



Der andere Weg nach Kuz Alhadur

- Eine Abenteuerergänzung von Alexander Huiskes -

copyright © 2007 by Verlag für F&SF-Spiele

Im Abenteuer *Das Land, das nicht sein darf* müssen die Abenteurer die vergessene ehemalige Zwergenmetropole Kuz Alhadur finden. Dort wird der längere, „vernünftige“ Weg beschrieben, der solange wie möglich durch von Menschen besiedelte und weitgehend sichere Gefilde führt. Wer aber schon immer den berühmten Racudin, den Mythenwald, besuchen wollte, und das auch noch im Winter, für den bietet dieser Beitrag den passenden Reiseführer.

Natürlich muss der Spielleiter den Abenteurern einen Grund geben, warum sie nicht den zwar etwas längeren, aber bequemeren und deutlich ungefährlicheren Weg nach Ugolgorod nehmen sollen. Nun, sie kennen den Weg nach Kuz Alhadur nicht, und ihr einziger Führer ist der eigensinnige *Sehende Schlüssel*, der unbedingt den geradlinigen und kürzesten Weg nehmen will. Er kann so stur sein, dass er sich weigert, den Abenteurern weitere Hinweise zu geben, wenn sie es wagen, von der von ihm gewählten Route abzuweichen. Damit macht er (und vielleicht der Spielleiter) sich unbeliebt, aber den Spielern bleibt nichts anderes übrig, darauf einzugehen, wenn sie ihr Ziel erreichen wollen.

Durch die Schwarzen Wälder

„Sind die Wahlmöglichkeiten auch noch so mies, so kannst du doch immer noch weise wählen.“

- Myxxel Ban'Dor -

Abkürzung des Reisewegs

Die Abenteurer tun natürlich gut daran, sich Gedanken darüber zu machen, wie sie Kuz Alhadur finden sollen. Sollten sie dabei an Hilfe durch die Naturgeister des Karmodin denken, fangen diese an, sich zu beraten - sieben volle Tage lang! Am siebenten Tag schließlich führt ein Moosweibchen die Abenteurer wortlos zu einer Lichtung. Hier steht eine Gruppe kleiner Bäume mit weißer Rinde und - trotz des Winters - flammendroten Blättern, die einen runenbedeckten Stein umrahmen.

„Dies sind die Brischka“, erklärt das Moosweibchen, und es scheint fast, als bewegten sich die Moospolster auf der borkigen Haut erschauernd hin und her. „Aber ich führe euch nicht guten Gewissens hierher. Wenn ihr zwischen sie tretet und den Karaneikorol in ihrer Mitte berührt, werden sie euch an einen Ort weiter im Norden versetzen, von dem aus es nicht mehr weit ist bis in die baumlose Wildnis. Doch ich warne euch: Jener andere Ort liegt inmitten des Gebiets der Mondesbleichen im Racudin, dem finsternen Gegenstück zu unserem Reich hier. Dort ist es nicht geheuer, und wenn ihr nicht allzu verzweifelt seid, geht nicht dorthin, denn nichts Gutes erwächst aus dem Reich der Mondesbleichen.“ Spricht's und ist verschwunden.

Das Moosweibchen hat mit dieser kurzen Ansprache versucht, die Abenteurer vor dem Racudin und seinen Bewohnern, den Schwarzalben (Mondesbleiche), zu warnen, denn im Herzen des schwarzalbischen Gebietes des Racudin (s. unten) landen die Abenteurer, wenn sie die Brischka benutzen. Die Empfehlung der Waldhüterin lautet, den Weg mit den Mitteln der Sterblichen zu beschreiten, denn der führt sie nur durch die weniger gefährlichen Randbereiche dieses dunklen Forstes.

Sollten die Abenteurer dem Rat des Moosweibchens nicht folgen und die Abkürzung nehmen, muss der Spielleiter die Episode »Die Bank des Moraviseda« in den Racudin verlegen.

Erster Halt: Warogast

Der Weg nach Norden führt die Abenteurer geradewegs über Warogast gen Ugolgorod und durch die schwarzen Wälder Moravods. Warogast mag den Abenteurern noch von einer Stippvisite in Erinnerung sein (s. *Weißer Wolf und Seelenfresser*), und bis hierhin ist der Weg auch verhältnismäßig sicher und unschwer zu verfehlen: Der breite **Welikjasweg** (Weg des Großfürsten) verbindet die beiden großen Städte untereinander und sorgt für einen regen Handelsverkehr. Auch wenn Warogasts Kjagin (Fürst) **Dobromil Stojatschin** es niemals zugeben würde, wäre seine Stadt ohne den Handel mit Geltin schon längst in Bedeutungslosigkeit versun-



ken. Es ist nicht sehr wahrscheinlich, dass der Gruppe auf diesem Weg etwas zustößt - zumindest nicht in geplanter Form. Es steht dem Spielleiter aber frei, Begegnungen stattfinden zu lassen, die der Jahreszeit, dem Abenteuer oder der Gruppe angemessen sind.

Reisedauer: Der Weg von Geltin nach Warogast (ca. 320 km Straßenkilometer) dauert etwa acht Tage (zu Fuß) bzw. drei Tage (zu Pferd), sofern nichts dazwischenkommt und kein starkes Schneetreiben einsetzt.

Gen Norden

Selbst intensive Nachforschungen in Geltin und die Mithilfe der dortigen Zwergengemeinde haben keinen Hinweis geliefert, wo genau in den Weißen Bergen, den Belogora, das Ziel der Reise liegt - nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, dass Kuz Alhadur vor mehr als 2500 Jahren untergegangen ist. Mit dem *Sehenden Schlüssel* haben die Abenteurer allerdings ein sprechendes Artefakt, das ihnen den Weg weisen kann und will. Allerdings folgt er immer der direkten Route, d.h. dem unsichtbaren Silberfaden, der ihm mit dem Ziel verbindet, und dieser Weg führt durch den Racudin. Von Warogast aus geht es daher in etwa in Richtung Nordnordost. Anfangs können die Abenteurer noch kleinen Straßen folgen, die Warogast und verschiedene Marktflecken in der Umgebung verbinden. Sobald sie in die Nähe des Racudin gelangen, müssen sie sich an schneebedeckte Waldpfade halten, auf denen Reiter nur im Schrittempo vorankommen.

Reisedauer: Die Reise von Warogast nach Ugolgorod (ca. 600 km entlang der gekrümmten Pfade) dauert auf diesem Weg etwa 21 Tage (zu Fuß) bzw. 13 Tage (zu Pferd).

