

6. Das Buch Leben

Flora und Fauna

Tierwelt

An dieser Stelle soll nun die Tierwelt Ta'Rans vorgestellt werden, die zwar in den vorangegangenen Beschreibungen schon ein paar mal Erwähnung gefunden hat, allerdings nie ausführlich behandelt wurde. Jetzt wird es also nachgeholt. Die Einteilung erfolgt nicht systematisch, wie man eventuell aus anderen Bestiarien gewohnt ist, sondern nach dem Einsatz im Spiel: Wenn der Spielleiter ein Tier für die Jagd benötigt, schaut er einfach unter „Jagdbeute“ oder „Gefahrenquellen“, unter „Nutztiere“ sind alle Tiere beschreiben, die von der taranischen Bevölkerung domestiziert und gezüchtet werden. Unter Sonstiges fallen alle anderen Wesen, auf die man weder gezielt Jagd macht, noch die man sonderlich fürchtet und bei denen noch niemand versucht (oder gewagt) hat, sie für seine eigenen Zwecke zu züchten und abzurichten.

Noch ein Wort zu den Werten: Größe und Gewicht sollten klar sein, die Angaben erfolgen in irdischen Maßen, damit man schneller eine ungefähre Vorstellung von dem Wesen bekommt. Aggressivität bedeutet die Angriffslust des Tieres auf einer Skala von 0 (absolut pazifistisch, wehrt sich höchstens gegen direkte Angriffe, sonst aber eher ein klassisches Fluchttier) bis 10 (greift sofort und gnadenlos alles und jeden an, der eine Bedrohung des Reviers/ der Nachkommen/ des eigenen Lebens/ der eigenen Gemütlichkeit darstellt und lässt erst von den Attacken ab, wenn der Gegner (das Opfer) tot oder geflohen ist).

Jagdbeute

Andak:

Das Andak ist eine große Büffelart, die drei Hörnerpaare auf einem langgezogenen, massiven Kopf besitzt. Die kleinen Augen des Tieres sind kaum von Bedeutung, da es so gut wie blind ist. Dafür ist der Geruchssinn des Andaks umso besser. Schon auf Distanzen von mehreren Kilometern kann es einen potenziellen Gegner oder Feind erschnupern. Gereizte Andaks sind sehr aggressiv und greifen alles an was sich ihnen in den Weg stellt.

Verwunderlich ist, dass Andaks ein ganzes Leben lang stets als festes Pärchen zusammen leben, obwohl die Lebensspanne 60-70 Jahre beträgt und so für ein solches Tier vergleichbar hoch ist.

Das Fleisch dieser Tiere wird hoch geschätzt, genauso wie das Fell und die Knochen, die zu Mehl verarbeitet und an Tiere verfüttert werden.

Größe: H: 3m L: 4,20m

Gewicht: bis 4 t

Aggressivität: 9

Zutraulichkeit: Normalerweise zurückhaltend

Verbreitung: Gemäßigte Gebiete Pak'Shas und Dalaturs

Häufigkeit: Sehr selten

Anfal-Rind:

Das Anfal-Rind ist ein kleines Huftier, das eine Schulterhöhe von einem Meter erreicht. Der Kopf dieses Tieres ist klein und mit zwei winzigen Hörnern besetzt. Das Fell des Anfal-Rindes weist eine interessante Färbung auf: Angefangen von mehreren Brauntönen im Brustbereich wechselt sie zu einem tiefen schwarz im Beckenbereich und endet in einer kompletten Weißfärbung des Schwanzes. Anfal-Rinder ziehen in Herden von bis zu 1000 Tieren über Felder und Wiesen, stets auf der Suche nach Nahrung.

Da das Fleisch dieser Huftiere ungenießbar ist werden sie nicht als Nahrungsquelle genutzt, wohl aber, wegen ihrer dichten Behaarung, als Felllieferant.

Der natürliche Tod dieser Tiere tritt meistens im Alter von 25-30 Jahren ein.

Größe: H: 1 m, KRL: 1,30 m

Gewicht: bis 90kg

Aggressivität: 1

Zutraulichkeit: Scheu

Verbreitung:	Gras-, und Buschlandschaften gemäßigter Klimazonen
---------------------	--

Pak'Sha: Ganzer Süden bis zur Schneegrenze

Häufigkeit: Regelmäßig zu beobachten

Anuryak:

Das Anuryak ist ein großes, stark behaartes Rind, das sich perfekt an die kalten Regionen Ta'Rans angepasst hat. Man findet es fast überall nördlich der Schneegrenze, wo es in Herden von bis zu 1000 Tieren die Gegend nach Flechten, Moosen und ähnlichem durchsucht. Die vier großen, weißen, fast gerade nach vorne gerichteten Hörner machen es zu einem imposanten und zugleich gefährlichen Tier.

