere mit schwarzem, struppigem Fell. Die Keiler haben kräftige Hauer im Gesicht, mit denen sie auch einen üblen Schaden am Waidmanne anrichten können. Wiewohl sie nur des Nachts unterwegs sind und feige scheinen, so sind sie doch erbitterte Kämpfer, wenn sie gestellt werden.

Die aventurischen Wildschweine sind sehr aggressiv und sehr zahlreich. Man kann praktisch in jedem Wald auf ein oder mehrere Rudel der nachtaktiven Tiere stoßen und sollte in diesem Fall schleunigst die Flucht auf den nächstbesten Baum antreten. Wildschweine fühlen sich nämlich schon durch das bloße Eindringen in ihr Revier gestört und man kann sie schon durch Kleinigkeiten derart provozieren, daß sie wut-schnaubend angreifen. Ein größeres Rudel kann einer Gruppe von Abenteurern daher leicht gefährlich werden.

Im Kampf versuchen die Wildschweine oft durch Sturmangriffe, ihre Gegner zu Boden zu zwingen. Dies gelingt, wenn das Wildschwein eine AT 1 würfelt und der Angriff nicht pariert werden konnte. Ein am Boden liegender Held kämpft mit AT-5 und PA-5. Nur wenn das Wildschwein seine Attacke verwürfelt, kann er versuchen mit einer GE +6 schnell wieder auf die Beine zu kommen. Da Wildschweine halbwegs intelligent sind, fliehen sie, sobald sie im Kampf zu unterliegen drohen. Meist hat es keinen Zweck, den flinken Tieren dann noch nachzustellen, man würde sie sowieso nicht einholen.

MU 15

LE 20 AT 8 PA 2

RS 3 TP 1W+2

MR -4 MK 8

Ein Wildschwein liefert 35 Portionen Fleisch

4. Landtiere

4.1 Raubkatzen

Eine Bedrohung und unliebsame Konkurrenz für den Waidmann sind die Wilden und Großen Katzen, heimtückische Ansitzjäger, die den Menschen und das Edewild aus dem Hinterhalt überfallen oder sich des Nachts in die Ställe oder auf die Weiden schleichen. Die größte Katze aller Länder ist der Säbelzahn tiger, der selbst ein Mammut zu reißen in der Lage ist. Aber auch die kleine Wildkatze ist ein fürchterlicher Kämpfer, und so manch ein Jäger, der unvorsichtigerweise unter den Baum trat, auf dem seine Hunde das Tier gestellt hatten, wurde übel zugerichtet. Genau wie die Scheunenkatze sind die Raubkatzen von enormer Widerstandskraft. Selbst gebrochene Glieder heilen bei ihnen binnen weniger Tage, und selten einmal sieht man ein Tier, das im Kampf sein Leben lassen mußte.

Generell kann gesagt werden, daß die Raubkatzen fast immer aus dem Hinterhalt angreifen und versuchen, ihre Beute mit einem Hieb oder Biß zu töten. Einzig der Sandlöwe ist in der Lage, längere Hetzjagden durchzuführen. Raubkatzen haben einen hoch entwickelten Selbsterhaltungstrieb, der sie aussichtslos gewordene Kämpfe abbrechen und die Flucht ergreifen läßt. Eine Raubkatze kann bereits eine Gefahr für einen Helden sein, ein Rudel solcher Tiere kann eine ganze Abenteurergruppe auslöschen. Glücklicherweise jagen die meisten Raubkatzen alleine. Raubkatzen sind zähe Tiere. Sie regenerieren über Nacht 2W Lebenspunkte.

Höhlenpanther

Höhlenpanther sind die einzigen Raubkatzen, denen man in unterirdischen Höhlen oder Kavernen begegnen kann. Sie haben ein fleckiges, schmutzig-graues Fell, das zudem sehr borstig ist und auf einem Basar nicht viel einbringt. Kopf und Hals tragen eine struppige Mähne. Ihre rot schillernden Augen sind so gut an ihren Lebensraum angepaßt, daß sie selbst in völliger Dunkelheit noch etwas sehen können. Höhlenpanther ernähren sich für gewöhnlich von Ratten und anderen Höhlenkriechern. Sie jagen meist in Pärchen, da sie von Natur aus recht feige sind. Sollten sie die Hälfte ihrer LE verlieren, so wer-

den sie die Flucht ergreifen, was ihnen in ihren Höhlen auch sicherlich gelingt. Höhlenpanther haben zwei Attacken pro KR, die immer gegen einen Gegner gerichtet sind.

MU 10
LE 20 AT 12 PA 5
RS 1 TP 1W+2 (Rachen) 1W+1 (Pranken)
MR -4 MK 15

Jaguar

Jaguare haben ein hellgelbes Fell, das sehr farbenprächtig mit weißen Punkten und schwarzen Ringen gefleckt ist. Sie sind mit anderthalb Schritt Länge (und etwa der halben Höhe) deutlich kleiner als Löwen oder gar Säbelzahn tiger, aber dennoch außerordentlich gefährlich. Sie sind fast ausschließlich in den südaventurischen Dschungeln anzutreffen. Jaguare leben gewöhnlich als Einzelgänger, selten einmal auch in Gruppen von drei oder vier Tieren. Sie sind sehr gute Kletterer und greifen stets von Bäumen aus an. Gelingt ihre erste Attacke, so schlagen sie sowohl mit ihren Pranken als auch mit ihren Klauen zu. Im weiteren Kampf hat der Jaguar dann nur noch eine Attacke pro KR. Sollte sich der Kampf nicht zu seinen Gunsten entwickeln, so bricht der Jaguar ihn ab und verschwindet im Dickicht.

MU 14
LE 22 AT 14 PA 4
RS 1 TP 1W+3 (Rachen) 1W+2 (Pranken)
MR -3 MK 25

Säbelzahn tiger

Säbelzahn tiger sind eine riesige, ungemein gefährliche Raubkatzenart. Sie werden oft bis zu drei Schritt lang. Es gibt drei bekannte Arten des Säbelzahn tigers: den gestreiften **Dschungeltiger** und den größeren **Steppentiger** des Nordens. In den nördlichen Wäldern lebt eine besonders robuste Art, die wegen ihrer silbernen Mähne und ihres hellen Fells **Silberlöwe** genannt wird. Der Säbelzahn tiger hat ein ausgedehntes Revier, das er verbissen gegen Eindringlinge verteidigt. Er wird zwar keine ganze Abenteurergruppe angreifen, aber immer danach trachten, abseits gehende Helden zu attackieren. Er wird versuchen, seine Beute zu verschleppen und erst von ihr ablassen, wenn er 20 SP hingenommen hat. Ein angegriffener Säbelzahn tiger wehrt sich verbit-

tert. Er hat zwei Attacken pro KR, wobei er entweder beide Pranken oder eine Pranke und seinen fürchterlichen Biß einsetzt. Er kann damit jedoch immer nur einen Helden angreifen.

MU 22
LE 45 AT 15 PA 7
RS 1 TP 3W+2 (Rachen) IW+5 (Pranken)
MR -2 MK 50

Sandlöwe

Der Sandlöwe ist der König der Khomwüste und des angrenzenden Mhanadistans. Er hat ein sandgelbes Fell, eine dunkle Mähne und einen ins Schwärzliche spielenden Schwanz. Er ist gedrungen gebaut und erreicht eine Länge von etwas über zwei Schritt. Sandlöwen leben und jagen in Rudeln, die von einer erfahrenen Löwin angeführt werden (Löwinnen besitzen eine - wenn auch kürzere - Mähne; sie sind die Symboltiere der Kriegsgöttin Rondra). Solch ein Löwenrudel hat ein großes Revier und betrachtet alles als Beute, was genügend Nahrung verspricht: Rehe, Nashörner, Elefanten, Kamele und natürlich auch Menschen. Als Einzeltier sind sie recht furchtsam, aber im Rudel eine echte Gefahr auch für gut ausgerüstete Karawanen. Sandlöwen führen ihren ersten Angriff im Sprung aus, wobei sie sowohl ihre Pranken als auch ihren Biß einsetzen. Im folgenden Kampf benutzen sie hauptsächlich ihre Pranken. Ob die Löwen einen Angriff abbrechen, entscheidet der Kampfverlauf des Rudels, nicht der eines Einzeltieres.

MU 11 (im Rudel 15)
LE 40 AT 14 PA 8
RS 1 TP 2W+4 (Rachen) IW+4 (Pranken)
MR -4 MK 35

Berglöwe

Der Berglöwe ist ein Tier, das nur nördlich einer Linie Grangor-Khunchom heimisch ist, und auch dort nur in abgelegenen Gebirgstälern vorkommt, wo er Jagd auf Bergziegen und Gemsen macht. Er hat ein graues Fell mit graubraunen Streifen und ist ein ausgezeichneter Kletterer.

Nur in äußerster Not, oder wenn er völlig ausgehungert ist, wird er einen Menschen angreifen. Dann allerdings erweist sich dieser Einzelgänger als verbissener Kämpfer, der jede Runde

mit Pranken und Zähnen gleichzeitig angreifen kann und seine Attacken auf mehrere Gegner verteilt. Er legt sich auch Fleischvorräte für den Winter an (als Allesfresser stört auch Aas ihn nicht) und führt ein harmonisches Familienleben. Einer Berglöwin begegnet man noch seltener als einem Löwen, aber gerade wegen des Fells der Löwinnen - das sehr dicht und weich ist - wird diesen Tieren von mutigen Pelztierjägern nachgestellt. In Nordaventurien wird die Art durch den **Waldlöwen** vertreten, ein elegantes Tier mit silberweißem Fell, ein schierer Ausbund an Mut und Kraft.

MU 14
LE 30 AT 15 PA 9
RS 2 TP IW+6 (Rachen) IW+4 (Pranken)
MR -2 MK 25

Luchs

Luchse finden sich in allen Abarten in ganz Doriath. Sie erreichen eine Länge von etwas über einem Schritt und sind etwa vier Spann hoch. Die langbeinigen Tiere fallen vor allem durch ihre Backenbärte, ihre spitzen und pinselförmig auslaufenden Ohren und ihr rötlichbraun gestreiftes Fell auf (**Raschtuluchs** besitzen ein gelbgraues und **Firnuchs** ein weißsilbernes Fell). Sie verfügen über außergewöhnlich scharfe Krallen und eine enorme Kraft in ihren Tatzenhieben. Sie jagen aus dem Hinterhalt vor allem Hasen, Wildhühner oder Marder, gelegentlich auch Rehe oder Wildschweine. Wenn die Beute nicht mit einem Sprung oder nach einer kurzen Hatz zu erreichen ist, lassen sie von ihr ab, ebenso wenn sie sich wehrt und der Luchs dadurch mehr als 10 SP einstecken muß. Bei einer guten Attacke versucht der Luchs, sein Opfer zu beißen, ansonsten schlägt er mit den Tatzen zu. Eine kleine Abart ist der **Gänseluchs**, der kaum die Größe einer Wildkatze erreicht und ausgesprochen feige ist, während die **Sonnenluchs** des Bornlandes für ihren Mut so gerühmt sind, daß man sie als nächtliche Wächter des Praios ansieht.

MU 12
LE 35 AT 14 PA 6
RS 1 TP IW+4 (Krallen) IW+6 (Biß)
MR -2 MK 25

Wildkatze

Die aventurische Wildkatze ähnelt der Scheunenkatze, besitzt aber einen wesentlich dickeren Schwanz. Das Fell ist gelbgrau mit verwaschenen schwarzen Streifen. Sie wird vor allem nachts rege und wagt sich an alle Haus- und Wildtiere, die kleiner als sie selbst sind, also auch an die beißwütigen Iltisse und Wiesel. Sie ist von draufgängerischem Wesen und greift - in die Enge getrieben - auch Menschen oder große Hunde an und wehrt sich dann bis zum letzten Hauch. Sie läßt sich nicht zähmen und ist ein hervorragendes Beispiel dafür, daß Katzen angeblich sieben Leben haben. Die Wildkatze greift mit ihren beiden Tatzen stets einen Gegner an.

MU 18
LE 40 AT 14 PA 10
RS 2 TP 2x(1W+1)
MR -1 MK 30

4.2 Wildhunde

Khoramsbestie

Die Khoramsbestie ist wohl mit den Wildkatzen, den Wölfen und den Hunden gleichzeitig verwandt - ja wahlmöglich ist es gar ein schwarzmagisches Gezücht. Sie mißt etwa einen Schritt bis zur Schulter und hat ein mittellanges schwarzgelb geschecktes Fell, die Beine sind jedoch nackt und glatt, wenngleich sie auch gescheckt sind. Der Kopf der Khoramsbestie gleicht dem eines Wolfes, das Gebiß aber ist bei weitem schreckenerregender, denn die Bestie hat gar so viele messerscharfe Zähne im Maul, als es sonst nur Krokodile haben. Das grausigste an der Khoramsbestie sind aber die Töne, welche sie von sich gibt: Bald Fauchen, bald Heulen ist es zugleich, was die Kreatur vernehmen läßt, wenn sie angreift. Des Nachts kommt die Bestie beizeiten in Rudeln von den Nordhängen des Khoramgebirges herunter und fällt dort gnadenlos über die Dörfer und vorbeiziehenden Karawanen her. Da hinterläßt sie bei ihren Raubzügen stets eine Spur von Blut und Schrecken, und einer, der es dennoch überlebt hat, wird es bis zu seinem Tode nicht vergessen, wie die Bestien die übrigen Gefährten in Stücke zerrissen haben!

Khoramsbestien sind weder ausgesprochene Einzelgänger noch richtige Rudeltiere. Zuweilen schließen sie sich zur gemeinsamen Nahrungssuche zusammen und trennen sich nach erfolgreicher Jagd oft durch den Streit um die Beute. Die Tiere sind meistens in der Nacht aktiv, wenn sie aus den Hängen des Khoramgebirges oder des Raschtulswalls sogar bis in zivilisierte Gegenden vordringen, um dort kleine Beutetiere, vor allem Geflügel, zu reißen. Es kommt auch vor, daß eine Meute von Khoramsbestien größere Tiere wie z.B. Pferde, Esel oder Kamele anfallen. Eine ausgehungerte Meute von Khoramsbestien ist der Schrecken aller Karawanen: Manchmal sind es bis zu einhundert Tiere, die eine Gruppe von Reisenden zusammen überfallen. Khoramsbestien sind zwar mutig, aber auch intelligent: Einen überlegenen Gegner greifen die Tiere nur in größter Not an, manchmal verfolgen sie eine Gruppe von Menschen so lange, bis sich eine Gelegenheit zum Zuschlagen bietet. Die Bestien können mit ihren scharfen Zähnen schmerzhaft Bißwunden verursachen, die größte Gefahr besteht jedoch darin, daß sich die Wunde entzündet, denn die Tiere verschmähen auch Aas nicht und können deswegen leicht Wundfieber, Schlachtfeldfieber oder andere Krankheiten übertragen. Khoramsbestien kämpfen nur solange, wie sie Aussicht auf Erfolg haben - oft fliehen sie vor einer Übermacht. Ausgehungerte Tiere stellen aber ihren Opfern manchmal viele Tage lang nach.

MU 15
LE 40 AT 10 PA 5
RS 3 TP 1W+3
MR -6 MK 16

Steppenhund

Mit dem Haustier der Nivesen hat der Steppenhund nur wenig zu tun, obwohl er ihm vom Äußeren her sehr ähnelt. Der Steppenhund ist aber größer als der Nivesenhund und mißt fast einen Schritt bis zur Schulter. Außerdem ist seine Statur viel kräftiger. Im Norden streift der Steppenhund durch die weite Landschaft und jagt, was er leicht erbeuten kann. Manchmal, vor allem im harten Winter, fallen die Steppenhunde auch über Menschen her. In einem solchen Fall muß man sich in Acht nehmen, denn das Thier geht an die Kehle, um seine Beute totzubeißen.

Für gewöhnlich jagen Steppenhunde als Meute von zwei bis fünf Tieren nur nachts. Eine Gruppe von Menschen wird nur von einer ausgehungerten Meute angegriffen; es kann jedoch vorkommen, daß die Steppenhunde einen einzelnen Menschen als leichte Beute ansehen und angreifen. Besonders gefährlich werden Steppenhunde im Winter, wenn sie sich manchmal aus Nahrungsnot in großen Meuten zusammenrotten und auf Jagd gehen. Im Kampf versucht der Steppenhund mit seinem überaus scharfen und kräftigen Gebiß, die Kehle seines Gegners zu durchbeißen: AT 1 geht gegen die Kehle, die bei den meisten Rüstungen ungeschützt ist. Die TP für diesen Biß werden verdoppelt und direkt von der LE abgezogen. Gegen einen solchen Kehlenangriff kann man sich nur mit einem Wurf unter der halben PA wehren.

MU 17
LE 30 AT 14 PA 6
RS 2 TP 1W+4
MR -4 MK 20

4.3 Wölfe

In allen Teilen des Landes finden wir die Wölfe, welche kluge, dem Hunde ähnliche Tiere sind. Wenn wir den Nivesen Glauben schenken wollen, so sind die Ahnen der Wölfe die eigentlichen Herren der Welt: Man mag dies bestätigen, wenn man gesehen hat, wie umsichtig eine Wolfsmeute ein Wild hetzt, es umstellt, sich auf die Lauer legt usw. Wölfe besitzen einen ausgesprochenen Familiensinn und eine strenge Ordnung, die der des Menschen gleicht, wenn sie auch keinen Kaiser oder König sondern nur Herzöge und Fürsten haben. Wölfe sind dem Mond besonders verbunden, weshalb ihre Kräfte zu Zeiten des Vollmondes auch stärker scheinen. Dann sitzen sie auch auf den Lichtungen und bringen dem Mond Hymnen dar, wobei der älteste Wolf auch der Hohepriester ist. Häufig findet man dann des Morgens die Knochen eines Opfertieres auf der Lichtung.

In Doriath gibt es mehrere Arten von Wölfen, die alle ein begrenztes Verbreitungsgebiet haben. Wölfe jagen stets im Rudel, das im Sommer vielleicht einen Familienverband von 5 Tieren umfaßt, in einem harten Winter aber leicht auf eine

Meute von 2W20 Tieren anschwellen kann. Normalerweise meiden Wölfe den Menschen und ziehen sich schnell zurück, wenn sie ernsthafte Gegenwehr erleben. Der Hunger kann jedoch aus den Wölfen reißende Bestien machen, die nicht nur das Vieh, sondern auch ganze Dörfer angreifen. Wölfe lieben das freie Umherschweifen - in Höhlen oder Grotten wird man sie nie finden. Für die Zähmung und Abrichtung eines Wolfswelpen braucht es schon einen guten Tierkenner. Wölfe sind häufig Überträger gefürchteter Krankheiten wie der Tollwut oder des Raschen Wahns. In einem Rudel befindet sich mit 5% Wahrscheinlichkeit ein infiziertes Tier, das eine dieser Krankheiten mit sich herumschleppt.

Gris- oder Grimwölfe

Gemeine Wölfe erreichen eine Schulterhöhe von knapp einem Schritt und besitzen ein graues, manchmal auch braunes Fell von erheblicher Länge. Sie sind nicht sehr mutig und fürchten das Feuer und menschliche Ansiedlungen. Wenn sie allerdings der Hunger treibt, vergessen sie all ihre Furcht und fallen auch über gut bewachte Herden oder gar Reisegruppen her. Gegen den Angriff eines Wolfsrudels hilft dann meist nur noch die schnelle Flucht auf einen Baum.

LE 40 AT 9 PA 4
RS 2 TP 1W+1
MR 0 MK 6

Waldwölfe

Dies ist die intelligenteste Art aller Wölfe. Die großen, schwarzbezelten Tiere (Schulterhöhe bis zu 1,2 Schritt) leben das ganze Jahr über in geordneten Rudeln zusammen, die meist von einer kampferfahrenen Wölfin geleitet werden. Waldwölfe haben keine Angst vor Feuer oder lautem Rufen und was sie einmal als Beute erkoren haben, das verfolgen sie unerbittlich. Erst von starken eigenen Verlusten lassen sie sich abschrecken. Man sagt, die Waldwölfe hätten eine eigene Sprache - was durchaus glaubhaft klingt, wenn man sie einmal in einer hellen Mondnacht heulen hörte.

MU 10
LE 20 AT 11 PA 6
RS 3 TP 1W+3
MR 4 MK 10

Rauhwölfe

Die Rauhwölfe sind die Herren der Tundra und Taiga, die geliebt-gefürchteten Begleiter der Nivesen. Sie erhalten die Ordnung unter den Tieren des Nordens aufrecht, indem sie die kranken und schwachen Tiere schlagen und so das gemeinsame Weiterbestehen aller Arten in der lebensfeindlichen Umwelt sichern. Ihr gelblich-weißes Fell ist sehr dicht und könnte eine wertvolle Decke abgeben - wenn die Rauhwölfe dem nivesischen Jäger nicht heilig wären.

MU 11

LE 25 AT 10 PA 6

RS 3 TP IW+3

MR 2 MK 10

Silberwölfe

Die Silberwölfe kommen nur in wenigen Gebieten Aventuriens, wie der Grünen Ebene und der Rhorwheder Öde vor. Man vermutet, daß es sich bei diesen ungemein kräftigen Tieren um eine Mischung aus Wald- und Rauhwölfen handelt. Sie besitzen ein langes, silbrigweißes Fell, einen gedrungenen Körperbau und ein fürchterliches Gebiß. Sie haben die Jagd im Rudel fast bis zur Perfektion entwickelt.

MU 12

LE 40 AT9 PA 5

RS 3 TP 2W+2

MR 2 MK 18

Sandwölfe

Die Vertreter der Wölfe in der Khomwüste und den angrenzenden Hügel- und Gebirgsregionen sind die Sandwölfe. Sie sind zierlicher und dürrer als ihre nördlichen Vettern, machen dies aber durch ihre Wildheit und Zähigkeit wieder wett. Die sandgelben bis schmutzigbraunen Tiere kennen kaum ein organisiertes Familienleben, sie sind gefährliche Einzelgänger, die sich auch an Beute heranwagen, die ein Vielfaches ihrer Größe erreicht.

MU 15

LE 30 AT 12 PA 8

RS 2 TP IW+4

MR 3 MK 15

4.4 Füchse

Selten bekommt der Reisende einen Fuchs zu Gesicht, denn das feige Pack schlägt nur bei Nacht zu. Da fallen sie über das Vieh von Bauern her - meist reißen sie Hühner und Gänse, manchmal aber auch größere Stalltiere. Besonders die gelben Füchse, die es in der Steppe zu Hauf gibt, sind eine Plage. Füchse gehören zu den kleinen Räubern und werden gerade einen Schritt lang. Auffällig an den Tieren sind die spitze Form des Kopfes und der buschige Schwanz, den sich Jäger gern an Waffen oder Mützen hängen, wenn sie einen Fuchs erlegt haben. Indes kommt solches nicht oft vor, denn der Fuchs ist verschlagen und schlau und nimmt schnell Witterung auf. Beliebt ist die Jagd trotz alledem, bringt doch das Fell der roten und blauen Füchse, welche wirklich hübsch anzuschauen sind, einen hohen Ertrag.

Füchse machen sich nur an unterlegene Beutetiere heran, meistens solche, die sich bei irgendeiner Gelegenheit verletzt haben. Da Füchse ausgesprochene Einzelgänger sind, sind sie für eine Gruppe von Menschen normalerweise nicht gefährlich. Es kann aber schon vorkommen, daß ein einzelner Mensch von einem Fuchs angegriffen wird, vor allem dann, wenn er zu nahe an den Bau des Tieres herangeht. Die größte Gefahr für Menschen geht aber von tollwütigen Füchsen aus. Während Füchse ansonsten nur nachts bis in zivilisierte Gegenden vordringen, um dort Geflügel zu reißen, kommen tollwütige Tiere auch bei Tage vor allem in ländliche Dörfer und greifen alles an, was ihnen zu nahe kommt. Füchse sind äußerst geschickte Kämpfer, und sie bestechen im Kampf durch Wendigkeit und Schnelligkeit: Wenn sie in einer KR nicht angegriffen werden (also keine PA würfeln müssen), nutzen sie die Gelegenheit zu einer zweiten Attacke mit ihrem scharfen Gebiß. Tollwütige Füchse verzichten sogar ganz auf die Verteidigung und beißen wie wild mit 2 AT pro Kampfrunde um sich.

Rotfuchs

Die meisten Menschen bekommen nie in ihrem Leben einen Rotfuchs zu Gesicht. Die Tiere leben im Wald und haben dort ihr natürliches Jagd-

revier - selbst tollwütige Rotfuchse dringen nur äußerst selten bis in bewohnte Gebiete vor. Jägern, die viel Geduld besitzen, bietet sich dann und wann schon einmal die Gelegenheit, das Tier zu beobachten oder gar zu erlegen. Allerdings lohnt sich die Geduld auch, denn das Fell der Rotfuchse ist begehrt und demzufolge teuer.

MU 6
LE 15 AT 15 PA 12
RS 2 TP 1W+2
MR -2 MK 8

Gelbfuchs oder Steppenfuchs

Gelbfüchse sind die am weitesten verbreitet Fuchsart. Sie sind mutiger als ihre roten und silbernen Artgenossen und trauen sich nachts auch in kleinere Dörfer, wo sie zum Leidwesen der Bauern Hühner und Gänse rauben. Steppenfüchsen wird im Gegensatz zu den anderen Fuchsarten nicht wegen ihres Felles nachgestellt, denn der gelbgraue Pelz ist struppig und gilt als wertlos. Normalerweise werden die Tiere nur von Bauern gejagt, um Schaden vom eigenen Vieh abzuwenden.

MU 10
LE 20 AT 16 PA 10
RS 2 TP 1W+3
MR -2 MK 12

Silberfuchs oder Blaufuchs

Silberfüchse trifft man nur im hohen Norden Doriaths an. Ihr wunderschönes silbriges bis blaues Fell, für das man horrende Preise auf den Märkten erzielen kann, hat dazu geführt, daß diese Fuchsart beinahe vollkommen ausgerottet worden ist. Nur das Einschreiten der Firnelben hat dies verhindern können.

MU 8
LE 25 AT 14 PA 13
RS 3 TP 1W+3
MR -3 MK 12

4.5 Bären

Bären gibt es zu viele in unseren Wäldern, am meisten wohl im Bornland; alle sind sie fürchterlich. Bald zwei Schritt messen sie bis zur Schulter und dreieinhalb, vielleicht gar vier

Schritt, wenn sie aufrecht stehen - aber wer hat schon die Muße, solche Größe genau zu schätzen, wenn ihm ein Bär ans Leben will? Auch ergötzt sich der Bär daran, großen Schaden anzurichten an Wild und den Wäldern. Da jagt er wohl, was er kriegen kann, und tut allerlei verwüsten. Den Honig mag er indes am liebsten und plündert dafür die Nester von wilden Bienen sowie die Körbe unserer wackeren Imker. Zuweilen wird er dabei ganz schön gestochen - was ihm zu recht geschieht, wo er doch den ganzen Wald unsicher macht. Von den Bären gibt es verschiedene: den Höhlenbär und den Schwarzen Bär vor allem im Bornland, aber auch anderswo im Norden, den Orklandbär ebenda und den weißen Firunsbär im ewigen Eis des hohen Nordens, außerdem den Borkenbär, der überall zu finden ist. Im Süden gibt es aber keine Bären, weil es ihnen da wohl zu warm wird in ihrem Pelz.

Bären sind Einzelgänger und leben, von der Paarungszeit abgesehen, allein. Bei der Jagd auf kleine Beutetiere beweisen sie oft unvermutete Geschicklichkeit. Die Allesfresser ernähren sich hauptsächlich von Fischen, Kleingetier, Strauchfrüchten und allem, was ihnen schmackhaft vorkommt; dabei haben sie eine besondere Vorliebe für süße Geschmacksnoten, und man hat schon viele Bären dabei beobachtet, wie sie heulend unter den Stichen von Wildbienen davonrannten, weil sie versucht hatten, sich über deren Honigvorräte herzumachen. Bären greifen größere Lebewesen selten grundlos an. Wird ein Bär aber gereizt, so verwandelt er sich in einen furchterregenden und furchtlosen Kämpfer. Mit seinen Pranken teilt er schreckliche Hiebe aus. In jeder KR hat der Bär zwei Attacken (für jede Pranke eine), die er beide auf denselben Gegner richtet. Wer von einem Bären zu Boden geworfen und anschließend mit den Pranken bearbeitet wurde, trägt im Gesicht meist bleibende Narben davon.

Höhlenbär

Höhlenbären leben fast ausschließlich in Berghöhlen und unterirdischen Kavernen, sie haben daher große lichtempfindliche Augen und kämpfen bei grellem Tageslicht mit einem Abzug von je zwei Punkten auf AT und PA. Ihr graues zot-

teliges Fell schützt sie gut vor der Kälte des Nordens, wo man sie am häufigsten trifft. Auch im Mittelland sind die Höhlenbären recht verbreitet. Aufgerichtet erreicht ein Höhlenbär die stolze Größe von drei Schritt, sein Gewicht beträgt etwa eine halbe Tonne.

MU 12
LE 50 AT 10 PA 6
RS 2 TP 4W
MR -2 MK 25

Ein Höhlenbär liefert 130 Portionen Fleisch.

Schwarzbär

Schwarzbären gibt es fast ausschließlich im Bornland, wo sie in dichten, tiefen Wäldern leben. Die Tiere sind im aufgerichteten Zustand dreieinhalb Schritt groß, wenn sie sich auf allen vier Beinen bewegen, reichen sie einem Menschen immerhin bis zur Schulter. Schwarzbären haben ein kurzes, dichtes schwarzbraunes Fell, das sie vor der bornländischen Kälte genauso gut schützt wie vor Angriffen mit einer Waffe. Vor allem dieses Felle wegen werden sie von mutigen Jägern verfolgt, denn man kann daraus wunderschöne Teppiche und Mäntel fertigen. Die Bärenjagd ist aber ein sehr gefährliches und schwieriges Unterfangen, bei dem öfter die Jäger selbst ihr Leben lassen müssen. Da das Fell außerdem durch einen längeren, blutigen Kampf wertlos wird, und es darauf ankommt, einen günstigen Moment zum Angriff zu wählen, ist die Bärenjagd wirklich nicht jedermanns Sache.

MU 15
LE 60 AT 9 PA 7
RS 3 TP 4W+2
MR -2 MK 30

Ein Schwarzbär liefert 180 Portionen Fleisch.

Firunsbär

Der Firunsbär ist die größte und zähste Bärenart Doriaths. Im aufgerichteten Zustand erreicht der Koloß gut vier Schritt Höhe. Sein Fell ist von gelblichweißer, in jungen Jahren von schneeweißer Farbe. Der Firunsbär lebt aus schließlich im äußersten Norden Doriaths im ewigen Eis. Insbesondere auf Yeti-Land gibt es zahlreiche Firunsbären, und ihr Anblick jagt sogar den dort ansässigen Yetis Angst und Schrecken ein. Die

weißen Bären sind sehr gute Schwimmer und können sich längere Zeit in eiskaltem Wasser aufhalten, ohne zu erfrieren. Sie ernähren sich von Seehunden, Robben und größeren Fischarten.

MU 20
LE 80 AT 11 PA 4
RS 3 TP 4W+4
MR -1 MK 40

Ein Firunsbär liefert 300 Portionen Fleisch.

Orklandbär

Der Orklandbär lebt, wie sein Name schon verrät, nur im Orkland. Mit knapp unter eineinhalb Schritt Schulterhöhe ist er einer der kleinsten Bären Doriaths. Sein graubraunes bis hellbraunes, zotteliges Fell ergibt keinen schönen Pelz. Die Orks jagen den Bären dennoch, schließlich ist das Tier im Orkland weit verbreitet und macht die Dörfer der Orks bei seiner Nahrungssuche oft unsicher. Normalerweise vergeht er sich zwar nur an den wenigen Vorräten, die ein Dorf angelegt hat - was schon schlimm genug ist - wenn er aber dabei gestört wird, wendet er sich wutentbrannt den Störenfrieden zu und verwandelt sich in einen fürchterlichen Kämpfer. Es zeugt von großem Mut, wenn man sich mit einem Bären anlegt, und ein Ork kann bei seinem Stamm zu hohem Ansehen gelangen, wenn er dieses Tier im Kampf besiegt oder bei der Jagd erlegt hat. Das Fleisch des Bären gilt als schmackhafte Köstlichkeit, und dies ist ein weiterer Grund, den Orklandbären zu jagen.

MU 12
LE 45 AT 8 PA 6
RS 2 TP 2W+4
MR -1 MK 18

Ein Orklandbär liefert 70 Portionen Fleisch.

Borkenbär

Der Borkenbär verdankt seinen seltsamen Namen nicht etwa dem Umstand, daß er sich an der Rinde von Bäumen labt, sondern der Tatsache, daß sein Fell so rau und dick ist wie die Borke von Bäumen. Aufgerichtet ist der Borkenbär nur zwei Schritt groß, und wenn man seinen Anblick mit dem eines stattlichen Höhlenbären vergleicht, wirkt das Tier eher pummelig und

verspielt. Er wälzt sich gern im Schlamm, jagt kleinen Insekten hinterher und vollführt im Übermut allerlei Kunststücke. Dennoch sollte man sich durch dieses Verhalten nicht dazu verführen lassen, den Borkenbär zu unterschätzen. Es stimmt schon, daß das Tier normalerweise angriffsfaul ist; während der Brunftzeit aber ist der Borkenbär unberechenbar und greift alles an, was in seine Nähe kommt.