Baumhirten

Obwohl der Weg immer recht gut erkennbar bleibt, ist die Reise durch die Wildnis sehr anstrengend und zehrt an den Kräften. Sind die Abenteurer länger als sechs Stunden am Stück unterwegs (die obigen Angaben zur Reisedauer gehen von 8 Stunden Fußmarsch aus), verliert jeder von ihnen **2 AP** pro zusätzlicher Stunde. Kommen die Gefährten auf den Gedanken, nachts ein Feuer zu entfachen, bekommen sie es schon sehr bald mit einem ungemein großen und alten **Baumhirten** zu tun, der jedweden Waldfrevel ahnden wird, aber durchaus mit sich reden lässt: Versprechen die Abenteurer, kein Feuer zu entzünden und keinerlei Holz des Waldes zu verwenden, lässt er wieder von ihnen ab. *Gesang des Unendlichen Waldes* ist so alt, dass er fast schon als „verborkt“

zu bezeichnen ist (in der Ausdrucksweise eines Baumhirten gesprochen). Er sieht alles Holz als Teil des „Unendlichen Waldes“, sogar abgestorbenes Holz, das andere Baumhirten sicherlich zum Feuermachen freigeben würden, wenn entsprechende Sicherungsmaßnahmen getroffen werden. *Gesang des Unendlichen Waldes* lässt in diesem Punkt aber nicht mit sich reden. Gerät er in ernsthafte Gefahr, kann er binnen weniger Runden **1W6** weitere - jüngere - Baumhirten zu Hilfe rufen. Glücklicherweise ist er sehr rasch zu beschwichtigen und legt es nicht darauf an, jemanden zu töten, wenn dieser ihn nicht dazu zwingt; dann jedoch tut er es ohne jegliche Skrupel. Der Baumhirte kann vom Spielleiter auch verwendet werden, um nach erfolgter Beschwichtigung im Verlauf eines kleinen Gesprächs Prophezeiungen oder hilfreiche Auskünfte an die Spieler weiterzugeben, sollte ihm dies notwendig erscheinen.

Gesang des Unendlichen Waldes (Naturgeist, Grad 14)

35 LP, 110 AP - VR - St 200, Gw 20, B 12

Angriff: Fausthieb+13 (3W6+4), Werfen+13 (Felsen oder Baumstamm: 3W6; Mensch: 1W6+3); Raufen+11 (1W6+7) - *Ergreifen* - ABWEHR+17, RESISTENZ+*/21/16

Bes.: immun gegen Geisteszauber; empfindlich gegen Kaltes Eisen
»**Zaubern+15:**« *Baum, Baumkämpfer, Pflanzenfessel, Wandeln wie der Wind*

Baumhirte (Naturgeist, Grad 10)

26 LP, 65 AP - PR - St 170, Gw 40, B 24

Angriff: Fausthieb+11 (3W6+2), Werfen+11 (Felsen oder Baumstamm: 3W6; Mensch: 1W6+3); Raufen+10 (1W6+5) - *Ergreifen* - ABWEHR+16, RESISTENZ+*/19/15

Bes.: immun gegen Geisteszauber; empfindlich gegen Kaltes Eisen
»**Zaubern+15:**« *Baum, Baumkämpfer, Pflanzenfessel, Wandeln wie der Wind*

Sobald die Abenteurer die Umgebung von Warogast hinter sich gelassen haben, finden sich längs des Weges nur noch selten gute Lagerplätze. Gasthäuser gibt es hier keine mehr, und die Höfe der Waldbauern und die Hütten der Köhler liegen versteckt abseits der Wege und sind nur mit viel Glück aufzuspüren - vielleicht sieht ein Abenteurer nach Einbruch der Dunkelheit in der Ferne ein Licht, wenn der Spielleiter ihnen doch einmal eine angenehme Nachtruhe gönnen will. Im Freien sind längere Ruhepausen durch die Kälte und den häufigen Schneefall nicht sonderlich erholsam. Dies hat zur Folge, dass die Abenteurer höchstens 4 AP und keinerlei LP durch Schlaf regenerieren; außerdem wird für jeden, der einschläft, mit **1W6** gewürfelt: Bei einer **1** verliert er sogar **2 AP** durch die Kälte und die Strapazen der Reise.

Sobald die Abenteurer sich dem Racudin nähern, haben sie keine Chance mehr, auf menschliche Behausungen zu stoßen. Der geradeaus führende Weg wird zusehends schmaler, bis er nur noch ca. 1,50 m breit ist. Zugleich wird der Wald



dunkler und fremdartiger, obwohl zunächst nichts anderes stattfindet als ein Wechsel der Baumarten: Vom Mischwald aller Baumarten gerät man nun in einen Bereich, in dem Kiefern und Buchen dominieren. Ein erfolgreicher **EW+4:Zauberkunde** und ein erfolgreicher **EW+4:Sagenkunde** (beide von der gleichen Person) bringt bereits jetzt jemanden auf den Gedanken, dass man sich hier dem **Racudin** nähert, dem „Mythenwald“. Er erhält dann die allgemeinen Informationen über den Mythenwald, die den Gelehrten bekannt sind (s. umrandeten Text). Sobald die Abenteurer in den Bereich der ersten Oldrywen geraten, dürfen die Würfe wiederholt werden, aber jeweils mit **+8** statt **+4**.

Die Oldrywen des Racudin

Die **Oldrywe** ist eine Baumart, die ausschließlich im Racudin gedeiht. Es handelt sich um gigantische Nadelbäume von 10-15 m Umfang und bis zu 160 m Höhe. Ihre mächtigen Äste sind vielfach ineinander verflochten und bilden auf diese Weise eine Reihe von Laufstegen, ja stellenweise sogar ganze Ebenen hoch über dem Waldboden. Nicht nur eine Vielzahl von Pilzen (in den untersten Ebenen), sondern auch viele kleinere Pflanzen wachsen auf diesen Ästen (in allen Ebenen). Nur in den obersten Ebenen findet man die Oldrywenfrüchte: harte, unterarm lange Zapfen, deren Schuppen mit Dornen bewehrt sind und deren Genuss absolut tödlich ist.

Vielen Oldrywen wohnen **Baumseelen** inne, und zwar eine besonders unnahbare, wenn auch nicht unbedingt böse Art dieser Naturgeister, die sich nur höchst selten zeigt. Leider gilt dies nicht für abgestorbene Oldrywen, auf die man im Racudin pro Stunde zu 5% stößt: Solche Oldrywen sind nämlich die Heimstatt böser Baumseelen, der **Fynraug**, die ähnlich wie ein Draug in Erscheinung treten, sobald jemand dem toten Baum näher als 30 m kommt. Ein Fynraug kann sich nicht weiter als 200 m von seiner Oldrywe wegbewegen, dafür aber alle Größen bis zu 10 m annehmen - und er reagiert ausgesprochen böseartig.

Aus den Samen der **Oldrywenzapfen** kann ein besonders tödliches Gift hergestellt werden. Außerdem wachsen an den meisten Oldrywen **Swarak-Flechten**, die Wärme (Sonnenstrahlen, Berührung warmblütiger Lebewesen) speichern und als schwaches Licht absondern; im Winter leuchten sie grün, im Sommer gelb.