Trotz seiner Aggressivität, vor allem in der Paarungszeit, ist das Anuryak ein beliebtes Nutztier. Das nahrhafte Fleisch ist reich an Fett und das dicke Fell kann zu Decken, Kleidung oder ähnlichem verarbeitet werden.

Größe: H: 1,90m , KRL: 2,80m

Gewicht: bis zu 1,5 t

Aggressivität: 7

Zutraulichkeit: Zutraulich

Verbreitung: Fast ganz Ta’Ran nördlich der Schneegrenze

Häufigkeit: Häufig

Eisbrecher oder Tiad

Unter dem Namen Eisbrecher oder Tiad ist eine Robbenart bekannt, die nur im höchsten Norden vorkommt.

Durch die extrem dicke Fettschicht und das dichte Fell ist diese Robbe vorzüglich gegen die Kälte geschützt und jagt im Wasser nach Fischen, Krabben und Muscheln. Das Besondere an diesem Tier ist das keilförmige, verhornte Maul, das die Funktion hat dünne Eisschichten mit Leichtigkeit zu durchdringen.

Zur Paarungszeit sind vor allem große Männchen äußerst aggressiv und man sollte sich vor ihnen und vor allem vor ihren Schnauzen, die mit Leichtigkeit Knochen brechen können, in Acht nehmen.

Für viele Völker des Nordens sind Tiads, neben Fischen, Walen und anderen Robben eine wichtige Nahrungsquelle.

Größe: Männchen bis 5m, Weibchen bis 2m

Gewicht: M: bis 2 t, W: 600-700 kg:

Aggressivität: 3 (in der Paarungszeit bis 8)

Zutraulichkeit: Zutraulich

Verbreitung: Gebiete des ewigen Eises

Häufigkeit: Eher selten

Grabkäfer:

Leichenfresser werden sie von den Menschen genannt - und Unrecht haben sie damit nicht: Der Grabkäfer ernährt sich ausschließlich von Aas. Er bewohnt Gräfte, Gräber und Sümpfe, wo er sich über die Überreste von Lebewesen hermacht. Die hartschaligen Deckflügel dieses Käfers dienen der Herstellung von Schuppenpanzern und sein Fleisch gilt bei den Fingern und den Lirzar als Delikatesse.

<p>Größe: ca. 5cm</p> <p>Gewicht: wenige Gramm</p> <p>Aggressivität: 0</p> <p>Zutraulichkeit: Zutraulich</p> <p>Verbreitung: Sümpfe, Gräber, Grüfte und Friedhöfe auf ganz Ta’Ran</p> <p>Häufigkeit: Häufig an den oben genannten Orten</p>

Gribbler:

Der Gribbler ist ein relativ großer, brauner, behaarter Wurm. Am Kopf besitzt er starke Beisswerkzeuge, mit denen er aber nicht, wie es auf den ersten Blick scheint, Nahrung zerkaut sondern sich tief in den Sand-, oder Erdboden gräbt. Dort sucht er meistens Wasser oder ernährt sich von kleinen Asseln, Käfern, Schnecken und sogar Artgenossen. Das weiße Fleisch dieses Wurmes ist sehr schmackhaft und enthält viel Feuchtigkeit und Eiweiß.

<p>Größe: bis 1 m (Durchschnitt 30 cm)</p> <p>Gewicht: bis 8 kg</p> <p>Aggressivität: 0</p> <p>Zutraulichkeit: Zeigt keine Scheu</p> <p>Verbreitung: Wüsten und Halbwüsten</p> <p>Häufigkeit: Häufig in der Umgebung von Oasen, in anderen Wüstengegenden regelmäßig anzutreffen</p>
--

Schlammkriecher:

Bei dem Schlammkriecher handelt es sich um ein kleines Tier mit flachem Körper, das keine Füße besitzt und sich stattdessen sehr langsam mit Saugnäpfen auf der Bauchseite fortbewegt.

Der Schlammkriecher ähnelt einer Scheibe mit vier riesigen Augen, geschützt durch einen extrem harten Panzer, der das gesamte Tier (einschließlich der Bauchseite und den Augen) umgibt.

Es lebt auf schlammigen Untergrund und ernährt sich dort von Insekten, Spinnen und Würmern.

