

## Aventurien - Tiere, Geister und Skelette

Mit den Zaubern „Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge“, „Krähenruf“, „Geisterruf“ und „Skelettarius Totenherr“ ist die Herbeirufung bzw. Erhebung diverser Kreaturen möglich, die situationsbedingt jeweils andere sein können und daher auch unterschiedliche Fähigkeiten haben. Dieser Bogen soll dem Meister ein Instrument, und dem Spieler eine Hilfe an die Hand geben, leichter eine Tierart, einen Geist oder einen Untoten ins Spiel bringen zu können.

### Zauber „Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge“

Hier eine kleine Auswahl der Tierarten, die die Aelfe kennt und daher zu Hilfe rufen kann (es reicht nicht von den Tieren schonmal gehört oder gelesen zu haben). Bei diesem Zauber muss im Normalfall keine weitere Probe auf das Gehorsam des Tiers abgelegt werden; wenn doch, dann wird eine CH-Probe fällig. Die Wirkungsdauer fängt erst dann an zu verstreichen, wenn das Tier vor der Elfe erscheint. Die Dienstkosten (♥) fallen erst dann an, wenn das Tier den Dienst auch wirklich auszuführen gedenkt. Nach Erfüllung zieht sich das Tier automatisch wieder zurück.

Name	Beschreibung	♥
Bär	Ein Bär ist eher selten verfügbar, doch auch ein starker Verbündeter. Werte: 70 LeP, 30 AuP, RS 3, AT 11 (Tatze) / 12 (Biss), TP 2W+1 (Tatze) / 2W+4 (Biss), PA 6, INI 1W+6, KK 22, KO 20, GS 10, MR 4; großes Wesen; Niederwerfen, Doppelangriff	12
Falke	Der Falke ist das Seelentier der Elfe, daher ist die Zauberprobe noch mal zusätzlich um 3 erleichtert. Kampfwerte: siehe Heldenbogen Aelfe, hier aber mit MR 2.	6
Katze	Eine Katze ist sicherlich weniger für den Kampf geeignet, kann jedoch durchaus jemanden Ablenken oder einem gar Dinge bringen. – MR 1	3
Luchs	Der Luchs ist vielerorts in Aventurien als Raubkatze bekannt. Werte: 19 LeP, 20 AuP, RS 2, AT 12, TP 1W+1 (Pranke) / 1W+2 (Biss), PA 9, INI 1W+6, KO 13, MR 1, GS 19; Doppelangriff (Pranke plus Biss).	5
Maus	Eine Maus ist schwer zu fassen und hat so mancher Elfe schon die Fesseln durchgenagt. Attacken gegen Mäuse sind für Menschen um bis zu 8 erschwert. – MR 0.	1
Wildschwein	Ein Wildschwein kann ein furchtloser Kämpfer sein und widersteht dem Ruf nicht. Werte: 26 LeP, 60 AuP, RS 2, AT 13, TP 1W+3, PA 6, INI 1W+8, KK 12, KO 13, GS 10, MR 0; Niederwerfen	11
Wolf	Der wohl bekannteste Jäger in Nord- und Mittelaventurien. Werte: 23 LeP, 100 AuP, RS 2, AT 10, TP 1W+3, PA 7, INI 1W+9, KO 11, GS 12, MR 1; Niederwerfen	5

**Hinweis:** Die Tiere haben oft zwei MR-Werte, einen geistigen und einen körperlichen. Die obigen Werte stehen für die geistige Magieresistenz. Die körperliche Magieresistenz ist oft größer.

### Zauber „Krähenruf“

Die folgenden Tiere gehören zum Zauber „Krähenruf“ der Hexe, welche sie damit direkt zu sich teleportieren kann. Prinzipiell könnten Einzeltiere dieser Art aber auch mit „Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge“ gerufen werden (ggf. ein kleiner Schwarm bei den Hornissen). Die Dienstkosten (♥) gelten nur für „Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge“. Die MR der Tiere bei „Hilfreiche Tatze, retten Schwinge“ beträgt 1, beim Krähenruf hingegen den Wert der Hexe.

Name	Beschreibung	♥
Krähen	Es erscheinen ZfP*+2 Krähen, gegen die alle Attacken um 3 und alle Paraden um 6 erschwert sind. 5 LeP, 40 AuP, GS 13, INI 1W+9, AT 8, PA 0, 1W+0 TP, RS 0	1
Fledermäuse	Es erscheinen ZfP*+4 Fledermäuse gegen die alle Attacken um 4 und alle Paraden um 7 erschwert sind. 1 LeP, 30 AuP, GS 18, INI 1W+9, AT 5, PA 0, 1W+0 SP, RS 0	1
Hornissen	Es erscheinen ZfP* mal 1W6 Hornissen, gegen die alle Attacken um 8 erschwert, und Paraden in der Regel unmöglich sind. Werte: 1 LeP, AuP 80, AT 8, PA 0, GS 10, INI 2W+10, 1/10 SP je Hornisse, RS 0, MR 0; Giftangriff der Giftstufe 1.	8

### Zauber „Geisterruf“

Name	Beschreibung
Gefesselte Seele	Ein ruheloser Geist auf der Suche nach Erlösung. Kann nicht kämpfen. Anru-E: –1, Kontr-E: 1W6 (für jeden Dienst neu würfeln), 7 LeP, 18 AsP, AT 0, PA 0, GS 10, MR 10, RS 5, MR 10; Horriphobus-Angriff mit 10 ZfP*
Alp bzw. Phantom	Ein schattenhafter Geist auf der Suche nach neuem Leben, der deswegen für Dienste auch in LeP bezahlt werden möchte. Anru-E: 1, Kontr-E: 1 je 50 ♥, LeP ♥, AT 15, PA 10, RS 6, INI 1W+♥/20, GS 12, 1W+0 SP, MR 12; kann Alpträume verursachen, die 1W3 LeP kosten.

### Zauber „Skelettarius Totenherr“

Name	Beschreibung
Lebender Leichnam	Kämpft mit bloßen Händen oder mit einer Waffe gegen die Feinde seines Meisters. Anru-E: 2, Kontr-E: 3, 25 LeP, GS 5, MR 5, AT 8, PA 4, TP 1W+2 (Hände) oder TP der Waffe.
Skelett	Ein Skelett ist meist ein effektiverer Kämpfer als ein lebender Leichnam. Anru-E: 4, Kontr-E: 5, 30 LeP, GS 5, MR 5, AT 9, PA 3, TP 1W+2 (Hände) oder TP der Waffe. Immun: Dolche, Fechtwaffen, Speere, Bolzen, Pfeile; Resistent: Schwerter (Einhand), Säbel, Stäbe.

**Hinweis:** Beachtet auch alle Angaben bezüglich Immunitäten, Resistenzen und Verwundbarkeiten von Geistern und Untoten auf dem Heldenbogen des Dämonologen.