Dass Oldrywen ausschließlich im Racudin gedeihen, hängt ursächlich mit der über Jahrtausende wirkenden Ausstrahlung des *Sehenden Schlüssels* zusammen. Die Schwarzalben des Racudin nennen das Gift der Oldrywenzapfen Hytraxx; es richtet insgesamt 4W6 schweren Schaden an, (jeweils 1W6 pro Minute nach dem Treffer). Die Schwarzalben nutzen auch die Eigenart der Swarak-Flechte, um sich zu orientieren und die Jagd zu erleichtern.

Im Racudin

Der Racudin und seine Bewohner werden teilweise im GILDENBRIEF 42 beschrieben; dieser Text bildet die Grundlage für einen Teil der hier aufgeführten Informationen.

Der Racudin ist der an die Belogora angrenzende Teil des moravischen Waldes und gehört zu dem Gebiet, das die Schwarzalben der Belogora, die *Verborgenen* (s. BEST, S. 213f), als ihren Herrschaftsbereich beanspruchen. Dieser finstere Forst ist ein pervertierter Teil des uralten Zauberwaldes, der einst weite Teile Moravods bedeckt und von dem heute neben dem Racudin nur noch der wieder aufgetauchte Karmodin übrig ist. Nur Narren oder Verzweifelte wagen sich in den Racudin, heißt es, und wenn sie es tun, versuchen sie, ihn so schnell als möglich zu durchqueren. Im Racudin befinden sich die Geburtsstätten von allerlei bösen Wesen, und nur dort, wo das Sonnenlicht noch hinreicht, kann man verhältnismäßig sicher vor den Monstrositäten dieses Waldes sein. Niemand geht gern durch den Racudin, denn dies ist die Heimat des Schattens und der Dunkelheit, wenn seine Magie auch längst nicht so stark wie die des Karmodin ist.

Plötzlich beginnt direkt vor euch eine hölzerne Wand grünlich zu leuchten. Für einen Moment steht ihr wie erstarrt da, bis ihr begreift, was ihr da vor euch seht: Ihr steht vor einem riesigen Baumstamm. Er mag wohl 100 Meter in die Höhe reichen und gut und gerne 10 Meter Durchmesser. Im ersten Augenblick hat er wie eine Wand gewirkt, und das, was da leuchtet, ist nichts anderes als eine Flechtenart. Einen solchen Baum habt ihr noch niemals gesehen, höchstens in Legenden davon gehört.

Mit einem **EW:Zauberkunde** oder **EW-2:Pflanzenkunde** (Moraven jeweils mit +6) identifiziert man diese Bäume als **Oldrywen**. Berührt man die **Flechten**, fühlen sie sich zu jeder Jahreszeit eisig kalt an, da sie dem Körper Wärme entziehen. Nach jeder vollen Minute Kontakt mit den Pflanzen verliert man 1 AP, nach jeweils vollen 10 Minuten zusätzlich 1 LP.

Geht die Gruppe weiter, tritt sie in die schattigen Bodenregionen des eigentlichen Racudin ein. Die Äste und der übrige Bewuchs verhindern (zusammen mit Tonnen von Schnee) sehr wirkungsvoll, dass es hier unten jemals richtig hell wird.

Dunkel sind die Pfade durch den Racudin. Der Weg verliert sich in der dämmrigen Düsternis, nur selten dringt ein Geräusch oder mehr Licht als ein paar zerfaserte Strah-



len hier hinunter. Zwischen kleinen, schmutziggrauen Tümpeln, Morasten und spärlichen, farnbestandenen Lichtungen, ragen die gigantischen Nadelbaumriesen empor.

Wem nun ein **EW:Sagenkunde** gelingt, der erinnert sich auch an die Geschichten über diesen Wald - meist solche von Wanderern, die nie zurückkehrten. All diesen Geschichten gemein ist, dass den Racudin etliche Kreaturen von riesenhafter Größe bevölkern sollen. Man spricht beispielsweise von bis zu 50 m durchmessenden Ameisenhaufen der Roten Riesenameisen, von Riesenkäfern, Riesenspinnen oder einem gigantischen blutsaugenden Nachtfalter. Neben diesen Tieren wachsen im Racudin viele ungewöhnliche, seltene, meist giftige Pflanzen und mannshohe Pilze, viele mit merkwürdigen magischen Wirkungen. Vielleicht sollte man trotz des vermeintlich kürzesten Weges doch lieber umkehren?

Im ständigen Zwilicht, das am Boden des Waldes herrscht, verrotten langsam die abgeworfenen, mit Flechten verkrusteten, niederen Zweige der Baumriesen. Bis hier herunter dringen weder Sonne noch Schnee, und irgendein Naturphänomen sorgt dafür, dass es hier unten warm und stickig ist: Warme Kleidung, so segensreich sie anderswo derzeit sein mag, ist im Racudin fehl am Platz. Fast scheint es, als sei man in eine zeitlose Welt eingetreten, aber diese Welt entfaltet keineswegs den Zauber der Feenwelt, wie man ihn im Karmodin spüren kann. Nein, der Zauber dieser Welt ist düster, morbide und von tödlicher, bleicher Schönheit. So etwas haben die Abenteurer bisher erst ein einziges Mal in vergleichbarer Intensität erfahren - im *Wald des ewigen Nebels*, im „Bezirk“ von Dunkelheim (siehe *Die Haut des Bruders*). Doch dieser Wald hier ist irgendwie *anders*. Der Spielleiter sollte bei der Beschreibung des Racudin eine bedrohliche und zugleich unheimliche Atmosphäre vermitteln, in der die scheinbare Realität jederzeit in blanken Horror umschlagen kann.

Die Welt der vielen Ebenen

Die kräftigen, weit ausladenden Äste der Oldrywen erlauben es zahlreichen Waldbewohnern, sich auf ihnen rasch und spurlos fortzubewegen. So können größere Strecken durch den Wald zurückgelegt werden, ohne jemals den Boden betreten zu müssen, geschweige denn, ihn zu Gesicht zu bekommen. Und das ist nicht zu verachten, denn in der Düsternis am Boden kann es - wie die Abenteurer wohl schon bemerken werden - sehr gefährlich sein. Da liegt es nahe zu vermuten, dass die Gefährten sich irgendwann mit dem Gedanken tragen, eine oder mehrere Etagen höher zu reisen,

weil dies sicherer sein könnte als auf dem Erdboden mit seinen mörderischen Bewohnern. In der weiteren Beschreibung finden sich darum sowohl Angaben zum Racudin allgemein (Bodenbereich) als auch zu den oberen Bereichen der Oldrywen ab etwa 7 m Höhe, in der meist die Äste beginnen, bis hin zum Wipfelbereich - sollte sich tatsächlich jemand so hoch hinauf wagen.