Da der Schlammkriecher keine Waffen besitzt und seine Schale von intelligenten Lebewesen leicht geknackt werden kann, wird es von Reisenden und Bewohnern dieser Gegenden als Nahrungsmittel genutzt.

Größe: Durchmesser 30-40 cm
Gewicht: 1kg
Aggressivität: 0
Zutraulichkeit: Zeigt keine Scheu
Verbreitung: Sümpfe, Feuchtgebiete
Pak'Sha: Gelbsümpfe, Tal'Miar
Häufigkeit: In den oben beschrieben Gebieten häufig, überall anders auf Pak'Sha nicht zu finden

Stinkwurm oder Oliag

Charakteristisch für einen Stinkwurm ist sein langer, schlanker Körper, die schwarz-braune Quermusterung und natürlich sein widerwärtiger Geruch der stark an verwesendes Fleisch erinnert. Stinkwürmer leben in Wäldern, wo sie fast bewegungslos unter Büschen auf dem feuchten Boden liegen und sich von verrottenden Blättern ernähren. Im Bezug auf den Geschmack des Fleisches sollte man sich nicht vom Geruch abschrecken lassen, denn dieser entsteht nur in Poren auf der Haut.

Das dunkelbraune Fleisch schmeckt leicht süßlich und lässt sich gut zu etlichen Gerichten verarbeiten.

Größe: L: Bis 2m
Gewicht: bis 14 kg
Aggressivität: 0
Zutraulichkeit: Rührt sich auch bei Gefahr nicht von der Stelle
Verbreitung: Alle Wälder Ta'Rans
Häufigkeit: Selten

Tentakelfisch:

Bei diesem Tier handelt es sich um eine Krakenart, die in Lagunen, im flachen Wasser und an küstennahen Riffen lebt. Der Körper des Tentakelfisches ist im Vergleich zu seinen Fangarmen winzig. Die Grundfarbe des Kraken ist gelb bis grün, wobei er sie der Umgebung anpassen kann. Neben der Fressöffnung des Tentakelfisches befindet sich ein winziger Giftstachel, der bei Gefahr oder auf der Jagd in das Opfer gestoßen wird und eine kleine Menge Gift injiziert.

Diese kleine Menge des starken Nervengifts reicht aber aus um kleine Fische in wenigen Sekunden zu töten, ja sogar um Menschen in Lebensgefahr zu bringen.

Da es sehr oft Unfälle gibt und diese nicht selten tödlich enden ist der Tentakelfisch gefürchtet, zugleich aber auch wegen seines schmackhaften Fleisches als Nahrung beliebt.

Größe: Körper: 20 cm , Fangarme bis 1 m
Gewicht: bis 6 kg
Aggressivität: 3
Zutraulichkeit: Eher Scheu
Verbreitung: Korallenriffe und Lagunen in warmen Klimazonen
Pak'Sha: Nur an der Südspitze
Häufigkeit: Eher Selten

Gefahrenquellen

Ashal:

Der Körper des Ashals ähnelt dem eines Bären, doch besitzt er zwei lange Reißzähne, mit denen er auf offener Ebene große Huftiere jagt und sie mit einem Biss in die Kehle tötet. Trotz seines träge anmutenden Körpers ist er ein gewandter Jäger, der Geschwindigkeiten von knapp 70 km/h erreicht. Sein schwarzes Fell ist relativ dicht und schützt somit den Ashal vor kalten Jahreszeiten und Regionen.

Die Jungtiere des Raubtieres werden in großen Höhlen aufgezogen. Sollte sich ein leichtsinniger Wanderer der Höhle nähern, so wird er von beiden Elterntieren bis zum Tod oder zur Flucht (die aber oftmals nicht zur Option steht), bekämpft. Ashals werden bis zu 80 Jahre alt.

Größe: H: bis zu 2 m, KRL: 3 m
Gewicht: bis 1,5 t
Aggressivität: 8
Zutraulichkeit: Zutraulich
Verbreitung: Offene Ebenen subpolarer und gemäßigter Klimazonen Dalaturs, Pak'Shas und Mesarons
Häufigkeit: Selten

Bardak:

Der Bardak ist ein Wasserraubtier, das eine ganz eigene Methode entwickelt hat, um auf Beutefang zu gehen: Mit Hilfe seines eigenen Kotes lockt er kleinere Fische an, die wiederum auf dem Speiseplan von Möwen und anderen Wasservögeln stehen. Im Wasser wartend, rollt sich der Bardak zusammen, um sich dann wie eine Sprungfeder aus dem Wasser zu schleudern. Wenn er die Wasseroberfläche verlassen hat, spreizt er die Hautlappen an der Seite seines schlangenförmigen Körpers und kann so dutzende Meter in der Luft zurücklegen, wo er nach den Vögeln schnappt.