MU 10/25
LE 35 AT 9 PA 8
RS 4 TP 2W+6
MR -4 MK 15

Ein Borkenbär liefert 45 Portionen Fleisch, sein Fell ist absolut wertlos.

Baumbär

Unter allen Bärenarten ist der Baumbär der ungewöhnlichste: Er frißt nur frische Zweige und Laub von den Bäumen, Fleisch verschmäht er dagegen. Er ist mit nur ein bis eineinhalb Schritt Größe sehr klein und auffällig weißbraun gezeichnet. Man findet das Tier zumeist im Mittel-land, dann und wann auch im Lieblichen Feld oder in Aranien. Der Baumbär lebt fast nur auf Bäumen und kann fast so geschickt darauf klettern wie die Affen. Auch im Kampf verhält sich der Baumbär ganz anders als seine großen Artgenossen: Er ist sehr scheu und flieht, wenn man sich nähert, auf den nächstbesten Baum. Von dort aus beobachtet er seine vermeintlichen Feinde. Wird er angegriffen, so schlägt er von einem Ast aus mit einer Tatze nach seinen Gegnern, und versucht nach Möglichkeit in den Baumwipfel oder auf einen anderen Baum zu fliehen. Wer sehr viel Geduld mit dem Baumbär hat, kann unter Umständen sein Zutrauen gewinnen. Es ist sogar gelungen diese Tiere zu zähmen, obwohl man dabei ab und zu recht schmerzliche Hiebe der ausgesprochen scharfen Tatzen hinnehmen muß.

MU 6
LE 25 AT 10 PA 8
RS 2 TP 1W+6
MR 0 MK 10

Der Baumbär liefert etwa 25 Portionen Fleisch (ungenießbar und zäh)

4.6 Elefanten

Gar wunderbarlich anzuschauen sind die Rüsselthiere, wie man sie in den dampfenden Wäldern nördlich von Brabak, auf Maraskan oder in den kalten Steppen des Nordens findet. Sie haben lange Nasen, die wie ein vorne hervorstehender Schwanz scheinen, sind riesengroß, und die Bullen besitzen Hauer von schier unglaublicher Länge. Mit dem Nasenrüssel rupfen sie Blätter von den Bäumen und Gras und Kraut vom Boden, ja sie benutzen ihn auch, um sich gegenseitig abzuduschen und sich Botschaften zuzutrompeten. Mit der Kraft des Rüssels allein können sie einem Drachen das Kreuz brechen. Sie haben vor nichts Angst, außer vor den kleinen Streifendachsen, die an ihnen hochklettern, in sie eindringen und von innen auffressen können. Sie sind friedliche Gesellen, außer in der Brunft oder wenn man sie erjagen will.

Alle Arten von Elefanten sind in der Tat sehr friedlich. Auch wenn die Helden in ihr Revier eindringen, werden eher sie versuchen, ihnen auszuweichen als mit ihnen zu kämpfen. Kommt es jedoch zum Kampf gerät das Tier in eine Art Raserei und läßt nicht eher von seinen Gegnern ab, bis es sie aus seinem Revier vertrieben hat. Trotz ihrer Größe können sich Elefanten fast lautlos bewegen, der Brabaker Elefant vermag sich sogar im Dschungel zu verstecken.

Um Elefanten zu erjagen muß man die Tiere aufscheuchen und in eine tiefe Grube jagen, in der man sie dann mit Steinwürfen oder Lanzenstichen tötet - eine Aufgabe, die mindestens zehn erfahrene Jäger erfordert.

Mammut

Mammuts sind die wandelnden Berge der nördlichen Steppen. Die mit dichtem, rotbraunen Fell behaarten Riesen (Schulterhöhe bis zu vier Schritt) ziehen rastlos über die Tundren, wobei sie in strengen Wintern sogar auf Nahrungssuche bis ins nördliche Bornland vordringen. Die Nivesen jagen gelegentlich alte und schwache Tiere, die der Herde nicht mehr folgen können. Ein Mammut liefert 750 Portionen Fleisch und Fett, eine große Feldecke, Knochen und Seh-

nen zuhauf und natürlich Mammuton, das Elfenbein des Nordens.

MU 14
LE 150 AT 12 PA 4
RS 5 TP 4W+4 (Zähne) 5W20 (Trampeln)
MR 4 MK 100

Brabaker Waldelefant

Der Brabaker Elefant ist in den Wäldern des Regengebirges zwischen Mengbilla und Brabak beheimatet. Er erreicht eine Schulterhöhe von zweieinhalb Schritt, ist von dunkelgrauer Farbe und besitzt etwa eineinhalb Schritt lange Stoßzähne. Aus seiner zähen Haut läßt sich ein widerstandsfähiges Leder gerben, sein Fleisch reicht für etwa 300 Rationen, und seine hellen Stoßzähne erreichen Preise von bis zu 5 Dukaten pro Stein Gewicht.

MU 14
LE 70 AT 12 PA 6
RS 3 TP 2W+5 (Zähne) 3W20 (Trampeln)
MR 2 MK 35

Mastodon

Die letzten Mastodons Doriaths finden sich in den Seitentälern der Berge des ewigen Eises. Sie sind kleiner und gedrungener als die Mammuts (Schulterhöhe etwa 3 Schritt), ihre Stoßzähne sind jedoch um einiges länger und schwerer. Sie scheinen fast keinen Hals zu besitzen, haben dicht anliegende Ohren und ein zottiges, nichtsdestotrotz sehr dichtes, graubraunes Fell. In ihrem Fetthöcker können sie enorme Mengen an Nahrung und Wasser speichern, sie selbst ergeben etwa 250 Rationen Proviant.

MU 12
LE 120 AT 13 PA 7
RS 4 TP 2W+6 (Zähne) 3W20 (Trampeln)
MR 0 MK 80

4.7 Nashörner

Einen seltsamen Anblick bietet das Nashorn. Es wird gut eineinhalb Schritt hoch und zweieinhalb Schritt lang und ist sehr massiv. Wo andere Tiere ein Horn auf der Stirn tragen, hat es das Nashorn auf dem Nasenbein. Das sieht zwar manchmal lächerlich aus, doch zu Scherzen ist mit dem Thiere nicht: Es schnaubt und setzt mit gesenktem Horn zum Angriff an, wenn man bloß in seine Nähe kommt. Da kann einem das Lachen wohl schon vergehen. Zwei verschiedene Nashörner gibt es: Zum einen das Wollnashorn, welches häufig im Orkenland vorkommt und im Wald lebt. Es hat eine grauschwarze Farbe und ein Fell, wovon man nicht entscheiden mag, ob es Leder oder Wolle ist. Im Süden und im Mittellande lebt das Warzennashorn, das eine über und über mit Warzen bedeckte graue Haut hat.

Ein Nashorn ist eigentlich ein friedlicher vegetarischer Wald- oder Steppenbewohner - solange es niemand reizt. Gereizt fühlt sich ein Nashorn vor allem durch das Klimpern und Klappern schlecht verzurrter Ausrüstungsgegenstände und Waffen. Vernimmt es diese häßlichen, den Naturfrieden störenden Geräusche, dann stürmt es mit gesenktem Horn auf das nächstbeste Mitglied einer Abenteurergruppe los. Meistens erfolgen die ersten Angriffe eines Nashorns mit ungestümer Vehemenz; nach einiger Zeit ist dann der Schwung der ersten Wut vorbei und das Nashorn kämpft überlegter und gezielter. Seine Angriffe mit dem Horn tragen zwar nicht mehr solche Wucht wie zu Beginn des Kampfes, aber sie sind nicht minder gefährlich. Nashörner neigen dazu, die Lust an einem Kampf zu verlieren, und sie verlassen dann einfach den Kampfplatz (wenn sie weiter angegriffen werden, wehren sie sich natürlich). Manchmal werden sie aber auch im Verlaufe eines Kampfes wieder wütend, vor allen Dingen dann, wenn sie zu unterliegen drohen.

Normalerweise trifft man Nashörner nur einzeln an, sollte man aber unerwartet auf eine Nashornfamilie stoßen, so sind absolute Ruhe und ein hoher Baum die besten Voraussetzungen, um zu überleben.

Warzennashorn

Warzennashörner sind reine Steppenbewohner. Meistens trifft man auf das Tier in den mittelländischen und südlicheren Steppengebieten, aber auch in den weiten Steppen des Nordens lebt hier und da schon einmal eine Warzennashornfamilie. Warzennashörner sind sehr angriffslustig, und fast immer führen sie einen einmal begonnen Kampf zu Ende. Wenn das Tier im Kampf zu unterliegen droht, wird es wütend und ungestüm.

MU 20
LE 60 AT 9/13 PA 4
RS 4 TP 3W+2 W+5
MR 3 MK 45

1 Warzennashorn liefert 150 Portionen Fleisch

Wollnashorn

Das Wollnashorn lebt ausschließlich in nördlichen Wald- und Steppengebieten; insbesondere im Orkland gibt es noch zahlreiche Exemplare dieser Spezies. Das Wollnashorn gilt als äußerst reizbar, verliert aber die Lust am Kämpfen ebenso leicht wieder und führt die meisten Kämpfe nicht zu Ende. Man sollte sich hüten, dieses Verhalten als Flucht auszulegen und dem Tier nachzustellen, denn schon so mancher Abenteurer bezahlte den Wunsch nach einer besonderen Delikatesse mit dem Leben.

MU 18
LE 70 AT 8/11 PA 6
RS 4 TP 3W6 IW+4
MR 2 MK 35

1 Wollnashorn liefert 150 Portionen Fleisch

4.8 Affen

Vier Schritt werden die Riesigen Affen groß, und sie sind so stark, daß sie ohne Mühe einen Baum entwurzeln können. Sie haben dichtes dunkelbraunes, zuweilen auch schwarzes Fell, welches genügend schützt, daß sie im Norden noch überleben können, aber nicht so dick ist, daß es ihnen im Süden zu heiß wird. Früher hatte es viele dieser Affen in Doriath, und sie machten sich überall breit. Weil sie aber gefährlich sind und viel Schaden anrichten, wenn sie wütend wer-

den, mußte eine große Zahl erlegt oder gefangen werden. Heutzutage findet man die Riesenaffen nur noch in den dichten Wäldern des Regengebirges zu Hauf - im Norden hingegen gibt es nur noch hier und da einen Riesigen Affen, und man trifft ihn nur in finsternen und dichten Wäldern, wie sie zum Beispiel im Bornland vorkommen. Mancher Fürstenhof hält einen Riesenaffen zur Unterhaltung, denn das Thier ist intelligent, so daß man ihm Kunststücke beibringen und sich ihm mit Zeichen verständlich machen kann. Dazu eignen sich indes nur die Weibchen, weil die Männchen im Käfig tobsüchtig werden, und wenn es ihnen gelingt, die Stäbe zu verbiegen, dann richten sie fürchterlichen Schaden an.

Nur auf den Jilaskan gibt es die Kalekken, welche wohl als die gefährlichste Affenart angesehen werden müssen. Sie leben in Stämmen beisammen, ein Weibchen und viele Männchen, die es mit allerlei Vorführungen und Unfug umwerben. Die grau und zottelig befellten Männchen werden nur zwei Schritt groß, die Weibchen hingegen vier Schritt. Auch fressen die Männchen anscheinend nur Pflanzen und Grünzeug, während die Weibchen lebende Kost nicht verschmähen. Das Weibchen wählt sich jenes Männchen zur Paarung aus, welches am meisten Aufsehen erregt. Dann legt es Eier - ja Eier, also den Vögeln gleich - und brütet sie aus. Da setzt das Weibchen sich aber nicht auf ein Nest, sondern trägt die Eier am Körper, wozu es einen Beutel am Bauch hat, der angewachsen ist. Gefährlich sind die Kalekken, weil die Männchen einen Mensch nicht von einem Affen unterscheiden können. Deswegen glauben sie, einen Mitstreiter um die Gunst des Weibchens vor sich zu haben, und greifen wütend an, wobei sie fürchterliche Schläge austeilen können.

Die Sumpfrantzen sind ein feiges Pack. Im Sommer sieht man sie nur in den Sümpfen, wo sie sich heruntreiben und alles greifen, was ihnen eßbar vor kommt. Im Winter aber kommen die Rotaugen hervor und rotten sich auf Straßen und Wegen zusammen. Wie die Aasgeier lauern die Sumpfrantzen auf Beute. Da kann mancher von Glück sagen, daß das Pack nur sein Pferd verschlungen hat und nicht ihn selbst.

Riesenaffe

Riesenaffen sind so intelligent, daß sie relativ schnell Zeichensprache erlernen können, manche Exemplare können sogar die Grundzüge einer Sprache verstehen. Durch umsichtiges Verhalten läßt sich deswegen oft ein Kampf mit ihnen umgehen. Manchmal kann man ihnen sogar Informationen entlocken. Besonders die in Unfreiheit gehaltenen Tiere lernen sehr schnell, daß sie durch Verhandlungen an Spielzeug oder schmackhaftes Futter herankommen können, das ihnen sonst vorenthalten würde. Im Kampf vertraut der Riesenaffe auf seine natürlichen Waffen, nämlich die Fäuste, mit denen er kräftige Schläge austeilern kann. Es ist nicht ratsam das Tier zu reizen, denn es verfolgt seine Feinde wütend und gnadenlos. Wenn es in Rage gerät entwickelt es ungeahnte Kräfte und schlägt mit Knüppeln und allem Greifbaren um sich.

MU 15
LE 40 AT 8 PA 6
RS 2 TP 3W+2 3W+10
MR 4 MK 30

Kalekke

Kalekken sind sehr gefährlich. Die Männchen greifen sofort an, wenn sie glauben, daß Eindringlinge ihnen das Weibchen abspenstig machen wollen. Allein die wütenden Männchen können einer Heldengruppe das Leben versauern, sobald sich aber das Weibchen seinen Weg durch das Unterholz bricht, ist Flucht dringend angeraten, da es einen Menschen mit einem einzigen Fausthieb töten kann. Wenn sich die Gruppe zur Flucht entschließt, wird sie von den Männchen des Stammes bis an die Grenzen des Stammesterritoriums verfolgt, aber nur halbherzig angegriffen.

Kalekkenmännchen:
MU 15
LE 40 AT 12 PA 6
RS 3 TP W20
MR -4 MK 25

Kalekkenweibchen:
MU 20
LE 110 AT 10 PA 5
RS 4 TP 2W20
MR -2 MK 40

Sumpfrantze

Die Sumpfrantzen sind eine in allen aventurischen Sümpfen beheimatete Affenart, hauptsächlich trifft man sie aber im Bornland. Ein einzelnes Tier ist ungefährlich, denn diese Affen sind außerordentlich feige und fliehen, wenn sie einen Menschen nur in der Ferne sehen. Im Winter aber, wenn das Futter im Sumpf knapp wird, rotten sie sich in Gruppen bis zu 20 Tieren zusammen und werden enorm gefährlich. Je ausgehungert die Sumpfrantzen sind, desto eher neigen sie dazu, einen Menschen oder auch eine ganze Gruppe anzugreifen. Oft sieht man die herumlungernden Affenbanden schon aus der Ferne, das Pack wartet aber ab, bis man nahe herangekommen ist. Zunächst greifen nur einzelne Affen aus der Gruppe zögerlich an, wenn jedoch erst einmal der Anfang gemacht ist, wird die Stimmung zunehmend kampflustiger. Die Sumpfrantzen kämpfen nicht besonders überlegt oder organisiert - sie werfen mit Steinen, treten und schlagen um sich, gerade wie es ihnen in den Sinn kommt. Wenn die Affen unterlegen sind, fliehen sie oft wie auf ein Kommando in den Sumpf.

MU 7
LE 40 AT 9 PA 4
RS 2 TP 1W+3
MR -4 MK 12

Andere Affenarten

Neben den obengenannten Affenarten gibt es noch eine Unzahl von anderen Affen in Doriath, die sich als Haus- oder Zirkustier eignen. Zu dieser Gruppe sind die sogenannten **Zirkusäffchen** zu zählen, die im Süden Aventuriens beheimatet sind. Nahe mit diesen Tieren verwandt sind die **Moosaffen**, die oft von Gauklern als ständiger Begleiter gehalten werden. Beide Affenarten sind mäßig intelligent und können allerlei Kunststücke lernen. Sie gelten als treu und genügsam.

MU 7 GE 12
LE 17 AT 8 PA 4
RS 1 TP 1W
MR -3 MK 1

4.9 Nagetiere

Hamster

Gar possierlich anzuschauen sind die Hamsterhörnchen, welche selten mehr denn ein Spann lang werden und deren Fell die wunderlichsten Farben annehmen kann. Man sieht sie oft bei den Fahrennden, denn sie haben eine angeborene Schlaueheit und machen so manches Kunststück. Immerfort haben sie ihre dicken Backen voll Korn, weswegen sie sich auch nicht anders äußern können denn durch Pfeifen.

Lemminge

Gar seltsam sind die Orklandhörnchen oder Lemminge, die einzigen Lebewesen außer dem Menschen und dem Skorpione, welche den Freitod wählen können. Wann immer es in einem Käfige zu eng wird oder sie in Bedrängnis geraten, rennen sie ihren Kopf gegen die Stäbe, bis daß sie tot umfallen. Im Peraine machen sie auch Wallfahrten gen Enqui oder Olport, wo sie zu Tausenden über die Felder huschen und wo die Auserwählten unter ihnen sich in den Fluten ersäufen. Es kommt auch vor, daß Peraine die Ungläubigen straft, indem sie Abertausende von Lemmingen auf die Frevler und ihre Felder wirft, auf daß sie alles ratzekahl fressen.

Schwarz- und Streifenmäuse

Mag eine Streifenmaus auf den Händen eines Gauklers noch so anmutig tanzen - nichts sollte darüber hinwegtäuschen, daß diese Schädlinge das Korn wegfressen und uns mit mancherlei gar scheußlichem Siechtum belasten.

Hörnchen und Feh

Die stolzesten und wildesten unter den Hörnchen sind jene, die auf Eichen und Ulmen leben und ein rotes oder weißes Fell haben. Schon so mancher Waidmann mußte seinen Finger lassen, wenn er ein solches Thier mit der Hand ergreifen wollte. Von ihnen wiederum das Edelste ist das Feh oder Kaiserhörnchen, welches ein edles Grau wie von schimmernder Wehr am Felle trägt und darum auch in der Heraldik des höchsten Adels genannt wird.

Biber

Der größte Baumeister der Natur ist der große Biber, welcher allein mit seinen Zähnen und seinem Schwanz gewaltige Dämme zu bauen ver-

mag. Er fällt die größten Bäume hierfür und bewegt (auf seinem flachen Schwanz) auch große Massen von Lehm. Wo ein Biber seinen Damm baut, da ist auch ein Bauwerk des Menschen sicher, denn der Biber weiß um viele Gefahren der Erde und der Wasser. Aus seinen Klötzen gewinnt man einen gar starken Liebestrunk.

Gangnager

Der Gangnager ist ein biberähnliches Pelztier mit buschigem Schwanz und scharfen Krallen. Er nagt Löcher und Gänge in Riesenbäume; in diesen Bauten hausen Familien von bis zu zwölf Tieren. Im Kampf sind diese Tiere immens schnell und pffiffig.

LE 9 AT 8 PA 14
RS 1 TP 1W-1
MR 1 MK 5

Ratte

Alle Ratten findet man nie allein, immer in Haufen von vielen bis Hunderten. So eine weiße Ratt dabei ist, ist es wohl ihr Herzog und man tut gut dran, ihn zuerst zu erschlagen, denn dann verläuft sich die Meute wohl. Ansonsten fressen sie das Korn und das Fleisch aus Scheuer und Kammer und sind so gefräßig, daß sie schon das Kind von der Mutter weg und auch ganze Ochsen im Stall gefressen haben.

Ratten finden sich immer in Rudeln von W20 oder mehr Tieren und greifen einen Helden nur an, wenn sie in solch einer Zahl erscheinen oder in die Enge getrieben wurden. Gefährlich an diesen Nagern ist nicht nur ihre große Zahl, sondern auch, daß sie oftmals Krankheiten übertragen. Wenn ein Held durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen mußte, besteht eine 5%ige Gefahr einer Infektion mit einer der folgen den Krankheiten: Lutas, Sumpffieber, Schlachtenfieber, Rascher Wahn, Zorganpocken, Tollwut, Jahresfieber. Ratten lassen sich mit normalen Waffen kaum bekämpfen, es gilt AT-3. Dagegen kann ein gezielter Tritt mit einem festen Stiefel eine Ratte ins Jenseits befördern. Gelingt die GE-Probe mit einer 1 oder 2 auf dem W20, so ist die Ratte tot.

LE 6 AT 7 PA 0
RS 0 SP 3
MR 1 MK 4

4.10 Marder

*Gar vielgestaltig ist die Familie der Wiesel und Iltisse, welche alle den Mardern ähnlich sind und doch untereinander verschieden. Da gibt es das gelbe **Koschfrettchen**, das selbst den Basiliskensblick nicht fürchtet und diese Monstren von innen auffrißt, und das weiße **Hausfrettchen**, welches ein Rattenjäger ohne Gnade ist. Es gibt den **Wiesel**, diesen bluttrinkenden Hühnerräuber und seinen noch wilderen Verwandten, den **Hermelin**, welcher ein edles Winterfell trägt; den **Band** und den **Fleckeniltis**, den **Ratz**, den **Ulmenmarder**, den **Nerz** und den **Zobel** - und nicht zu vergessen die großen **Fluß-** und **Fischotter**. All diese Tiere haben ein dichtes Fell, das dem Kürschner Freude macht, und sind allesamt wilde Räuber. Große und behäbige Marder sind aber die **Dachse**, welche sich oft faul in der Sonne räkeln. Sie werden oft ein Schritt lang und haben dichte Pelze. Im Norden, wo sie hauptsächlich hausen, hat man sie auch schon gezähmt gesehen, wie sie Lasten tragen und Schlitten ziehen. Ein blutiger Räuber ist der **Vielfraß**, gefürchtet im Bornlande und bei den Hjaldingern. Im Winter kommt dieser Fluch Firuns über die Menschen, reißt das Vieh im Stall und auf den Weiden, schlägt die Hunde, macht auch vor dem Menschen nicht halt und ist zu klug, um in die Fallen zu gehen, die man ihm stellt. Es reißt seinen Opfern die Köpfe ab und hängt sie in die höchsten Wipfel der Bäume. Ein seltsames Wesen ist das südaventurische **Stinkthier**, welches ein Marder mit schwarzweißem Felle ist. Wann immer es sich in Gefahr glaubt, so hebt es drohend seinen Schwanz und faucht wie eine garstige Scheunenkatze. So man immer noch nicht von ihm abläßt, bespritzt es einen mit einer Jauche, die selbst den Stärksten wieder gehen macht. Dann sucht es sein Heil in der Flucht.*

Die marderartigen Tiere sind in ganz Doriath verbreitet, vorzugsweise jedoch nördlich des Yaquir. Sie mögen kleine und schnelle Räuber sein, die den Helden das Fleisch vom Lagerfeuer wegstibitzen und sich entschlossen wehren, wenn man sie stellt, oder sie sind gefährliche Gegner wie ein ausgehungertes Vielfraß, dem die Helden im Firunmond im nördlichen Bornland begegnen können. Größere Bedeutung haben die Tiere jedoch als Pelzlieferanten. Einige der Fel-

le (Hermelin, Nerz, Zobel, Otter) werden zu Höchstpreisen gehandelt.

Schneedachse

Wie alle anderen Dachse ist auch der Schneedachs recht plump und behäbig, wenn man ihn mit den anderen Mardern vergleicht. Der Schneedachs mit seinem im Sommer hellbraunen und im Winter schneeweißen Fell ist der größte und kräftigste unter den Dachsen. Er erreicht eine Länge von fast sechs Spann und wird anderhalb bis zwei Spann hoch. Während die wilden Exemplare recht beißwütig sind, gibt es mittlerweile viele in Gefangenschaft aufgewachsene Schneedachse, die im Dutzend die Schlitten der Nivesen ziehen und weitaus friedlicher sind.

MU 12

LE 22 AT 8 PA 6

RS 2 TP IW+2

MR -5MK 6

Zugkraft 500 Unzen, Tragkraft 300 Unzen

Streifendachse

Der Streifendachs kommt in fast allen Wäldern Nord- und Mittelaventuriens vor. Seinen Namen hat er von seinem schwarzbraun gestreiften Fell, das den ärmeren Bauern oft als wärmende Winterkleidung dient. Er erreicht eine Länge von knapp einem Schritt und eine Schulterhöhe von anderthalb Spann. Der Streifendachs ernährt sich von kleinen Nagern und vom Gelege am Boden brütender Vögel und wird dem Menschen selten gefährlich.

MU 11

LE 15 AT 10 PA 6

RS 1 TP IW+1

MR -4 MK 6

Vielfraß

Der größte Marder ist der Vielfraß, auch Bärenmarder genannt, ein possierlich anzuschauendes Tier von einem Schritt Länge und dreiviertel Schritt Höhe, das in seltsam hoppelnder Gangart über die Felder springt. Das im Sommer so harmlose Tier, das sich dann von Beeren, Wurzeln oder Kadavern ernährt, wird im Winter zur reißenden Bestie, die mehr Tiere tötet, als sie je verzehren kann und die Kadaver in die Bäume

hängt, damit kein anderes Tier sie ihm streitig machen kann. Der Vielfraß scheut sich auch nicht, Hirsche oder gar Menschen anzugreifen und dringt auch in Ställe oder Behausungen ein. Sein Fell ist beliebt, da es selbst bei grimmigstem Frost weich und geschmeidig bleibt.

MU 15
LE 32 AT 10 PA 9
RS 2 TP 1W+3
MR -2 MK 15

Iltis

Dieser bissige und rauflustige Geselle ist etwas kleiner und behäbiger als ein Wiesel oder Frettchen, nichtsdestotrotz jedoch ein echter Räuber, der sich jedoch auf die Nähe des Menschen spezialisiert hat und mit Vorliebe Hausratten und Hühner verspeist. Auch ein Iltis kann recht gefährlich werden, wenn er in die Enge getrieben wird.

MU 14
LE 13 AT 10 PA 8
RS 1 TP 1W+2
MR -5 MK 10

Wiesel

Diese Bodenräuber sind die schnellsten und gewandtesten der Marder. Sie erreichen Längen bis zu zwei Spann und zeigen die unterschiedlichsten Fellfarben, von denen einige (wie das des Hermelin) sehr begehrt sind. Wiesel kennen keine Furcht, sie greifen selbst wilde Wofsratten oder Hunde, im Notfall sogar einen Menschen an. Sie sind Allesfresser mit scharfen Zähnen und Krallen, ein wahrer Schrecken für die Bauern, denen sie die Hühner schlagen. Der Biß eines Wiesels ist stets gegen ungerüstete Stellen, im ungünstigsten Fall gegen die Schlagader gerichtet.

MU 16
LE 18 AT 10 PA 10
RS 1 TP 1W+ISP
MR -4 MK 12

Stinktief

Diese schwarzweiß gebänderten Marder mit ihrem langen, buschigen Schwanz leben vor allem im Yaquirtal und in Mhanadistan. Sie sind

zwar genauso wilde Räuber wie die anderen Marder auch, verteidigen sich aber gegen übermächtige Gegner nicht durch scharfe Krallen, sondern durch ein übelriechendes Sekret, das sie zielsicher zu verspritzen wissen. Wer von dieser Brühe getroffen wird, nimmt nicht nur einen Verlust von je W6 Lebens- und Charismapunkten hin, sondern muß sich auch übergeben (wenn eine KK-Probe+2 mißlingt) und ist so für die Verfolgung des Stinktiefers ausgeschaltet. Auch mit kräftigem Schrubben läßt sich der Gestank kaum entfernen, er führt eine Woche lang zu einer CH-Einbuße von einem Punkt.

MU 12
LE 11 AT 10 (Biß) 15 (Sekret) PA 6
RS 1 TP 1W+1 (Biß)
MR -3 MK 5

4.11 Echsen

4.11.1 Krokodile

Vier bis sechs Schritt messen die Krokodile, welche man nur im Süden findet, wo sie in Sümpfen oder an Flußläufen auf Beute lauern. Zwei Arten gibt es von diesen Echsentieren - die Kaimane, welche größer und auffälliger sind, und die Alligatoren, welche zwar kleiner sind, aber genauso gefährlich. Wo die meisten Echsen Pflanzen fressen, haben es die Krokodile stets auf lebende Beute abgesehen. Die reißen sie mit ihrem Maul, das beinahe einen Schritt in der Länge mißt und mit Zähnen besetzt ist, die schärfer sind als Messer. Aufpassen muß der Reisende, weil die Krokodile gut getarnt sind, und eh man sich's versieht, haben sich etliche von ihnen zusammengeschart und umringen einen. Das ist eine gar tödliche Falle, obschon ein einziges Krokodil gefährlich genug sein kann: Nicht nur, daß es mit dem Schwanz harte Schläge austeilt, dieweil es mit aufgerissenem Maul angreift - auch ist es zäh, denn die harte, ledrige Haut ist nur schwer zu durchdringen, und das Krokodil kann allerhand einstecken, bevor es von seiner Beute abläßt!

Riesenkaiman

Diese Krokodilart, deren Exemplare bis zu sechs Schritt lang werden, lebt vorwiegend in den südlichen Sumpfbereichen und an Flußläufen. Der Kaiman ist ein Fleischfresser und fällt alles an, was in sein Revier eindringt. Mehrere Kaimane teilen sich ein Gebiet, das jeder als sein eigenes Revier ansieht. Nicht selten kommt es daher zu einem gnadenlosen Kampf um die Beute. Dabei ist es sogar schon vorgekommen, daß die Kaimane im Kampfesrausch ihre Beute vergessen und ihr somit die Gelegenheit zur Flucht verschafft haben. Die gefährlichste Waffe des Kaimans ist sein Maul, das mit einer Reihe messerscharfer Zähne besetzt ist. Den Schwanz setzt das Reptil nur dann ein, wenn es von mehreren Gegnern angegriffen wird. Dabei kann der Kaiman in jeder Kampfrunde sowohl mit seinem Gebiß als auch mit seinem Schwanz angreifen. Wenn der Kaiman erkennt, daß er unterlegen ist, versucht er zu fliehen. Aus einiger Entfernung kann man das Tier sehr gut mit Pfeilen und Wurfgeschossen vertreiben, denn gegen solche Angriffe ist der Kaiman machtlos. Andererseits kann man das Reptil auf diese Art und Weise auch reizen, wenn man ihn längere Zeit nur mit mäßigem Erfolg angreift.

MU 16

LE 24 AT 8 PA 5

RS 4 TP 1W+2(Schwanz) 2W+2 (Rachen)

MR 6 MK 25

Alligator

Der Alligator kann sich im Wasser schnell und fast lautlos bewegen. Ähnlich wie beim Riesenkaiman handelt es sich bei diesem Reptil um einen Fleischfresser, der ein bestimmtes Revier besitzt, in dem er seine Beute erlegt. Jedoch geht der Alligator nicht wütend und blind auf alle Eindringlinge seines Reviers los, sondern er schwimmt leise heran, um sie überraschend anzugreifen. Hat er einen Kampf begonnen, so führt ihn der Alligator verbissen fort, und er kann sowohl mit seinem Gebiß als auch mit seinem Schwanz erstaunlich gezielte und gleichermaßen gefährliche Angriffe durchführen.

Alligatoren werden bis zu dreieinhalb, manchmal vier Schritt lang. Sie leben oft in kleinen Gruppen zusammen und bemühen sich gemeinsam um ihre Beute - nur in Ausnahmefällen,

wenn die Tiere ausgehungert sind, geraten sie untereinander in Streit um die Beute. Besonders gefährlich ist es, in einen Kampf mit einem Alligator verwickelt zu sein, während sich weitere Tiere aus der Gruppe unbemerkt nähern - unversehens kann man sich so drei bis fünf Exemplare dieser Spezies gegenübersehen. Die Alligatoren greifen ausschließlich an, um Beute zu machen. Wenn die Tiere satt sind greifen sie auch nicht an, und es kann gut sein, daß sie mit einem einzigen Beutestück zufrieden sind und von einer großen Gruppe wieder Abstand nehmen, sobald sie ein Opfer gefunden haben.

In den seichten dichtbewachsenen Flußniederungen des tropischen Regenwaldes besitzen die Alligatoren aber eine nahezu perfekte Tarnung und sind deswegen schwer zu treffen (Fernkampf -5). Wer einen Alligator aus der Ferne angreift, sollte stets auch die Augen für die übrige Umgebung offen halten, denn es könnte durchaus sein, daß sich ein anderes Tier der Gruppe unbemerkt angenähert hat.

MU 18

LE 20 AT 12 PA 3

RS 3 TP 1W+4 (Schwanz) 2W (Rachen)

MR 4 MK 20

4.11.2 Schlangen

Man mag bei vielen Arten unserer Schlangen bezweifeln, daß diese Tiere der Göttin der Weisheit geweiht sind, handelt es sich doch oftmals um hinterhältige Lauerer, Mörder und Räuber. Vielgestaltig ist ihr Aussehen, sowohl was die Farbe ihrer Schuppenhaut, als auch was ihre Länge anbetrifft. Allen gemein ist jedoch das lidlose Auge und die gespaltene Zunge, mit denen sie ein gefährliches Zischeln hören lassen. Viele Schlangen mögen Musik - besonders auf Flöten - und lassen sich geradezu betören. Wir unterscheiden bei den Schlangenarten die meist harmlosen Nattern, die gefährlichen Vipern und die tödlichen Ottern, die durch ihre besondere Heimtücke bekannt sind. Alle Schlangen fressen Fleisch, sei es von Mäusen und Hörnchen, sei es von Raubkatzen oder gar vom Menschen. Viele verfügen über Gift, welches sie mit langen, spitzigen Zähnen in ihr Opfer spritzen, auf daß es lahm oder tot wird.