Um den jeweils nächsthöheren oder -niedrigeren tragfähigen Oldrywenzweig zu erreichen, ist ein einfacher **EW:Klettern** notwendig. Um sich auf den Ästen fortzubewegen, werden regelmäßig **EW:Balancieren** und/oder **EW:Klettern** erforderlich - gerade so viele, dass die Abenteurer ins Schwitzen geraten. Solange sie sich relativ weit unten aufhalten, sind die Äste noch so breit, dass sie unter normalen Umständen gefahrlos darauf laufen können. Die Fortbewegung wird umso schwieriger, je höher sie sich in die Oldrywen begeben, wobei ein langsames Gehen Zuschlüge auf alle Erfolgswürfe ergeben sollte (+1 je 4 Punkte verringerter Bewegungsweite). Das Gewirr der Äste ist wie ein ständiges Auf und Ab, und wenn man vorwärts kommen will, muss man häufig die Ebene wechseln; eine längere, gerade „ebenastige“ Strecke gibt es nicht.

Pflanzen im Bodenbereich

Wenn man sich nicht auf das Leuchten der Swarak-Flechten verlässt, ist es so düster im Racudin, dass man ohne zusätzliche Beleuchtung kaum 10 Meter weit sehen kann (Elfen und Menschen mit *Nachtsicht* haben dagegen keine Probleme; allerdings ist die Sichtlinie in allen Richtungen nach spätestens 100 m durch Baumstämme blockiert). Zwischen den riesigen Oldrywen und anderen, weitaus kleineren Bäumen, die in diesem bizarren Riesenswald fast wie Spielzeug wirken, wachsen schattenliebende Gräser, Farne, Pilze und besonders angepasste Sträucher. Die Farne hier sind riesengroß - ein einzelnes Farnbüschel ist höher, als ein ausgewachsener Mann seine Hand strecken kann -, und die übrige Flora wirkt mindestens ebenso fremdartig: Viele Büsche haben lange, böse aussehende Dornen, von deren Spitzen eine klare Flüssigkeit tropft; ihre Blätter sind lanzettförmig, hart und scharfkantig, fast so, als ob sie das Leben abwehren wollten.

Die Dornenflüssigkeit der älteren **Büschel** (an den dunkelgrünen Blättern zu erkennen) ist eine sehr starke **Säure** (3W6 Schadenspunkte an jedem Material außer an Kaltem Eisen, magischen Gegenständen oder schwarzalbischem Produkten). Dagegen ist die Dornenflüssigkeit der jüngeren Büschel (mit bleichen Blättern) zwar sehr scharf, wenn man sie kostet, und löst im Magen ein wahres Feuerwerk aus, tötet aber zu-



verlässig und augenblicklich **jeden Krankheitskeim** im Körper ab - und jede Pilzspore. Leider ist dieses Allheilmittel nur von sehr begrenzter Haltbarkeit und verliert innerhalb weniger Stunden seine Wirkung.

Letzteres könnte für die Abenteurer lebenswichtig werden, denn im Racudin gedeiht eine vielfältige Pilzflora. Treten die Gefährten versehentlich oder absichtlich in solche **Pilzkolonien**, explodieren diese mit einem trockenen „*Plopp!*“ zu Wolken schimmernden Staubes: Pilzsporen. Wenn die Abenteurer nicht darauf achten, möglichst keinerlei Pilze zu berühren (was ihre Bewegungsweite auf B10 senkt), kommt es alle 30-60 Minuten zu einer solchen Pilzexplosion. Bei jeder solchen Explosion wird mit 1W20 gewürfelt, um die Auswirkungen festzustellen:

1W20	Farbe/Erscheinungsform	Wirkung
1	weiße Schwaden	Betäubungsgift; setzt die Reflexe drastisch herab (-4 auf alle EW für 1W6 Stunden bzw. für 1 Stunde, wenn PW:Gift gelingt) und reizt für 1W6 Minuten zum Lachen (wie <i>Lachsatz</i>)
2-4	violett	wie <i>Brechsatz</i>
5-6	blaugrün	wie <i>Durstsatz</i>
7-8	weißlich-blau	wie <i>Hungersatz</i>
9-10	rötlich	wie <i>Niessatz</i>
11	silbrig schimmernd	wie <i>Tränensatz</i>
12	bläulich	wie <i>Lallsatz</i>
13-14	goldschimmernd	wie <i>Fiebersatz</i>
15-17	grauschwarz	wie <i>Fliegensatz</i>
18	grünlich	wie <i>Jucksatz</i>
19	rauchig	wie <i>Schlafsatz</i>
20	weiße Schwaden	hochwirksames Kontaktgift wie <i>Todeshauch</i>

Achten die Abenteurer ausdrücklich darauf, können sie feststellen, dass die „Lachsporen“ (1) ausschließlich von karmesinroten, länglichen Pilzen abgesondert werden, während die „Todessporen“ (20) von unscheinbaren, fingernagelgroßen, braunen Pilzen stammen. Alle Pilzsporen riechen dumpf und muffig, wenn man sie einatmet, und einige von ihnen phosphoreszieren sogar ein wenig.

Neben ihren Einzelwirkungen besteht bei einem Ergebnis von 2-19 immer eine 5%-Chance, dass ein **Parasitenpilz** unter den getroffenen Pilzen war und einige Sporen eingeatmet werden. Diese vermehren sich in der Lunge warmblütiger Lebewesen rasend schnell. Nach einem halben Tag leidet der Befallene unter einem unerklärlichen Gefühl der Beklemmung im ganzen Brustraum, kann aber nichts dagegen tun. Einen weiteren halben Tag später beginnen die Pilze, die Luftröhre zu verstopfen. Nachdem der Erkrankte zunächst lediglich Atembeschwerden hatte, beginnt er nun

zu röcheln und verliert jede Minute 1 LP und 1 AP; wenn er 0 LP erreicht hat, die Augen verdreht und leblos umfällt, kann man auch schon die blaukappigen Pilze aus seinem Mund wachsen sehen und hat noch sechs Minuten, um etwas dagegen zu unternehmen, dass er stirbt.

Bannen von Zauberwerk und *Austreibung des Bösen* helfen nicht, *Heilen von Krankheit* oder *Allheilung* dagegen schon, allerdings mit -6 auf den EW:Zaubern. Jeder Schwarzalb und jedes Lebewesen des Racudin kennt aber ein Gegenmittel - und wenn die Abenteurer aufpassen, können sie vor dem entsetzlichen Ende ihres Kameraden ein- oder mehrmals beobachten, wie ein Tier ähnliche Symptome zeigt und was es dagegen tut: die Dornen der jüngeren, bleichblättrigen Büsche ablecken. Dies ist das einzige natürliche Mittel, das die Pilzinfektion aufhalten kann. Die entsprechenden Rückschlüsse müssen die Abenteurer freilich noch selber ziehen.

Wesen im Bodenbereich

Zwar gibt es auch normale Tiere im Bodenbereich des Racudin, wie man sie in jedem Wald treffen kann, doch diese Tiere sind krank, ängstlich und auf merkwürdige Weise verdorben durch die Aura des düsteren Waldes. Sie sind nicht direkt gefährlich, aber jeden, der sie sieht, befällt instinktiv Abscheu. Außer solchen widerwärtigen, aber im Grunde ungefährlichen Begegnungen, die der Spielleiter nach Belieben ein-

streuen kann, gibt es noch eine Reihe weitaus gefährlicherer Bewohner des Erdbodens: Neben den **beseelten Oldrywen** und den **bösartigen Fynraug** bietet der Racudin verschiedenen **Spinnen** sowie **Dunkelwölfen** und **Höhlenhunden** eine Heimat.