Größe: J: bis zu 6 m, A: bis zu 20 m
Gewicht: J: bis zu 850 kg, A: bis zu 15 t
Aggressivität: 4
Zutraulichkeit: Scheu
Verbreitung: Gemäßigte Meere
Häufigkeit: Selten

Größe: H: 4-5 m Gewicht: 300-450 kg Aggressivität: 7 Zutraulichkeit: Sehr Zutraulich Verbreitung: Alle Regionen nördlich der Schneegrenze Häufigkeit: Regelmäßig zu beobachten

<p>Größe: H: 2 m, KRL: 4 m, Schwanz: bis 3 m</p> <p>Gewicht: bis 2 t</p> <p>Aggressivität: 8</p> <p>Zutraulichkeit: Normalerweise zurückhaltend</p> <p>Verbreitung: Dschungel mit großen, verzweigten Bäumen</p> <p>Häufigkeit: Selten</p>
--

Größe: 2 m
Gewicht: bis 100 kg
Aggressivität: 4
Zutraulichkeit: Eher Scheu
Verbreitung: Alle subtropischen Meere
Pak'Sha: Südliche Riffe
Häufigkeit: Sehr Selten

<p>Größe: ca. 20 cm ,Tentakeln bis 4 m</p> <p>Gewicht: wenige Gramm</p> <p>Aggressivität: 2</p> <p>Zutraulichkeit: Zutraulich</p> <p>Verbreitung: Alle gemäßigten Meere</p> <p>Häufigkeit: Eher Häufig</p>
--

Größe: L: 3-5 m , B: bis 2 m
Gewicht: bis 450 kg
Aggressivität: 10
Zutraulichkeit: Zeigt keine Scheu
Verbreitung: Randgebiete von Wüsten
 Syan, Mesaron und Dalatur
Häufigkeit: Regelmäßig anzutreffen in den oben genannten
 Regionen, sehr selten auf Dalatur

Größe: H: bis zu 2 m
Gewicht: bis zu 85 kg
Aggressivität: 6
Zutraulichkeit: Scheu
Verbreitung: Dichte Urwälder Mesarons und Nodoras
Häufigkeit: Selten

Größe: H: 1m L: 1,20 m
Gewicht: ca. 60 kg
Aggressivität: 6
Zutraulichkeit: Scheu
Verbreitung: Gemäßigte Gebiete und subtropische Steppen und Savannen
 Pak'Sha: Südliche Regionen
Häufigkeit: Selten

Größe: KRL: 1m, Schwanz: 1m
Gewicht: bis 30 kg
Aggressivität: 2
Zutraulichkeit: Sehr scheu
Verbreitung: Tropenwald
Häufigkeit: Sehr selten

Größe: L: bis zu 1m
Gewicht: ca 5 kg
Aggressivität: 4
Zutraulichkeit: Zeigt keine Scheu
Verbreitung: fast alle Gewässer Ta'Rans (Süß- und Salzwasser)
Häufigkeit: eher häufig

Größe: bis 4m
Gewicht: bis 200 kg
Aggressivität: 9
Zutraulichkeit: Zutraulich
Verbreitung: Warme und gemäßigte Meere
Nicht bekannt in den Gewässern um Mesaron und Syan
Häufigkeit: Sehr selten

Ogerweibchen sind etwas intelligenter als die männlichen Exemplare, weisen dafür nicht deren enorme Körperkraft auf. Da sie aufgrund ihres wacheren Geistes von den Orks nicht „domestiziert“ werden konnten, muss die Züchtung der Oger mit gefangenen Weibchen vonstatten gehen, die nach der Geburt des Nachwuchses wieder entlassen wird, da sie sonst eingehen oder einfach nicht kooperieren würde.