Klapperschlange

Die unscheinbare graubraune Klapperschlange hat ihren Namen von den bis zu zwanzig hornigen Schwanzgliedern, die heftig klappern, wenn die Schlange erregt ist. Das bis zu 3 Schritt lange Tier kommt am häufigsten in den Randgebieten der Khomwüste vor, wird aber auch sonst in Doriath vereinzelt angetroffen. Die Klapperschlange verfügt über ein recht schwaches Gift, das sie aber beliebig oft einsetzen kann. Durchdringt ihr Gift die Rüstung eines Opfers, so spritzt sie mit 50% ein Gift in die Wunde, das 2W6 Schadenspunkte hervorruft. Die Klapperschlange gilt als recht angriffslustig.

MU 9
LE 10 AT 12 PA 0
RS 0 TP 1W+2 (+Gift)
MR 6 MK 8

Nesselvipser

Die Nesselvipser ist eine kleine Giftschlange, die bis ca. 2 Schritt lang wird, während der Körper so schlank bleibt, daß er mit einer Hand zu umfassen ist. Die graugelb gebänderte Nesselvipser lebt bevorzugt in den nordaventurischen Steppen und ernährt sich dort von kleinen Nagetieren. Sie greift Menschen nur an, wenn sie sich bedroht fühlt. Viel häufiger geschieht es jedoch, daß die Schlange ein Pferd aufschreckt oder dem Vertrauten einer Hexe nach dem Leben trachtet. Ihr Gift ist nicht sehr stark. Bei einem Treffer mit SP dringt das Gift mit einer Wahrscheinlichkeit von 33% in die Blutbahn und verursacht W20 Schadenspunkte .

MU 6
LE 6 AT 10 PA 0
RS 0 TP 1W+2 (+Gift)
MR 4 MK 10

Würgeschlange

Die tropische Würgeschlange, ein prächtig goldbraun gezeichnetes Tier, wird bis zu 10 Schritt lang, wobei sie einen Körperumfang von fast Mannsdicke erreicht. Man findet sie südlich der Hohen Eternen, wo zu ihren Beutetieren Affen, Raubkatzen und auch Menschen gehören. Sie fällt ihre Opfer aus dem Hinterhalt - meist von Bäumen herab - an und versucht, sie durch ihre Umschlingung zu erdrücken. Wenn die Würge-

schlange ihr Opfer umschlungen hat, kann dieses versuchen, sich durch eine GE-Probe zu entwenden. Jede Kampfunde verursacht die Schlange 1W Trefferpunkte mehr! Die Schlange kann ebenfalls versuchen, ihr Opfer oder einen Angreifer zu beißen. Gegen einen Biß hilft eine Parade, gegen den Umschlingungsversuch nur eine Geschicklichkeitsprobe.

MU 18
LE 40 AT 10 (Biß) 15 (Druck) PA 0
RS 1 TP 1W+1 (Zähne) 1W (Druck)
MR 5 MK 35

Kvillotter

Die Kvillotter ist die am nördlichsten vorkommende aventurische Giftschlange. In warmen Sommern kann man sie sogar noch in Riva oder Oblarasim antreffen. Die gelbgrün gesprenkelte, bis zu 2 Schritt lange Schlange bevorzugt offenes Steppengelände. Der Biß ihrer langen Zähne kann selbst einem Menschen gefährlich werden: Bei einem Schadenstreffer dringt mit 50% Wahrscheinlichkeit Gift in die Blutbahn, das 3W6 Kampfrunden lang je 2 SP pro KR verursacht.

MU 7
LE 12 AT 14 PA 0
RS 0 TP 1W+3 (+Gift)
MR 5 MK 20

Palmvipser

Die nur anderthalb Schritt lange Palmvipser ist ein ausgesprochen agiles Tier. Durch ihre grüne Farbe im südaventurischen Dschungel - ihrem eigentlichen Lebensraum - hervorragend getarnt und von unglaublicher Geschicklichkeit, vermag sie selbst Schwerthieben auszuweichen. Sie ist für ihre Angriffslust berüchtigt und verfügt über ein schweres Gift, das kleinere Tiere auf der Stelle tötet und selbst dem Menschen noch 5W6 Schadenspunkte zufügt. Sie kann dieses Gift zwar nur einmal im Kampf einsetzen, tut dies aber auf jeden Fall, sobald ihr Biß die Rüstung eines Opfers durchdringt.

MU 15
LE 10 AT 12 PA 7
RS 1 TP 1W+3 (+Gift)
MR 3 MK 25

Speikobra

Die Speikobra mit ihrem verbreiterten flachen Hals und ihrer gezackten gelbgrünen Rückenzeichnung ist ein typisches Tier der Flußauen Mhanadistans. Sie erreicht Längen von bis zu drei Schritt und wird oft von Schlangenbeschwörern als Schauobjekt dargestellt. Sie kann ihr Gift nicht nur durch ihre hohlen Giftzähne, sondern auch mit der Zunge auf das Opfer schleudern. Dies tut sie zwar nur, wenn sie sehr erregt ist, dann trifft sie jedoch fast immer, zumal gegen den Speiangriff keine Parade möglich ist. In der Blutbahn verursacht das Gift 12 KR lang jeweils 3 SP, auf der Haut einmalig 2W20 SP. Die Speikobra verspritzt ihr Gift bei jedem Biß, den Schlangen der Schausteller wurden übrigens in den meisten Fällen die Giftzähne herausgebrochen.

MU 10
LE 15 AT 12 PA 0
RS 1 TP IW+2 (+Gift)
MR 2 MK 30

Boronsotter

Mit Abstand die giftigste aventurische Schlange ist die schwarze Boronsotter, die vor allem in den Sümpfen südlich von Selem, aber auch auf Maraskan vorkommt. Sie wird bis zu dreieinhalb Schritt lang und ernährt sich von allem, was ihr vor die Fangzähne kommt. Sie lauert auf den unteren Zweigen dichter Bäume und stößt aus dem Hinterhalt zu, wobei sie ihre Giftzähne tief in ihr Opfer bohrt, es einmal umschlingt und dann mit sich in die Höhe reißt. Das Gift ist in der Lage, ein Wildschwein binnen weniger Herzschläge zu lähmen und kurze Zeit später zu töten. Beim Menschen ruft das Gift einen rapiden Verfall der Körperkräfte hervor (KK-1 und GE-1 pro KR) zudem verursacht das Gift für 4W20 SP. Das Opfer kann mit einer GE-Probe versuchen, sich aus dem Griff der Schlange zu lösen, bevor sie ihn in die Höhe reißt. Die Lähmungerscheinungen dauern noch einen Tag an (das Opfer gewinnt einen Punkt seiner Eigenschaften in zwei Stunden zurück, falls es das Gift überlebt).

MU 15
LE 20 AT 14 PA 5
RS 1 TP IW+3 (+Gift)
MR 4 MK 35

Mysobviper

Die Mysobviper ist eine zwei Schritt lange Wasserschlange, die sich vor allem von Fischen und Fröschen ernährt. Sie lebt in allen tropischen Flüssen und wird dem Menschen nur selten gefährlich. Nur in der Nähe ihres Geleges, oder wenn man ihr eine Beute streitig macht, wird sie aggressiv. Die blaugrau gebänderte Schlange verfügt über ein leichtes Gift, das 2W+4 Schadenspunkte verursacht, wenn es in eine Bißwunde gelangt - was in 50% aller Fälle passiert, wenn der Biß der Schlange die Rüstung durchdringt.

MU 12
LE 15 AT 10 PA 6
RS 0 TP IW+1 (+Gift)
MR 6 MK 10

Scheinbasilisk

Diese Schlange, die in den nördlicheren Gefilden Aventuriens vorkommt, erreicht eine Länge von zwei Schritt und wird dabei ausgesprochen dick. Ihre giftgrüne Haut, ihr gelber Hornfortsatz auf dem Haupt und der ekelhafte Geruch, den sie ständig verströmt, lassen viele Tiere glauben, sie hätten einen Basilisken vor sich - und die Flucht ergreifen. Wird die Schlange angegriffen, so verspritzt sie ein übelriechendes Sekret, stets ins Gesicht des Gegners. Das Sekret verursacht IW SP und einen Hustenanfall, der das Opfer 2W KR außer Gefecht setzt. Die Brüche verursacht so lange einen CH-Verlust von 4 Punkten, bis eine gründliche Reinigung erfolgt.

MU 4
LE 20 AT 12 PA 0
RS 1 TP Sekret
MR 8 MK 12

Wie bei anderen Tierarten auch, so haben wir hier bei weitem nicht alle bekannten Arten aventurischer Schlangen aufgeführt. Erwähnenswert sind sicherlich noch die ungiftige **Smaragnatter** und **Pechnatter**, die Vertrauentiere der Hexen, die vier Schritt lange und spindeldürre **Fadennatter**, die **Blutotter** aus den Randgebieten der Khom (deren rote Haut Verwendung als edles Leder findet) oder die goldfarbene **Felschleiche** (die eigentlich gar keine Schlange ist).

4.11.3 Festlandechsen

Panzerechse

Größer denn ein Chamäleon aber kleiner noch als ein Alligator ist die Panzerechse, welche beiden ein wenig ähnelt. Durch ihre Haut vermag kaum ein gutes Schwert zu dringen und bissig und wild sind die Thiere obendrein. Im Brabakischen hält man sie als Haus-Thiere, um die Schlangen abzuwehren und die Diener des Echsen götzen H'Ranga verehren sie auch ob ihres und bändigen Wesens.

Wie alle Echsenarten macht auch die Panzerechse immer einen eher phlegmatischen Eindruck, der wohl durch ihr Äußeres hervorgerufen wird. Dieser Eindruck täuscht aber. In Wirklichkeit können die Panzerechsen eine erstaunliche Geschwindigkeit erreichen; sie lauern oft, bis ein Gegner nahe genug herangekommen ist, um dann urplötzlich zuzuschnappen und den Kampf zu eröffnen. Im Kampf erweist sich die Panzerechse als recht gefährlich. Ihre dicke, gepanzerte Haut bietet guten Schutz gegen alle Angriffe, während sie mit dem Kiefer kräftige Bisse austeilt und ihre messerscharfen Zähne meist durch die stärksten Rüstungen tief ins Fleisch der Gegner schlägt. Wenn Panzerechsen einen Kampf eröffnet haben, so führen sie ihn fast immer bis zum bitteren Ende fort.

MU 15
LE 15 AT 7 PA 7
RS 5 TP 1W+4
MR 6 MK 10

Klippechse

Ein Thier, welches man häufig auf Klippen und Felsen findet, wo es ein Bad in der Sonne nimmt. Die Echse, wiewohl sie fast einen Schritt lang werden kann, ist ein harmloser Käferfresser, der sich aber wohl mit heftigen Schwanzschlägen zu verteidigen weiß. Man sagt von den Orks, daß sie das Fleisch dieses Thieres als Delikatesse ansehen und aus der Haut ein vorzügliches Leder zu gewinnen wissen. Vor allem die Haut des Schwanzes ist leicht zu erbeuten, da die Klippechse ihren Schwanz abwirft, wenn sie in Gefahr ist, um schneller entkommen zu können.

Klippechsen können den Helden nicht gefähr-

lich werden, es sei denn, sie geraten in die Nähe eines Geleges. Dann wehrt sich die Eidechse mit heftigen Schwanzschlägen, die zwar nur wenig Schaden anrichten, aber mit solcher Wucht geführt sind, daß sie einen Helden von den Beinen reißen und schlimmstenfalls in die Tiefe schleudern können.

MU 20
LE 11 AT 12 PA 3
RS 2 TP 1 W
MR 10 MK 8
Eine Klippechse liefert 15 Portionen Fleisch

Srita

Dem Maru verwandte, allesfressende, halbintelligente Echse, die wie ein kleiner Raubosaurier aussieht. Schulterhöhe 1,5m, Länge 2,8m. Es wurden allerdings schon Exemplare der doppelten Größe gesehen. Ihre sichelförmige Mittelzehe ist im Handgemenge eine gefährliche Waffe (1W+4). Am Schwanz besitzen sie zudem eine Hornverdickung mit der sie wie mit einer Keule zuschlagen (1W+1) kann. Sritas verfügen offenbar über eine Form von Schwarzer Magie, die sie instinktiv einsetzen.

LE 50 AT 14 PA 15
RS 7 TP s.o.
MR 11 MK 27 AE 42

Garban

Das blutrünstigste Raubtier des ganzen Landes ist der Garban, eine riesige, aufrecht gehende Eidechse, die fast vier Schritt Höhe erreicht. Ihr Körper ist mit giftgrünen Schuppen bedeckt, ihre Arme sind höchstens ein Drittel so lang wie ihre mächtigen Beine, ihr Schwanz mißt noch einmal drei Schritt in der Länge und ihre Kiefer sind mit aberhunderten von scharfen Zähnen gefüllt. Garbane fressen alles, was sie erblicken - und was sie nicht fressen können, das machen sie doch tot und hängen es an einen Baum, um es später zu verschlingen. Sie sollen dem Götzen H'Ranga heilig sein.

Diese riesige Raubechse ist in der Lage, mit Klauen, Gebiß und Schwanz gleichzeitig anzugreifen und ist überdies ein schneller (wenn auch kein ausdauernder) Läufer. Ihre Blutrünstigkeit ist kaum übertrieben: Der Garban reißt alle Tie-

re, die größer als ein Schwein und kleiner als ein Elefant sind. In den Sümpfen östlich von Selem sind sie noch recht häufig. Die dort lebenden Echsenmenschen machen häufig in Gruppen Jagd auf das Scheusal. Man kann zwar außer der Haut und den Zähnen kein Teil des Tieres verwenden, aber wer einen Garban besiegt, der wird bei den Echsenmenschen als tapferer Krieger angesehen und hat gute Chancen bei der nächsten Häuptlingswahl.

MU 20 LE 100 PA 5
 AT 12 (Klauen) 10 (Gebiß) 6 (Schwanz)
 TP IW+5 (Klauen) 12 (Gebiß) IW+4 (Schwanz)
 RS 3
 MR 10 MK 100

Hornechse

Die Hornechse ist ein kaptales Viech, welches wohl vier Schritt in der Länge mißt und an der Schulter fast zwei Schritt hoch wird. Wäre die Echse nicht in der Lage, einen Streitwagen oder eine Palisade zu zerschmettern, so könnte man ihr Haupt nur lächerlich nennen: Vollständig von Horn überzogen ist es, von der spitzigen Schnauze, die fast wie ein Schnabel aussieht, bis zum Kragen, der einem eitlen Pfau Ehre machen würde. Aus jenem Schilde erhebt sich ein Horn auf der Nase und zweite über den tückisch blickenden Schlangenauglein. Der ganze Körper ist mit häßlichen braunen Schuppen bedeckt und von enormem Gewicht. Hornechsen fressen Kraut und Gras und Wurzel und tun keinem Menschen ein Leid, so sie nicht gereizt werden.

Hornechsen sind harmlose Pflanzenfresser, die in kleinen Gruppen in den morastigen Wäldern und angrenzenden Feldern des Sumpfgürtels zwischen Drol und Kannemünde leben. Ihr Fleisch ist sehr nahrhaft und aus der Schädelplatte läßt sich ein furchterregender Schild herstellen. Wenn sie gereizt oder gar angegriffen werden, sind sie zu fürchterlichen Rammstößen in der Lage, gegen die keine PA, sondern nur eine GE hilft. Ihre Augen sind so klein, daß sie mit Pfeilen kaum zu treffen sind.

MU 9
 LE 120 AT 12 PA 0
 RS 4 (Schädel 8) TP 6W+6
 MR 6 MK 50

Springchamäleon

Im Süden, namentlich in den dampfenden Wäldern hat das Chamäleon eine Form, welche oftmals aufrecht geht, einen hohen Kamm und einen langen Schwanz hat und ohne selbigen sechs Spann Länge erreicht. Es hat große Glotzaugen, die es in alle Richtungen drehen kann und eine Zunge, die fast einen halben Schritt lang ist. Damit fängt das Tier seine Beute, die aus kleinen Eidechsen, Mäusen und Vögeln besteht. Die Zunge ist so klebrig, daß das Chamäleon sie abbeißen muß wenn sie sich an einem Ast oder dergleichen verfängt. Sie wächst aber binnen einem Tag wieder nach. Das besondere am Chamäleon ist jedoch, daß es aus freiem Willen seine Farbe ändern kann, wie immer es ihm gefällt. So ist es auf der Jagd im Gebüsch fast unsichtbar und bei der Paarung leuchtend rot. Man sagt, daß sich die Chamäleons durch Farbspiele und ein Rollen der Augen verständigen und sehr weise sind.

Diese Echsen kommen in erster Linie in den südlichen Wäldern vor, wo sie oft unerkannt auf den Ästen lauern. Es stellt für den Menschen auch keine Gefahr dar. Wenn es jedoch gereizt wird, versteht es sehr wohl, sich mit seinen Greifklauen zu verteidigen oder schlimmstenfalls einen Gegner mit seiner Zunge zu erdrosseln. Ein solcher Angriff findet statt, wenn das Chamäleon bei seiner AT eine 1 würfelt. Der schnellen Zunge kann man nur durch eine GE +5 entgehen. Hat sich die Zunge um den Hals gewickelt, so verliert man jede Kampfrunde 1W6 Lebenspunkte, bis das Chamäleon erschlagen ist. Erst dann kann die klebrige Zunge gelöst werden. Ein Chamäleon, das einen Helden im Würgegriff seiner Zunge hat, kann nicht parieren. Das Fleisch des Tieres ist ungenießbar, außerdem stößt ein Chamäleon im Todeskampf ein Sekret aus, das seine Haut mit einem giftigen Schleim überzieht und bei Berührung 2W6 SP verursacht. Die Haut behält die Farbe, die das Tier vor seinem Tode hatte.

MU 10
 LE 18 AT 11 PA 7
 RS 3 TP IW+2
 MR 8 MK 8

Tatzelwurm

Auch, wenn man es diesen Kreaturen nicht ansieht - sie sind entfernte Verwandte der Drachen. Der drei bis vier Schritt lange, feiste und wurstförmige Rumpf ist von eklig graubrauner Farbe und wird von sechs oder acht kurzen Beinen getragen; es ist unmöglich Schwanz und Rumpf voneinander zu unterscheiden. Der Anblick eines Tatzelwurms ist einfach nur widerlich! Lediglich seine schuppige Haut erinnert noch an einen Drachen, zwischen den Schuppen wachsen aber rötliche, borstige Haare hervor. Sein Kopf gleicht dem Schädel eines Krokodils, übergroß, mit riesigen Nüstern und winzigen Augen; und wenn der Tatzelwurm atmet, stößt er durch die Nüstern einen gelblichen Dampf aus, welcher noch fürchterlicher stinkt als faules Ei. Im Mittelland hausen diese Würmer in den Bergen und machen mancherorts die Pässe unsicher, weil sie gierig sind auf alles, was blinkt, und überdies auch alles verschlingen, was sie in den Rachen bekommen. Es ist eine ehrbare Tat, einen Tatzelwurm zu erlegen, denn die Monster richten nur Schaden an. Wer sich aber an die Kreatur heranwagt, muß immer bedenken, daß in ihren Adern heißes Blut fließt und daß man sie im Kampf nur schwer einschätzen kann.

Tatzelwürmer sind entfernte Verwandte der Drachen - auch in ihren Adern fließt „Heißes Blut“, aber die Temperatur beträgt „nur“ gut 60 Grad. Deshalb können sie mit ihrem nach Schwefelwasserstoff riechendem Atem, den sie stoßweise durch die Nüstern schnauben, auch keinen besonderen Schaden anrichten. Wie die höheren Drachen legen auch die Tatzelwürmer Horte an, in denen sie alles sammeln, was irgendwie blinkt und funkelt. Da die Tatzelwürmer aber nicht besonders ortstreu sind und darüber hinaus nur über niedrige Intelligenz und ein schlechtes Gedächtnis verfügen, vergessen sie allzu oft, wo sie ihren Schatz zusammengetragen haben und legen kurzerhand einen neuen Hort an. In den Gebirgszügen des Finsterkamms, wo die Tatzelwürmer vorwiegend leben, kann man daher schon einmal auf einen verlassenen Hort stoßen. Solche Funde sind in der Regel weder umfangreich noch wertvoll, aber man kann am unvergleichlich üblen Geruch leicht erkennen, daß es sich dabei um die verlassene Schatzsammlung

eines Tatzelwurms handelt.

Zum Kampf mit einem Tatzelwurm kommt es normalerweise, wenn eine Heldengruppe entweder in seine Wohnstätte (meist verlassene Bauwerke oder Tierhöhlen) ein gedrungen ist, oder wenn das gierige Tier auf irgendetwas Blinkendes in der Ausrüstung der Helden aufmerksam geworden ist. Hunger ist beim Tatzelwurm eher ein untergeordneter Grund, um ein Lebewesen anzugreifen trotzdem kann der fleisch- und aasfressende Wurm als gefräßig bezeichnet werden. Elben können sich an einem Kampf mit dem Tatzelwurm nur aus der Ferne beteiligen, denn sie halten den üblen, verwesungsartigen und faulen Geruch des Tatzelwurms nicht aus.

Der Tatzelwurm hat drei Möglichkeiten, um einen Gegner anzugreifen: Zum einen kann er mit seinen **Klauen** zuschlagen, zum anderen sein fürchterliches **Gebiß** einsetzen, das an das Maul eines Krokodils erinnert, und zu guter Letzt schlägt er auch mit seinem **Schwanz**, oder besser gesagt dem hinteren Teil seines feisten, wurstartigen Rumpfes, um sich. In jeder KR kann er zwei Angriffe gleichzeitig ausführen. Nach dem Kampf mit einem Tatzelwurm haftet der üble Geruch des Tieres an den Helden, gleiches gilt, wenn sie einen Tatzelwurmhort ausgeräumt haben (CH-4). Der Geruch ist derart penetrant, daß er selbst durch ein Bad nicht zu beseitigen ist - ein Bad übertüncht den Geruch aber kurzfristig für ein bis zwei Stunden. Erst mit der Zeit verfliegt der Duft: Pro Woche erhalten die Helden einen Charismapunkt zurück, bis sie ihren ursprünglichen Wert wieder erreicht haben.

MU 20

LE 50 AT 10 / 16 / 18 PA 5

RS 4 TP 1W / 2W / 1W+3

MR 6 MK 40

4.11.4 Feuchtland-Echsen

Feuermolch

Dies grau und grüne Thier, welches man im Orkischen findet, und welches auch einflammend rothen Bauch besitzt, ist dem Chamäleon des Südens und dem Salamander der Sphären wohl verwandt. Er macht Jagd auf alles was kleiner ist denn ein Schaf und tut dem Menschen nichts zuleide. Wer ihn aber doch schlägt oder

übel anspricht, dem schaut er in die Augen und sagt, du mußt sterben. Und es passiert.

Feuermolche leben vor allem in der Nähe des Bodir, in den Sümpfen und Marschen des Orklandes. Er ist in seiner Umgebung so gut getarnt, daß man ihn erst sieht, wenn man ihm fast auf dem Kopf steht (was er natürlich als Angriff interpretiert). Der Feuermolch kann entweder mit seinem Schwanz oder dem Rachen attackieren. Ein gelungener Biß, der beim Opfer Schadenspunkte verursacht hat, führt zu einer schleichenden Vergiftung (Stufe 9), die das Opfer pro Stunde 1 Lebenspunkt kostet - bis es ein Gegengift einnimmt.

MU 20
LE 70 AT 11 PA 7
RS 3 TP 2W / IW+2 (+Gift)
MR 10 MK 25

Sumpfechse

Gleichwohl sie in allen Sümpfen beheimatet ist, bekommt man sie selten zu Gesicht, versteht sie es doch, sich ihrer Umgebung anzupassen und lange Zeit in Ruhe zu verharren. Für gewöhnlich ist die schuppige Haut wohl grünlich oder braun, aber es mag sein, daß die Echsen auch andere Farben vortäuschen können. Die Echse mißt einen Schritt in der Länge und reicht einem Menschen fast bis an die Hüfte.

Die in kleinen Gruppen lebenden Echsen ernähren sich von Kleinsäugetieren und Pflanzen. Sie greifen Menschen und andere große Lebewesen nur dann an, wenn sie sich durch deren Nähe bedroht fühlen. Zwar sind die Echsen erstaunlich bissige und zähe Kämpfer, aber es ist zu bedenken, daß sie nur kämpfen, um ihr Leben zu verteidigen - sinkt ihre Lebensenergie unter 5 Punkte, so treten sie nach aller Möglichkeit die Flucht an. Es kann sogar vorkommen, daß sich die Echsen schon nach zwei oder drei Kampfrunden wieder zur Flucht wenden.

MU 8
LE 20 AT 9 PA 7
RS 3 TP IW+3 (Biß)
MR 4 MK 10

Fischechse

Überall an den Küsten und Flußläufen südlich von Havena kann man die große Fischechse sehen, wie sie aus dem Himmel stößt, kurz ins Wasser taucht und sofort wieder an Höhe gewinnt. In ihren langen Kiefern trägt sie dann meist einen Fisch, den sie zu ihrem Nest trägt und dort verschlingt. Aber nicht nur Fische, sondern auch Hasen und Hühner jagt das Tier, welches eine Spannweite von fast zweieinhalb Schritt erreicht. Dabei ist der Körper äußerst schmal und die Gliedmaßen sind schon winzig zu nennen, denn sie sind ganz mit den lederartigen Schwingen verwachsen.

Fischechsen sind nicht zu echten Flugbewegungen in der Lage, vielmehr gleiten sie durch die Lüfte und nutzen die Aufwinde, um weitere Strecken zurückzulegen. Sie werden dem Menschen nur selten gefährlich. Nur in ihrer Brutsaison (Phex bis Praios) verteidigen sie ihr Gelege mit äußerster Verbissenheit. An den Küsten Südaventuriens sind sie ein recht häufiger Anblick und ein Ärgernis für die Fischer, da sie die großen Fischschwärme aufschrecken und aufs offene Meer vertreiben.

MU 10
LE 18 AT 16 (Sturzflug) PA 4
RS 1 TP IW+3
MR 7 MK 10

Grubenwurm

In Mooren und Sümpfen kann man zuweilen einer Kreatur begegnen, die noch scheußlicher stinkt als ein Tatzelwurm. Tatsächlich besteht zwischen dem Grubenwurm und dem Tatzelwurm eine Verwandtschaft, aber in seinen Adern fließt kein heißes Blut, weswegen man ihn auch nicht zu den Drachen zählt. Zwei bis drei Schritt mißt der Grubenwurm, und seine Gestalt gleicht der eines riesigen geschuppten Wurmes mit vielen kümmerlichen Beinchen. Da er ständig im Morast weilt und keine Kost verschmäht, hat er eine braunschwarze Farbe und stinkt fürchterlich nach Aas. Dem Reisenden sei geraten, so schnell als möglich das Weite zu suchen, wenn er einen Grubenwurm erblickt, denn er sieht alles, was sich bewegt, als Beute an.

Der Grubenwurm ist ein sehr entfernter Verwandter der niederen Drachen. Man findet den Allesfresser jedoch nur in Mooren und Sümpfen, wo er sich alles einverleibt, was ihm in die Quere kommt. Die Verwandtschaft mit den Drachen kann wirklich nur als entfernt bezeichnet werden, denn der Grubenwurm besitzt eine höchstens tierische Intelligenz, er legt keinen Hort an und hat auch keinen Feueratem. Einzig, wenn man ihn mit dem Tatzelwurm vergleicht, zeigt sich ein Hinweis auf den gemeinsamen Ursprung: Der Grubenwurm stinkt fürchterlich nach Aas, Moor und Verdauungsgasen, die ihn ständig umgeben. Elben können einen Grubenwurm höchstens mit Fernkampfaffen angreifen, die unmittelbare Nähe der Kreatur hätte sicherlich eine sofortige Ohnmacht zur Folge. Der Grubenwurm hat zwei Attacken pro Kampfrunde; eine mit seinem riesigen Gebiß, die andere mit seinem Schwanz. Interessant ist, daß sich der Grubenwurm mit der Zeit so an seinen Lebensraum gewöhnt hat, daß er grelles Tageslicht scheut - ja er hat sogar Angst vor Feuer, obwohl er dadurch aufgrund seiner Verwandtschaft mit den Drachen keinen Schaden nehmen kann. Wenn er mit der Fackel bekämpft wird, sind von seinen Attackewert für das Gebiß 3 Punkte abzuziehen - die Fackel erzielt aber keinen zusätzlichen Feuerschaden. Nach der Begegnung mit einem Grubenwurm haftet der fürchterliche Aasgeruch an allen, die ihn bekämpft haben (CH-8); glücklicherweise verfliegt der Geruch innerhalb von zwei Tagen und läßt sich durch ein Vollbad beseitigen.

MU 15

LE 40 AT 10 (Gebiß) 8 (Schwanz) PA 5
 RS 4 TP 1W+4 (Gebiß) 1W+2 (Schwanz)
 MR 3 MK 32

5. Amphibien Kröten, Frösche und Lurche

Mit Zauberkraft gesegnet sind die **Kröten**, seien es die **Scheibenzunge**, die **Sonnenkröte**, die **Blauunke** oder die große **Koschkröte**. Sie laufen nicht, sondern springen einher, ja einige können wohl gar fliegen. Sie werden kaum größer

als anderthalb Spann, haben eine warzige, glibberige Haut in vielen Farben und eine lange Zunge, mit der sie Fliegen im Fluge fangen. Sie können sich alle unsichtbar machen und sind auch gute Heiler, weswegen sie bei den Hexen so beliebt sind. Wer sich jedoch zu lange mit ihnen abgibt, den heißt man **Kröterich** oder **Kröterine**, dessen Haut wird warzig und er wird wirr im Kopf, um sich schließlich selbst in eine Kröte zu verwandeln. Wer ein kleines Krötlein sicher sieben Tage am Leibe trägt, dem ist sieben Jahre lang das Glück beschieden.

Ganz besondere Tiere sind die **Schild-Kröten**, welche über und über mit einem dicken Panzer bedeckt sind, aus dem man das glänzende Patt gewinnt. Wann immer ihnen Gefahr droht, ziehen sie ihren langen, faltigen Hals und ihre kurzen Beine ein und sind fürderhin selbst durch Schwertstreiche kaum zu verletzen. Es hat sie in vielen Größen, von der braunen **Taschenschild-Kröte**, welche kaum einen halben Spann durchmißt, bis zur grün und weiß karierten **Benbukkula-Schild-Kröte**, welche etwa einen Schritt Durchmesser hat. Sie sind wohl die friedlichsten Tiere des ganzen Landes.

Kleiner noch als die Kröten sind die **Frösche**, welche ebenfalls zaubern können. Die meisten von ihnen prophezeien jedoch nur und wer geschickt ist, kann aus dem Gang der Frösche das Schicksal oder das Wetter von morgen lesen. Frösche hat es überall, wo es feuchtes Gras gibt. Sie sind von grüner oder brauner Farbe und selten mehr denn einen halben Spann im Durchmesser. Einige von ihnen können sich jedoch so aufblasen, daß sie ein Vielfaches ihrer Größe scheinen. Dann stoßen sie auch ein gar garstiges Knurren aus und wechseln die Hautfarbe nach rot. Wer dann einen Frosch erschlägt, sei es Tier oder Mensch, der ist des Todes.

Zu den **Molchen** zählen wir all jene langen und schlanken Echsen, welche einen Schwanz haben und das Wasser lieben, wiewohl sie auch gerne auf dem Lande liegen und sich sonnen. Es sind der Tiere vielgestaltig und viele. Auch **Feuermolch** und **Chamäleon**, **Klippechse** und einige andere Tiere, welche wegen ihrer Größe an anderem Orte zu finden sind, gehören zu jener Familie. Sie sind alle recht behende und der Ts

*ein liebes Thier, weswegen die meisten von ihnen auch den Kampf meiden und nur alles Tote vom Boden aufsammeln und sich davon ernähren. Alle können ihren Schwanz abwerfen, um schneller laufen zu können. Bei einigen Arten kann der Schwanz sogar in die entgegengesetzte Richtung davonlaufen. Wenn er nicht wieder zum Körper zurückfindt, verwandelt er sich in eine **Blind-Schleiche**.*

Das einzige Tier aus dieser Gruppe, das unter Helden eine größere Bekanntheit hat, ist die Koschkröte, die auch als Vertrauter einer Hexe auftreten kann. Die anderen Tiere sind wohl nur für Helden mit hohem Tierkunde-Wert interessant, jedoch sollen einige recht interessante Gifte produzieren. Als Nahrung spielen sie keine Rolle, obwohl man Fleisch und Eier der Schildkröten essen kann. Dies ist jedoch kaum jemandem bekannt, und das Verzehren von Echsen, Schlangen, Fröschen oder Kröten gilt allgemein als Zeichen von Wahnsinn. Wenn man alten Berichten Glauben schenken darf, dann soll es hin und wieder vorkommen, daß eine große Anzahl von Kröten oder Fröschen vom Himmel regnet, zumal in den Namenlosen Tagen, wenn alles möglich scheint.