Pflanzen und andere Wesen zwischen den Ästen und über den Wipfeln

In den unteren Bereichen der Baumebenen (bis in eine Höhe von 50 m) wachsen bleiche, hässliche Schmarotzerpflanzen. In den mittleren Bereichen (50-100 m) hingegen ist es relativ sicher, abgesehen von gelegentlich vorüber fliegenden, sehr aufmerksamen **Dorngleitern**, die manchmal auch von Schwarzalben geritten werden. Schlingpflanzen wachsen und wuchern in vielen Ebenen der Oldrywen. Dabei gibt es sehr



viele verschiedene Sorten, von denen die meisten harmlos sind - sieht man davon ab, dass sie manches Mal festen Boden vorgaukeln, wo unter ihnen nur leere Luft ist. Aber es gibt auch einige, die äußerst unangenehme Eigenschaften haben, zum Beispiel die Krankheiten übertragende **Tarnkappenzecke**. In den oberen Regionen (100 und mehr Meter) lauern wilde **Dorngleiter** und anderes unheimliche Gertier.

Begegnungen im Racudin

Einmal pro halbem Tag im Racudin wird mit **1W10** gewürfelt, um die Art einer möglichen Begegnung in der entsprechenden Spalte der nachfolgenden Tabelle festzustellen; außerdem wird mit 1W10 bei jedem längeren **lauten Geräusch**, das die Abenteurer verursachen (lautstarke Diskussionen, Kämpfe etc.) unter dem jeweiligen Zusatzereignis gewürfelt, um festzustellen, ob noch andere Wesen durch den Lärm angelockt werden.

Baumläuferin (Spinnentier, Grad 1)

7 LP, 11 AP - OR - St 15, Gw 80, B18

Angriff: Klebfaden+7 (bei schwerem Treffer *festhalten*), Biss+7 (1W6-1); Raufen+6 (1W6-4) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12/10

Baumläuferinnen greifen nur an, wenn sie deutlich in der Überzahl sind.

Dorngleiter (Landrochen, Grad 6)

15 LP, 28 AP - LR - St 100, Gw 60, B20

Angriff: Umhüllen+9 (1W6 AP) oder Schwanzschlag+9 (2W6-2); Raufen+8 (1W6) - *Ersticken* - ABWEHR+14, RESISTENZ+13/15/13

Bes: feuerempfindlich; *Riechen*+10, Wärmegespür

Dorngleiter (s. BEST, S. 181) werden von den Schwarzalben des Racudin (s. unten) als Reittiere benutzt. Ihre Reiter steuern sie mittels Klopfzeichen sowie einem Paar silberner Nadeln, die sie zu Beginn des Fluges an bestimmte Stelle des Landrochenkörpers stecken und je nach Fluganweisung tiefer drücken, herumdrehen usw.

Dunkelwolf (Wolf, Grad 3)

14 LP, 18 AP - LR - MW+19 - St 60, Gw 60, B30

Angriff: Biss+8 (1W6+1); Raufen+6 (1W6-2) - *Kehlbiss* - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11

Bes: *Kampftaktik*+10

Dunkelwölfe (s. BEST, S. 359) beherrschen den Erdboden des Racudin allein durch ihre schiere Anzahl. Innerhalb des Racudin ist jeder Versuch, mittels *Tiersprache* mit ihnen zu kommunizieren oder sie mittels *Zähmen* oder *Macht über die belebte Natur* zu bändigen, zum Scheitern verurteilt: Jeder Zauberer, der dies versucht und kein schwarzer Hexer oder Finstermagier ist, erleidet für 1W6 Minuten die Auswirkungen des Zaubers *Wahnsinn* - normalerweise Zeit genug für diese Bestien, den Zauberer zu zerreißen. Dunkelwölfe spüren auf 1 km die Nähe eines **Schwarzwolfzahnes** (s. *Weißer Wolf und Seelenfresser*) und suchen dessen Träger, um ihn zu vernichten.

1W10	1-2	3	4-5	6	7-8	9-10
Erdboden Zusatzer.	nichts nichts	beseelte Oldrywe Wolffspinne	Wolffspinne SIE	Fynraug 1W6 Dunkelwölfe	1W6 Dunkelwölfe 1W6 Dunkelwölfe	2W6 Höhlenhunde nichts
Untere Äste Zusatzer.	nichts nichts	4W6 Baumläuferinnen nichts	1 Schwarzseele DG&S	1W6 Schwarzseele DG&S	1W6 Schwarzseele 1W6 Schwarzseele	nichts nichts
Obere Äste Zusatzer.	nichts nichts	Tarnkappenzecke 1W6 Schwarzseele	1W3 Dorngleiter DG&S	DG&S nichts	Tarnkappenzecke nichts	nichts nichts
Baumwipfel	nichts	1W6 Schwarzseele	DG&S	1W6 Schwarzseele	1 Dorngleiter	nichts

DG&S = Dorngleiter mit Schwarzalb



Die Anzahl der Wölfe bei einer Zufallsbegegnung verdoppelt sich für jeden Abenteurer mit einem Schwarzwolfzahn.

Fynraug (Naturgeist, Grad 8)

* LP, 40 AP - *R - St *, Gw 70, B20

Angriff: Berührung+10 (1W6 AP & bei schwerem Treffer *Verdorren*) - ABWEHR+15, RESISTENZ+*/17/17

Bes: nur mit magischen Waffen zu verletzen; immateriell

»**Zaubern+20:**« *Verdorren*

(s. unten)

Höhlenhund (Hund, Grad 1)

8 LP, 10 AP - TR - MW+18 - St 50, Gw 70, B30

Angriff: Biss+7 (1W6); Raufen+6 (1W6-4) - *Kehlbiss*, *Raserei* - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12/10

Bes: *Hören+15*, *Riechen+19*, *Spurenlesen+19* (Riechen), Ultraschallsonar, fast blind, *Geländelauf+15*

(s. unten)

Oldrywenseele (Naturgeist, Grad 11)

* LP, 60 AP - *R - St *, Gw 50, B24

Angriff: keiner - ABWEHR+16, RESISTENZ+*/18/18

Bes: nur mit magischen Waffen zu verletzen; immateriell; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten)

»**Zaubern+18:**« *Hauch des Winters*, *Kraft entziehen* (Reichweite 50 m), *Pflanzenfessel*, *Schmerzen*, *Stille*, *Verfluchen*, *Verursachen von Krankheit*

Oldrywenseelen sind Baumseelen (BEST, S. 229f). Wenn es hart auf hart kommt, kann der Spielleiter eine mildtätige Oldrywenseele auftauchen lassen, um die Abenteurer zu beschützen o.ä. (sofern diese sich nicht unfreundlich gegenüber den Oldrywenbäumen verhalten haben).