Häufigkeit: im Süden seltener (mit dunkler Hautfarbe), im Norden häufiger, auf Mesaron eher selten

Häufigkeit: sehr selten

----- >->->->->->-> Seite 138 -<-<-<-<-<-<-<- -----

Größe: Durchmesser: 25-250 cm, Länge der Tentakel: bis 5 m
Gewicht: 3 bis 200 kg
Aggressivität: 3
Zutraulichkeit: zu langsam um scheu zu sein
Verbreitung: in der Nähe von Sümpfen, Seen und Meeren auf Mesaron und Nodora
Häufigkeit: eher selten

Diese sonderbare Jagdtaktik, die geradezu auf Menschen ausgerichtet zu sein scheint, wird nur bei Kulturschaffenden Wesen angewandt, alle anderen Beutetiere werden von den Kurmaliten meistens zu Tode gehetzt oder einfach gleich aus dem Hinterhalt in der Meute angefallen. Besonders interessant ist, dass Kurmaliten in ihren Schädel oftmals von Parasiten befallen werden, die sie mit einer Perlmuttersubstanz umgeben. Wegen dieser sogenannten Kurmalitperlen sind sie bei einigen mutigen Jägern und Fallenstellern eine beliebte Beute, da ein Kurmalit mitunter, wenn man Glück hat, ganze Perlentrauben in seinem Schädel aufweist.

<p>Größe: L: ca. 80 cm</p> <p>Gewicht: 15-20 kg</p> <p>Aggressivität: 5</p> <p>Zutraulichkeit: 10</p> <p>Häufigkeit: selten (Dschungel Nodora) bis sehr selten (alle andere Kontinente)</p>
--

Das Gift der Drachenspinne lässt einem buchstäblich das Blut in den Adern gefrieren: Es verklumpt und verstopft rasend schnell die Gefäße, bis es zum finalen Kollaps kommt, der auch ausgewachsene Menschen und Zwerge unter die Erde zu bringen fähig ist.

Größe: ca. 10 cm lang Gewicht: 0,2 kg Aggressivität: 4 Zutraulichkeit: 0 Häufigkeit: selten (immergrüne Regionen und Dschungel aller Kontinente außer Pak'Sha)

Er lebt im südlichen Pak'Sha und im Südlichen Dalatur

<p>Größe: L: 60 cm</p> <p>Gewicht: 2-4 kg</p> <p>Aggressivität: 3</p> <p>Zutraulichkeit: 3</p> <p>Häufigkeit: mäßig häufig (immergrüne Regionen Pak'Shas und Dalaturs)</p>

Dennoch stellt die Todesechse, die ihren Namen ja nicht zu Unrecht trägt, eine tödliche Gefahr dar, denn wenn sie einmal zugeschnappt hat, kann man sich sicher sein, dem stahlharten Griff ihrer Kiefer nicht mehr zu entkommen. Sollte die Attacke allerdings fehlgehen, denn im Verfolgen der Beute ist die Echse nicht sonderlich zielstrebig oder geschickt. In Acht nehmen sollte man sich lediglich vor ihrer langen klebrigen Zunge, die um fast fünf Schritt vorschnellen kann und der man sich nur schwerlich entwinden kann, während sie einen zum Maul der Bestie zerrt.

<p>Größe: L: bis 10 Schritt, H: ca. 2 Schritt</p> <p>Gewicht: bis 5 Tonnen</p> <p>Aggressivität: 7</p> <p>Zutraulichkeit: 10</p> <p>Häufigkeit: sehr selten (alle wärmeren Regionen auf Nodora, Dalatur und Syan)</p>
--

Schwarze Skyr: Mit einem deutlich größeren Körper als die gewöhnlichen Skyr und einer mattschwarzen Felltönung ausgestattet, sind sie vor allem im Dschungel und in seinen Randgebieten zu finden. Sie sind meist etwas über einen Schritt lang und bekannt für ihren Todesmut: Wie eine Furie stürzen sie sich auch auf größere Gegner und verwandeln sich dabei in einen Orkan aus scharfen Krallen und spitzen Zähnen und versuchen dabei, dem Opfer die Kehle zu zerfetzen und

dann in Ruhe zu warten, bis es am Blutverlust zu Grunde geht. Wegen ihrer Angriffslust können sie sogar ausgewachsenen Menschen oder Lirzar gefährlich werden, zumal sie in kleinen Gruppen zusammenarbeiten und gemeinsam eine größere Beute anfallen.

Größe: L: 1 Meter, H: 40 cm

Gewicht: 35 kg

Aggressivität: 9

Zutraulichkeit: 8

Häufigkeit: mäßig häufig (Dschungel auf Nodora, Mesaron)

Weißer Skyr: Eigentlich sollte man dieses Wesen als die gelbe Skyr bezeichnen. Im Vergleich liegt sie größenmäßig etwa zwischen gemeiner und schwarzer Skyr und ist für Menschen nur unwesentlich weniger gefährlich als die schwarze Skyr, da besonders die weiße (oder graue oder gelbe) Skyr stark zur Bildung von Rudeln neigt, die gemeinsam auf die Jagd gehen und ihre Beute mit erstaunlicher Ausdauer zu Tode hetzen.