6. Schleimgetier

Morfus

Mehr noch als Schlangen und Echsen sind die Morfus die Schrecken der Sumpfreisenden. Das Schleimgetier heftet sich aber auch an manch ein Schiff oder kriecht des Nachts darein. Das Morfu ist wohl vier Schritt lang und gleicht einer bleichen Schnecke mit vielen Warzen und einem großen Maul. Obwohl im Wasser lebt, kanns doch nicht schwimmen und versäuft elendiglich, wenns zu lang in Efferds Element ist. Seid gewarnt vor den Morfu-Pfeilen, welche selbige die Untiere zuhauf und zielsicher verschießen - schon so manchem haben sie den Tod gebracht. Man sagt, daß die Monstrositäten aus der Sphäre, die man nicht nennt, kommen, weswegen sie auch kaum zu verzaubern sind und in Brabak Tlalucswürmer geheißten werden.

Morfus bewegen sich nur langsam fort - das ist das Beste, was man über sie sagen kann. Eine Heldengruppe tut gut daran, die Begegnung mit einer dieser Scheußlichkeiten so kurz wie möglich zu halten. Wenn ein Morfu aufgestört wird, verschießt es aus seinen warzenartigen Muskelzentren eine Salve von 12 giftigen Hornsplintern, die alle auf ein Opfer gerichtet sind - und das, obwohl das Tier die Umgebung nur mit Wärme- und Vibrationssinnen wahrnimmt. Die fliegen den Hornsplitter können nicht pariert werden. Es wird also festgestellt, wie viele der kleinen Pfeile treffen und ob sie die Rüstung des Opfers durchdringen. Jeder Hornsplitter, der Schadenspunkte angerichtet hat, erzeugt durch das an ihm haftende Gift noch einmal einen Verlust von 1W Lebenspunkten. Morfus verfolgen ihre Gegner nicht, sie besitzen genügend Warzen mit Hornsplintern, um mindestens zehn solcher Angriffe auszuführen.

MU 6

LE 50 AT 15 (12 AT pro KR) PA 5

RS 1 TP IW-1 (+Gift)

MR 15 MK 40

Riesenamöben

Gar gräßlich anzusehen ist der wandernde Schleim, welchem der Kundige in allerlei feuchten Grüften und Krypten begegnen kann. Ein großer Klumpen bleichklaren Schleims ist es, welcher sich auf einer Unzahl von Beinchen oder Härchen fortbewegt und welcher oft bis zu drei Schritt durchmißt. Ohne Knochen, wie er ist, zwingt sich der Modder auch durch die engsten Ritzen. Man erzählt, daß er aus der Triefnase Verstorbener entsteht und alles, was auf seinem Wege liegt, mitnimmt, so er es nicht verdauen kann. Aus diesem Grunde sieht man in den Klumpen oftmals auch Metall verschiedenen Wertes, vom Armreif bis zum Schwerte. Gefährlich ist es, den Schleim zu berühren, sondert er doch eine ätzende Flüssigkeit ab, die der Haut schadet, so sie die Kleidung durchdringt. Auch die Kraft dieses Monsters ist erstaunlich; es kann einen Bullen glatt erwürgen.

Riesenamöben halten sich vorzugsweise in dunklen, feuchten Gewölben auf. Eine vorbeikommende Heldengruppe wird sie als Beute betrach-

ten und stumpfsinnig, aber stetig angreifen. Da sich die Riesenamöbe nur langsam fortbewegt, kann man ihr ohne Schwierigkeiten ausweichen. Riesenamöben lassen sich wirksam nur mit scharfen Hieb- oder Stichwaffen bekämpfen - alle anderen Waffen richten nur halben Schaden an. Ebenso wirksam ist es, die Amöbe durch Feuer zu verletzen. Amöben bilden Scheinarme aus, mit denen sie versuchen, ihr Opfer zu umschlingen. Einmal in Freßrausch geraten, sondern sie beständig einen ätzenden, giftigen Verdauungssaft ab, der, wenn er auf die Haut gelangt, 1W Schadenspunkte hervorruft. Gelingt der Amöbe eine Meisterattacke, so hat sie den entsprechenden Helden vollständig umschlossen und beginnt ihn zu verdauen, was pro Kampfrunde 1W+2 Lebenspunkte kostet. Das Opfer kann jedoch jede Kampfrunde versuchen, sich mit einer KK-Probe zu befreien.

MU 20
LE 40 AT 12 PA 0
RS 0 TP 1 W+3 (+Schleim)
MK 18 MK 18

Riesenspringegel

Im Totenmoor und den Havener Marschen und auch in den Echensümpfen findet man ein scheußliches Gezücht von einer Elle Länge, von schleimig-schwarzer Farbe, mit einem platten Schwanz und einem großen runden Maul. Sie fallen in riesigen Schwärmen über die Wanderer und Torfstecher her und vertilgen gar Pferde und Ochsen. Sie speien eine Säure, die selbst edles Eisen angreift und alles kleine Getier elendiglich verenden läßt. Ob sie nun zu den Schlangen, den Neunaugen oder den Egelten gehören, vermag kein Gelehrter zu sagen. Nutzen lassen sie sich auch nicht, da sie sich in Gefangenschaft gegenseitig und manchmal sogar selbst auffressen.

Diese etwa unterarmlangen Scheußlichkeiten treten in allen aventurischen Sümpfen auf. Sie sind zwar recht selten, aber wenn, dann in Gruppen von W20 Tieren anzutreffen. Sie reagieren auf leichte Erschütterungen im Boden und springen dann ihre Opfer an, indem sie sich mit ihrem Schwanz vom Boden abstoßen. Sie saugen sich an ihren Opfern mit einem hakenbewehrten Saugrüssel fest und beginnen mit ihrem

Verdauungsssekret die Haut oder Rüstung zu durchdringen (was so viele Kampfrunden dauert wie der Rüstungsschutz des Opfers beträgt). Danach bohren sie ihren Rüssel ins Fleisch (W6 SP) und beginnen, das Opfer auszusaugen (3 SP pro KR). Dieser Saugvorgang dauert maximal 4 KR. Werden die Viecher während des Saugens abgerissen, so verlieren sie ihren Hakenrüssel in der Wunde (was zu weiteren 1W+4 SP und wahrscheinlich zu einer Entzündung führt). Tiere, die mit Gift oder Magie getötet werden, verursachen keine weiteren Schadenspunkte. Am wirkungsvollsten bekämpft man die Riesenspringegel, indem man entweder ihrem Angriff ausweicht oder die Tiere tötet, wenn sie sich noch auf der Rüstung befinden (mit einem Dolch und einer GE). Eine Rüstung, die von mehr als fünf Egelten durchbohrt wurde, ist schrottreif.

MU 15
LE 8 AT 12 PA 10
RS 0 TP s.o.
MR 10 MK 6

Sumpfelgel

Der gemeine Bluteigel, welcher auch von den Feldschern und Medicussen appliziert wird, um das hitzige Blut zu kühlen, kommt in allen Sümpfen südlich der Salamandersteine vor und kann sich dort zu einer wahren Plage vermehren. Er ist von schwarzgrüner Farbe, etwa einen Spann lang und hat Saugnäpfe hinten wie vorn. Sie fallen den Fischer wie den Torfstecher an, wiewohl sie das Blut von Elben am liebsten zu mögen scheinen.

Sumpfelgel treten stets in Scharen von mindestens W20 Tieren auf. Ein Eigel dem die Attacke gelingt, hat sich an einer ungeschützten Hautstelle des Helden festgesaugt. Der Held kann ihn gewähren lassen und 4 SP hinnehmen oder ihn mit Gewalt abreißen. In diesem Fall fügt sich der Held 1W Schaden zu. Sumpfelgel können auch durch Zauberei unschädlich gemacht werden. In diesem Falle verursachen sie immerhin noch 2 SP.

LE 2 AT 4 PA 0
RS 0 TP 4 SP
MR 20 MK 1

Schnurwurm

Ein ausgewachsener Schnurwurm ist immerhin 27m lang, bei 0,5m Durchmesser. Sein Maul läßt sich zum Beutefang rüsselartig ausstülpen und erreicht eine Länge von 3m. An der Spitze des Rüssels befindet sich ein Kalkstilet, durch das der Wurm Gift in den Körper seines Opfers spritzen kann.

LE 43 AT 11 PA 1
RS 1 TP 1W
MR 22 MK 11

Zilien

Die Speerzilie ist eine bis zu 5m lange Verwandte des Pantoffeltierchens. Sie wirft zum Beutefang bis zu 6 mit Kalk verstärkte Wimpern auf ihr Ziel, die wie Wurfspere wirken. Das verletzte oder tote Opfer wird von Tentakelwimpern ins Innere der Zilie gezogen und dort verdaut. Nahe verwandt ist die Vampirzilie, diese besitzt jedoch zum Beutefang Peitschenwimpern, die ein Kontaktgift (2W-1/KR) absondern sowie Saugwimpern zum Aussaugen der Beute.

Speerzilie:

LE 40 AT 15 PA 0
RS 0 TP 1W+2
MR 207MK 24

Vampirzilie:

LE 37 AT 16 PA 0
RS 0 TP 1W+3 + Gift
MR 212MK 30

7. Insekten

Gruftassel

In allen Gräften und allen Gewölben, da wo es feucht ist, findet man auch die Gruftassel. Ihr Aussehen gleicht dem einer gewöhnlichen Kellerassel, jedoch die Größe bei weitem nicht: Mehr als einen Schritt hoch und eineinhalb bis zweieinhalb Schritt in der Länge mißt das Tier. Für gewöhnlich tut sich die Gruftassel an Aas gütlich, doch es kommt auch vor, daß sie Menschen angreift. Mit den scharfen Greifzangen kann sie erheblichen Schaden anrichten, und sie ist flinker als man zunächst denken mag. Mit ihren kleinen Artgenossen hat sie zudem den dik-

ken Panzer gemein, den man nur schwer durchdringen kann. Da ist es ein Glück, daß sich das Tier meist verzieht, wenn es ein paar Treffer abbekommen hat. Man sollte die Gruftassel auf der Flucht nicht verfolgen, denn in ihrer Umgebung kennt sie sich gut aus, und sie kann Gänge und Stollen benutzen, die für einen Menschen zu gefährlich sind.

Helden können einer Gruftassel praktisch überall in Doriath in Kellergewölben, Katakomben oder Kavernen begegnen. Die Gruftassel greift ihre Gegner von hinten an, indem sie aus einem Versteck herausschnellt. Im Kampf erweist sich das gut gepanzerte Tier als erstaunlich wendig, und es kann mit seinen Greifzangen sowohl gezielte Angriffe vollführen als auch Waffenangriffe parieren. Das Rieseninsekt greift nur an, um Beute zu machen - wendet sich ein Kampf zu seinen Ungunsten, so flieht es.

MU 9
LE 30 AT 11 PA 5
RS 3 TP 1W+3
MR 12 MK 13

Moskitos

In allen aventurischen Sümpfen sind diese unscheinbaren Stechmücken beheimatet. Wehe dem, der in einen Schwarm gerät, denn die Moskitos finden immer eine ungeschützte Stelle, wo sie zustechen können. Nicht, daß die Wunden tödlich wären - dafür sind die Moskitos zu klein, nein, oft erkrankt man am Sumpffieber, wenn man von ihnen gestochen wurde. Mit vielen Mitteln hat man schon versucht der Plage beizukommen, aber es will nicht gelingen, weil die Moskitos so zahlreich und so weit verbreitet sind.

Moskitoschwärme gibt es in allen Sumpfgeländen Doriaths. Das Gift der Moskitos ist nicht besonders gefährlich, aber die Insekten sind als Überträger des Sumpffiebers gefürchtet. Außerdem verbreiten sie schon deshalb Schrecken, weil man sie rein äußerlich kaum von den Borbaradmoskitos unterscheiden kann. Normalerweise besteht ein Moskitoschwarm aus 30 - 40 Tieren, die sich gleichmäßig auf eine Gruppe von Menschen verteilen.

LE 1 TP 1/4SP
MR 13 MK 1

Parasiten

*Auf Pferd und Hund, auf Ratt und Rind und auch auf dem Menschen hat es des öfteren **Flöhe**, übermäßig viele jedoch nur, wenn ein harter Winter vor der Thür steht. Sie thun nichts denn ärgerlich jucken und sind ein Zeichen, daß man wieder einmal ein Badehaus aufsuchen sollte, um sie mit kräftigem Kräutersud abzuspuhlen.*

*Die **Läuse** sind Begleiter des Menschen, welche man selten auf einem andren Thiere findet. Sie nisten in den Haaren, weshalb man am Besten mit ihnen fertig wirdt, indem man das Haupthaar regelmäßig scheren läßt und es sich hin und wieder mit Anchopaler Carbol einstreicht.*

*Die größten Blutsauger sind die **Wantzen**, welche man in warmen Betten und Kleidern des Menschen findet und die **Heckenböcke**, welche im Gebüsch lauern, um Mensch und Pferd und Hund anzuspringen und ihnen das Blut abzusaugen.*

*Die **Motten** und auch die **Schaben** sind nicht so sehr ein Feind des Menschen, sondern seines Hab und Guts. Sie vernichten das Kleid im Schrank und das Mehl in der Kammer. Man kann sie abhalten, wenn man am 30. Hesinde einen trockenen Kanten Brot dorthin legt, wo das Ungeziefer ist - und es wird sich ein ganzes Jahr lang nur von jenem Brote ernähren.*

*Die **Mücken** und **Fliegen** tun dem Menschen kein Leids, denn sie holen von ihm nur den Saft wie die Bienen aus den Blüten. Einige kriechen ins Ohr, um den Schmaltz auszusaugen, andere trinken ein wenig Blut und fliegen von dannen. Ärgerlicher sind die **Bremsen**, welche zuhauf stechen und die **Dung- und Sturmfliegen**, welche das Obst faul werden lassen. Man haut sie am Besten tot, wo man sie sieht.*

Gegen die meisten Parasiten gibt es Mittel, die sie zumindestens eine Zeitlang vom Körper der Helden fernhalten, genannt seien hier nur Mirbelstein, Sansaro und Egelschreck, jedoch existiert auch eine Unzahl an Hausmittelchen. Gefährlich werden die kleinen Plagegeister dadurch, daß sie gelegentlich Krankheiten übertragen, die für den Menschen tödlich sein können. Dies trifft besonders auf bestimmte Floharten und einige tropische Fliegen zu.

Riesenameise

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

Dieses eigenartige Insekt kann man, wenn auch nur sehr selten, in der Khomwüste und ihren Randgebieten antreffen. Im Gegensatz zu den normalen Ameisen, leben die Riesenameisen nicht in organisierten Insektenstaaten, sondern kommen nur als Einzelexemplare vor. Herkunft und Fortpflanzung der Insekten sind allen Tierkundlern ein Rätsel - es gibt jedoch Gerüchte über schwarzmagische Experimente und Dimensionspforten. Eine Riesenameise sieht Menschen für gewöhnlich als Nahrung an und geht deshalb daran, sie mit ihren Beißwerkzeugen in mundgerechte Portionen zu zerteilen. Sie ist für einen Kampf durch ihren Chitinpanzer gut gerüstet, außerdem verspritzen ihre scharfen Beißzangen eine Säure, die so ätzend ist, daß sie auch Rüstungen durchdringt - je 5 SP durch die Säure der Ameise entsprechen daher dem gleichzeitigen Verlust eines Punktes vom Rüstungsschutz - nach einem längeren Kampf mit einer Riesenameise ist eine Rüstung deswegen kaum noch zu gebrauchen.

MU 10

LE 25 AT 8 PA 0

RS 4 TP 1 W+3 / W6-2 SP (Säure)

MR 13 MK 25

Großer Schröter

Vielmals die Größe eines gemeinen Schröters oder Hirsch-Käfers erreicht dieses Unthier, welches man in Erd- und Felsenhöhlen, im Walde und so manchem Kellergewölbe findet. Südlich des Großen Flusses soll es keine solcher Tiere geben, außer in den Menagerien der Kaufleute zu Punin, Zorgan oder Chorhop. Der Schröter ist von dunkelbrauner Farbe, besitzt einen harten Panzer und zwei Zangen wie ein Krebs, mit denen er so manchem Thiere die Knochen brechen kann. Wo er nicht im Stalle gehalten wird,

da ist er ein großer Schädling in den Rüben und im Korn, ja auch in die Hühnerställe dringt er beizeiten ein.

In offenem Gelände weicht der Riesenhirschkäfer den Menschen nach Möglichkeit aus, aber er kämpft mit seinen gewaltigen Zangen wie ein Berserker, wenn er angegriffen wird und ist wegen seines dicken Chitinpanzers nicht leicht zu bezwingen. Interessant ist, daß sich ein jung gefangener Schröter abrichten läßt. Einige Zeit lang galt es in Bosparan als schick, mit solchen Tieren an der Leine über den Greifenplatz zu flanieren, aber auch als Wachtier ist ein Riesenhirschkäfer recht gut zu gebrauchen.

MU 13 AT 8 (2/KR) PA 7
LE 40 RS 5 TP 2x(1W+1)
MR 10 MK 18

Schwarminsekten

*Die **Bienen** mögen uns ein Beispiel an Fleiß und gemeinsamer Arbeit unter einem Herrscher sein. Diese schwarzgelben, summenden Thierchen, kaum einen Finger lang, holen in langer Arbeit den Honig aus den Blüten und schenken ihn auf Peraines Geheiß den Menschen. Nicht ganz so arbeitsam, sondern eher ein Volk von Kriegern sind die **Grünbienen**, von gleicher Größe wie die gemeinen Bienen, jedoch von giftgrüner Farbe, und die **Wespen**, welche kleiner noch als die Bienen, doch in stärkerem Kontrast gebändert sind. Beide Völker verteidigen ihren Honig wie ein Fürst seine Heimatburg. Die **Hummeln** hingegen pflegen das Leben eines Müßiggängers und vergessen oftmals, wo sie ihren Honig gelassen haben. Sie sind behäbig und kaum aufzustören und sehen einem braunschwarzen, fliegenden Fellklümpchen ähnlich. Die Räuber unter den Bienenvölkern sind die **Hornissen**, welche von dem Honig anderer leben und die über einen vergifteten Stachel verfügen. Das Gift von sieben Hornissen reicht aus, um selbst ein Svelltaler Pferd umzubringen.*

*Die **Termiten** oder Holzameisen leben am Nordrande der Gor und im Reiche von Selem. Wie der Biber sind sie natürlich begabte Baumeister, die sich Türme von mehreren Schritt Höhe erbauen, in welchen ganze Millionen von ihnen hausen. Für diese Bauten benötigen sie keinen*

einigen Tropfen Wasser - und doch sind sie so hart wie Koschbasalt. Die Termiten fressen viel Holz und haben darob schon großen Schaden in den aranischen Forsten und an hölzernen Häusern angerichtet. Wenn sie als großer Schwarm einher kommen, dann fressen sie eine ganze Hütte auf einmal. Wenn sie gestört werden, beißen sie auch um sich und verspritzen eine scharfe Jauche, welche zwar auf der Haut brennt, aber bei offenen Blutungen und auch beim Brabaker Schweiß heilsam wirkt.

*Im Fluge wunderbar anzuschauen, doch auch höchst gefährlich sind die **Libellen** oder Glasflügler, welche zwischen einem Finger und einem Spann lang werden. Wenn sie in der Luft stehen bleiben sind sie wohl ungefährlich, doch wehe dem, der eine spannlange grüne Libelle aufstört! Sie fliegt nicht nur schnell und geschickt und verfolgt den Störenfried selbst bis in seine Gemächer, nein, sie sticht auch so heftig zu, daß ihr Leib dabei zerbricht und sie elendiglich verendet. Das Gift, das sie dabei in den Leib ihres Opfers spritzt, reicht aus um selbst den Stärksten in den Irrsinn zu treiben.*

*Ein Graus und Greuel für den Bauern sind die **Heuschrecken**, namentlich die von der gelben Art, welche in Scharen, welche kein Mensch zu zählen vermag, über die Felder herfallen und binnen weniger Herzschräge kein Korn mehr an den Ähren lassen. Wenn sie kommen, dann kann kein Magus und keine kundige Frau und kein Priester zu Hilfe eilen, denn sie sind eine Strafe der Götter und eine Warnung für die Ungläubigen. Wenn Heuschrecken über das Land ziehen, dann ergreife man alle Götterlästerer des Landstriches und gebe sie dem Feuer hin, auf daß die himmlische Brut wieder verschwindet.*

Insekten können zu einer echten Plage werden. Seien es nun die dicken Orklandbremsen, die an das Blut der Abenteurer kommen wollen, sei es ein wütender Grünbienenschwarm, der die Gruppe verfolgt, oder sei es, daß man die Helden (als nächstbeste Fremde) opfern will, um eine Heuschreckenplage fernzuhalten - die Tiere fordern einiges an Schweiß von den Helden. Solange sie nicht in großen Schwärmen auftreten, sind sie jedoch nur lästig und können mit der flachen Hand erschlagen werden.

8. Spinnen

Wir können hier bei weitem nicht alle Spinnenarten Doriaths vorstellen; deswegen führen wir nur die größten und giftigsten Tiere an. Kleine Spinnen sind typische Bewohner verrotteter Gemäuer, während die großen Spinnen in der freien Wildbahn leben und sich von Tieren von maximal Ziegengröße ernähren, sich aber gegen vermeintliche Beuteräuber und Angreifer heftig zur Wehr setzen. Spinnen jagen fast immer allein. Nur selten einmal tun sie sich mit einem Artgenossen zusammen, besonders wenn die erwählte Beute zu groß und wehrhaft ist.

Höhle spinne

Diese recht seltene Riesenspinneart hat einen Rumpfdurchmesser von fast anderthalb Schritt und ein Gewicht von über hundert Stein. Man findet das schwarze, haarige Tier in Grotten und Felsspalten in ganz Doriath. Sie besitzt enorme Beißwerkzeuge und ein starkes Lähmungsgift. Jedesmal, wenn dem Opfer ein SP zugefügt wurde, verliert es für die Dauer eines Tages je einen Punkt auf AT, PA und GE. Wer in das klebrige Netz einer Höhle spinne gerät, kann versuchen, sich mit einer GE-Probe zu befreien. Mißlingt diese, so ist eine KK+1 erforderlich. Geht auch diese schief, folgt eine GE-Probe+2, dann eine KK-Probe+3 usw. Die Höhle spinne hält sich selbst nicht in ihrem Netz auf. Sie eilt aber sofort herbei, wenn sich ein Opfer darin verfangen hat. Jeden, der ihr die Beute streitig machen will greift sie an. Wer im Netz gefangen ist, kann zwar ebenfalls kämpfen, erhält aber Abzüge von je 4 Punkten auf AT und PA.

MU 10
LE 35 AT 8 PA 0
RS 1 TP 1W+3(+Gift)
MR 6 MK 18

Maraskantarantel

Die Maraske oder Maraskantarantel ist ein pflanzenfressendes Gliedertier, das einem großen Skorpion nicht unähnlich sieht. Sie besitzt jedoch keine Greifzangen, sondern nur zwei Tastfühler, und einen fast runden, spinnenartigen Leib. Marasken sind grellrot und gelb gesprenkelt, erreichen fast einen Schritt Höhe und 2 Schritt Durchmesser. Als Pflanzenfresser ist

sie eigentlich harmlos, jedoch hat sie zwei unangenehme Eigenschaften: Sie betrachtet jedes größere Tier (und somit auch Menschen) als Nahrungskonkurrent und greift diesen sofort mit ihrem mächtigen Stachel an - und sie ernährt sich mit Vorliebe vom Eitrigen Krötenschemel, einer giftigen Pilzart, was dazu führt, daß ihr Gift für viele Lebewesen tödlich ist. Ihr Gift wird mit zunehmendem Alter gefährlicher. Die Tiere werden etwa zehn Jahre alt, einzelne Exemplare auch bis zu 14 Jahre. Einer Maraskantarantel geht man am besten aus dem Weg. Wenn sie einmal angegriffen hat, ist dazu eine einfache GE-Probe erforderlich. Danach sollte man schleunigst das Weite suchen! Im Kampf gegen das Untier kann es passieren, daß der Stachel der Maraske abbricht und das Gift durch die Gegend spritzt. Alle Helden, die sich näher als 2 Schritt bei der Maraske befinden, würfeln W6; bei einer 1 haben sie das Gift in die Augen bekommen und sind für geraume Zeit geblendet. Außerdem erhalten sie 2W6 SP. Wer eine 2 rollt, muß nur 2W6 Schadenspunkte hinnehmen.

MU 12
LE 40 AT 12 PA 0
RS 7 TP 1W+2 (Stachel) +Gift (1Wx2W6)
MR 14 MK 18

Saguraspinne

Die Saguraspinne mag zwar klein sein (etwa 2 Finger Körperdurchmesser), sie ist nichtsdestotrotz gefürchtet. Sie beißt zwar nur, wenn sie sich bedroht fühlt, dann aber kann ihr Biß üble Folgen haben: Wenn ihr Gift in die Blutbahn gelangt, ruft es Sinnestrübungen (KL-5) und heftige Schmerzen hervor. Das Opfer erleidet 3W20 SP, genug, um auch einen gesunden Helden zu gefährden.

MU 15
LE 3 AT 12 PA 0
RS 0 TP 1W
MR 10 MK 5

Vogelspinne

Die aventurische Vogelspinne erreicht eine Größe von bis zu zwei Spann, wobei sie durch ihre dichte schwarze Behaarung und ihre acht langen Beine oftmals noch größer wirkt. Ihr Gift wird häufig überschätzt: es richtet nur W20 SP

an, wenn der Spinnenbiß den Rüstungsschutz durchdringt. Ansonsten sind die Tiere, die zwischen Punin und Brabak recht häufig gesehen werden können, eher feige oder besser: sie wissen, was sie als Beute betrachten können und was nicht.

MU 10
LE 7 AT12 PA 0
RS 0 TP 1W+1
MR 15 MK 7

Waldspinne

Auch die Waldspinnen gehören zu den Riesenspinnen, wer den jedoch nur maximal einen Schritt groß. Sie leben in den Wäldern Nordaventuriens, wo sie sich von Hasentieren, Rehkitzen und ähnlicher Beute ernähren. Oft leben mehrere Tiere zusammen in einem Waldstück, wo sie ein gefährliches Gewirr von Netzen arrangiert haben. Gerät ein Opfer in das Netz, so muß es eine GE-Probe ablegen. Mißlingt diese, eilen sofort die Spinnen herbei. Wenn das Opfer sich entscheidet, den Kampf aufzunehmen, hat es einen AT- und PA-Abzug von je 2 Punkten. Es kann allerdings auch versuchen, sich zu befreien und auf AT und PA zu verzichten. Dann benötigt es steigende GE-Proben.

MU 7
LE 18 AT 9 PA 0
RS 1 TP 1W+1
MR 7 MK 8

Gelbschwanzskorpion

Der Gelbschwanzskorpion ist von dunkelbrauner Farbe und besitzt einen gelben Stachelschwanz. Die größten Exemplare werden bis zu fünf Fingern lang. Man findet ihn in den Wäldern und Grasländern des Südens. Der Stich seines Stachels verursacht 3W6 SP, wenn der Skorpion sich entschließt, sein Gift zu verspritzen und der Stich die Rüstung durchdrungen hat. Der Skorpion wird einen menschlichen Gegner nie von sich aus angreifen, sondern nur dann zustechen, wenn er aufgestöbert wurde.

MU 7
LE 2 AT 13 PA 0
RS 0 TP 1W(+Gift)
MR 10 MK 5

Wüstenskorpion

Der gelbbraun gebänderte Wüstenskorpion ist etwas größer als sein südaventurischer Vetter - aber ungleich gefährlicher. Er wird bis zu einem Spann lang und lebt in allen aventurischen Wüsten und in den Hügelländern Mhanadistans. Er verkriecht sich gerne an dunklen, warmen Orten (zum Beispiel unter dem Wüstensand oder in abgelegten Stiefeln) und sticht zu, wenn er aufgestört wird. Das Gift des Wüstenskorpions verursacht 2W20 SP, wenn es in die Blutbahn gelangt.

MU 11
LE 4 AT 13 PA 0
RS 1 TP 1W+1 (+Gift)
MR 12 MK 8

9. Im Wasser

9.1 Haie

Fleckenhai

Fleckenhaie sind sehr ungewöhnliche Raubfische: Sie werden nur etwa zwei Schritt groß und sind sehr aggressiv, außerdem sondern sie beim Zubeißen ein Sekret ab, mit dem sie ihre Beute betäuben und lähmen. Die Giftdosis reicht zwar nicht aus, um einen Menschen mit einem einzigen Biß zu betäuben, aber die Raubfische sondern das Sekret mehrfach ab. Wenn das Gift in die Blutbahn eindringt, erleidet der Held 1W+2 SP und verliert je einen Punkt auf AT, PA, GE, KK. Fällt dabei die GE oder die KK unter Null, so ist der Held vollständig gelähmt und muß ertrinken. Die durch das Gift hervorgerufene Lähmung ist schmerzhaft und hält lange an: Pro Tag gewinnt der Held nur je einen Punkt zurück, bis er seine ursprünglichen Werte wieder erreicht. Zweifelsohne wäre dieses Gift der 12. Stufe als Waffengift sehr geeignet - da sich aber einerseits niemand auf den Kampf mit einem Fleckenhai gerne freiwillig einläßt, und das Sekret andererseits nur schwer haltbar zu machen ist, wird es auf den Märkten nicht angeboten.

MU 15
LE 25 AT 12 PA 2
RS 0 TP 1W+2 (Biß) / 1W+2 SP (Gift)
MR 4 MK 20

Hammerhai

Von allen Haiarten ist der Hammerhai am wenigsten angriffslustig. Der mittelgroße Raubfisch von zwei bis drei Schritt Länge, dessen Kopf hammerartig verbreitert ist, ernährt sich am liebsten von kleinen Beutestücken und traut sich nie in Küstennähe. Man findet den unscheinbar grauen Raubfisch aber in allen aventurischen Meeren. Seines schmackhaften Fleisches wegen wird er von Seefischern gerne gejagt.

MU 6
LE 30 AT 6 PA 0
RS 0 TP 1W+3
MR 4 MK 20

Schwerthai

Schwerthaie gibt es nur im Meer der Sieben Winde. Die drei Schritt langen Raubfische tummeln sich gerne in den Gewässern bei den Zyklopeninseln. Auffällig ist der schwertartige fortgeführte Oberkiefer dieses Haies, mit dem er aber keinen besonderen Schaden anrichten kann, obwohl ihm dies oft angedichtet wird. Schwerthaie sind nicht besonders angriffslustig, da sie aber wie alle Haie durch Blutgeruch instinktiv angelockt werden, sollte man auch diesen Raubfisch nicht unterschätzen.

MU 8
LE 35 AT 8 PA 0
RS 0 TP 1W+5
MR 6 MK 28

Streifenhai

Der Streifenhai, dessen Rumpf der Länge nach schwarz und weiß gestreift ist, ist mit dem Tigerhai eng verwandt, bringt es jedoch nur auf eine Länge von zweieinhalb Schritt. Im Gegensatz zu seinem größeren Artgenossen bevorzugte er seichte Gewässer und Riffe, wo er sich ausgesprochen angriffslustig tummelt. Manchmal werden Streifenhaie sogar in größeren Hafentädten gesichtet - oft Anlaß genug für die Stadtväter, eine Prämie auf die Tötung des Raubfisches auszusetzen.

MU 13
LE 15 AT 12 PA 0
RS 0 TP 1W+4
MR 7 MK 15

Tiger- oder Riesenhai

Tigerhaie werden sechs bis acht Schritt lang, sie sind der Länge nach schwarz und weiß gestreift und ähneln äußerlich sehr ihren kleinen Verwandten, den Streifenhaien. Vom Verhalten her hat der Tigerhai aber ganz andere Gewohnheiten: Er liebt das offene Meer und dringt nie in seichte Gewässer vor. Während große Fischerboote extra hinausfahren, um den Raubfisch zu fangen, verläuft die Begegnung mit dem Tigerhai für einen einzelnen Schwimmer meist tödlich. Die einzige Chance bietet sich durch seine gewaltige Größe: Man kann versuchen, den Tigerhai zu unterschwimmen, um ihn mit einer Waffe direkt ins Herz zu treffen (Schwimmen+10 ablegen, denn er muß im günstigen Moment den Weg des Monstrums kreuzen und hinabtauchen. KL+5, AT +8 Wenn dieser Angriff gelingt, ist das Herz des Haies getroffen, und der riesige Raubfisch nimmt von nun ab in jeder Kampfunde 1W mehr SP. Der Schwimmer sollte sich in dieser Phase auf geschickte Ausweichmanöver konzentrieren, denn das angeschlagene Monstrum greift rasend und unüberlegt an. (Schwimmen +2)

MU 10
LE 55 AT 10/7 PA 0
RS 0 TP 1W+8/2W+10
MR 5 MK 40
(Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für einen schwer angeschlagenen Hai)

Ifirnshai oder Weißhai

Zehn Schritt messen die ausgewachsenen Exemplare dieser Art, in seltenen Fällen sogar bis zu fünfzehn Schritt. Der Ifirnshai bevorzugt die nördlichen Gewässer Doriaths. Wenn die Beute auf dem offenen Meer knapp wird, traut er sich auch bis in die Küstenregionen vor. Die Hjäldinger jagen den Weißhai gerne, denn zum einen liefert das Tier eine Menge Fleisch und Tran, und zum anderen reißen diese blutgierigen Räuber auch die dem Efferd geweihten Delphine und angeschlagene Wale. Der Kampf mit einem Weißhai ist sehr gefährlich - man muß sein Boot sehr nahe an das Tier heranlenken, um es harpunieren zu können. Oft wird der Hai bei diesem Unterfangen nur verletzt und gerät in Raserei, so daß selbst für das Schiff Gefahr besteht. Ein einzelner Schwimmer, der einem Ifirnshai aus-

geliefert ist, hat nur eine einzige Chance gegen den Raubfisch: Er muß versuchen das Monstrum zu unterschwimmen und von unten direkt das Herz zu erwischen (siehe Tigerhai).