Schwarzalb (Menschenähnlicher, Grad 1)

14 LP, 8 AP - KR - MW+21 - St 60, Gw 85, B24

Angriff: Waffe+6 (vorzugsweise Schwerter, Armbrüste, Wurfpeil); Raufen+7 (1W6-3) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14/12

Bes.: *Nachtsicht+10*, *Wahrnehmung+4*, *Schleichen+12*, *Tarnen+11*; automatisches *Erkennen der Aura* (1 AP)

Im Racudin sind - zum Glück für die Abenteurer - fast ausschließlich einfache Rekruten der Schwarzalben unterwegs, um ihre Dorngleiter für Patrouillenflüge und Kampfeinsätze zu trainieren. Nur sehr selten trifft man auf einen adligen Schwarzalb, der sich auf einem der Rochen einen Ausritt genehmigt, dafür bietet die Schwarzalbenfestung Thjarjavval mehr als genug Zerstreung für den morbiden Geschmack dieses Volkes. Während das Verschwinden eines solchen (höhergradigen) Adligen zunächst nicht auffällt, werden schon 30 Minuten, nachdem ein Patrouillenreiter nicht zurückgekehrt ist, Suchtrupps aus sechs weiteren Patrouillenreitern losgeschickt, darunter ein Hexer von Grad 4 und ein Krieger von Grad 5.

Schwarzseele (Eulenvogel, Grad 1)

6 LP, 6 AP - OR - St 30, Gw 70, B3/54

Angriff: Schnabel+7 (1W6-2), im Flug Klauen+7 (1W6-2); Raufen+5 (1W6-4) - ABWEHR+12, RESISTENZ+13/13/13

Bes: Infrarotsicht; *Schleichen+16* (im Flug); *Sprechen:Dunkle Sprache+4* (als geistige Zwiesprache)

»**Zaubern+15:**« *Pestklaue*, *Schrei* (wie gleichzeitig *Schmerzen*, *Schwäche*, *Verlangsamung*)

Einige dieser gespenstischen Vögel (s. BEST, S. 84f) werden von den Schwarzalben als Kundschafter eingesetzt, so dass bei jeder Schwarzseelen-Begegnung eine 5%ige Chance besteht, dass sich ein solcher Kundschafter unter den Vögeln befindet. Während alle anderen Schwarzseelen sofort zum Angriff übergehen, versucht ein Kundschafter immer, zu seinem Herrn zurückzufliegen, um ihm von seinen Beobachtungen zu berichten.

SIE (Spinnentier, Grad 12)

30 LP, 60 AP - VR - St 160, Gw 90, B24

Angriff: Biss+12 (2W6-2 & 4W6-Gift mit Lähmung); Raufen+12 (2W6) - ABWEHR+18, RESISTENZ+16/18/16

SIE ist ein uraltes, hochintelligentes (m100) Geschöpf, das einer gewaltigen Wolfsspinnne gleicht und ihre Heimat schon seit Jahrtausenden im Racudin hat. Keiner weiß, wo sie einst herkam und was für eine Art Geschöpf SIE ist, aber noch niemals hat man sie außerhalb des Racudin gesehen. SIE lebt in unterirdischen Gängen, die ihrem 4 m durchmessenden Leib und den acht stahlharten, mit Borsten besetzten Klauenbeinen genügend Raum bieten, und ernährt sich von ihren schwachen Nachfahren, den Wolfsspinnen, ebenso wie von allem anderen, was sich in ihre Kavernen verirrt. Es ist selten, dass SIE an die Oberfläche gelockt wird, aber wenn SIE erscheint, dann lautlos und tückisch und aus dem Hinterhalt - und absolut tödlich. Wenn SIE auftaucht, hilft nur noch die Flucht. Zum Glück ist sie recht faul und gibt nach 500 m die Verfolgung auf bzw. auch dann, wenn ihre Opfer in eine andere Etage der Oldrywen überwechseln.

Tarnkappenzecke (Spinnentier, Grad 2)

7 LP, 7 AP - KR - St 10, Gw 10, B6

Angriff: Biss+8 (1W6-2; nach schwerem Treffer 1 LP pro Runde durch Saugen bis zu 6 LP); Raufen+1 (1W6-5) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11

»**Zaubern+14:**« *Unsichtbarkeit* (Zauberdauer 1 sec - einmal pro Tag)

Krankheitsüberträger (s. unten)

Wolfsspinnne (Spinnentier, Grad 6)

17 LP, 37 AP - KR - St 100, Gw 80, B20

Angriff: Biss+9 (1W6 & 3W6-Gift mit Lähmung, Virulenz+30); Raufen+9 (1W6) - ABWEHR+14, RESISTENZ+13/15/13

Bes.: *Fallenstellen+12*, *Tarnen+18*

Einzelne Wesen (auch Menschen, die sich mehr als 50 m von ihrer Gruppe entfernen) greift die Wolfsspinnne (BEST, S. 290) ohne Zögern an. Bei Gruppen verlässt sie sich lieber auf ihre Fallen.



Verfolger aus dem Verborgenen

Mit **Ladirinia** hat der Spielleiter die Möglichkeit, die Schwarzalben auf die Abenteurer aufmerksam zu machen und ein Kesseltreiben auf sie zu veranstalten. Der Vampirfürstin hat keine Schwierigkeiten, sofern der erste Kontakt einmal hergestellt ist, mit der Herrscherin der Verborgenen (so nennen sich die Schwarzalben hier) einen Pakt zu schließen, der beide zufriedenstellt. Für das Zustandekommen eines solchen Paktes besteht eine Chance von 10% beim Eintreten der Gruppe in den Racudin. Diese Chance wächst pro Stunde Aufenthalt um 2%, allerdings wird nur alle fünf Stunden gewürfelt.

Einen halben Tag nach erfolgreichem Vertragsabschluss beginnt Ladirinia, die Schwarzalben gegen die Abenteurer zu schicken. Sie erhält dazu von **Fürstin Byanavvar** einen Trupp Dorngleiterreiter (12 Schwarzalben auf Patrouillenrochen), wobei der Spielleiter je nach Bedarf die Anzahl der Schwarzalben erhöhen kann. Byanavvar ihrerseits hat aus den Erzählungen Ladirinias über die Abenteurer, den *Sehenden Schlüssel* usw. ihre eigenen Schlüsse gezogen und wesentlich besser als die Vampirin begriffen, worum es eigentlich geht: um die Erweckung der Norne. Alle Truppen, die sie Ladirinia zur Verfügung stellt, haben den Sekundärauftrag, die Erweckung der Norne sicherzustellen - entweder durch die Abenteurer (was aus Gründen der Unauffälligkeit zu bevorzugen ist) oder auf eigene Faust.