Verbreitet sind diese Wesen vor allem in eher unübersichtlichem Gelände, wo sie mit ihrer Taktik, das Opfer vorsichtig einzukreisen und sich erst dann zu zeigen, punkten können. Genauso wie die schwarzen S kyr ist es auch bei ihnen üblich, die Beute oder den Gegner todesverachtend anzuspringen und mit Zähnen und Krallen solange zu bearbeiten bis entweder er oder die S kyr tot ist.

Größe: L: 80 cm, H: 35 cm

Gewicht: 25 kg

Aggressivität: 8

Zutraulichkeit: 5

Häufigkeit: selten (Eisregionen auf Pak'Sha, Dalatur und Syan)

Kerandar: Die Aussage, dass taranische Katzen nicht sonderlich groß werden, muss man bei Betrachtung der Kerandar noch einmal überdenken. Allerdings ist es auch nicht klar, inwieweit die Kerandar zu den taranischen Katzen zu zählen sind.

Es sind sechsbeinige Wesen, die sich ähnlich ernähren wie Katzen, also von der Jagd. Allerdings springen sie ein Opfer nicht komplett an, wie die S kyr, sondern stellen sich auf ihre kräftigen vier Hinterbeine und versuchen, das Opfer mit den besonders stark ausgebildeten Krallen ihrer Vorderpranken zu zerreißen.

Besonders in den Dschungeln Mesarons treiben die blauschwarz gefärbten „Nachtkerandar“ ihr Unwesen, die rötlichbraunen „Sandkerandar“, etwas kleinere und scheuere Exemplare sind vor allem in den Wüstenregionen des Kontinentes zu finden und die sehr großen, schmutzigweißen „Eiskerandar“, die sich, wie der Name schon sagt, vor allem auf die nördlichen Regionen beschränken.

Nachtkerandar:

Größe: L: 220 cm H: 140 cm

Gewicht: 200 kg

Aggressivität: 4

Zutraulichkeit: 6

Häufigkeit: selten (Dschungel Mesarons)

Sandkerandar:

Größe: L: 180 cm H: 100 cm

Gewicht: 150 kg

Aggressivität: 5

Zutraulichkeit: 6

Häufigkeit: sehr selten (Wüsten Mesarons)

Eiskerandar:

Größe: L: 250 cm H: 140 cm

Gewicht: 250 kg

Aggressivität: 4

Zutraulichkeit: 8

Häufigkeit: selten (kalte Regionen, Eiswüsten Mesarons)

Nutztiere

Gorong: Ein Gorung ist ein friedliches Wesen, und stellt für Thomgoc und vermutlich auch die Shivar (seltener auch für Menschen) Manadors ein starkes aber genügsames Arbeitstier dar. Es besitzt einen weichen weißen Bauch mit fingerbreiten Furchen, über die die Tiere Wärme abgeben und ein sandfarbenes Rückenschild, das in der Lage ist, das Tier, das anscheinend der Wüste entstammt (heute gibt es allerdings keine freilebenden Gorungs mehr) im Sand sehr gut zu tarnen. Der an sich ungepanzerter Hals des Tieres wird durch eine Knochenkrause am Rückenpanzer geschützt, so dass es sich eigentlich nur noch flach auf dem Boden zusammenrollen muss, um Angriffe zu überstehen.

Wegen seiner enormen Größe wird es vor allem für den Transport schwerer Güter, aber auch für anstrengende Arbeiten (Tagebau, Bau von größeren Gebäuden) eingesetzt. Von Gorungs, die man für Kampfeinsätze gezüchtet und abgerichtet hat, wurde bereits aus dem Osten berichtet, doch kamen sie wohl noch nie gegen Menschen zum Einsatz, da sie für zu wertvoll erachtet werden.

Der Umgang mit diesen Tieren ist nicht sehr einfach, da man sie mit verschiedenen Duftstoffen steuern muss. Gorungtreiber verwenden dazu eine Vielzahl von Stöcken oder Stäben, die mit dem für den Menschen nicht wahrnehmbaren Stoff getränkt sind und halten sie ihren Tieren vor die Nase. Je nachdem, was für ein Befehl übermittelt werden soll, verwendet man einen anderen Geruch. Da die Tiere absolut taub sind und auch auf Gesten oder Schläge kaum ansprechen ist diese Methode die einzige bekannte Art einen Gorung zu kontrollieren. Ein weiteres Problem stellt die Ernährung der Tiere dar, da sie vor allem Wurzeln, Insekten und Kakteen fressen, die mitunter nur schwer aufgetrieben werden können.