MU 10 AT9/6 PA 0
LE 80 RS 1 TP 2W+5/3W+7
MR 5 MK 50

9.2 Wale

Wale und Delphine können entweder als Begleiter auf den Meeren erscheinen, wo ihr Auftreten sicherlich Staunen hervorrufen wird (Ein Grünwal ist etwa so lang wie die größten Schiffe) - oder sie können den Helden bei einer Jagd auf die Riesen der Meere begegnen. Eine solche Jagd ist ein wirkliches Kräftemessen zwischen Mensch und Tier, in dem beide ihr Leben einsetzen und oftmals verlieren. Die Walfänger nähern sich dem Tier in kleinen Booten und versuchen, es mit Speeren zu spicken, während der Wal durch Abtauchen zu fliehen versucht oder sich mit heftigen Bissen oder Schlägen seiner Schwanzflosse wehrt. Ein Wal bringt bis zu 150000 Stein Gewicht auf die Waage - und fast alles an ihm ist von Nutzen. Ein wahres Geschenk Efferds also, das von den Beschenkten allerdings das Äußerste an Einsatz fordert. Hjaldinger haben eine stark hiervon abweichende Ansicht. Während auch sie einen an den Strand gespülten Wal als Zeichen Efferds ansehen und mit Freuden verwerten, lehnen sie die Jagd auf die heiligen Tiere Swafnirs, der selbst als riesiger Pottwal durch die Meere streifen soll, kategorisch ab. Dies führt nicht nur dazu, daß Verkäufer von Walbeinschnitzereien schon häufiger von Hjaldingern zusammengeschlagen wurden, nein, auch die Walfangschiffe aus dem Lieblichen Feld oder dem Mittelreich werden selbst als Beute angesehen. Im Gegenzug helfen die Wale den Hjaldingern schon einmal aus einer Notlage und machen ihnen gelegentlich sogar Geschenke, indem sie ihr Ambra an Bord der Drachenschiffe spucken. Die angegebenen Werte für AT und PA beziehen sich stets auf den Kampf, den der Wal seinen Fängern liefert. Gegen eine Riesenkrake oder gegen einen aufdringlichen Schwimmer besitzen die Wale andere Werte, die jedoch hier keine Rolle spielen.

Zwergwal

Der Name täuscht den Unerfahrenen - ein Zwergwal erreicht eine Länge von fünf Schritt und ist neben dem Pottwal der größte Jäger der Meere. Ein wütender Zwergwal ist auch in der Lage, Menschen anzugreifen oder sich in hitzige Gefechte mit einem Perlbeißer einzulassen. Er fällt durch seine hohe Rückenflosse und seine königsblaue, von unregelmäßigen weißen Flecken durchbrochene Farbe auf, wenn er mit hoher Geschwindigkeit das Wasser durchpflügt.

MU 15
LE 120 AT 15 PA 6
RS 2 TP 3W+4 (Biß)
MR -5 MK 70

Olportwal

Der Olportwal fällt vor allem durch seine tiefen Kehlfurchen, seine ausgeprägten Bauch- und Rückenflossen, seinen vorgereckten Unterkiefer und den mit dicken Warzen besetzten, flachen Oberkiefer auf. Der 15 Schritt lange, gleichmäßig grau gefärbte Olportwal ernährt sich fast ausschließlich von Kleinkrebsen und kleinen Fischen, die er durch seine Barten einsaugt. Er ist bekannt für die große Menge Ambra, die er im Magen ansammelt.

MU 10
LE 250 AT 8 PA 0
RS 2 TP 6W20 (Rammen)
MR -2 MK 50

Grünwal

Der größte aller Wale erreicht eine Länge von fast vierzig Schritt und bewahrt dabei doch eine elegante Form. Seinen Namen hat dieser, sich von Plankton ernährende Wal von der tiefgrünen Farbe seines mächtigen, glatten Rückens. Seine gefurchte Unterseite ist wesentlich heller. Dieser Riese ist ausgesprochen friedlich, aber nicht zu unterschätzen, wenn er verwundet ist oder sich gegen eine Seeschlange oder einen Riesenkraken verteidigt. Wenn er einen Schwimmer angreifen sollte (was so gut wie nie passiert), so hat er bei AT 1 sein Opfer einfach verschluckt.

MU 12
LE 450 AT 6 PA 0
RS 2 TP 10W20 (Rammen)
MR -5 MK 90

Plattwal

Der Plattwal hat seinen Namen von seiner ungewöhnlich geringen Körperdicke. Bei einer Länge von fast 20 Schritt wird dieser oberseits grauweiß gefleckte, unterseits reinweiße Wal nur drei Schritt hoch. Auffällig sind sein Nasenbuckel (die gut einen halben Schritt Höhe messende Ausblasöffnung), seine mächtigen Brust- und Schwanzflossen und seine gesellige Lebensweise. Selten einmal wird man einen Plattwal alleine antreffen, vielmehr kann man häufig Flotten dieser Tiere beobachten, wie sie ein fischreiches Gebiet regelrecht abweiden. Sie besitzen als Kleinfischjäger ein Gebiß aus kurzen Barren; ihr Magen enthält kein Ambra, sondern einen Walgalle genannten Verdauungssaft, der stark zersetzend auf fast alle organischen Materialien wirkt.

MU 12
LE 300 AT 7 PA 0
RS 2 TP 8W20 (Rammen)
MR -4 MK 80

Pottwal

Der Pottwal ist das heilige Tier des Swafnir und wird von den Hjaldingern in hohen Ehren gehalten. Walfänger anderer Länder kennen den bis zu 25 Schritt langen, fisch- und krakenfressenden Wal als hochintelligenten Kämpfer, der selbst den eingespieltesten Schiffsbesatzungen noch einen Schauer der Ehrfurcht über den Rücken jagt. Der weiße bis graue Wal wird nicht nur wegen seines Fleisches, Fettes, Tranes und seiner Haut gejagt, sondern auch wegen des „Walrates“ eines feinen Öles, das sich in der Kopfhöhle der Tiere befindet. Auch sein Mageninhalt, aus dem man das wertvolle Ambra gewinnt, wird hoch geschätzt. Ein verwundeter Pottwal ist ein fürchterlicher Gegner: Mit hoher Geschwindigkeit rast er auf die Schiffe zu, um sie zu rammen, zerschmettert kleine Boote mit einem Schlag seiner Schwanzflosse und beißt selbst im Toteskampf noch um sich.

MU 25
LE 300 AT 10/12 Biß/Rammen PA 4
RS 2 TP 3W20/8W20 Biß/Rammen
MR 10 MK 250

Delphin

Von den Tieren aus der Walfamilie werden die Helden den Delphinen, den heiligen Tieren Efferds, am häufigsten begegnen können. Die eleganten, blaugrünen Schwimmer begleiten oft Schiffe aufs Meer hinaus oder begrüßen die Seefahrer bei der Heimkehr, indem sie in großen Verbänden, Schulen genannt, um die Schiffe streifen, übermütig aus dem Wasser springen und erfreute Quietschlaute von sich geben. Sie sind geschickte Fischräuber und werden bis zu zweieinhalb Schritt lang. Sie sind sehr mutig und nehmen sogar mit den Haien den Kampf auf. Mit Menschen können sie eine lebenslange Freundschaft schließen, nie jedoch verlieren sie ihre spielerische Art und ihren freien Willen.

MU 14
LE 60 AT 12 PA 10
RS 1 TP 1W+4 (Rammstoß)
MR -6 MK 25

9.3 Süßwasserfische

Neunaugen

In vielen Seen und Flüssen finden sich Kreaturen alter Macht, welche großen Regenwürmern gleichen und Neunaugen heißen. Sie haben kurze Flossen und ein rundes Maul und man kann ihr Alter an der Zahl der Ringe erkennen, welche ihre Haut bildet. Sie werden dem nach bis zu 1000 Jahre alt und erreichen die Größe einer kleinen Seeschlange. Ihr Maul ist mit kleinen Sägezähnen besetzt, mit denen sie die Schiffe durchlöchern wie Angbarer Käse. Sie scheinen überhaupt Schiffe zu hassen, denn oftmals sieht man sie zu Hunderten das Wasser des nach ihnen benannten Sees aufwirbeln und Stürme beschwören, wenn ein Schiffelein von Trallop nach Donnerbach fahren will.

Neunaugen sind bei weitem nicht so gefährlich wie der Verfasser obigen Bestiariums meint. Ihr Aussehen ähnelt in der Tat dem eines Regenwurms mit kurzen Flossen. Sie heften sich mit ihrem Zahnkranz auch gerne an Schiffen fest und verursachen dadurch auf Dauer Schaden. Sie werden jedoch maximal zwei Schritt lang und ernähren sich von Wasserpflanzen und großen Muscheln. Sie sind auch nicht in der Lage, Stür-

me herbeizurufen, sondern treiben bei stürmischem Wetter häufig an der Wasseroberfläche, um dort zusammengetriebenen Tang und abgerissene Muscheln zu verzehren. Immerhin werden ihre Fähigkeiten so überschätzt, daß der Schiffsverkehr auf dem Neunaugensee fast völlig zum Erliegen gekommen ist. Neunaugen liefern übrigens ein schmackhaftes Fleisch (etwa 8 Portionen) und etwa 20 Unzen Roggen, der im Süden als besondere Delikatesse gilt.

LE 12 AT 4 PA 0
RS 2 TP 1W
MR 20 MK 1

Piranha

Piranhas sind kleine Flußfische, die außergewöhnlich scharfe Zähne haben und stets in Schwärmen von mindestens 20 Tieren auftreten. Sie lieben wärmeres Wasser und können in fast allen südaventurischen Bächen und Flüssen angetroffen werden. Sie leben normalerweise von Aas oder angeschlagenen Tieren, die ins Wasser fallen. Ein Schwarm Piranhas kann ein Pferd binnen einer Stunde bis aufs Skelett abnagen. Für Helden werden sie nur gefährlich, wenn diese mit blutenden Wunden oder blutigen Verbänden in piranhaverseuchtes Wasser steigen. Helden erleiden einen AT-Malus von 4 Punkten, wenn sie auf die im Wasser umherflitzenden Tiere einschlagen. Die kleinen Bestien eignen sich ideal, um ein Gewässer kurzfristig zu sperren.

LE 2 AT10 PA 0
RS 0 TP 1W
MR 12 MK 3

Flußfische

Beginnen wir mit den **Bodirsalmen**, die nur zum Laichen im Peraine die Flüsse Nordaventuriens aufwärtsschwimmen und dann von Menschen, Bären und Wölfen zuhauf gefangen werden können (5 Spann, 5 Portionen, Angeln+5). Mit ihnen verwandt sind die kleineren **Regenbogenforellen**, echte Flußfische, die in ganz Nordaventurien vorkommen (3 Spann, 2 Portionen, Angeln+7) und die vorzugsweise in Born, Walsach, Dogul und Misa lebenden **Walsätschen** (2 Spann, 1,5 Portionen, Angeln+6). Große Flußfische sind ebenfalls der seltene und räuberische **Darpathecht**, ein ausgesprochen schnelles und

kräftiges Tier (bis zu 8 Spann, maximal 15 Portionen, Angeln+7) und der **Knurrwaller**, der größte Süßwasserräuber überhaupt, der durch seinen breiten Kopf, lange Barteln und eine fast runde Schwanzflosse auffällt. Er ist eine echte Herausforderung für einen Angler - man sollte ihn besser mit Speeren erlegen, wenn man nicht gerade Anhänger eines nordrianischen Kräftemessens ist (bis zu 15 Spann, maximal 200 Portionen, Angeln+4, KK+7). Auch die **Aale** sollen hier Erwähnung finden, obwohl sie einen Großteil ihres Lebens im Meer der Sieben Winde verbringen. In Ostaventurien kommen sie so gut wie nie vor (bis zu 10 Spann, maximal 40 Portionen, Angeln+4).

Fische mittlerer Größe sind die **Angbarsche**, die bei weitem nicht nur im Angbarer See vorkommen (3 Spann und länger, 4 Portionen, Angeln+6), der **Flußkarpfen** (3-4 Spann, 5 Portionen, Angeln+5) und der **Bornstör**, der in der Tat nur im Bornland anzutreffen ist (bis 6 Spann, 8 Portionen, Angeln+7) und einen exzellenten **Kaviar** liefert.

Von den kleineren Fischen lohnen als Speisefische allenfalls noch die **Tobritzen**, die wegen ihres zarten Fleisches geschätzt werden (1 Spann, 0,2 Portionen, Angeln+6).

9.4 Salzwasserfische

Perlbeißer

Perlbeißer sind die salzwasserliebenden Vertreter der Welse in den Meeren. Sie erreichen eine Länge von fast vier Schritt und sind wie die Knurrwaller ausgesprochene Räuber wobei sie alle Tiere als Beute betrachten, die kleiner sind als sie selbst. Ihr Gebiß ist in der Lage, selbst Muscheln oder den Panzer von Krebsen aufzubrechen. Sie sind um so aggressiver, je kleiner und hilfloser das Opfer aussieht. Da sie sich vor allem in flachen Gewässern aufhalten, können sie auch dem Menschen gefährlich werden. Die Jagd auf Perlbeißer ist in der Gegend von Brabak ein (lebensgefährlicher) Sport unter denen, die ihren Mut unter Beweis stellen wollen.

LE 32 AT 12 PA 5
RS 2 TP 1W+6
MR 5 MK 25

Muräne

Muränen sind schlangenähnliche Meeresfische, die warme Gewässer bevorzugen. Sie besitzen goldbraune Schuppen und ein ernstzunehmendes Gebiß. Muränen leben in untermeerischen Höhlen und in Wracks, sind sehr bissig und wehrhaft. Sie sind wegen ihres Gebisses gefürchtet, das zusätzlich noch mit Giftdrüsen gespickt ist. Auch ihr Blut ist giftig - und dennoch werden sie als Speisefisch geschätzt. Die bis zu anderthalb Schritt langen Tiere liefern bis zu 3 Portionen Fleisch. Ein Muränenbiß verursacht einen zusätzlichen Giftschaden von 2W6 SP für 3 SR.

LE 22 AT 14 PA 6
RS 1 TP 1W+4
MR 6 MK 20

Dreiecks- oder Segelrochen

Der Dreiecksrochen, dessen Oberseite glänzend schwarz und dessen Unterseite weiß mit schwarzen Tupfen gefärbt ist, hat die Phantasie der Menschen, die ihn majestätisch durch das Wasser gleiten sahen, immer wieder inspiriert. Wen wundert's, mißt das Tier doch acht Schritt in der Länge (ohne Schwanz) und zehn Schritt in der Breite - bei einer größten Dicke von drei Spann. Der Dreiecksrochen ist ein Raubfisch, der den Meeresgrund aufwühlt und allerlei Kleingetier verschlingt. Mit Menschen hat er nichts zu schaffen, es sei denn sie versuchen, ihn mit Harpunen zu spicken. Dann zeigt sich, daß der Rochen eine Körperkraft von umgerechnet 50 Punkten hat.

LE 82 AT 9 PA 0
RS 1 TP 1W+2 (Biß) / 1W+4 (Schwanz)
MR 10 MK 15

Zitterrochen

Dieser oberseits graugrüne, unterseits fast weiße Rochen hat die Form eines langgestreckten Dreiecks mit einem peitschenförmigen Schwanz. Die Gesamtlänge des Tiers beträgt fast vier Schritt. Dieser Rochen ist in der Lage, einmal pro Kampf schlagartig eine rätselhafte, magische Energie abzufeuern, die bei jedem beteiligten Kämpfer 3W6 SP verursacht. Wer dadurch mehr als 14 SP erhält, ist für 20 KR gelähmt (was im Wasser zu unangenehmen Erscheinungen wie Ertrinken führen kann). Der Rochen macht normalerweise Jagd auf Kleinfische. Er hält sich

bevorzugt in der Nähe des Meeresgrundes auf, wo er auch Muscheln erbeutet. Das Fleisch des Zitterrochen soll sehr schmackhaft sein - so behaupten zumindestens die Einwohner von Selem.

LE 27 AT 12 PA 2
RS 1 TP 1 W+2 (+Schlag)
MR 6 MK 20

Rochenwurm

Dieser sehr gefährliche rotgesprenkelte Fisch (der vom Aussehen her auch ein abgeplatteter Drache des Meeres sein könnte) greift auch schon einmal Boote und kleinere Schiffe an - genauer gesagt, er springt an Deck (!) und kann dort maximal 10 KR Unheil stiften. Bei Gefahr kann er sich zusammenrollen und sich mit einem Schwung seines mächtigen Steuerschwanzes in Sicherheit bringen. Unter Wasser ist er in der Lage, sich durch Säureabsonderung als Beute unbeliebt zu machen - auf einem Boot wirkt diese Säure als weitere Waffe. Fällt bei einer Attacke des Rochenwurms eine 1, so versucht er, einen Gegner zu umhüllen, was dieser nur durch eine GE+2 verhindern kann. Ein Umhüllter kann versuchen, mit Dolch oder Faust die Unterseite des Tiers zu malträtieren. Er erleidet jede KR durch die Säure einen Verlust von 2 RS-Punkten. Ist die Rüstung aufgelöst, so muß er 5 SP/KR hinnehmen. Wenn der Rochenwurm ein Opfer umhüllt hat, pariert er nicht. Die zähe Haut auf der Oberseite des Tieres ist bei den Gerbern sehr beliebt und bringt wohl 3W6 Dukaten ein.

LE 80 AT 12/10 PA 6
RS 5 TP 1 W+3 (Schwanz) / 2W (Säure)
MR 8 MK 70

Seefische

Nachdem wir Haie und Rochen bereits behandelt haben, folgen als nächstgrößere Seefische die **Thunfische**, die man im Meer der Sieben Winde, vor allem südlich von Havena antrifft und die mit den Fischern erbitterte Kämpfe ausfechten (bis zu 15 Spann, max. 200 Portionen, Angeln+8). Ebenfalls kapitale Brocken sind die platten **Prembutts** mit ihrem schief angesetzten Kopf und ihrer fast weißen Unterseite (bis zu 8 Spann, max. 70 Portionen, Angeln+7). Wesentlich kleiner sind ihre Verwandten, die

Salzarenen, der meistgefangene Fisch des Meers der Sieben Winde (bis 4 Spann, max. 5 Portionen, Angeln+5) und die kleinen, auch in Flüssen vorkommenden **Plättlinge** (1 Spann, 0,5 Portionen, Angeln+4). Weitere, häufig gefangene Seefische sind der **Olporter Hering** (1,5 Spann, 0,4 Portionen, Angeln+4) und seine wesentliche kleineren Abarten **Grangorine** und **Grangorelle** sowie der **Blaudorsch** (4 Spann, 4 Portionen, Angeln+5) und der **Leng** (der etwa doppelt so groß wird), die **Zackenmakrele**, der **Feuerkopf** und der **Bleichgründler**.

9.5 Robben

Wie große plumpe Otter erscheinen uns Meerkalb und Seetiger. Erstere sind noch recht klein (mit zweieinhalb Schritt in der Länge) und besitzen ein dichtes Fell von weißer, blauer oder blauschwarzer Farbe, während die Seetiger von riesiger Statur sind (bis zu fünf Schritt Länge), eine graue, faltige Haut, einen borstigen Bart, einen Hahnenkamm aus Knochen und fürwahr riesige Hauer im Gesicht haben. Auch ihre Zähne, welche scharf und spitzig sind, sollte kein Jäger unterschätzen.

Beide Tiere fressen Fisch und tauchen wohl viele Schritt tief. Auf dem Lande oder auf dem Eise bewegen sie sich hoppelnd und rutschend auf ihren Flossenfüßen fort. Dorten sieht man sie auch des Nachts, wie sie bellen und quieken. Den Seetiger nennen die Nivesen auch das „ungeheuerliche Seeschwein“, ist es doch für die Küstenbewohner eine schier unerschöpfliche Quelle an Nahrung, für Riemen und Decken, für Lichter und für alles Handwerk. Wer alleine in einem Boot auf die See fährt um das Thier zu erlegen, den schätzt man als mutig und einen wahren Krieger.

Auf die verschiedenen Robbenarten wird im Norden häufig Jagd gemacht. Während dies bei den Meerkälbern noch recht einfach vonstatten geht, sind die Seetiger in der Lage, wuchtige Hiebe auszuteilen und ein Kajak zu versenken. Sie kämpfen allerdings nur, wenn sie in die Enge getrieben werden oder um sich einen Fluchtweg freizuschlagen. Die Tiere liefern Fell und Leder,

vor allem aber Fleisch und Bein, Fett und Tran - und mit den Eingeweiden werden die Schlittendachse gefüttert. Aus den Hauern der Seetiger fertigen die Nivesen und Firmelben Beinschnitzereien, die im Süden Höchstpreise erzielen und deshalb oft von Norbarden durch die Lande transportiert werden. Wie bei den Walen, so kann auch im Magen der Seetiger Ambra gefunden werden, eine wertvolle Substanz für die Herstellung von Parfümen und Elixieren.

Meerkälber

MU 8
LE 22 AT 6 PA 2
RS 1 TP IW+I
MR -2 MK 4

Ein Meerkalb liefert 80 Portionen Fleisch.

Seetiger

MU 12
LE 50 AT 10 PA 4
RS 3 TP IW+3 (Hauer) / IW+4 (Biß)
MR -2 MK 15

Ein Seetiger liefert 200 Portionen Fleisch (und jede Menge Fett, Haut und Bein).

9.6 Seeschlangen

Gar garstig anzusehen und ein Schrecken für alle, die die Meere befahren, sind die Kinder Hrangars, die Seeschlangen, die ewigen Gegner Swafnirs. Die kleinsten mögen wohl zehn Schritt in der Länge messen, derweil die größten viele hundert Schritt lang sind. In ihrem Maul sind sieben Reihen Zähne, ein jeder Zahn so lang und scharf wie ein Dolch. Was sie mit einem Biß nicht packen können, das umschlingen sie und ziehen es in die kalte Tiefe. Man sagt, diese grüneschuppten und mit Tang behangenen Kreaturen seien auch dem Efferd ein Greuel, doch die Macht der Alten Götter beschütze sie.

Eine durchschnittliche Seeschlange mißt etwa 50 Schritt in der Länge und hat einen Leibesumfang von zwei Schritt. Diese Maße sollten ausreichen, um jeden beim Anblick eines solchen Wesens die Flucht ergreifen zu lassen - wenn es auf dem Wasser einen erkennbaren Fluchtweg gäbe. Die eigentlichen Gegner der Seeschlan-

gen sind jedoch die Pottwale und die Riesenkraken, mit denen sie sich auf und unter Wasser heftige Duelle liefern. Einzelne Schwimmer beachten sie nur selten und auch ein kleines Schiff ist relativ sicher. Große Schiffe werden jedoch irrtümlicherweise oft für konkurrierende Meeresbewohner gehalten und erbarmungslos angegriffen. Eine solche Begegnung auf See sollte selbst für hochstufige Helden auf einem schweren Kriegsschiff noch gefährlich sein und bietet eine ausgezeichnete Möglichkeit, die Helden nur mit dem nackten Leben entkommen zu lassen, um sie ins nächste Abenteuer zu schicken.

MU 25
LE 500 AT 8 PA 0
RS 3 TP 3W20
MR 15 MK 300

9.7 Weichtiere

Krakenmolche

Zehn Schritt oder gar mehr mißt dieses Ungeheuer, wenn es seine Fangarme ausbreitet - und das ist ein gar fürchterlicher Anblick. Der Krakenmolch macht die Meere unsicher und die Küsten dazu, weil er nicht nur schwimmen, sondern auch laufen kann. Das braungrüne Ungeheuer hat acht Tentakel, welche über und über mit Saugnäpfen versehen sind. Die kann er paarweise miteinander verschlingen, daß sie ihm an Land als Beine dienen. Die Fangarme, mit welchen er mühelos einen Menschen greifen kann, reichen in einen scheußlichen Klumpen Fleisch, welcher Kopf und Rumpf zugleich ist. Der ist ständig in Bewegung, daß es scheinen will, das Monstrum müsse nie ruhen oder schlafen. Eigentlich ist der ganze Kopf nur ein riesiges Maul mit starken Kiefern und scharfen Reißzähnen. Blaßrote tellerförmige Augen und zwei schleimige, weiße Stirnhörner unterstreichen die Scheußlichkeit nur, die sein Anblick bietet. Der Krakenmolch ist niederträchtig und gierig nach allem, was sich bewegt und verspeist werden kann. Einzelne Schwimmer verschluckt das Monstrum mit einem Mal, aber auch Schiffe greift er an, so daß die Fischer ihres Lebens nicht mehr sicher sein können, wenn das Ungeheuer in der Gegend sein Unwesen treibt.

Der Krakenmolch ist durch seine amphibische Lebensweise besonders gefährlich. Seine Intelligenz reicht gerade an die einer Ratte heran, und er greift ausschließlich an, um sich von seinen Opfern zu ernähren. Im Wasser läßt er sich meist treiben, um größere Beute wie Menschen und Delphine anzulocken, die er mühelos verschlingen kann. An Land bewegt er sich wie ein Molch fort, indem er seine Tentakel fast wie Beine benutzt. Die Tentakel des Krakenmolchs sind stark genug, um einen Menschen darin gefangen zu halten, aber die Umschlingung verursacht keinen Schaden. Wirklich gefährlich ist nur der Biß des Seeungeheuers.

An Land benötigt der Krakenmolch immer zwei seiner Tentakel, um sich abzustützen, mit den sechs übrigen Fangarmen greift er gleichzeitig nach seiner Beute - hat also sechs Attacken pro KR. Gelingt die Attacke eines Fangarmes, und das Opfer kann nicht ausweichen, so ist es umschlungen, und muß nun versuchen, sich aus dem Tentakel des Ungeheuers zu befreien. Dazu müssen eine KK und eine GE gleichzeitig gelingen. Befreit sich das Opfer nicht, so wird es anschließend vom Krakenmolch gebissen und bleibt in der Umschlingung gefangen, ohne daß eine weitere Attacke dafür ausgewürfelt wird. Pro KR kann der Krakenmolch nur eines seiner umschlungenen Opfer beißen - andererseits steht jedem Opfer auch nur ein Versuch pro KR zu, um sich aus einem der Tentakel zu befreien, von dem es umschlungen ist. Wenn ein Held den Krakenmolch angreift und mit einem Hieb mindestens 9 TP erzielt, so hat er ein Tentakel abgeschlagen und ein darin gefangener Freund ist befreit. Außerdem kann der Krakenmolch natürlich mit dem abgeschlagenen Fangarm nicht mehr angreifen. Erzielt der Held mit einem Hieb mehr als 9 TP, so hat er nicht nur den Fangarm abgeschlagen, sondern die TP werden zusätzlich von der LE des Krakenmolchs abgezogen. Da ein umschlungener Held weiterhin normal kämpfen kann, bleibt ihm die Möglichkeit, sich aus dem Fangarm zu befreien, indem er ihn abschlägt - er muß sich aber entscheiden, ob er sich mit Waffengewalt oder mit Geschick aus den Fängen des Ungeheuers befreien will.

Im Wasser ist der Krakenmolch ungleich gefährlicher als an Land, denn dort bewegt er sich

in seinem natürlichen Element. Meist überrascht er seine Beute und hat daher im Kampf die Initiative. Viele Opfer ertrinken im Griff seiner Fangarme. Ein einzelner Schwimmer hat gegen den Angriff der acht Tentakel (im Wasser kann der Krakenmolch alle seine Fangarme im Kampf einsetzen) wohl keine Chance, aber auch einem kleinen Fischkutter kann das Wesen gefährlich werden, wenn es ihm gelingt, das Schiff umzukippen. Ein kleines Fischerboot muß der Krakenmolch dazu nur mit dreien seiner Tentakel umschlingen; um größere Kutter zu kentern, benötigt er unter Umständen alle Fangarme.

MU 15
LE 80 AT 8 PA 0
RS 0 TP IW+6 (Biß)
MR 10 MK 45

Sumpf- oder Zwergkrakenmolch

Sumpfkraakenmolche leben nicht auf hoher See, sondern in morastigen Tümpeln und kleinen Süßwasserseen. Sie sind nicht einmal halb so groß wie die eigentlichen Krakenmolche und haben sich an die Fortbewegung zu Lande besser gewöhnt - im Kampf agieren sie daher etwas geschickter. Ihre Beutestücke sind für gewöhnlich große Fische und Sumpfratten, sie greifen aber auch Menschen an.

MU 18
LE 50 AT 10 PA 0
RS 0 TP IW+4
MR 8 MK 30

Dekapus

Der Dekapus oder Riesenkrake vermag tatsächlich ein kleines Schiff zu zerdrücken oder so zu beschädigen, daß es untergeht. Er ist auf allen Meeren heimisch, findet sich jedoch fast nie in Küstennähe (wo ja die meiste Schifffahrt stattfindet). Er klammert sich mit vieren seiner Tentakel am Schiff fest und hat sechs Angriffe pro KR mit seinen verbleibenden Armen. Wenn es sich bei dem Schiff um ein kleines Ruderboot oder Floß handelt, geht es auf der Stelle unter, ein Schiff von etwa 10 Schritt Länge nimmt einen solchen Schaden, daß es binnen 20 KR versinkt und ein größeres Schiff wird immer noch schwer geschädigt.

Der Dekapus versucht, mit seinen Tentakeln ein

Opfer zu umschlingen und unter Wasser zu ziehen. Wenn dem Opfer eine GE mißlingt, war der Krake erfolgreich und hat seine Beute gepackt. In der ersten KR kann sich das Opfer mit einer GE+2 befreien, in der zweiten KR mit einer GE+4 und in der dritten KR mit einer GE+6. Der Umschlungene kann stattdessen jedoch auch versuchen, den Arm des Untiers abzuhaue (40 TP sind dazu nötig). Durch die Umschlingung erleidet er jede KR 2W TP. Nach der dritten KR befindet sich das Opfer unter Wasser und kann von dem Kraken gebissen werden - dann hilft wirklich nur noch Beten. Jedes Tentakel kann einzeln bekämpft werden. Der Rumpf des Dekapus kann meist nur mit Schuß- oder Wurfaffen getroffen werden, bestenfalls noch mit Stangenaffen, wenn sich das Tier zu nahe an die Bordwand gewagt hat. Der Dekapus läßt von seiner Beute ab, wenn er am Rumpf mehr als 100 SP erlitten oder sechs seiner zehn Fangarme verloren hat.

MU 20
LE 450 AT 7 (6 AT/KR) PA 0
RS 0 TP 2W(Umschlingen) / 4W+4 (Biß)
MR 15 MK 200

Feuerqualle

Die Feuerqualle lebt ausschließlich von kleinen Fischen, die sie jagt und mit dem Gift ihrer Nesseln zur Verdauung vorbereitet. Das Gift kann aber auch Menschen gefährlich werden, denn es brennt wie Feuer und verursacht starke Verätzungen. Die räuberische Feuerqualle greift grundsätzlich und instinktiv alles an, was sich ihr auf weniger als vier Schritt nähert. Wenn ein unvorsichtiger Taucher zu nahe an die Qualle herangekommen ist, muß ihm eine GE gelingen, um dem Angriff auszuweichen, ansonsten kommt er mit den Nesseln der Qualle in Berührung und muß IW+2 SP hinnehmen - das Gift kann seine Wirkung aber nur entfalten, wenn es an eine ungeschützte Hautstelle gelangt. Wenn die Feuerqualle einmal angegriffen hat, läßt sie von ihrem Gegner nicht mehr ab. Meist ist ein Taucher gezwungen, das Tier zu töten, um es loszuwerden.

LE 20 AT11 PA 0
RS 0 SP IW+2
MR 8 MK 7

9.8 Efferdsfrüchte und Scherentiere

Als Efferdsfrüchte werden vor allem die billigen **Seeigel** und **Seesterne** bezeichnet, ebenso **Tintlinge** (spannlang Tintenfische), **Elida-Muscheln** und **Warzenmuscheln**, die allesamt bei der Fischerei als Nebenprodukte anfallen und die Nahrungsgrundlage für die Unterschicht vieler Hafenstädte bilden. In eine vornehmere Kategorie fallen die **Großtintler**, deren Sekret zur Tintenherstellung benutzt wird und deren Fleisch ausgesprochen schmackhaft ist (nur Hochsee, 7 Spann, max. 10 Portionen) und die **Silberaustern**, die **Perlmuscheln** und die **Riesenschalen**, die ohne weiteres einem unvorsichtigen Fischer die Hand abtrennen können, wenn sie sich schließen (bis zu 8 Spann Durchmesser, 20 Portionen). Eßbare und teilweise sehr schmackhafte Scherentiere sind nicht nur der **Rote Flußkrebs** (1 Spann, 0,5 Portionen), die **Eisenkrabbe** (0,5 Spann, 0,2 Portionen), sondern auch der **Blaue Pailoshummer** (bis 5 Spann, maximal 20 Portionen, eine teure Delikatesse) und die hochbeinige **Maraskanische Riesenkralbe**, die ihren Fängern erheblichen Widerstand entgegensetzen kann (bis zu 15 Spann Gesamtdurchmesser, maximal 40 Portionen).