Es ist nicht vorgesehen, dass die Abenteurer in das engere Herrschaftsgebiet der Schwarzalben, ihre Festung, geraten. Bedenkt man, dass es hier beinahe 1000 Schwarzalben gibt, sollten die Gefährten auch alles unternehmen, um nicht in deren Hände zu gelangen. Haben sie in **Niriël** (aus *Weißer Wolf und Seelenfresser*) einen Freund gefunden, kann er als ein Mitglied der Verborgenen ihnen bei der Flucht vor seinem Volk beistehen. Unabhängig von Ladirinias Wirken kann folgende Nebenhandlung eingeflochten werden: Schon seit langer Zeit bemühen sich die Verborgenen darum, ein Netz von Informanten und getarnten Abgesandten in Moravod zu etablieren, um unter anderem zu gewährleisten, dass ihre gut versteckte Heimstatt nicht entdeckt wird. Bekommen die Schwarzalben auf irgendeine Weise Wind von den Absichten der Abenteurer, heften sich ihnen einige erfahrene Kämpen an die Fersen. Sie erhalten in Uoglorod von der Blutfürstin jegliche Unterstützung, so dass sie den Abenteurern leicht folgen können. Im Gegenzug beschützen sie die Gefährten dank ihres Einflusses auf die Kjaginja vor allen Unbilden, die sie sonst möglicherweise ereilen können (s.u.). Die Schwarzalben greifen die Abenteurer nicht von sich aus an, solange sie Kuz Alhadur nicht gefunden haben. Nachdem die Norne aber wiederauferstanden ist, haben die Abenteurer in den Augen der Verborgenen ihren Zweck erfüllt und müssen getötet werden, um ihr Geheimnis zu wahren. Einer der Schwarzalben bleibt bei der Norne, um sie ins Reich der Schwarzalben und zu ihrer Fürstin, Byanavvar, zu bringen, die anderen sind bereit, die Abenteurer durch ganz Kuz Alhadur zu hetzen.

Spezielle Orte im Racudin

Solange die Abenteurer sich auf dem Erdboden bewegen, können sie auf einige besondere Örtlichkeiten stoßen (Wahrscheinlichkeit pro Tag jeweils in Klammern):

Quelle des Vergessens (25%):

Hier sprudelt aus einer kleinen Quelle frisches, sauberes, klares Wasser. Elfen und Zwerge spüren erstaunlicherweise sofort eine heftige Abneigung dagegen, sich dieser Quelle zu nähern oder gar von ihr zu trinken, alle anderen nur nach einem erfolgreichen **EW:Wahrnehmung**. Das Wasser der Quelle des Vergessens löscht Erinnerungen aus. Solange die Magie des gekosteten Quellwassers nicht durch *Bannen von Zauberwerk* aufgehoben wird, verliert jeder, der davon trinkt, kontinuierlich einen Teil seiner Erinnerung. Spieltechnisch verliert er pro Schluck 50 Erfahrungspunkte (zuerst AEP, dann ZEP, dann KEP), die noch nicht fürs Lernen verwendet wurden.

Brischka-Lichtung (5%):

Insgesamt gibt es im Racudin drei Brischka-Lichtungen, lichte (!) Öffnungen im Baumdunkel, in deren Mitte eine Gruppe aus Brischka (siehe »*Abkürzung des Reisewegs*«) steht. Zwei dieser drei Brischka (1-4 beim Wurf mit 1W6) bergen in ihrer Mitte nur noch die geborstenen Überreste eines Findlings, so dass sie keine Transportmöglichkeit mehr darstellen. Nur eine Brischka-Gruppe ist noch intakt und stellt die Gegenstation zu jener im Karmodin dar, so dass an diesem Ort ein Überwechseln in den Zauberwald möglich ist (und umgekehrt).

Stele der Wirren Sinne (ab 10 Stunden Aufenthalt 10%):

Eine moos- und flechtenüberwucherte Stele, die vage an die Stelen in *Weißer Wolf und Seelenfresser* erinnert. Wer eine solche Stele der Wirren Sinne berührt, aktiviert damit ihre Schutzfunktion, denn es handelt sich um das **Alarmsystem der Schwarzalben**, das sie in weitem Abstand um ihre Festung errichtet haben. Die Berührung durch ein intelligentes Lebewesen aktiviert zwei in die Stele eingebettete Zauber: zum einen *Verwirren*, zum anderen einen der folgenden Zauber: *Verdorren*, *Namenloses Grauen* oder *Pflanzenfessel* (nach Wahl des Spielleiters - jeweils mit **Zaubern+18**). Zudem beginnt die Stele, laut zu summen, was von den Schwarzalben bemerkt wird und innerhalb kurzer Zeit (1W20+10 Minuten) eine Patrouille auf den Plan ruft.

Jenseits des Racudin

Irgendwann werden die Oldrywen immer seltener, und der Wald geht erst in einen zwar düsteren, aber nicht mehr so



bedrohlichen Nadelwald über. Anschließend gelangt man in einen etwas lichterem Mischwald, in dem Kiefern, Erlen und Buchen dominieren, und kommt schließlich in einer - nach den Schrecken des Mythenwaldes - idyllischen schneebedeckten Hügellandschaft heraus, über die ein kalter Wind pfeift und Schneewolken vor sich her treibt. Je nachdem, wo die Abenteurer den Racudin verlassen, stoßen sie früher oder

später auf eine 5 m breite, ordentlich befestigte Straße, die von Osten kommend am Rand dieses Waldes entlangführt und dann nach Norden abknickt. Folgt man der Straße weiter nach Osten, gelangt man an eine Weggabelung, die zurück in die moravischen Wälder führt, der Weg nach Norden weist geradewegs nach **Ugolgorod**, der Hauptstadt Bellogoras.

Racudin-Bestiarium

Fynraug

Der Fynraug ist ein bössartiger Naturgeist, der von der düsteren arkanen Aura des Racudin hervorgebracht worden ist. Auf den ersten Blick kann man ihn mit einer Baumseele verwechseln; seine Lichtgestalt schimmert aber eisig-weiß statt golden, und er kann alle möglichen Gestalten und Größen annehmen. Ein Fynraug ist an einen toten Oldrywenbaum gebunden und erscheint, sobald sich ein größeres Lebewesen bis auf 30m genähert hat. Er kann sich nicht weiter als 200m von dem toten Baum wegbewegen. Der Fynraug attackiert alle Eindringlinge in sein Reich und versucht, mit ihnen in Kontakt zu kommen. Gelingt ihm dies, so wirkt dies wie der Zauber *Verdorren*.