Größe: L: 4 m, B: 3 m, H: 2 m

Gewicht: bis 5 Tonnen

Aggressivität: 0

Zutraulichkeit: 6

Häufigkeit: selten in freier Wildbahn (Wüste Manadors), häufig (in vielen Siedlungen Manadors)

Babun: Hierbei handelt es sich um ein schnelles und gewandtes Lauftier. Auf dem Kopf dieser Wesen sitzen 2 kurze gekrümmte Hörner, am Schwanz verfügt es über einige spitze Dornen. Es läuft auf 2 Beinen und nutzt die Vorderbeine nur um Nahrung oder die Nachkommen zu greifen. An jedem Fuß finden sich 4 Krallen, von denen drei nach vorn und eine kürzere nach hinten gerichtet ist. Weiter muss man noch erwähnen, dass das Tier in der Lage ist, etwa 12 m weit und 3 m hoch zu springen. Der Kopf ist langgezogen und am Hals sitzt ein faltiger Hautlappen.

Von der grundlegenden Gestalt möchte man meinen, es mit einer Echse zu tun zu haben, doch die Babun verfügen über ein relativ dichtes Fell und eine langgestreckte Schnauze. Außerdem bringen sie zwar keine lebenden Jungen zur Welt, sondern legen Eier, säugen ihre Nachkommen aber nach dem Schlüpfen und betreiben fürsorgliche Brutpflege.

Da Babuns absolut friedfertige Pflanzenfresser sind und da man auf ihnen nicht sonderlich bequem sitzen kann (sprich: nach einem Tagesritt schmerzen Beine und Rücken fast unerträglich) und wegen ihres Unvermögens, schwerere

Es gibt von diesen Tieren verschiedene Arten, die zum Teil auch auf die Fortbewegung in unwegsamem Gelände wie Schnee, Wüste und Gebirge angepasst sind.

Häufigkeit: mäßig häufig (in freier Wildbahn), mäßig häufig (auf Syan, Dalatur), häufig (Mesaron, Nodora), eher selten (Pak'Sha)

In freier Wildbahn kommen Afalgs nur noch selten vor, bilden dann Herden von bis zu 100 Tieren, deren Leiber sich durch die kalte Steppen walzen und eine regelrechte Spur der Verwüstung hinterlassen.

Häufigkeit: häufig (nördliche Regionen aller Kontinente), selten (im gemäßigten Klima von Syan und Mesaron)

Wer das erste Mal in seinem Leben vor einem ausgewachsenen Grantor steht, mag wohl kaum an die relative Ungefährlichkeit der Tiere glauben und viel eher seine Götter um Hilfe und

Häufigkeit: sehr selten (in freier Wildbahn in Steppen und Grasländern Nodoras, Syans, Pak'Shas), selten (in freier Wildbahn auf Mesaron), häufig (bei den Turakar meist eines pro Sippe), selten (andere Kulturen als die Turakar)

Wenn der Wollspinner nur wild vorkommen würde, wäre er allerdings noch kein Nutztier. Da sich allerdings die Lirzar als bedeutende Züchter bewiesen haben und den Wollbusch in ihrer Region kultivieren konnten – zwar haben dabei leider die Beeren ihre Heilkraft eingebüßt, doch ist der Busch sehr viel widerstandsfähiger und kann auch das schwierige Klima ertragen. Dem Wollspinner, der auf mysteriöse Weise an diese Pflanze gebunden ist, scheint es keinen Abbruch zu tun, er

Größe: 4 cm
Gewicht: wenige Gramm
Aggressivität: 4
Zutraulichkeit: 0
Häufigkeit: selten (natürliche Wollbusch-Vorkommen),
häufig (auf *Nodora* in Wollbusch-Plantagen)

Mit ihrer Spannweite von bis zu 8 Schritt sind sie durchaus imposante Tiere und ihr schillernder Knochenkamm, der sich über den gesamten Nacken zieht, gibt ihnen ein wahrhaft erhabenes Aussehen. Wegen ihrer Fähigkeit, sich von den Baumwipfeln abzustoßen und somit sehr schnell praktisch senkrecht zu starten, sind sie vor Feinden relativ sicher und kennen kaum Furcht.