10. In den Lüften

10.1 Raubvögel

Während Aar und Falk König und Fürst der Lüfte sind, so sind die Habichte, Weihen und Bussarde nichts denn gemeine Räuber, der Geier gar ein schauderlicher Leichenfresser. Habichte und ihre Brut richten übers Jahr viel Schaden beim Landmann an, alldieweil sie die Hühner stehlen und sogar die Kinder anfallen, wenn sie zum Sauhüten auf der Weide sind. Hinterlistige Jäger, die nur des Nachts zuschlagen, sind die Eulen und Käuze, welche durch ihr Geschrei auch manchen Menschen in die Irre locken oder den einsamen Wanderer zu Tode erschrecken. Sie sind der Zauberei mächtig, stehen mit den Hexen im Bunde und rufen mit ihrem „Kumm mit, kumm mit!“ todkranke Men-

schen in Borons Reich. Das Gewöll einer Eule nehmen die Hexen, um damit Knoten zu machen und die Gedanken der einfachen Leut zu verwirren.

Die meisten hier aufgeführten Raubvögel werden dem Menschen nur gefährlich, wenn er ihnen zu nahe tritt. Auch ihre Rolle als Schädling ist weit übertrieben, wenn nicht gänzlich unwahr. Die Nachtraubvögel haben sich so sehr an das Leben in der Dunkelheit angepaßt, daß ihre AT und PA bei Tage um je 2 Punkte erniedrigt ist.

10.1.1 Adler

Adler leben stets als Pärchen zusammen und bewohnen einen gemeinsamen Horst, wo sie im Sommer ihre Jungen aufziehen. Ihren Horst legen die Raubvögel immer an schwer zugänglichen Orten an, weit weg von der menschlichen Zivilisation und oft in den entlegensten Gebirgswinkeln. Normalerweise bekommt man die Raubvögel nur zu sehen, wenn man einen Berg erklimmt, aber im Sommer fliegen sie weit aus, um genügend Futter für ihren Nachwuchs zu erbeuten. Einen Menschen sehen die Adler natürlich nicht als Beute an, und sie greifen ihn daher auch nicht grundlos an. Sobald sich aber jemand ihrem Horst nähert, wird der Eindringling mit größter Verbissenheit bekämpft, im Sommer, wenn die Brut zu verteidigen ist, sogar noch entschlossener als sonst. Meist ist es das Weibchen, daß sich um die Verteidigung des Horstes kümmert, während das Männchen beim Nachwuchs bleibt und nur im Notfall hinstößt. Den ersten Angriff führt ein Adler stets sehr gezielt im Sturzflug durch. Dabei greift der Vogel gleichzeitig mit seinen scharfen Klauen und seinem Schnabel an. Eine solche Sturzflugattacke muß von einem Helden immer mit einer GE+3 pariert werden, bevor er selbst versuchen kann, den Adler anzugreifen. Ein im Sturzflug befindlicher Adler kann stets nur von dem Helden angegriffen werden, den sich der Vogel selbst für seinen Angriff ausgesucht hat. In unwegsamem Gelände, wo die Helden schon Schwierigkeiten haben, sich auf den Beinen zu halten und vorwärtszukommen, erweist sich der Geländevorteil des Raubvogels besonders.

Bergadler

Neben dem Königsadler ist der Bergadler einer der größten Raubvögel Doriaths; er erreicht eine Spannweite von knapp drei Schritt. Der Bergadler hat ein dunkelbraunes Gefieder, nur die Flügelspitzen und die Kopffedern färben sich mit zunehmendem Alter hellbraun bis weiß. Üblicherweise findet man diesen Raubvogel nur in hohen nördlichen oder mittelländischen Gebirgen, wie dem Ehernen Schwert und den Nordhängen des Raschtulswalls, es gibt jedoch auch ein paar Adlerfamilien im Finsterkamm, den Trollzacken und dem Rorwhed. Im Sommer kann man die Adler auf Futtersuche auch weitab von ihre Horst beobachten.

MU 20

LE 18 AT 17/6 (Sturzflug/Nahkampf) PA 6

RS 2 TP 1W+1 (Schabel) 2W(Klauen)

MR 0 MK 20

Seeadler

Der Seeadler hat ein graubraunes Gefieder. Hals und Kopfpartie sind hellgrau bis weiß gefärbt - der schwarze Schnabel und die schwarzen Augen setzen sich davon deutlich ab. Unter den Adlerarten ist er zwar der kleinste, aber die Spannweite von nahezu zweieinhalb, manchmal sogar drei Schritt, ist immer noch beeindruckend genug. Der Seeadler lebt an der Ostküste Aventuriens, sowie rund um Isdira und Afundaria.

MU 18

LE 12 AT 17/5 (Sturzflug/Nahkampf) PA 5

RS 2 TP 1W (Schnabel) 1W+4 (Klauen)

MR 2 MK 18

Königsadler

Neben dem Blaufalken gilt der Königsadler, wie sein Name schon verraten mag, als „König der Lüfte“. Der Königsadler ist aber ungleich größer als ein Blaufalke: Beinahe dreieinhalb Schritt beträgt die Spannweite dieses Vogels. Das Gefieder des Königsadlers ist schwarz und zeigt bei hellem Sonnenschein einen bläulichen Schimmer, gleiches gilt für seinen Schnabel. Kopf, Flügelspitzen und Brustpartie sind hingegen schneeweiß. Diese auffällige und wunderschöne Zeichnung im Zusammenspiel mit seiner Größe haben dem Königsadler wohl seinen Namen

eingebraucht, und es ist für jeden ein unvergeßliches Erlebnis geblieben, wenn er diesen Raubvogel einmal am Himmel erblicken durfte. Königsadler können sich zwar fast allen klimatischen Gegebenheiten anpassen, trotzdem gibt es nur sehr wenige Vögel dieser Art. Im Raschtulswall weiß man von zwei Adlerfamilien, in den Goldfelsen, den Eternen, dem Steineichenwald und den Koschbergen hat man ebenfalls schon Königsadler gesichtet. Es ist aber unklar, wie viele Familien es insgesamt noch in Doriath gibt. Sollte eine Heldengruppe dennoch auf den Horst eines Königsadlers stoßen, so muß zur Flucht geraten werden, denn der Vogel kann fürchterliche Sturzflugattacken fliegen. Der Königsadler kämpft zudem, anders als die übrigen Adlerarten, viel seltener im Nahkampf, obwohl er darin viel geschickter ist als diese. Bemerkt der Adler, daß die Helden fliehen wollen, so beobachtet er ihr Verhalten argwöhnisch aus der Luft, jederzeit zum erneuten Angriff bereit, aber zufrieden, wenn sich die Helden tatsächlich zurückziehen.

MU 25

LE 35 AT 15/8 (Sturzflug/Nahkampf) PA 6

RS 2 TP 1W+1 (Schnabel) 2W+4 (Klauen)

MR -2 MK 30

10.1.2 Falken

Die edelsten Vögel sind die Falken, welche stolz und majestätisch ihre Kreise am Himmel ziehen. Nicht durch Größe oder plumpe Stärke heben sich die Falken hervor, es sind vielmehr Gewandtheit, Schnelligkeit und scharfer Blick, welche sie zu den Königen der Lüfte machen. Welcher Edelmann ist nicht stolz, einen solchen Vogel mit auf die Jagd nehmen zu können, der im grazilen und lautlosen Flug seine Beute mit dem scharfen Blick bannt, um dann kraftvoll und dennoch geschmeidig hinabzustößen und sie zu greifen.

Falken sind den Adlern sehr ähnlich. Sie leben stets als Pärchen oder als Familie in einem Horst, den sie sich an unwegsamen, entlegenen Stellen im Gebirge anlegen. Falken sind zwar viel kleiner als Adler, aber in der Regel geschickter, schneller und wendiger als diese. Ihre Beute, meist kleine Erdräuber und Tauben, schlagen sie im Sturzflug. Da Menschen wegen ihrer Größe

für einen Falken als Beute nicht in Frage kommen, geht von dem Vogel normalerweise keine besondere Gefahr aus. Nur wenn sich jemand ihrem Horst nähert, greifen die Falken an und verteidigen ihr Revier mit äußerster Verbissenheit. Mit viel Geduld kann man den Falken zur Jagd abrichten, wenn er in Unfreiheit geboren und von klein auf gehegt und gepflegt wird. Jäger und Edelmänner schätzen den Falken als treuen und erfolgreichen Jagdgefährten.

Blaufalke

Der Blaufalke ist ein wunderschöner Vogel, der bevorzugt für die Falknerei verwendet wird. Sein Gefieder ist vielfältig silbrig bis blau gemasert und von majestätischem Glanz. Schnabel und Augen sind meist tiefblau, zuweilen aber auch etwas heller und mit einem silbrigen Schimmer bedacht. Der Vogel ist zwar nicht sehr groß, hat aber eine Spannweite von über einem Schritt - manche Exemplare bringen es sogar auf fast einhalb Schritt. In der freien Natur gibt es den Blaufalken praktisch in ganz Doriath; nur in den südlichen Regionen fühlt sich das Tier nicht wohl. Blaufalken legen ihren Horst stets im Gebirge an, aber sie fliegen bis zu 100 Meilen weit aus, um Beute zu schlagen. Da der Blaufalke sehr ausdauernd ist, greift er im Kampf ausschließlich im Sturzflug an. Dabei setzt er seine überaus scharfen Klauen und seinen Schnabel gleichzeitig ein. Der Vogel geht nur dann in den Nahkampf über, wenn er so schwer verletzt ist, daß er nicht mehr fliegen kann, wobei er jedoch verzweifelt herumflattert, um wieder in die Luft aufzusteigen.

MU 25

LE 35 AT 18/6 (Sturzflug/Nahkampf) PA 8
RS 2 TP IW+2 (Schnabel) IW+6 (Klauen)
MR 0 MK 30

Sturmfalke

Nur unwesentlich größer und etwas unscheinbarer als sein blauer Artgenosse ist der Sturmfalke. Sein Gefieder ist hell und dunkelbraun gemasert, Schnabel und Augen sind dunkelbraun oder schwarz. Für die Falknerei eignet sich der Sturmfalke weniger, da selbst in Unfreiheit geborene Vögel dieser Art häufiger entfliegen. Man findet den Sturmfalken überall im Mittelland und im Norden Aventuriens. Er legt seine Horste

nicht nur im Gebirge, sondern auch in hohen freistehenden Bäumen an. Es kann deswegen vorkommen, daß eine Heldengruppe unvermittelt von einem Sturmfalken angegriffen wird, weil sie sich versehentlich seinem Horst genähert hat. Der Falke stellt Fliehenden aber nicht nach und läßt wieder ab, wenn man sich mehr als 100 Meter von seinem Horst entfernt hat. Wer sich sofort zur Flucht wendet, muß daher nur zwei oder drei Attacken des Vogels hinnehmen.

MU 30

LE 25 AT 19 PA 6
RS 2 TP IW+1 (Schnabel) 2W+2 (Klauen)
MR -3 MK 25

10.1.3 Andere Raubvögel

Habicht

Der Habicht ist ein schneller Jäger, der aus dem Hinterhalt eines Baumes hervorbricht, seine Beute schlägt und so rasch wie möglich wieder verschwindet. Er greift nur aus dem Flug heraus an und hat sich auf fliegende Beute spezialisiert - was nicht heißt, daß er Mäuse, Küken oder Frösche verabscheut. Er erreicht eine Spannweite von knapp anderthalb Schritt und gilt als ausgesprochen menschen scheu.

MU 18

LE 12 AT 14 PA 4
RS 1 TP IW+4 (Klauen)
MR -1 MK 15

Riesenalk

Die Riesenalken, die ausschließlich in den Randgebieten des Ehernen Schwertes vorkommen, haben sich an ihre steinerne Umgebung gut angepaßt: Größere Beutestücke, wozu sie auch die Menschen zählen, jagen sie, indem sie sie zunächst mit Steinbrocken bewerfen. Wenn die Riesenalken glauben, ihre Beute auf diese Art und Weise genügend geschwächt zu haben, setzen sie zur Landung an, um die begehrte Nahrung im Nahkampf zu töten und sie anschließend zum Verzehren in den Hort zu tragen. Die Raubvögel, die es auf eine beträchtliche Spannweite von 4 bis 5 Schritt bringen, müssen recht intelligent sein: Sie halten sich so lange mit ih-

ren Angriffen zurück, bis die Beute auf einer großen, freien Fläche (z.B. einem Geröllfeld) ohne Deckungsmöglichkeiten schutzlos dasteht. Dann beginnen sie Steinbrocken abzuwerfen. Wegen ihrer überaus scharfen Augen sind die Riesenalken dabei sehr zielsicher (1-8 genauer Treffer, 9-16 knapp daneben). Um einem genauen Treffer auszuweichen, muß der Held eine GE +3 ablegen. Wird er getroffen, so muß er 3W+3 Schadenspunkte einstecken und seine GE, AT und PA werden um 3 Punkte gesenkt.

MU 20
LE 50 AT 10 PA 5
RS 3 TP IW+6
MR -4 MK 40
MR -4 MK 40

Gabelschwanz

Der Gabelschwanz gehört zu den kleineren aventurischen Taggreifvögeln. Er ist berüchtigt dafür, daß er angeblich Hühner und Hasen schlägt und so den Bauern großen Schaden anrichtet. In Wirklichkeit ernährt er sich von Wanderratten, Feldhasen und ähnlichem wilden Getier. Der Gabelschwanz (Spannweite 7 Spann) ist an seinem gegabelten Schwanz und seinen stark nach hinten abgeknickten Schwingen zu erkennen. Er verhält sich Menschen gegenüber friedlich, es sei denn, er wird bedroht oder anderweitig gereizt.

MU 15
LE 13 AT 18/6 (Sturzflug/Nahkampf) PA 5
RS 1 TP IW+3 (Klauen) IW+1 (Schnabel)
MR 1 MK 12

10.1.4 Eulenvögel

Eule

Kaum ein Lebewesen sieht des Nachts besser als die Eule. Auch bei Tage sind ihre großen Augen im wie maskiert wirkenden Gesicht ein deutliches Erkennungszeichen dieses Vogels. Da der Kopf fast direkt auf dem Rumpf aufsitzt und auch die Flügel sehr kurz erscheinen, verwundert sich so mancher über die ausgezeichneten Nachtflug-Eigenschaften dieses Raubvogels. Die Tiere (Länge 2,5 Spann, Spannweite 1 Schritt)

ernähren sich fast ausschließlich von Mäusen, die sie ganz verschlucken. Nur selten einmal wird eine Eule einen Menschen angreifen - und auch nur dann, wenn sie sich oder ihr Gelege in Gefahr sieht. Ihr nächtliches Rufen und ihr Aussehen haben sie jedoch schon oft als Zaubertier in Mißkredit gebracht, das angeblich seine Opfer hypnotisiert und ins Unterholz lockt, um ihm die Augen auszuhacken.

MU 12
LE 11 AT 10 PA 4
RS 2 TP IW+2
MR 2 MK 8

Nachtwind

Gleich der Eule hat der Nachtwind große Augen, um im Dunkeln besser sehen zu können. Hier enden allerdings die Gemeinsamkeiten. Der Nachtwind besitzt einen schlanken Körper und weit ausladende, schmale Schwingen (Länge ca. 4 Spann, Spannweite 8 Spann), gefährliche Krallen und einen lang gezogenen Kopf mit leicht gebogenem Schnabel. Sein Federkleid ist schwärzer als das eines Boronsrabens und sein Flug leiser als der einer Eule. Der Nachtwind ernährt sich von allerlei Kleinvieh und Kleinvögeln und verschmäht in Notzeiten auch Aas nicht. Seine seltsamste Eigenschaft ist aber sein angeborenes Magiegespür und der unbegründete Haß auf alle magisch begabten Lebewesen. Es scheint so, als wäre diese Vogelart während der Magierkriege unter einen bösen Fluch gefallen.

MU 15
LE 15 AT 12 PA 7
RS 1 TP IW+3 (Klauen)
MR 8 MK 15

Schädeleule

Die Schädeleule ist (mit einer Körperlänge von 4 Spann und einer Flügelspannweite von fast 3 Schritt) schon ein enormes Untier. Ihr Name rührt von den schwarzen Flecken um die Augen und dem schwarzen Schnabel her, die in einem ansonsten weiß gefiederten Gesicht sitzen. Es mag sein, daß die gewöhnliche Eule ihren schlechten Ruf von der Jagdtechnik der Schädeleule hat: Dieses nachtaktive Tier stellt nämlich größeren Beutetieren nach, überrascht sie oftmals im

Schlaf, hackt ein Stück Fleisch heraus und fliegt schnell wieder davon. Die Eule greift jedoch nur an, wenn sie sich vollkommen unbeobachtet glaubt. Sie verfolgt ihre Opfer oft mehrere Tage lang, um immer wieder aus dem Hinterhalt zuzuschlagen.

MU 20
LE 20 AT 6 PA 5
RS 2 SP 1W
MR 3 MK 20

10.1.5 Geier

Khom- oder Lämmergeier

Diese Geierart findet sich vor allem in den Bergen, die die Khomwüste umgeben. Der Vogel besitzt ein dunkelbraunes Gefieder mit einem grellgelben Kragen und einen nackten Hals. Seinen Namen hat er nicht etwa daher, daß er Lämmer reißen würde (das tut er zwar auch), sondern von seinem seltsamen, hohen Schrei, der sich wie das helle Blöken eines Lammes anhört. Der Khomgeier ist ein Allesfresser: Ob Wüstenmäuse, entlaufene Ziegen, ein verendetes Kamel oder ein Dornbusch - was er gerade benötigt, das nimmt er sich. Meistens jagen diese Geier als Pärchen, jedoch werden sie auch zusammen Menschen nur selten angreifen.

MU 15
LE 23 AT 15/7 (Sturzflug/Nahkampf) PA 5
RS 2 TP 1W+3 (Schnabel 2W (Klauen))
MR 2 MK 20

Gorischer Schwarzgeier

Der Schwarzgeier ist ein reiner Aasfresser und somit ausgesprochen nützlich für das Gefüge der Natur. Nichtsdestotrotz haben ihm seine Ernährungsgewohnheiten den Beinamen „Ghul der Lüfte“ eingebracht und ihn hemmungsloser Verfolgung ausgesetzt. Die verbliebenen Gorischen Schwarzgeier (Länge ca. 1 Schritt, Spannweite bis zu 2,5 Schritt) sind in der Tat wilde Tiere, die beim geringsten Anschein, daß ihnen jemand die Beute streitig machen will, eine aggressive Haltung einnehmen und auf ihren vermeintlichen Konkurrenten einhacken. Merken sie jedoch, daß sie unterlegen sind, suchen sie schnell das Wei-

te. An einem Kadaver sind meist mehrere Geier versammelt.

MU 20
LE 20 AT 9 PA 7
RS 2 TP 1W+3 (Schnabel) 1W+5 (Klauen)
MR 0 MK 18

10.2 Sing- und Krähvögel

Hier sind zunächst (vor allem in Küstennähe) verschiedene Arten von **Möwen** (Blaumöwe, Fischräuber, Sturzflieger) zu nennen. Sie führen ein recht räuberisches Leben und machen den Fischern die Beute streitig. Unter den Singvögeln sind unzählige Arten von **Meisen** und **Finken** bekannt, darunter der **Witti**, der **Kuhgimpel**, der **Praiosgrüßer** und die wegen ihres Fleisches oder nur wegen ihrer winzigen Zunge gejagten **Purpurmeisen** und **Koschammern**. Mit ihnen verwandt sind auch die **Spatzen**, keine begabten Sänger, aber nichtsdestotrotz die bekanntesten Vögel überhaupt. Auch die **Kirschfresser**, **Krikralis** und **Klunckerpicks**, die **Lotosstare**, **Käferspießer**, **Yaquirstelzen**, **Blauamseln**, **Nachtigallen**, **Heckenschmätzer**, und **Turmkleiber** gehören in diese große Gruppe von Vögeln, denen man in Wald, Feld und Hof begegnen kann. Bekannt sind ebenfalls die **Rabenvögel**, von denen die **Kornkrähe**, der **Boronsrabe** und der **Streifenmeister** noch am bekanntesten sind. Die Rabenartigen sind recht intelligent und meiden auch die Nähe des Menschen nicht. Einem Boronsraben kann man sogar einige Worte beibringen, die er nachkrächzt. Weitere kleine Vögel sind die elegant fliegenden **Schwalben** und **Segler**, die wohlklingenden **Chorlerchen**, die kopfüber hängenden **Klopfspechte** und die **Raubhäher**. Als letzter Kleinvogel sei der **Ziegenmelker** erwähnt, der nachts einen schaurigen Chorgesang hervorbringt. Um einiges größer sind viele **Schreit-, Stelz und Springvögel** wie der **Gorische Ibis**, der mehr als hühnergroß wird und einen fast einen Spann langen gebogenen Schnabel besitzt. In Aranien wird er bei Peraine-Gläubigen als ebenso heilig angesehen wie der **Langbeinstorch** oder der **Schwarzstorch**. Ein hüpfender Vogel von enormen Ausmaßen ist der **Dickspecht**, der fast sechs Spann

lang wird und mit seinem Schnabel kräftige Hiebe austeilen kann. Auch der wie ein Priester schreitende **Goldkranich** gehört zu dieser Vogelgattung, ebenso wie die **Reiher** und die **Sturzpelikane**, die nur in der Gegend des Loch Harodrol vorkommen.

Am Südrand der Khom findet sich auch ein Vogel mit Namen **Wüstengalan**, ein Bodenräuber, der vor allem durch sein buntes, metallisch scheinendes Gefieder und seine langen Schwanzfedern auffällt. Schlußendlich verdienen auch noch die **Pfefferfresser** und ihre großen Verwandten, die **Buntschreier** oder **Papageien** Erwähnung - nicht nur wegen ihres prachtvollen Federkleides oder ihrer Fähigkeit, die menschliche Sprache nachahmen zu können, sondern auch, weil sie mit ihrem Schnabel kräftiger zukneifen können als ein Schmied mit seiner Zange. Man sieht diese Vögel jedoch nur in der Gegend des Regengebirges oder in Begleitung weitgereister Seebären.

10.3. Sonstiges Flugtier

Fledermäuse

In Höhlen und alten Gemäuern und auf Speichern im Gebälk findet man die Fledermaus, von der man auch sagt, sie sei dem Phex ein liebes Tier. Von der Körpergröße einer Maus und mit derselben spitzen Schnauze und von braunem oder schwarzem Fell hat sie doch viel größere Ohren und Flügel aus Leder an den Vorderbeinen mit Krallen am End. Das Tier frißt Spinnen und Käfer und anderes Gezücht, hängt des Tags kopfüber von der Decke und schläft und tut keinem Menschen was zuleide, der ihr nichts will. Wo die kleine Fledermaus den ängstlichen Nachtwanderer nur erschreckt, da schadet die Vampirfledermaus. Sie hat scharfe Zähne, womit sie ihre Opfer aufbeißt und deren Blut trinkt. Sie überfällt auch einsame Wanderer, besonders die, die lange, helle Haare haben, in denen sich die Krallen der Riesenfledermaus verfangen können. Man kann sie mit grellem Licht scheuchen und auch Elbenmusik, namentlich die mit Flöten, macht sie wirr im Kopf.

Fledermäuse können sich dank ihres Gehörs hervorragend im Dunkeln orientieren und fürchten

Feuer und helles Licht. Während die normalen Fledermäuse in ihrer Panik einen eher zufälligen Schaden anrichten, wenn sie aufgescheucht werden, können Vampirfledermäuse tatsächlich einen ausgewachsenen Menschen zu Tode bringen. Der Biß einer Fledermaus richtet sich stets gegen weiche und warme - also ungeschützte - Körperstellen und richtet deshalb auch SP an, die direkt von der LE des Gebissenen abgezogen werden. Außerdem können Vampirfledermäuse, die auch Aas und kleine Nagetiere zu ihrer Nahrung zählen, Krankheiten übertragen. Wer durch den Biß einer Vampirfledermaus mehr als 5 SP erlitten hat, hat sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% mit Schlafkrankheit, Raschem Wahn oder Tollwut infiziert.

MU 5/10

LE 2/5 AT 5/7 PA 0/2

RS 0 SP 1/2

MR -2 MK 1/3

Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für die größere Vampirfledermaus

Federechse

Federechsen sind eigentlich krähengroße Urvögel, die in Schwärmen auch wesentlich größere Lebewesen angreifen und ihnen mit scharfen Schnäbeln und Krallen Fleischstücke aus dem Körper reißen. Glücklicherweise kommen diese Tiere nur in den kaum erschlossenen Regenwäldern Isdiras und Südaventuriens vor.

LE 17 AT 13 PA 2

RS 2 TP 1W

MR 4 MK 9

Flugechse

Flugechsen sehen wie kleine Drachen aus, ihre Färbungen sind golden, bronze, grün und blau. Die Spannweite kann bis zu 2 Schritt betragen, die Schwanzlänge bis zu 1 Schritt. Sie können mit ihren scharfen Zahnchen gefährlich zubeißen, verzehren aber normalerweise nur Rieseninsekten und Würmer. Flugechsen können telepathische Bindungen zu Menschen eingehen, wenn sie diese von klein auf kennen.

LE 11 AT 12 PA -

RS 2 TP 1W+2

MR 15 MK 8

11. Magische Lebewesen

11.1 Drachen und Lindwürmer

Vielerorten findet man noch jenes alte Gezücht, welches einst die Welt beherrschte und welches man Drachen oder Lind-Würmer heißt. Sie sind von mannigfaltigem Aussehen und unterschiedlicher Größe, doch vielen ist die garstige Schuppenhaut und der brennende Odem gemein. Sie sind so alt wie die Welt, denn sie sind die ersten Kreaturen, die aus Los' Tränen entsprangen. Ihre Brut beherrschte lange die Welt, bevor die Menschen ihnen diese Herrschaft streitig machten. Sie sind bekannt dafür, Schätze aus uralter Zeit anzuhäufen und sie eifersüchtiger zu bewachen denn ein alter Zwerg.

Drachen sind selten, Drachen sind gefährlich, Drachen sind meist intelligent und demzufolge eine echte Herausforderung für abenteuerlustige Gesellen. Man kann ihnen fast überall in Doriath begegnen (wenn man von Tavernen und Audienssälen einmal absieht). Wirkliche Drachen stehen oft über den Dingen und halten sich sowohl für unsterblich als auch für die Herren der Welt. Deswegen ist es am Vernünftigsten, Drachen mit intelligentem Vorgehen zu bekämpfen - zumindestens ist es gesünder als eine überstürzte Aktion mit dem blanken Stahl in der Faust. Drachen erreichen oftmals riesige Ausmaße und sind dementsprechend zu bekämpfen. Außerdem macht ihr Feueratem sie zu noch gefährlicheren Gegnern als sie es ohnehin schon sind. Die hier angegebenen Lebensenergien der Drachen sind ungefähre Richtwerte.

Die Magie der Drachen

Die eigentlichen Drachen - Purpurwurm, Kaiserdrache, Riesenlindwurm, Höhlendrache und natürlich die Alten Drachen - sind profunde Kenner der Zauberei. Ihre besonderen Fähigkeiten liegen auf den Gebieten der Verständigung, der Hellsicht und der Beherrschung. Dabei können sie auf alle Sprüche elbischen, gildenmagischen, druidischen oder satuarischen Ursprungs zurückgreifen. Drachen zaubern nicht mit Hilfe von Astralenergie, sondern ziehen ihre Zauberkräfte direkt aus ihrer Lebensenergie. Außerdem verständigen sich die Drachen durch eine besonde-

re Form der Gedankenübertragung, die gemeinhin als „Drachisch“ bekannt ist. Die schriftliche Umsetzung (Drakned-Hieroglyphen) kann die Gedankengänge eines Drachen nur bruchstückhaft wiedergeben - oft dient sie nur dem Hokusfokus ehrgeiziger Magier. Drachen sind auf Grund ihrer hohen Magieresistenz gegen fast alle Zauber immun. Kampfzauber wie FULMINICTUS oder IGNIFACIUS sind um 5 Punkte erschwert, außerdem läßt sich die Schuppenhaut eines Drachen natürlich nicht ansengen. Ein PARALŪ kostet wegen der schieren Größe eines Drachen die dreifache Astralenergie. Schelmensprüche wirken gegen einen Drachen nicht.

Alte Drachen

Es gibt noch fünf Alte Drachen: **Fuldigor, Aldinor, Teclador, Umbracor und Nosulgor**. Jeder von ihnen ist mindestens so groß wie ein Segelschiff und sie existieren seit Anbeginn der Welt. Von zweien ahnen wir ihren Aufenthaltsort: Fuldigor lebt irgendwo im Ehernen Schwert und Umbracor residiert auf einer Insel im Südosten von Afundaria, die auch als Dracheneiland bekannt ist und die Heimat der Westwinddrachen darstellt. Es ist natürlich müßig, für einen Alten Drachen Kampfwerte anzugeben.

MU	KL	CH	GE	KK	MR
18	20	18	12	50	20

Baumdrache

Der Baumdrache ist mit einer Spannweite von drei Schritt der kleinste Vertreter der Drachenfamilie, der sein Domizil bevorzugt in den Wipfeln von Mammutbäumen oder in den Kronen alter Eichen aufschlägt. Er ist in allen ausgedehnten Waldgebieten des nördlichen Aventurien anzutreffen. Baumdrachen sind Allesfresser, verschmähen aber Menschenfleisch. Sie sind weder der Sprache noch der Zauberei mächtig, ja nicht einmal besonders intelligent. Sie sammeln, ähnlich den Elstern, alles, was blinkt und funkelt. Ein Baumdrache versinkt für eine Stunde am Tag in Tiefschlaf; dann kann er leicht überwältigt und seines Schatzes (meist einige blinkende Münzen, Gürtelschnallen, etwas Schmuck, Glasscherben, Messingbeschläge

usw.) beraubt werden. Er verteidigt seinen Schatz jedoch verbissen und bis zum Tode. Von blinkenden Gegenständen wird er wie magisch angezogen, und so kann es vorkommen, daß eine Heldengruppe, die gerade im Wald ihre Münzen zählt, urplötzlich von einem Baumdrachen angegriffen wird. Wenn es den Helden gelingt, einen schlafenden Baumdrachen im Nest zu überraschen, so können sie zweimal ohne Attacke ihre Trefferpunkte auswürfeln, ehe der Drache erwacht und der reguläre Kampf beginnt. Der Feueratem des Baumdrachen wirkt nur gegen den Helden, gegen den auch die Attacke gerichtet war.

MU 18
LE 45 AT 10 PA 5
RS 15 TP 1W+6
MR 3 MK 25

Frostwurm

Frostwürmer leben nur im äußersten Norden Doriaths, in der Zone ewigen Eises. Sie sind flugunfähig, obwohl sie große Schwingen besitzen, haben drei Beinpaare an einem schlangenförmigen Leib von bis zu acht Schritt Länge und weißlich glänzende, große Schuppen. Sie halten sich mit Vorliebe in Gletscherspalten, engen Schluchten oder unter Schneewehen auf, wo sie auf ihre Beute lauern: Robben, Schneehasen, Karens und selbst Eisbären werden von den Drachen angefallen. Im Gegensatz zu vielen anderen Drachen sammeln sie keine glänzenden, sondern schwarze Gegenstände, die sie in ihrem Hort lagern. Dieser Hort liegt im Zentrum eines Kreises, an dessen Rand der Frostwurm sich auf die Lauer legt. Die wirkliche Besonderheit des Frostwurms ist jedoch, daß er keinen Feueratem besitzt, sondern durch seinen Atem und die großen Schwingen der Umgebungsluft Wärme entzieht. Deshalb ist es in der Nähe eines Frostwurms stets erheblich kälter, als es in den Öden des Nordens sowieso schon ist. Die Luft ist so schneidend kalt, daß jeder Held, der mit einem Frostwurm kämpft, 1 SP/KR erleidet. Außerdem steigt der Bruchfaktor jeder Waffe, die hölzerne Teile besitzt, jede KR um einen Punkt. Auch Lederrüstungen werden nach 10 KR so spröde, daß sie sich nach zwei Hieben in ihre Bestandteile auflösen. Diese Sprödigkeit verliert sich

langsam, wenn man sich nicht mehr innerhalb der Kältezone befindet. Frostwürmer sind nur mäßig intelligent und der Sprache nicht mächtig.

MU 25
LE 45 AT 12 PA 7
RS 6 TP 1W+6
MR 12 MK 60

Gletscherwurm

Vom Gletscherwurm ist uns bekannt, daß er in seiner Jugend ein Stadium als riesige Raupe durchmacht und sich später in einen Drachen von außerordentlicher Schönheit verwandelt: Ein langer, schlanker Leib mit weißen und silbernen Schuppen, weiße, majestätische Schwingen von 12 Schritt Spannweite und vier Fänge mit Krallen aus lauterem Silber schmücken einen ausgewachsenen Gletscherwurm. Diese Kreatur wurde bisher nur äußerst selten gesichtet. Sie scheint sich mit Vorliebe in den kältesten Zonen Doriaths und in den vergletscherten Hochtälern des Eherenen Schwertes aufzuhalten. Diese Lindwurmförmigkeit fällt durch ihre besondere Grausamkeit auf, die sie allen Lebewesen gegenüber an den Tag legt. Über Horte eines Gletscherwurms ist uns nichts bekannt. Wenn er solche besitzt, dürften sich dort in erster Linie die Gebeine von Karens, Bären oder auch Menschen finden. Gletscherwürmer haben keinen Feueratem, weswegen schon gerätselt wurde, ob sie nicht in die Klasse der Flugechsen gehören.

Gletscherwürmer sind sprachbegabt, aber selten zu Gesprächen aufgelegt. Verhandlungen mit ihnen führt man am Besten aus einer Position der Stärke - oder man läßt es bleiben und sucht das Weite. Gletscherwürmer haben drei Attacken pro Kampfrunde: zweimal mit den Klauen und einmal mit dem Gebiß.