Fynraug (Naturgeist Grad 8)	In: m50
LP * AP 8W6+12	EP 7
Gw 70 St * B24	*R
Abwehr+15 Resistenz+*/17/17	
Angriff: Berührung+10 (1W6 AP & bei schwerem Treffer <i>Verdorren</i>) - Raufen+1 (1W6-5)	
Bes: nur mit magischen Waffen zu verletzen; immateriell	
» Zaubern+20: « <i>Verdorren</i>	
Vorkommen: dunkle Zauberwälder	

schiede erkennen. Sie merken, ob es Tag oder Nacht ist, ob eine Waldlichtung vom Vollmond erleuchtet wird oder in welcher Richtung sich nachts eine Lichtquelle wie ein Lagerfeuer oder eine Fackel befindet, können aber keine Objekte sehen. Zum Ausgleich haben sie ein gutes Gehör und einen selbst für Hunde außerordentlich entwickelten Geruchssinn. Ihre vorwiegende Orientierungsart ist aber ein fledermausartiges Ultraschallsonar. Die Töne, die sie dabei ausstoßen, liegen zum Teil noch im für Menschen wahrnehmbaren Spektrum und hören sich wie eine Folge kurzer und schriller Jaultöne an. Bei Tag können Höhlenhunde so ihre Umgebung so gut wahrnehmen wie andere Hunde auch, wenn auch auf andere Weise; bei Nacht und vor allem in völliger Finsternis sind sie allen Wesen, die sich in erster Linie auf ihre Augen verlassen, weit überlegen. Sie sind auch immun gegen Blendzauber, werden aber durch den Spruch *Stille* verwirrt (BEST, S. 14).

Da Höhlenhunde um ihre Vorteile wissen, schlafen sie tagsüber an dunklen Orten, gerne in Höhlen oder auch im dichten Unterholz, und gehen erst in finsterster Nacht auf die Jagd. Dabei ziehen sie den Zeitraum vor Mondaufgang bzw. nach Monduntergang vor oder verlegen ihre Streifzüge in durch Baumkronen oder hohe Büsche beschattete Gebiete. Während normale Kreaturen am Mangel von Licht leiden (DFR, S. 224), können sie unbehindert angreifen. Mit ihrem Geruchssinn können Höhlenhunde Beute aus großer Entfernung wittern oder wenigstens anhand von Spuren aufstöbern, die sie dann aus der Nähe dank ihrer überlegenen Sinneswahrnehmung zur Strecke bringen.

Höhlenhund

Höhlenhunde sind merkwürdige Kreaturen, die ihr einst vorhandenes Sehvermögen fast völlig verloren haben. Sie sind beinahe blind und können nur noch grobe Helligkeitsunter-

Höhlenhunde sind vergleichsweise klein, jagen aber gemeinsam in größeren Meuten. In ihrem Jagdrevier, in dem Hindernisse wie Baumstämme, Buschwerk und auch größere Felsbrocken häufig sind, kommt ihnen ihre Wendigkeit zugute. Sobald sie Blut geleckt haben, verfallen sie in einen



nachtmarerartigen Bluttausch, was sie besonders gefährlich macht. Allerdings meiden sie die Helligkeit, so dass man an einem größeren Lagerfeuer weitgehend sicher vor ihnen ist.

Höhlenhunde haben etwa die Größe eines kleinen albischen Collies, sind aber hochbeiniger und haben ein kürzeres, völlig schwarzes Fell. Ihre Schnauze ist kurz, aber spitz zulau fend; ihre Zähne sind besonders scharf, so dass sie größerer Beute noch während des Kampfes Fleischbrocken aus dem Leib reißen können. Besonders auffällig sind ihre großen, beweglichen Ohren und ihre noch vorhandenen, aber milchig-überzogenen Augen, die kaum Licht reflektieren.

Höhlenhunde kommen vor allem an den bewaldeten Osthängen des Adlivun und des nördlichen PanKuTun vor, aber man findet sie auch im Inneren der medjisischen Wälder und in vegetationsreichen Tälern des Erlikul-Gebirgszugs. Vereinzelt trifft man sie auch in Moravod an, und es gibt, allerdings unbestätigte, Gerüchte über eine Meute derartiger Kreaturen, die im finsternen Teil des albischen Broceliande auf Jagd geht. Dabei mag es sich aber auch um andersartige Kreaturen mit ähnlichem Jagdverhalten handeln. Die moravische Population ist vermutlich aus Tieren entstanden, die von finsternen Kreaturen als Jagdrotte gehalten wurden und später freikamen. Höhlenhunde sind vereinzelt von Vampiren, Schwarzalben und anderen lichtscheuen Personen gezähmt und zur Jagd abgerichtet worden.

Höhlenhund (Hund Grad 1)				In: t70
LP 2W6	AP 1W6+6	MW+18	EP 1	
Gw 70	St 50	B30	TR	
Abwehr+11	Resistenz+10/12/10			
Angriff: Biss+7 (1W6) - Raufen+6 (1W6-4) - <i>Kehlbiss, Raserei</i>				
Bes.: Hören+15, Riechen+19, Spurenlesen+19 (Riechen), Ultraschallsonar, fast blind, Geländelauf+15; spurtstark				
Vorkommen: Medjis, vereinzelt auch in Moravod				

Tarnkappenzecke

Diese für den Racudin typische Abart der Riesenzecke (s. BEST, S. 287f) lauert im Astwerk der Olddrywen auf ihre Opfer. Ihr Speichel ist mit einem Betäubungsmittel gesättigt; erzielt sie bei ihrem Überraschungsangriff einen Treffer, so spürt das Opfer davon nichts, wenn sein **PW+20:Gift** scheitert, da die Umgebung der Wunde für 30 min schmerz- und berührungsunempfindlich wird. Gleichzeitig macht die Zecke sich unsichtbar und beginnt in Ruhe, Blut zu saugen, bis sie nach 6 Runden gesättigt ist. Während ihres unverhofften Angriffs ist die Zecke noch sichtbar, kann aber unter den schlechten Sichtverhältnissen des Racudin vom Opfer oder einem seiner Gefährten nur mit einem EW:Wahrnehmung bemerkt werden.

50% der Tarnkappenzecken übertragen mit ihrem Biss eine Infektion, wenn dem Opfer ein **PW+30:Konstitution** misslingt. Die Wirkung setzt nach einem Tag ein und äußert sich in einem allgemeinen Gefühl der Mattigkeit. Der Kranke leidet unter Konzentrationsschwierigkeiten (-4 auf Erfolgswürfe beim Zaubern und beim Einsatz von Finger- und Wissensfertigkeiten) und verringerte Blutgerinnungsfähigkeit (+1 auf schweren Schaden durch Waffen oder ähnliche Verletzungen). Am Ende jedes Tages darf das Opfer einen **PW:Konstitution/2** machen, ob sein Körper die Krankheit überwindet. Werden die Krankheit erkannt und geeignete Gegenmaßnahmen eingeleitet (EW-4:Heilkunde), so genügt ein **PW:Konstitution** zur Genesung. *Heilen von Krankheit* beendet das Leiden sofort.

Tarnkappenzecke (Spinnentier Grad 2)				In: t10
LP 2W6	AP 2W6		EP 2	
Gw 10	St 10	B6	KR	
Abwehr+12	Resistenz+11/13/11			
Angriff: Biss+8 (1W6-2; nach schwerem Treffer 1 LP pro Runde durch Saugen bis zu 6 LP) - Raufen+1 (1W6-5)				
»Zaubern+14:« <i>Unsichtbarkeit</i> (Zauberdauer 1 sec - einmal pro Tag)				
Vorkommen: dunkle Zauberwälder				