Raupe:
MU 50
LE 200 AT 6 PA 1
RS 5 TP 4W
MR 4 MK 70

Gletscherwurm:

MU 18
LE 200 AT 14 PA 12
RS 5 TP 4W+6 (Gebiß) 6W+6 (Klauen)
MR 10 MK 150

Höhlendrache

Der Höhlendrache ist ein flugunfähiges, aber dennoch äußerst gefährliches Tier. Er lebt sowohl in unterirdischen Höhlen als auch in ausgewaschenen Kammern an Berghängen, in tiefen Spalten und großen Erdhöhlen im Wald. Das Revier eines Höhlendrachens umfaßt viele hundert Quadratmeilen, weswegen sie auch sehr selten anzutreffen sind. Gesehen wurden sie im Khoram-Gebirge, im Steineichenwald, in den Drachensteinen und den Wal-Bergen. Aber es ist nicht auszuschließen, daß sie auch in anderen Gebirgen oder Wäldern Doriaths vorkommen. Der Rumpf des Höhlendrachens ist etwa fünf Schritt lang und von einer schwärzlichen Schuppenhaut bedeckt. Die vorderen seiner vier Beine kann der Höhlendrache auch als kräftige Greifwerkzeuge einsetzen. Höhlendrachens sind besonders standorttreu. Nur zweimal im Jahr - zur Winter- und zur Sommersonnenwende - verlassen sie ihren Bau, um nächtliche Raubzüge zu unternehmen. Sonst hocken sie unbeweglich in ihrer Höhle, hüten eifersüchtig ihren Schatz und lauern auf Beute. Der Höhlendrache ist ein reiner Fleischfresser und frißt alles, was ihm vor die Fänge kommt. Sein feiner Geruchssinn verriät ihm schon von weitem das Nahen einer Beute. Ist sie in Reichweite, schnellt sein langer Hals muränengleich aus der Höhlenöffnung hervor. Blitzschnell packt er sein Opfer und verschlingt es. Gerät ihm ein Zwerg oder Mensch zwischen die Fänge, so verspeist er ihn nicht gleich, sondern versucht, ein hohes Lösegeld zu erpressen. Da Höhlendrachens intelligent sind, lassen sie sich von Falschmünzen oder Glasperlen nicht täuschen. Höhlendrachens spüren sofort, wenn jemand während ihrer Abwesenheit in ihre Höhle eindringt und sie berauben will. Dann unterbrechen sie ihre Beutezüge und kehren augenblicklich zum Hort zurück. Gelingt es, während der Abwesenheit den Schatz zu rauben, dann verfolgt der vor Gram geschwächte und fast irrsinnige Drache den Räuber bis ans andere Ende Doriaths. Höhlendrachens sind sehr an Zauberei interessiert. Sie verfügen über einige Sprüche und sammeln auch gerne magische Artefakte. Ein erfahrener Magier kann einen Höhlendrachen möglicherweise durch die Demonstration seiner arkanen Macht besänftigen oder einschüchtern. Der Feueratem des Drachen wirkt

auf alle Lebewesen oder entzündlichen Teile in bis zu fünf Schritt Umkreis. Diese Drachenart wird bis zu 1500 Jahre alt.

Stufe 3 (100 Jahre):

MU 18
LE 80 AT 6 PA 1
RS 7 TP 2W+4
MR 12 MK 80

Stufe 10 (500 Jahre):

MU 20
LE 120 AT 14 PA 12
RS 9 TP 3W+6
MR 40 MK 110

Horndrache

Ein Meister der Lüfte ist der gehörnte Drache, welcher unterseits weiß wie eine treibende Wolke, oberseits aber grün wie Gras ist. Er mißt wohl zehn Schritt in der Länge, und seine Flügel spannen gut ein Dutzend Schritt. In lautlosem Schwebflug nähert er sich seinem Opfer - mag es Ochs oder Karen sein - und spießt es mit seinem fast zwei Schritt langen, grauen Horne auf (welches nicht gedreht, sondern pfeilgerade ist). Sie können so hoch fliegen, daß sie kein Aar erreicht, geschweige denn ein Pfeil. Es soll sie gar in Isdira und Adramil geben. Ihr König residiert in einem Palast aus Wolken auf dem höchsten Gipfel des Ehernen Schwertes, wohin jeder Horndrache einmal im Jahre fliegt.

Wie der Tatzel- und der Grubenwurm ist auch der Horndrache nur ein Verwandter der echten Drachen. Er kann mit seinem Horn aus dem Flug heraus Rammangriffe durchführen, ohne dabei das Gleichgewicht zu verlieren. Außerdem ist er der schnellste Flieger unter den Drachen und entbehrt nicht einer gewissen Grazie. Allerdings sind Horndrachens sehr verfressen (kein Wunder bei einem Lebendgewicht von etwa 2000 Stein). Horndrachens besitzen weder einen Hort, noch verfügen sie über den gefürchteten Feueratem ihrer „großen Brüder“. Sie sind nicht sonderlich intelligent und verfügen weder über arkanen Kräfte noch über eine Sprache.

MU 19
LE 90 AT 17 PA 12
RS 5 TP 4W+4 (Klauen) 5W+7 (Rammen)
MR 12 MK 60

Kaiserdrache

Der Kaiserdrache ist seines Namens wirklich würdig: ein Ungetüm von zwanzig Schritt Länge, mit einer ebensolchen Flügelspannweite und von unvorstellbarer Kraft. Die Schuppen des Kaiserdrachen leuchten in der Farbe roten Goldes und sind von kaum einer Waffe zu durchdringen. Nicht nur sein Aussehen, nein auch sein Benehmen entspricht dem eines absoluten Herrschers: Er nimmt, was er begehrt, nicht mit Gewalt, nein er fordert und erhält - Gold und Geschmeide, Vieh und Wild als Mahl und hin und wieder auch ein Menschenopfer. Da er von den jüngeren Drachen einer der intelligentesten ist, unterhält er sich auch gerne mit Magiern und Philosophen (die er auch am Liebsten als Opfer fordert). Wenn es ihnen gelingt, den Kaiserdrachen mit einer Geschichte oder einer Neuigkeit zu interessieren, so mag es sein, daß er ihnen die Freiheit und einen Haufen Gold schenkt. Wenn sie ihn aber langweilen, enden sie als Zwischenmahlzeit. Kaiserdrachen gibt es nur noch wenige: im Ehernen Schwert, an den Rändern der Khomwüste und in den Trollzacken. Ihr Hort ist oft immens und mit allerlei Zauberwerk ausgestattet. Einen solchen Hort zu plündern ist aber etwa so unmöglich wie ein Einbruch in die Schatzkammer des Reiches. Kaiserdrachen beherrschen viele Sprachen, die Grund lagen der Zauberei und sie besitzen natürlich ebenfalls einen gefährlichen Feueratem.

MU 18

LE 80 AT 17 PA 17

RS 9 TP 2W20

MR 28 MK 180

Riesensindwurm

Riesensindwürmer sind die intelligentesten, größten und grausamsten Drachen. Der sechsbeinige Rumpf eines Riesensindwurms ist etwa doppelt so groß wie der eines Elefanten. Sein Körper ist von einer irisierenden, giftgrünen Schuppenhaut bedeckt. Er hat als einziger Drache drei Häuse und drei Köpfe, von denen jeder einzelne so stark ist wie ein normaler Drache. Ihr Schwanz mißt fast acht Schritt in der Länge, und ihre lederartigen Schwingen spannen mehr als fünfzehn Schritt. Riesensindwürmer

haben ihren Hort zumeist in Burgruinen oder auf schroffen Berggipfeln. Sie kommen vorwiegend auf Isdira und in der Umgebung des Regengebirges vor. Aber auch am Rande der Khom, in den Salamandersteinen und im Ehernen Schwert soll es noch einige Exemplare geben. Riesensindwürmer können mit ihren sechs Augen besonders gut und besonders weit sehen; nichts, was sich in ihrer Umgebung abspielt, entgeht ihnen. In ihrem Revier herrschen sie als grausame Tyrannen. Da sie jedoch eine besondere Vorliebe für schöne Jungfrauen haben, herrscht in manchen Gebieten Aventuriens ein barbarischer Brauch: Um vor den erbarmungslosen Überfällen des Riesensindwurms verschont zu bleiben, opfern ihm die Bauern in regelmäßigen Abständen eine Jungfrau, die der Drache dann in seinen Hort verschleppt (und dort vermutlich verpeist).

Da einem Riesensindwurm ein abgeschlagener Kopf binnen 5 KR nachwächst, kann man ihn nur töten, indem man ihm alle drei Häuse binnen kürzester Zeit durchtrennt. Dazu müssen die Helden 20 SP gegen diesen Kopf erzielen. Der Rüstungsschutz eines Drachenhalses beträgt 4. Nur wenige Helden haben die Begegnung mit einem Riesensindwurm bisher überlebt - sich ihm mit weniger als drei fähigen Schwertkämpfern zu nähern ist ohnehin eine besonders häßliche Art des Freitodes.

Im Spiel kann der Riesensindwurm wie drei unabhängige Drachen geführt werden. Er besitzt drei Attacken und drei Paraden pro Kampfrunde und bietet wegen seiner drei beweglichen Häuse auch keine ungeschützte Stelle - von seinem Feueratem ganz abgesehen. Am besten bekämpft man Riesensindwürmer mit einer gehörigen Portion Witz und Geschick. Der Hort eines Riesensindwurms enthält die üblichen Gegenstände, vor allem Münzen, Edelsteine und Schmuck, die er auch gerne als Opfergaben annimmt.

Jeder Kopf:

MU 20

LE 180 AT 21 PA 17

RS 12 TP 4W20

MR 16 MK 250

Purpurwurm

Fünfzehn Schritt lang, ausgestattet mit sechs Beinen, einem langen Hals und einem mächtigen, breiten Schädel, ist der Purpurwurm eine imposante Erscheinung. Seinen Namen hat er von der Farbe seiner Schuppen, die in jugendlichem Alter von hellem Violett sind und mit zunehmendem Alter immer dunkler werden, bis sie schließlich schwarz-purpurn schimmern. Man hat den Purpurwurm deswegen schon häufig einen Diener des Namenlosen genannt - ihm als Drache sind die Götter, wer sie auch sein mögen, jedoch herzlich egal. Purpurwürmer sind ausgesprochen magiebegabt und verlassen sich auch gerne auf ihre astralen Kräfte. Ihr Feueratem ist gefürchtet, verursacht er doch bei allen Lebewesen in zehn Schritt Umkreis 2 SP/KR. Sie verlassen ihre Höhlen selten und dann auch meistens, um sich einige leckere Brocken zum Fressen zu reißen. Sie besitzen einen Hort mittlerer Größe, der in erster Linie aus den Besitztümern der Abenteurer besteht, die unvernünftig genug waren, den Wurm zu fordern.

MU 25
LE 120 AT 14 PA 12
RS 7 TP 2W+7 (+2 SP Feueratem)
MR 20 MK 200

Westwinddrache

An der Südwestküste Aventuriens kann man ab und zu diese großen und schlanken Drachen beobachten, wie sie Land- und Wassertiere jagen. Die Westwinddrachen erreichen eine Länge von sieben Schritt und eine Spannweite von 10 Schritt. Ihre Bauchunterseite ist hellblau, ihr Rücken und ihre Flügeloberseite sind braun und gelb gesprenkelt. Ihr sechsbeiniger Rumpf ist kurz und flach, ihr Hals und Schwanz sind lang und ausgesprochen biegsam. Sie sind die jüngsten Mitglieder der Familie der Drachen und leben auf dem Dracheneiland Vinigos. Die Westwinddrachen sind ausgesprochen gute Flieger, die auch Angriffe aus dem Sturzflug heraus ausführen können. Dabei setzen sie sowohl ihre Klauen als auch ihr Gebiß ein. Auch ihr Feueratem ist gefürchtet, denn sie sind in der Lage, alle drei Kampfrunden einen gerichteten Feuerstrahl zu spucken, der 4W TP anrichtet. Wenn es gelingt, sie als Jungtier zu fangen, können sie

mit Hilfe starker Magie und eines geeigneten Zureiters zu fürchterlichen fliegenden Reittieren abgerichtet werden - so hört man zumindestens aus Afundaria. Westwinddrachen sind weder mit besonderer Intelligenz noch mit der Gabe der Sprache gesegnet. Falls sie Horte anlegen, so ist uns dies unbekannt; auch ihre Vorliebe für blinkende Gegenstände ist gering.

3 Attacken

MU 22
LE 120 AT 13 PA 9
RS 5 TP 1W+6 (Klauen) 2W (Gebiß)
4W (Feuerstrahl)
MR 9 MK 100

11.2 Unheimliche Wesen

Basilisk

Das Scheußlichste vom Scheußlichen überhaupt ist wohl das Krötengezücht, welches auch Basilisk genannt wird. All siebenhundert Jahr wird ein solches Wesen geboren, wenn eine Kröte ein Hahnenei ausbrütet. Fortan macht es die Gegend unsicher und verpestet mit seinem Hauch alle Pflanzen, Tiere und Ländereien, mit denen es in Berührung kommt. Sieben Monde wächst nichts, wo der Basilisk einherging, und was später dort wächst, hat nicht den Segen Perraines. Schon wer der Kreatur nur nahekommt, ohne daß er ihrem widerlichen Anblick ausgesetzt ist, ist verpestet und muß meist sterben. Der Anblick des Basilisken ist hingegen so entsetzlich, daß man auf der Stelle qualvoll verendet, sobald man auch nur ein kleines Stück von ihm gesehen hat. Der Basilisk nimmt keinen Schaden von einer Waffe, auch haben sich viele verdiente Magier erfolglos darum bemüht, die Kreatur mit ihren Kräften zu besiegen. Nur einen Weg gibt es, den Basilisken zu töten: Sein Anblick ist ihm nämlich selbst so widerlich, daß er verendet, wenn er sein Spiegelbild erblickt. Es ist allemal nicht einfach, so nah heranzukommen, daß man dem Basilisken den Spiegel vorhalten kann, und mancher hat sein Leben dabei gelassen doch wem's gelingt, der darf sich Basiliskentöter nennen. Und nicht zu Unrecht soll man ihn ehren wie einen Grafen oder gar wie einen Fürsten. Den

toten Basilisken kann man betrachten, ohne daß es schadet. Was aber gar so entsetzlich gewesen ist an der Kreatur, sieht man dem toten Basilisken nicht an. Es stimmt wohl, daß es häßlich aussieht - wie eine Schlange mit feistem, walzenförmigen Leib, und auf dem Haupt eine Krone - aber es besitzt nichts mehr von seiner tödlichen Aura und dem pestigen Geruch, den es zu Lebzeiten verbreitete.

Nur wenige Menschen haben je einen lebenden Basilisken zu Gesicht bekommen, und diese Unglücklichen mußten die Erfahrung mit dem Leben bezahlen, denn der bloße Anblick des Basilisken ist tödlich. Zehn Schritt um ihn herum ist die Luft derart verpestet, daß dort alle Pflanzen verdorren, alle Kreaturen verenden und alle Gewässer brodelnd zu Giftnebeln verdampfen. Wer diesen Dunstkreis betritt, erkrankt und wird nach langem, qualvollem Siechtum sterben, falls ihm nicht rechtzeitig ein magischer Heiltrank verabreicht wird. Orte, an denen ein Basilisk sich längere Zeit aufgehalten hat, sind auf Wochen hinaus verpestet und für mehrere Monate verödet. Wenn Menschen an ehemaligen Aufenthaltsorten eines Basilisken verweilen, dann werden sie bald von Mattigkeit, Kopfschmerzen, Magenkrämpfen und schlimmen Sehstörungen heimgesucht. Auf diese Art und Weise bemerkt eine Heldengruppe auch, daß sie sich einem Basilisken nähert. Je näher die Helden dabei an das Krötengezücht herankommen, desto häufiger werden verendete Tiere in der Gegend herumliegen und verdorrte Pflanzen das Landschaftsbild bestimmen. Wer weder Spiegel noch Heiltrank mit sich führt, den sollten diese Anzeichen dazu bewegen, schleunigst kehrtzumachen, um dem Basilisken nicht über den Weg zu laufen. Spiegel und Heiltrank sind nämlich unbedingte Voraussetzung, um sich mit einem Basilisken anlegen zu können bzw. um ein solches Vorhaben auch überleben zu können:

Der Basilisk kämpft nicht, er hat keine magischen Fähigkeiten und ist gegen Magie immun. Er besitzt keine Intelligenz, hat keine natürlichen Feinde und kennt auch keine Furcht. Es gibt nur eine einzige Möglichkeit, das Monster zu töten - man muß ihm einen Spiegel vorhalten. Wenn der Basilisk sein Spiegelbild erblickt, stirbt er

auf der Stelle, denn sein eigener Anblick ist für ihn genauso tödlich, wie für alle anderen Lebewesen. Den Versuch, einen Basilisken mit Hilfe eines Spiegels zu töten, können nur Helden machen, die mindestens die 5. Stufe erreicht und einen Mutwert von mindestens 15 haben. Elben können einen Basilisken beim besten Willen nicht töten, denn durch ihre feinen Sinne trifft sie der Pestgeruch des Krötengezüchts noch schlimmer als Menschen. Der Held muß dem Basilisken mit geschlossenen Augen oder rückwärts gehend einen Spiegel vorhalten, da das Tier seinen eigenen Anblick nicht überlebt.

Ablauf:

MU+3

für die Annäherung auf 20 m » 1W SP

GE +3 & MU +4

für den Rest des Weges » 2W SP

GE +5

für das Vorhalten des Spiegels » 2W SP

GE +6

für die Flucht aus der Todeszone » 3W SP

»» **1000 AP**

Wird dem Helden nach dem Kampf kein magischer Heiltrank eingeflößt, so verliert er pro SR einen weiteren Punkt seiner LE und siecht unter elenden Krämpfen und Schmerzen dahin. Der Heiltrank kann diesen schleichenden Verfall zwar aufhalten, aber nicht die SP regenerieren. Überlebt ein Held den Aufenthalt in unmittelbarer Nähe des Basilisken, ohne daß es ihm gelungen ist, das Monster zu töten, so erhält er dafür 500 Abenteuerpunkte. Wenn er es gar geschafft hat, das Krötengezücht zu töten, so stehen ihm dafür 1000 Abenteuerpunkte zu, und er darf fortan den Beinamen "Basiliskentöter" führen. Einen verendeten Basilisken kann man erst 7 Stunden nach seinem Tode gefahrlos betrachten, nach 7 Tagen kann man ihn berühren, aber erst nach 7 Wochen ist seine tödliche Ausstrahlung völlig neutralisiert. Den Kadaver des Basilisken kann man nach Ablauf dieser 7 Wochen auf den Basaren für gut 700 Dukaten verkaufen.

MU 25

LE 1000 AT - PA -

RS TP -

MR MK 1000

Borbarad-Moskitos

Wie eine gewöhnliche Stechmücke sehen die Borbardmoskitos aus, aber diese Ausgeburt ist ein Erbe des weithin gefürchteten Schwarzmagiers Borbarad. Wahrhaftig, den Verstand und alle Erinnerungen saugen sie aus ihren Opfern heraus, wogegen man sich nicht wehren kann. Erschlägt man sie nämlich auf der Haut, wenn sie sich schon festgesaugt haben, so kommt es noch fürchterlicher: Todbringendes Gift verspritzen sie dann! Verdammt in alle Ewigkeit sei Borbarad, daß er diese Bestien gezüchtet und in die freie Wildnis entlassen hat.

Seit der berühmte Magier Borbarad diese Insekten züchtete und in die Freiheit entließ, kann man in allen Sümpfen auf einen solchen Moskitoschwarm treffen. Einige Exemplare werden offensichtlich an bisher unbekanntem Orten weitergezüchtet und für Fallen verwendet. Gegen einen anfliegenden Schwarm kann ein Mensch kaum etwas ausrichten. Mit einer gelungenen GE kann er zwar einen Moskito in der Luft erschlagen aber schon in der folgenden KR setzen sich alle übrigen Moskitos auf ihm nieder und versuchen, an ungeschützten Hautstellen mit ihrem Saugrüssel in das Opfer einzudringen. Dazu wird für jeden Moskito eine Attacke gewürfelt. Nun kann das Opfer leicht pro KR einen Moskito erschlagen, der sich auf ihm niedergelassen hat. In der folgenden KR würfeln alle verbleibenden Moskitos, die nicht bereits in ihr Opfer eingedrungen sind, erneut eine Attacke, um es zu stechen. Wieder kann das Opfer eine Mücke erschlagen, usw.

Ein Moskito, dem die Attacke gelungen ist, saugt mit seinem Rüssel die Erinnerungen und Erfahrungen des Helden auf, wodurch er pro Kampf- runde 3 AP verliert. Nach 4 KR zieht der Borbarad-Moskito seinen Rüssel aus der Wunde und fliegt gesättigt davon. Wird er aber während des Saugvorgangs erschlagen oder auf andere Weise getötet, so verspritzt er in die Wunde ein tückisches Gift, das 2W6 SP verursacht. Einzig, wenn er durch Magie getötet wurde, fällt er einfach ab, ohne sein Gift zu verspritzen.

MU 20
LE 2 AT 8 PA 0
RS 0 TP 3 AP pro KR
MR 2 MK 8

Einhorn

Ein äußerst seltenes, dennoch gern gesehenes Tier ist das scheue Einhorn, welches von den Göttern mit Unsterblichkeit gesegnet wurde. Es ist ein stolzes Roß mit schneeweißem Fell, langer weißer Mähne und einem eben solchen Schweif, und auf der Stirn besitzt es ein güldenes, zwifach gedrehtes Horn von fast zwei Ellen Länge. Auch Tiere mit silbernem Horn oder gar von nachtschwarzer Farbe mit einem Horn in der Farbe des Blutes sollen schon gesehen worden sein, doch sind diese noch weit seltener. Vom Einhorn hat man bisher nur die Hengste gesehen, was uns zu der Annahme verleitet, daß es nur solche gibt. Es geht aber auch das Gerücht, daß die Einhörner die Gemahle der Elbenrösser sind (welche wir nur als Stuten kennen). Wem die Götter hold sind, der kann ein Einhorn überall in Doriath erblicken - ja es scheint, daß sie die Sendboten der Götter selbst sind, die dem Menschen in Gefahr beiseite stehen sollen. Einhörner werden von schönen Jungfrauen angezogen, weshalb man auch versucht hat, sie solcherart zu fangen. Schandbare Jäger haben so versucht, das Horn des Tieres zu gewinnen, denn es ist in höchstem Maße heilkräftig. In den nördlichen Gefilden machen sich die Einhörner und die Auerochsen die Krone des Königs der Wälder streitig, weswegen sie sich oft in unversöhnlichem Haß gegenüber stehen. Woher dies kommt, bleibt uns ein Rätsel.

Einhörner können überall in Doriath auftauchen. Sie sind die Wahrer der natürlichen Ordnung und die Beschützer hilfloser Kreaturen. Da Einhörner aber hochintelligent sind, kann es sein, daß sie ganz andere, eigene Ziele verfolgen. Sie sind in der Tat unsterblich, da sie sich beim Abwerfen ihres Horns stets wieder verjüngen. Diesen Hörnern - auch **Alicorni** genannt - wird eine große Zauberkraft nachgesagt, sei es vom potenzsteigernden Wundermittelchen bis zum Stab allmächtiger Heilkraft. Wann die Einhörner allerdings ihr Horn verlieren, ist unbekannt. Einhörner können als Helfer in der Not auftreten, sei es als Führer durch unbekanntes Gelände, sei es als Heiler, als Reittier oder gar als Streitroß. Sie lassen sich von einer Heldin leicht beeindrucken (CH) und bleiben dann so lange bei ihr, wie es ihnen gerade in den Sinn kommt. Sie tragen die

Heldin dann ohne Sattel auch durch die schwierigsten Situationen und machen auch im Kampfgetümmel keine Reitproben notwendig. Einhörner verfügen über eine eigene Art von Magie. Sie beherrschen Zauber, die in etwa den bekannten Formeln BALSAMSALABUNDE, BLITZ DICH FIND, KLARUM PURUM, SANFTMUT, CHAMAELIONI, SENSIBAR, RUHE KÖRPER, SOMNIGRAVIS, ACCELERATUS und AEOLITUS entsprechen. Dabei müssen sie keine Probe ablegen, ihre Sprüche gelingen immer. Die nötige Zauberkraft ziehen sie dabei aus ihrer LE, außerdem kosten sie alle Zauber drei Punkte weniger als einen menschlichen oder elbischen Zauberkundigen. Ihre Beherrschungssprüche gelingen, wenn ein Wurf mit dem W20 mehr als die Magieresistenz des Opfers ergibt. Im Kampf (den Einhörner in den meisten Fällen zu vermeiden trachten) können sie zwei Attacken pro Kampfrunde ausführen oder eine Attacke und einen Zauberspruch anwenden.

MU 30
 LE 80 AT14 PA 10
 RS 1 TP 1W (Horn) 2W (Hufe)
 MR 18 MK 30

Ikarienschmetterling

Der Ikarienschmetterling ist wirklich wunderschönes Tier, und es kommt oft vor, daß eine Abenteurergruppe von sich aus die Nähe des Schmetterlings aufsucht. Für einen einzelnen Helden kann ein Ikarienschmetterling sehr gefährlich werden, denn die Wahrscheinlichkeit, in dessen Bann zu geraten ist zu groß. Der Ikarienschmetterling kann mit seinen bunten Farben das Gemüt eines Menschen tatsächlich leicht verwirren: Sobald der Schmetterling vor den Augen eines Helden herumflattert, muß dieser eine KL ablegen. Gelingt die Probe, so hat er die Gefahr erkannt, und der Schmetterling kann ihm so schnell nicht mehr gefährlich werden. Andernfalls verliert der Held 1W KL. Wenn ihm dann nicht sofort eine erneut abgelegte KL gelingt, gerät er in den Bann des wunderschönen Tieres: Er ist solange nicht in der Lage etwas anderes zu tun, als den Schmetterling zu betrachten, bis seine Freunde das Tier verjagt oder getötet haben. Dabei muß er in jeder fünften KR erneut eine KL ablegen, bei deren Mißlingen er einen weiteren Klugheitspunkt verliert. Die Ein-

bußen auf die Klugheit sind zwar nicht permanent, aber doch von hinreichend langer Dauer: Pro Woche gewinnt der geschädigte Held nur einen Punkt seiner Klugheit zurück, bis er den ursprünglichen Wert wieder erreicht hat. Nur durch die Einnahme eines Klugheitselixiers oder entsprechend mächtige Magie kann dieser Prozeß beschleunigt werden. Nach derartiger Behandlung gewinnt er pro Tag einen Punkt seiner Klugheit zurück.

MU -
 LE 2 AT - PA -
 RS - TP -
 MR 10 MK 10

Klammermoloch

Der pflanzenfressende Klammermoloch ist sehr scheu und zieht sich bei Gefahr sofort in seine Höhle zurück. Durch seine Scheu erregt er oft das Mißtrauen der Reisenden, ist aber in Wirklichkeit ein ausgesprochen friedliches Tier. Wenn ein Moloch angegriffen wird, wird er versuchen, einen seiner Angreifer zu umklammern. Beißen wird er nur sehr selten und dann meist den Umklammerten. Der Klammermoloch verfügt über einen magischen Schutz, der darin besteht, daß man ihm keinen Schaden zufügen kann, wenn er ein Opfer umklammert hält. Wird er dann von einem Hieb oder Stich getroffen, so werden die TP nicht von seiner LE, sondern von der des Umklammerten abgezogen. Ein umklammerter Held kann sich mit einer KK+3 & GE+5 befreien, wobei ihm jedoch nur alle zwei KR ein Versuch zusteht. Gegen den Umklammerungsangriff kann man sich nur mit einer erfolgreichen GE+5 wehren, gegen den Biß steht dem bereits erfaßten Opfer keine Parade zu.

MU 8
 LE 20 AT 14/9 (Klammern/Beißen) PA 10
 RS 0 TP: 1W+2
 MR 15 MK 33

Schneelaurer

Ein heimtückischer Feind der Herden und der Menschen des Nordens ist der Schneelaurer oder Weißschreck, der nur so groß wie ein Dach erscheint aber die Kraft eines Bären hat und wie ein Vielfraß mehr reißt denn er vertilgen kann. Er hat eine spitzige Schnauze mit messerschar-

fen Zähnen und gräbt Höhlen unter dem Schnee, durch die er an seine Beute heranpirscht.

Der selten anzutreffende Schneelaureur wohnt in sehr kargen, schneereichen Gegenden, weswegen er fast alles angreift, was eßbar erscheint. Auch vor Menschen macht er nicht halt. Sobald seine Beute jedoch größer als er selber ist, wird er versuchen, sie aus dem Hinterhalt anzufallen. Er ist dabei durch seine weiße Farbe schwer zu erkennen und greift vermutlich immer unterschiedliche Helden an. Wird der Schneelaureur im Kampf verletzt, dann wächst seine Gefährlichkeit noch.

MU 12
LE 12 AT 11 PA 5
RS 1 TP 1W
MR 2 MK 10

Gargyl

Von Zeit zu Zeit kommt es vor, daß sich eine Statue - unter dem Einfluß von Magie oder durch sphärische Störungen - selbstständig macht. Besonders bei Wasserspeiern, welche zur Zierde an Brunnen stehen, tritt dieses Phänomen auf. Die Wasserspeier sind hinterlistig und jagen hinter allen Lebewesen her, um sie zu töten. Deswegen müssen die lebendigen Steinwesen auch so schnell wie möglich getötet werden - wenn ein Fall vorkommt, wo sich eine Statue plötzlich bewegt, muß diese Widernatürlichkeit sofort gemeldet werden, damit der Landesherr einen Magier schickt, der die Sache untersucht.

Gargyle tragen den irreführenden Namen "Wasserspeier", der von ihren steinernen Nachbildungen an Brunnen her rührt. In Wirklichkeit handelt es sich jedoch um gefürchtete, räuberische Golemwesen, auf die man gelegentlich in Ruinen oder großen Höhlen trifft. Besonders interessant ist, daß sie sich vermehren können. Gargyle sind halbwegs intelligent, und sie jagen grundsätzlich alles, was sie leicht erbeuten können. Da sie lange Zeit bewegungslos verharren können und eine steinerne, rissige Haut besitzen, werden sie oft mit Statuen verwechselt - diesen Umstand nutzen die Gargyle, um einen Gegner mit ihrem Angriff zu überraschen. Für die Benutzung von Waffen sind die Wasserspeier zwar intelligent genug, aber ihre Klauen sind

zu unbeweglich, um eine Waffe effektiv einsetzen zu können. Daher greifen die Gargyle fast immer mit den bloßen Klauen oder ihrem Horn an. Junge Wasserspeier sind dabei durchaus in der Lage, zwei Attacken pro Kampfrunde zu führen; mit zunehmendem Alter werden die Gargyle aber immer unbeweglicher und ihre Angriffe ungeschickter, da sie im Verlaufe ihres Lebens langsam zu Stein erstarren. Man kann Wasserspeier zwar leicht mit Beherrschungszaubern gefügig machen (und dies wird auch allzuoft von schwarzen Magiern getan), gegen alle anderen Formen der Magie scheinen sie jedoch immun zu sein.

Die angegebenen Werte gelten für einen jungen Gargyl. Für je 10 Lebensjahre verliert ein Wasserspeier jeweils einen Punkt auf seine AT und PA, bis sie schließlich ganz auf Null fallen und der Gargyl stirbt. Andererseits gewinnt er für je 10 Lebensjahre einen Punkt zu seinem Rüstungsschutz und seinen Trefferpunkten dazu.

MU 12
LE 40 AT 12 PA 6
RS 2 TP 2x(1W+3)
MR -6 MK 30

Gestaltwandler

Wie Gestaltwandler tatsächlich aussehen, ist unbekannt, auch weiß man nicht, wo er herkommt. Gewiß ist aber, daß er Menschen nach dem Leben trachtet, um deren Stelle einzunehmen: Zunächst studiert er seine Opfer sorgfältig und merkt sich alles, was auffällig ist, dann schlägt er hinterrücks zu. Er erwürgt seine Opfer, nachdem er sie zu einer abgelegenen Stelle gelockt hat. Den Leichnam versteckt er gut und fortan imitiert er sein Opfer in Verhalten und Erscheinung so gut, daß es selbst besten Freunden nicht auffällt. Da mag es schon vorkommen, daß einer, den man lange kennt, nicht mehr lebt, und es will trotzdem so scheinen, als wenn alles zum Besten stände. Wohl wäre man nie auf die Gestaltwandler gestoßen, hätten sie sich nicht selbst verraten: Musik nämlich können sie nicht ertragen und auch keinen Alkohol - da laufen sie schreiend davon und geben sich zu erkennen! Gräßlich sieht es aus, wenn ein Gestaltwandler seine Form verliert; ständig will er andere Gestalten annehmen und es vermischen sich in seinem Angesicht die Züge all seiner Opfer.

Da die Gestaltwandler Menschen und Tiere sorgfältig studieren und dann, nachdem sie deren Verhalten erlernt haben, ihre Opfer umbringen, um deren Platz einzunehmen, ist es sehr schwierig einen Gestaltwandler zu erkennen, wenn er sich nicht in seiner tatsächlichen Erscheinung zeigt. Diesen Anblick bekommen aber meist nur die Opfer der seltsamen Kreatur zu Gesicht. Bei übermäßigen Anstrengungen nämlich kann sich der Gestaltwandler nicht mehr genug darauf konzentrieren, eine Fremdgestalt zu imitieren und zeigt sein wahres Antlitz, das dem eines Menschen ein wenig ähnelt. Solche Anstrengungen sind der Kampf und der Genuß von Alkohol. Außerdem sind Gestaltwandler nicht über längere Zeit in der Lage, Musik hören, denn die für Menschen wohlklingenden Töne bereiten ihnen furchtbare Schmerzen. Die einzelgängerischen Gestaltwandler sind äußerst intelligent und locken ihre Opfer meistens in eine Falle. So wird ein Gestaltwandler immer versuchen sein Opfer von anderen Lebewesen wegzulocken, um es im Zweikampf leise und ungestört umzubringen. Die Kreaturen sind äußerst stark und kämpfen fast ausschließlich mit den bloßen Händen, wobei sie den Gegner zu erwürgen versuchen. Nach Möglichkeit halten sie ihr Opfer so in Schach, daß es keine Möglichkeit hat, eine Waffe zu ziehen. Der Gestaltwandler hat stets die Initiative. Dabei greift er sein Opfer von hinten mit seinem fürchterlichen Würgegriff an. Wenn der Gegner im Würgegriff des Gestaltwandlers gefangen ist, nimmt er pro KR IW Schaden - um sich aus dem Würgegriff zu befreien ist in der ersten Kampfunde eine KK-Probe +2 notwendig, in der zweiten bereits eine KK-Probe +4, usw. (eine 1 bedeutet automatisches Gelingen). Das Opfer kann in dieser Situation außer dem Gestaltwandler nicht angreifen. Gelingt es dem Opfer, sich zu befreien, so wird die Kreatur im Verlauf des Kampfes immer wieder versuchen, seinen Gegner in den Würgegriff zu bekommen.

MU 10
 LE 35 AT 12 PA 8
 RS ? SP IW (Würgegriff)
 MR 6 MK 25

Greif

Der irdische Bote des Praios aber ist der Greif, ein stolzes Tier von der Farbe roten Goldes, riesig in seinen Ausmaßen, mit dem Körper und Schwanz eines Löwen und den Schwingen eines riesigen Adlers. Greife findet man dort, wo das Wohl eines Herrschers, ja wo die Ordnung selbst oder die Religion der Zwölf in Gefahr ist. Sie sind die Fänge des Praios und schon manchmal hat man einen Geweihten auf einem Greifen reiten gesehen. Sie leben auf den höchsten Gipfeln des Raschtulswalls und sehen hunderte von Meilen weit. Einen Greifen zu erschlagen, gilt in den Augen der Geweihtenschaft des Sonnengottes als Frevel schlimmster Art, der nur mit dem Tode gesühnt werden kann.

Greifen sind in der Tat halb-göttliche Kreaturen. Sie verteidigen die Prinzipien des Praios-Kultes. Magische Waffen haben gegen sie nur normale Wirkung und sie sind mit Zaubersprüchen nicht zu verwunden oder zu beeinflussen.

MU 25
 LE 100 AT 15 (2AT/KR) PA 12
 RS 5 TP 2W+4
 MR 25 MK 80

Werwolf

Gar schlimm ist das Los der von der Lykanthropie Geplagten. Wann immer der Mond hell am Himmel steht oder wenn sie sich stark erregen, dann wächst ihnen ein wölfisches Haarkleid, ihr Gesicht verzerrt sich zur Schnauze eines Wolfes, Krallen sprießen aus ihren Fingern, und sie verlieren alle Sinne und Witze. Sie müssen hinaus in die Wälder, um mit den Wölfen zu heulen, und sie müssen Blut trinken. Wahrlich, sie erkennen keinen Freund und Gemahl mehr außer den Wölfen, welche sich den Bestien auch willig fügen, und wen sie beißen, der muß auch zum Werwolf werden. Einen Werwolf erkennt man in seiner menschlichen Form an den zusammengewachsenen Augenbrauen und den gelben Fingernägeln.

Leidet ein Mensch länger an Lykanthropie, so wird sein Aussehen zusehends wölfischer, vor allem seine Augen bekommen einen gelben Glanz, die Stirn wird fliehend und die Behaarung am ganzen Körper nimmt zu. Die Krank-

heit kann nur mit starker Magie oder von Ge-weihten bekämpft werden. Die von einem Werwolf verursachten Bißwunden können zwar durch Heiltrank kuriert werden, die Verwandlung hält dies jedoch nicht auf. Werwölfe werden am besten mit Silberwaffen bekämpft. Erleidet ein Werwolf durch eine scharfe Silberwaffe mehr als 3 SP, so stirbt er binnen 10 Kampfrunden, wobei er sich wieder in einen normalen Menschen zurückverwandelt. Werwölfe finden sich in allen Gebieten Doriaths. In einigen Gegenden soll es auch Werbären oder Wereber geben, je nachdem, welchem Tier man eine besondere Blut-rünstigkeit und Wildheit nachsagt. Während der Wolfszeit ist der Lykanthrop eine wilde Bestie, die alle Lebewesen außer Wölfen angreift und bis zum Tode kämpft. Werwölfe lassen sich von normalen Wölfen dadurch unterscheiden, daß sie häufig aufrecht gehen.

MU 15

LE wie der Mensch vor der Verwandlung

AT 9 PA 8

RS 2 TP IW+2

MR 12 MK 20

Quälgeist

Quälgeister gleichen geisterhaft weißen Kleinst-drachen von 20 - 30 cm Größe. Sie attackieren nicht, sind allerdings auch nicht zu töten, sondern höchstens auszutreiben. Ihre Gegner irritieren sie, indem sie sie ständig umschwirren und schwache Stromstöße aussenden. Quälgeister begleiten und unterstützen häufig Krakonier, zu denen sie sich aus unerfindlichen Gründen hingezogen fühlen. Beim Tod ihres Krakoniers quä-len sie den Sieger weiter, bis sie vertrieben werden.

MU 12 GE 12

LE

MR 11 MK 4

Irrlicht

Irrlichter sind die ruhelosen Seelen von im Sumpf versunkenen Helden. Sie erscheinen wie das wandernde Licht einer Fackel, mitunter auch bläulich oder, bei Tag, als ziehende Nebelschwa-den. Häufig stoßen sie ein Stöhnen oder Klage-laute aus. Irrlichter locken ihre Opfer in die Sümpfe, indem sie in Not geratene Menschen

mimen. Sobald das Opfer herangekommen ist, streifen sie blitzschnell an ihm vorbei und entziehen ihm LE. Irrlichtern ist nur mit Magie bei-zukommen.

LE 20 AT 12 PA -

RS - SP 3

MR 4 MK 30

11.3 Widernatürliche Wesenheiten

Eine größere Freveltat noch als die Belebung der Toten zu seelenlosen Nicht-Toten (welche die Necromantie lehrt) ist das Erschaffen vollständig künstlichen Lebens, welches allen göttlichen und natürlichen Gesetzen widerspricht. Bekannt und unheilig berühmt sind die Chimären, Mischwesen zwischen zwei Tieren verschiedenster Art. Den Göttern noch lästerlicher und aller Natur spottend sind jedoch die Homunculi, auch Golems oder Lehm-Männer genannt, welche allein aus Dreck und unheiliger Schwarzkunst entspringen. Sie sind oft von der Stärke eines Riesen und klobiger äußerer Form, entbehren jedoch jeglicher Geistesregung und sind so see-lenlos wie eine Puppe oder der Schmutz, aus dem sie geschaffen.

Das Auftauchen von Golems und Chimären ist das sichere Anzeichen für die Nähe eines Schwarzmagiers. Außer Magiern ist kaum ein Zauberer in der Lage, solche Wesen zu erschaf-fen - und nur ein fanatischer Forscher (wie es ein Schwarzmagier ist) wagt es, sich in solch blasphemischer Form über die göttliche Ordnung hinwegzusetzen. In vielen Gegenden wird die Anwendung dieser Zauber mit dem Scheiterhau-fen geahndet, und selbst tolerante Magierschulen sind nicht bereit, solche Kenntnisse an ihre Adep-ten weiterzugeben (viel mehr stehen Werke wie Zurbarans „Vom Leben in all seinen natürlichen und übernatürlichen Formen“ unter Verschuß). Es kann allerdings auch sein, daß ein Golem oder eine Chimäre ihren Schöpfer erschlagen hat und nun mordend durch die Lande zieht. Golems sind eigentlich friedlich, doch ihr Auftreten provoziert oft Flucht oder Kampf, daher sind sie sel-ten außerhalb der Magierlaboratorien zu finden. Freie Chimären sind im Gegensatz dazu extrem

aggressiv, unberechenbar und oft vom Wahnsinn geschüttelt. Das beste Beispiel dafür sind die Harpyien, einst als Chimären gezüchtet und als einzige solcher Wesen mit der Gabe der Fortpflanzung gesegnet.

Das Erschaffen von Golems und Chimären

Die Erschaffung von Chimären ist eine schwierige Angelegenheit: Zuerst müssen die passenden Tiere beschafft und ruhig gestellt werden, damit sie sich nicht zerfleischen, wenn sie gemeinsam im Heptagramm festgebunden werden. Angeblich muß den Tieren dann ein Elixier eingeimpft werden, welches ihren Widerstand herabsetzt und sie speziell für den Verwandlungsspruch empfänglich macht. Es funktioniert auch ohne diese Mixtur (deren Rezept verschollen ist), dann müssen jedoch folgende Zuschläge auf die Zauberprobe beachtet werden: die höhere Magieresistenz der beiden Tiere, der Größenunterschied (ein Zuschlag zwischen 1 und 3 Punkten), der Verwandtschaftsgrad der Tiere (0 bis 7 Punkte, wobei 0 etwa der Paarung Wolf-Hund und 7 zum Beispiel Mücke-Elefant entspricht) und eventuelle Zuschläge für Giftigkeit, Flugfähigkeit oder Feueratem. Alle diese Zuschläge addieren sich.

Golems sind leichter herzustellen, jedoch benötigt man den richtigen Lehm und viel frisches Holz (an einem Stück), soll die Kreatur nicht sofort wieder zerfallen. Auf Metalle, Felsgestein oder dergleichen wirkt der Zauber nicht. Zuschläge für das verwendete Material sind möglich. Die beiden Zaubersprüche sind:

Die Startwerte gelten für zauberkundige Helden, die ein Buch über das Erschaffen künstlichen Lebens gefunden haben und es insgeheim studieren. Die Zauber sind also nicht von Anfang an verfügbar.

MUTABILI HYBRIDIL

- **Forme dich, wie ich es will**

Ursprung: Gilddenmagie

Typ: Verwandlung von Lebewesen

Zauberdauer: 7 Stunden

Probe: KL/GE/KK (+ höchste MR)

Technik: Der Zaubernde muß die zu verwandelnden Lebewesen aneinander festbinden, sie in ein Heptagramm setzen, für sich selbst ein Heptagramm zeichnen, sich hineinsetzen und die Opfer der Verwandlung während der gesamten Zauberdauer mit dem Blick fixieren.

Wirkungsweise: Dieser Zauber verwandelt zwei (oder mehr) unterschiedliche Lebewesen in ein einziges. Aussehen und Fähigkeiten der Kreatur werden in Übereinstimmung mit dem Meister festgelegt.

Kosten: 45 ASP bis Hundegröße, 60 ASP für menschengroße, 100 ASP bis Pferdegröße und 150 ASP für größere Lebewesen, davon 1/30 (aufgerundet) permanente ASP.

Reichweite: 1 m

Wirkungsdauer: permanent

Startwerte der Zauberfertigkeit:

Magier -15, Druiden -18, Andere -20

STEIN WANDLE, TOTES HANDLE !

Ursprung: Borbaradianer

Typ: Beschwörung

Zauberdauer: 7 Stunden,

Probe: MU/CH/KK

Technik: Der Zauberer formt eine Gestalt aus Lehm oder Holz und setzt sich mit ihr zusammen in ein Pentagramm. Während der gesamten Zauberdauer berührt er sie am Kopf und in der Herzgegend.

Wirkungsweise: Die Formel haucht einer Lehm- oder Holzfigur Leben ein und verwandelt sie in einen Golem. Sofort nach der Erschaffung muß der Zauberer eine Stufenprobe ablegen. Mißlingt diese, so muß er die Kreatur mit einem BANNBALADIN unter seinen Willen zwingen. Mißlingt auch dieser so greift die Kreatur ihn an. Ansonsten ist der Golem dem Willen seines Erschaffers völlig unterworfen. Er kann nur einfachste Anweisungen ausführen.

Kosten: 3W20 ASP für einen kleinen Golem (etwa Kindergröße), 5W20 ASP für einen Golem in Menschengröße und 7W20 für einen maximal trollgroßen Golem; davon immer 1W6 ASP permanent

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: permanent

Startwerte der Zauberfertigkeit:

Magier -12, Druiden -15, Andere -20

Harpyie *Mensch-Tier-Chimäre*

Nichts ist widernatürlicher als eine Harpyie. Halb Frau, halb Greif und wirren Verstandes sind diese Ausgeburten der Schwarzen Magie. Ein schreckliches Ritual muß es sein, wenn die Gestalten der bemitleidenswerten Frau und des Vogels miteinander verschmolzen werden; und es bleibe dahingestellt, wer von beiden das Glück hat, bei diesem Vorgang das Leben zu lassen.

Harpyien sind von menschlicher Intelligenz, aber durch ihren wirren Verstand oft unberechenbar. Es handelt sich offenbar um eine einst geschaffene Chimärenart, die sich verselbständigt hat und erstaunlicherweise auch fortpflanzungsfähig ist. Oft begegnen sie einem Helden zunächst freundlich, um dann urplötzlich über ihn herzufallen. Ebenso kann es vorkommen, daß sie einen begonnen Kampf abbrechen und ihrem Gegner Hilfe anbieten. Da Harpyien einerseits im Kampf sehr gefährlich werden und einer Helden-Gruppe andererseits unschätzbare Dienste erweisen können, sollte man diese Kreaturen möglichst nicht von sich aus angreifen. Es ist ratsam, dem Wesen freundlich zu begegnen, aber stets wachsam zu bleiben! In den Gebirgszügen Mittel- und Südaventuriens kann man ganzen Harpyienschwärmen begegnen. Das Gekreische der Kreaturen hat dabei schon so manchem tapferen Helden das kalte Grausen über den Rücken gejagt (MU). Wenn sich eine Harpyie entschließt zu kämpfen, so greift sie meist mit den scharfen Krallen ihrer Greifenfüße an. Manchmal verschleppen die Harpyien einen Menschen auch in ihre Höhle - oft entscheiden sie sich aber auch anders und lassen ihn einfach fallen: Durch den Sturz erleidet ein Held 1W bis 5W Schadenspunkte, je nachdem aus welcher Höhe die Harpyie ihn hat fallen lassen.

MU 18
LE 40 AT 15 PA 10
RS 2 TP 1W+4
MR 10 MK 30

Mantikor *Große Mensch-Tier-Tier-Chimäre*

Mensch, Löwe und Skorpion sind in dieser widernatürlichen Kreatur vereint, dem erschreckendsten Beispiel für die Auswüchse anmaßenden, schwarzmagischen Schöpferwahns. Auf einem muskelharten Löwenkörper sitzt ein Män-

nerkopf mit großem, häßlichem Mund, der mit drei Reihen messerscharfer Zähne bewehrt ist. Statt eines Löwenschweifs wächst der Hinterleib eines Skorpions aus dem Körper der Chimäre. Zum Glück gibt es in der bekannten Welt nur einen einzigen Magier, der die Macht und die Charakterlosigkeit besitzt, ein solches Wesen zu erschaffen, so daß man ihm nur äußerst selten begegnen wird. Der Mantikor ist ein völlig unberechenbares Geschöpf. Bis weilen dominieren seine menschlichen Züge, dann ist er zu besonnenen, ja freundlichen Taten imstande. Gelegentlich wird er von der rasenden Wut eines gereizten Löwen geschüttelt; häufig aber ist er ganz und gar von der gnaden- und seelenlosen Kälte des Skorpions durchdrungen. Der Mantikor kann mit Rachen und Stachel gleichzeitig attackieren. Der Stachel verspritzt ein Lähmungsgift. Ein vom Stachel Verwundeter verliert 1 W6 Kampfrunden lang in jeder Runde 2 Punkte auf AT, PA und GE. Eine Stunde nach Ende des Kampfes steigen die Werte wieder auf den alten Stand. Der Mantikor kann sein Gift pro Kampf nur einmal einsetzen.

MU 16
LE 85 AT 16 PA 11
RS 3 TP 2W+3 (Rachen) 1W+4 (Stachel)
MR 14 MK 80

Wolfsechse *kleine Tier-Tier-Chimäre*

Diese Chimäre ist eine widernatürliche Kreuzung aus einem Griswolf und einer Panzerechse. Die äußere Gestalt entspricht der eines Wolfes, jedoch ist die Haut mit dicken graugrünen Schuppen anstatt mit Fell besetzt. Der Blick des Tieres ist echsenstarr, es besitzt eine lange, schmale Zunge und eine lang herabhängende Halswamme. Genau wie andere Echsen ist die Wolfsechse kälteempfindlich. Wer ein solches Tier zum ersten Mal erblickt, muß eine AG-Probe ablegen. Gelingt diese, so ist der Held von dem Anblick des Tieres so erschüttert, daß er eine Einbuße von 3 Punkten auf MU, AT und PA in einem eventuellen Kampf gegen die Wolfsechse erleidet.

MU 15
LE 20 AT 9 PA 6
RS 4 TP 1W+3
MR 5 MK 15

Hippogriff Tier-Tier-Chimäre

In den Salamandersteinen und der Roten Sichel soll es Kreaturen geben, die mit dem Pferde wie auch mit dem Adler verwandt scheinen. Sie sind gewandte Flieger und können wohl auch geritten werden. Sie legen Horte an auf dem Gipfel der Berge und ihre Jungen sind entweder von der Pferde-, von der Adler- oder von der Hippogriffenart.

Auch der Hippogriff stellt eine Chimäre dar, die sich, wenn auch auf besondere Weise, fortpflanzen kann. Hippogriffen sind fleischfressende Raubtiere, die von Bergziegen und ähnlichem Getier leben. Sie können in der Tat geritten werden, allerdings nur, wenn es einem Helden gelingt, ein Hippogriff-Junges zu stehlen und aufzuziehen. Ansonsten können sie wie Raubvögel behandelt werden. Sie erreichen die Größe eines Svelltaler Kaltblutpferdes und haben meist ein graues oder braunes Fell.

MU 18
LE 85 AT 13 PA 8
RS 2 TP 2W+4 (Krallen) 2W+2 (Hufe)
MR 8 MK 45
Tragkraft: 4000

Schlangemensch Mensch-Tier-Chimäre

Diese scheußliche Chimäre wurde aus einer Würgeschlange und einem Menschen erschaffen: Oberkörper, Arme und Kopf sind menschlich, während der fünf Meter lange Unterleib, der sich träge über den Boden wälzt, zu einer Schlange gehört. Auch das Aussehen der menschlichen Hälfte ist reptilhaft. Die Haut ist grünlich, die Augen weit geöffnet und im Mund ringelt sich eine gespaltene, rote Zunge. Der Schlangemensch kann mit seinen Händen gewöhnliche Waffen einsetzen, er ist jedoch weder reaktionsschnell noch besonders schlau. Für eine Chimäre wiederum ist er recht intelligent und auch selten einmal unnatürlich aggressiv. Der Schlangemensch ist immun gegen alle tierischen Gifte.

MU 12
LE 65 AT 12 PA 8
RS 2 TP je nach Waffe
MR 8 MK 40

Minotaur Mensch-Tier-Chimäre

Ein Minotaur gleicht einem etwa 2,3m großen, stark behaarten Mann mit Klauenhänden und dem Kopf eines Stiers. Er ist leicht erregbar und greift oft kopflos an. Häufig ernährt er sich vom Fleisch seiner Opfer.

MU 16
LE 92 AT 16 PA 6
RS 3 TP je nach Waffe
MR 12 MK 25

Sphinx Mensch-Tier-Chimäre

Der Sphinx ist ein riesiges Mischwesen aus Löwe und Mensch, ausgewachsen bis zu 12 m groß. Er ruht stumm und unbewegt auf seinem Felsen, die Augen starren ins Leere. Am Gang der Welt und am Schicksal der Menschen scheint er nicht interessiert. Sein Wissen aber ist unermeßlich, jedes Ereignis aus Vergangenheit und Zukunft und alle Welträtsel sind ihm vertraut. Ein Sphinx kämpft nie und ist auch nicht verletzbar. Wenn man ihn befragt, können sehr unterschiedliche Reaktionen eintreten: Manchmal schweigt er, manchmal antwortet er einfach und klar, meist jedoch sind seine Worte so rätselhaft wie er selbst und mancher Fragesteller soll schon der Melancholie oder dem Wahnsinn anheim gefallen sein.

Golem Menschengröße

Der Golem besteht aus grauem Lehm und hat annähernd menschliche Züge. Wenn man genau hinsieht, kann man sogar hin und wieder eine Regung auf seinem ansonsten starren Gesicht erkennen. Insgesamt wirkt er klobig und unbeholfen. Man könnte ihn für eine schlecht gearbeitete Statue halten, wenn er regungslos in einer Ecke steht. Golems sind immun gegen Feuer und gegen Stichwaffen.

MU 50
LE 120 AT 6 PA 2
RS 5 TP 2W+4 (Faust)
MR 20 MK 90

11.4 Untote

Die Necromantie (Lehre von den Nicht-Toten) und die Scripta der Boroni lehren uns, welcher Art die Nicht-Toten sind: Wandernde Leich und Skelett, Mumie und Wiedergänger, gar nicht zu erwähnen die schauerlichen Leichenfresser und die Vampire. Nicht-Tote sind unheilig, denn ihnen fehlt die Kraft zum Leben, weshalb sie selbige von den wahren Kreaturen rauben oder von einem üblen Schwartz-Künstler eingegeben bekommen. Alle Nicht-Toten sind gar schauerlich anzusehen und von üblem Geruch umgeben. Sogar unschuldige Tiere haben die Necromanthen schon aus Grab und Gruft gerufen, um sie zu unterwerfen. Manches Mal mag es vorkommen, daß ein Nicht-Toter sich seinem Meister entreißt und vom Haß auf alles Lebende getrieben mordend und reißend durch die Lande streift, bis sich denn ein mutiger Priester seiner erbarmt und ihn in Borons Reich zurückweist.

Untote sind Wesen, die auf widernatürliche Arten handlungsfähig bleiben, obwohl sich ihre Körper bereits in verschiedenen Stadien des Verfalls befinden und ihre Seelen längst in Borons Reich eingekehrt sein sollten. Während beschworene Untote nur in der Nähe eines mächtigen Magiers auftreten können und am nachhaltigsten dadurch bekämpft werden, daß man ihren Meister ausschaltet, führen andere Untote eine unabhängige Existenz und können überall (vorzugsweise jedoch in der Nähe von Gräften und Gebeinfeldern) auftauchen. Das Auftreten von Untoten ist immer von einer TA-Probe für die Helden begleitet, die je nach Scheußlichkeit des belebten Leichnams modifiziert wird.

Mumie

Mumien sind durch Einbalsamieren und Umwickeln mit Binden vor dem Verfall geschützt. Sie besitzen eine enorme Körperkraft und sind kaum zu vernichten. Alle Waffen richten gegen sie nur den halben Schaden (abgerundet) an und ihre hohe Magieresistenz macht sie immun gegen viele Zaubersprüche. Einzig mit Feuer oder magischen Waffen läßt sich eine Mumie wirkungsvoll bekämpfen. Ein Hieb mit einer Fackel erzeugt bei einer Mumie 2W TP, jedoch erlischt die Fackel bei einem AT-Wurf von mehr als 5. Mumien, die nicht verbrannt werden, besitzen

eine weitere grauenhafte Eigenschaft: Ihre Teile kämpfen selbständig weiter oder versuchen zumindest, den Gegner der Mumie zu behindern. Es wird sogar von zerstückelten Mumien berichtet, die sich langsam wieder zu einem Körper zusammenfügen. Wer einmal Zeuge solcher Vorgänge wird, muß bei jeder weiteren Begegnung mit einer Mumie eine TA-4 ablegen; mißlingt diese, so sucht er panikerfüllt das Weite.

MU 30
LE 35 AT 7 PA 7
RS 2 TP 1W+4
MR 15 MK 23

Leichnam

Leichname haben erst wenige Tage oder Wochen in ihrer Grabstätte gelegen und sind deshalb erst relativ wenig verwest. Trotzdem bietet ein Leichnam bereits einen so scheußlichen Anblick, daß man sich ihm nur zum Kampf stellen kann, wenn die TA mißlungen ist. Leichname benutzen im Kampf meist die bloßen Hände oder einfache Waffen. Um sie zu besiegen, muß man ihnen sämtliche „Lebenspunkte“ nehmen oder ihnen mit einer „gezielten Attacke“ den Kopf vom Rumpf trennen.

MU 30
LE 25 AT 8 PA 2
RS ? TP 1 W+2 (Hände) oder Waffe
MR 5 MK 10

Zombie

Diese Untoten sind bereits wesentlich stärker verwest als die von uns als Leichnam bezeichneten. Sie sind derart widerwärtig anzuschauen, daß für jeden Gegner eine TA-3 fällig wird. Diese Kreaturen sind so schwerfällig, daß sie sich in einer Rüstung nicht bewegen könnten und nur mit ihren Händen (oder was davon übrig ist) kämpfen. Sie gehen endgültig in Borons Reich ein, wenn ihr letzter „Lebenspunkt“ verschwunden ist - das Abschlagen des Kopfes zeigt keine besondere Wirkung. Zombies sind bekannt dafür, daß sie die scheußlichsten Krankheiten übertragen.

MU 30
LE 20 AT 7 PA 0
RS 0 TP 1 W+2
MR 10 MK 15

Skelett

Nach einiger Zeit bleiben von einem Leichnam nur noch die Knochen und von einer Rüstung die metallenen Teile übrig. Deswegen kann man Skeletten begegnen, die mit Helm und Kettenhemd bekleidet und während der Nacht kaum als Untote zu erkennen sind. Wenn man sie aber in ihrer wahren Gestalt erkennt, ist eine TA-2 fällig. Skelette können nur mit Hieb- oder Äxten wirksam bekämpft werden. Schwerer richten nur 1W+1 TP an, Stichwaffen sind völlig nutzlos.

MU 30

LE 15 AT 7 PA 7

RS ? TP je nach Waffe

MR 12 MK 18

Tierkadaver

Genau wie die Leichname von Menschen durch unglückliche Umstände (Schwarze Magie, bestimmte Sternkonstellationen) wieder aus ihren Gräbern aufstehen und umherwandeln können, so können auch Tierleichen wieder mit einem Pseudoleben besetzt werden. Besonders häufig findet sich dieses Phänomen bei Streitrössern, Bullen, Wölfen, Hunden und Raubkatzen. Sie können sowohl als Leichnam wie auch als Zombie auftreten. Um sie zu beschwören, muß ein Magier die Probe auf SKELETTARIUS+5 ablegen. Als Beispiele für solche Tierkadaver seien hier ein untotes Schlachtroß und ein untoter Bornländer-Hund aufgeführt.

Schlachttross:

MU 30

LE 40 AT 8 PA 6

RS 0 TP 2W (Hufe)

MR 8 MK 12

Hund:

MU 30

LE 12 AT 9 PA 2

RS 0 TP 1W+1

MR 6 MK 8

Draug

Ein Draug ist der bössartige Geist eines Verstorbenen, der meist in der Nähe von Hügelgräbern oder anderen verlassenen Grabstätten haust. Er haßt alles Leben. Er ist an die Umgebung seines

Grabes gebunden (einige 100 m Umkreis). Bei jedem Treffer des Draug verliert der Gegner zusätzlich zum normalen Schaden 2 LP an Lebenskraft, die ihm durch die Grabeskälte des Geistes entzogen wird. Ein Draug hat zudem die Möglichkeit, im Umkreis von 100 m Nebel zu erzeugen, um einsame Wanderer in die Irre zu leiten und zu ängstigen.

LE 30 AT 12 PA 8

RS 2 TP 1W+2

MR 12 MK 20

Garst

Garsts gehören zu den Untoten. Sie gleichen einem schwanzlosen Känguruh mit dem Kopf einer Hyäne und menschenähnlichen Armen, die mit fürchterlichen Krallen bestückt sind. Sie sind blind und orientieren sich nach Geruch und Gehör, ohne daß dies ihre Orientierung beeinträchtigt. Garsts hetzen lebende Wesen, aber auch andere Untote. Sie können keine Sonne vertragen, da diese ihnen die Haut verbrennt.

LE 23 AT 12 PA 8

RS 2 TP 2W+2

MR 17 MK 25

Ghul

Ghule sind der Schrecken eines jeden Boranangers, denn Ghule sind Leichenfresser. Sie schrecken jedoch auch nicht davor zurück, lebende Wesen anzugreifen und diese zu zerfleischen. Ghule sehen annähernd menschenähnlich aus, besitzen jedoch lange Klauenhände, einen vorspringenden Kiefer mit schrecklichen Reißzähnen und eine graugrüne Hautfarbe. Sie hausen tagsüber in Gräften oder selbstgegrabenen Höhlen, da helles Sonnenlicht für sie tödlich ist. Über ihren Ursprung ist nichts bekannt. Es handelt sich jedoch nicht um künstlich erschaffene Wesen, sondern um Kreaturen mit einem eigenen Willen. Der Biß eines Ghuls ist giftig (Stufe 15) und verursacht eine fast augenblicklich einsetzende Lähmung, die etwa 3 Stunden anhält (KK und GE je - 1 pro KR). Wer einen Ghulsbiß überlebt hat und nicht mit einem Heiltrank, einem Gegengift oder der Formel KLARUM PURUM behandelt wird, verwandelt sich mit 10% Wahrscheinlichkeit binnen drei Tagen selbst in einen Ghul. Wer einem Ghul begegnet, während die-

ser ein Gebeinfeld plündert, muß eine TA-2 ablegen.

MU 25
LE 40 AT 10 PA 9
RS 1 TP 2W+2 (Biß) 1W+4 (Klauen)
MR 15 MK 30

Wiedergänger

Bei den Wiedergängern handelt es sich ebenfalls um Wesen mit einem eigenen Willen. Dieser ist so mächtig, daß er sogar Boron zu trotzen vermag. Wiedergänger sind ehemalige Menschen, die verstorben sind und keine Ruhe finden können, da sie von einer wichtigen Aufgabe beseelt sind, deren Erfüllung ihnen zu Lebzeiten nicht gelang. Dies mag Rache an einem Feind sein, eine dringende Warnung oder ein letzter Besuch bei dem oder der Geliebten. Die Werte eines Wiedergängers entsprechen in etwa denen, die er als lebende Person besaß, jedoch sinken sie im Laufe der Zeit stetig ab. Wenn sie nicht mehr in der Lage sind, sich fortzubewegen oder sich mit Menschen zu verständigen, verwandeln sie sich in eine Gefesselte Seele.

Die Werte entsprechen denen des Menschen, aus dem der Wiedergänger entstanden ist.
MR 20 MK unterschiedlich

Vampir

Ebenfalls keine Untoten im Sinne der Nekromantie sind die Vampire, die in verschiedensten Erscheinungsformen auftreten können. Häufig sind es spindeldünne, leichenblasse Menschen mit irgendwie leeren Augen. Alle Vampire beziehen ihre Lebenskraft aus dem Blut lebender Wesen, vorzugsweise aus dem von Menschen. Ihre Eckzähne sind meist verlängert, um tiefe Wunden zu schlagen. Sie treten nur nachts auf, da sie bei Tageslicht zu Staub zerfallen. Sie sind in der Lage, alle bekannten Waffen zu benutzen, tun dies jedoch meistens, um ihre Opfer kampfunfähig zu machen und dann ihr Blut zu trinken. Sie können mit geweihten Symbolen des Praios eingeschüchtert werden. Wenn ihre LE auf 0 fällt, versinken sie in eine W20 SR dauernde Bewußtlosigkeit, aus der sie voll regeneriert wieder erwachen. Endgültig töten kann man einen Vampir nur, wenn man ihm einen Holzpflöck durch sein Herz treibt.

MU 12
LE 20 AT 15 PA 8
RS 1 SP 2W (Biß) oder Waffe
MR 20 MK 25

Dämonen

Die Beschreibungen der Niederen und der Gehörnten Dämonen finden sich im Zauberbuch, hier lediglich die der Hilfdämonen. Sie sind Lebewesen aus einer anderen Sphäre, die in Doriath in mannigfacher Gestalt und mit den verschiedensten Fähigkeiten auftreten. Sie sind gegen gewöhnliche Waffen fast unempfindlich und können meist nur mit Magie wirkungsvoll bekämpft werden. Sinkt ihre „LE“ auf Null, so bedeutet das nicht etwa ihren Tod, sondern lediglich ihre Heimkehr in die eigene Sphäre. Langer Kontakt mit einem Dämon oder seinen Gegenständen führt zu Lähmung und Krankheit, Waffen und Rüstungen werden brüchig.

Coluscar

Kundschafter von Katzengröße mit Flügeln

LE 18 AT 9 PA 4
RS TP 1W+1
MR 20 MK 25

Dunebrast

Dunkler Kämpfer mit den Eigenschaften eines Berserkers, jede direkte Berührung raubt KK. Zudem kann er ein schnellwirkendes Lähmungsgift einsetzen.

LE 38 AT 12 PA 10
RS TP 1W+5
MR 21 MK 32

Kaligin

hochintelligentes geschupptes Wesen, stellt seinen Gegnern tückische Fallen.

LE 60 AT 14 PA 14
RS TP 1W+2
MR 38 MK 24

Truscan

Wächterdämon, befolgt Befehle wortgetreu. Seine Vorderbeine sind lanzenähnlich verlängert.

LE 42 AT 18 PA 20
RS TP 3W-1
MR 12 MK 35