Größe: 8 m Spannweite
Gewicht: 200 kg
Aggressivität: 0
Zutraulichkeit: 2
Häufigkeit: selten (ganz Nodora)

Ihr Kapital liegt nicht in ihrer Arbeitskraft, denn sie gelten, vor einen Wagen gespannt als recht störrisch und langsam, sondern in ihrem Leib. Ihr weißes Fleisch ist schön fett, ihre Wolle schön weich und warm und ihre Milch schmack- und

Größe: H: 1,8 m, L: 3 m
Gewicht: 800 kg
Aggressivität: 2
Zutraulichkeit: 3
Häufigkeit: mäßig häufig (kalte Regionen Pak'Shas), häufig (kalte Regionen Dalaturs)

Einigen naturnahen Stämmen auf Syon ist das Barak übrigens heilig: Sie ernähren und pflegen die Tiere, deren Fleisch in anderen Kulturen als das „fette Mahl der Armen“ gilt und kümmern sich rührend um den Nachwuchs. Nur wenn eines der Tiere aus natürlichen Gründen sterben sollte oder wenn wahrhafte Not droht, wird das Fleisch der Baraks verzehrt.

Größe: H: 80 cm, L: 1 m
Gewicht: bis 250 kg
Aggressivität: 0 (zu dumm, um aggressiv zu sein)
Zutraulichkeit: 5
Häufigkeit: keine natürlichen Vorkommen mehr, häufig (Mastanlagen der Grdrechi), mäßig (restliches Ta'Ran)

nur Obst und Blätter, sondern auch kleines Getier fressen, das sie mit eben dieser Technik erbeuten.

Größe: H: 1,20 m; L: 2 m
Gewicht: 150 kg
Aggressivität: 5 (speziell abgerichtet auch bis zu 10)
Zutraulichkeit: 2
Häufigkeit: selten (in der Steppe und in kalten und gemäßigten Regionen ganz Ta'Rans)

Größe: H: 1 m; L: 1,7 m
Gewicht: 100 kg
Aggressivität: 6 (speziell abgerichtet auch bis zu 10)
Zutraulichkeit: 3
Häufigkeit: mäßig (an den Ufern des Blutbornes)

Größe: H: 1,40 m; L: 2,4 m
Gewicht: 250 kg
Aggressivität: 8 (speziell abgerichtet auch bis zu 10)
Zutraulichkeit: 3
Häufigkeit: mittel (bei Züchtern der Orks)

Größe: 3 bis 5 m
Gewicht: 100 bis 200 kg
Aggressivität: 7
Zutraulichkeit: 6
Häufigkeit: selten (Wüste Dalaturs und Syans)

Wenn sie sich angegriffen fühlen, beginnen sie kollektiv, mit allem greifbaren, vorzugsweise Ästen und fauligen Früchten, nach dem Störenfried zu werfen und erreichen dabei auch eine recht hohe Zielgenauigkeit. Diese kommt daher, dass sie nicht

Trotz recht ausgefeilter Verteidigungsmechanismen der Wüstenkulturen stellt Thoraks Fluch eine wahre Plage dar, vor allem, seit nach der Katastrophe die Laichgewässer der Insekten nicht mehr regelmäßig vergiftet werden und sie sich so recht ungestört vermehren können.

Größe: einzeln 1mm, Schwarm bis zu mehreren Kubikmetern
Gewicht: einzeln nur Bruchteile eines Gramms, im Schwarm mehrere Kilogramm
Aggressivität: einzeln 0, Schwarm bis zu 6
Zutraulichkeit: 10
Häufigkeit: sehr häufig (Syau, Dalatur und Mesaron, überall dort, wo es stehendes Wasser gibt)

Die Erdassel: Ein großes Schalentier, das bis zu anderthalb Spann Länge erreicht. Durch seine gut ausgebildeten Grabwerkzeuge, die die zwei vordersten Beine ersetzen gräbt es sich tief ins Erdreich ein und geht dort auf Nahrungssuche. Der Kopf des Tieres ist von einem Tentakelkranz umgeben, der im Boden umhertastet und so entscheidet, welche Region „besser schmeckt“, in welchem sich also seine bevorzugte Beute, Schnecken und Würmer, befinden.

Mitunter knabbern die Tiere allerdings auch an Wurzeln und können so ganze Plantagen oder Wälder schädigen, deren Wurzeln stark beschädigt werden. Besonders während der gefürchteten Erdassel-Schwemmen kann es zu solch einer großen und schädlichen Population kommen.

Außerdem können die Tiere bestimmte Gebiete mit ausreichend lockerem Boden so stark untergraben, dass manche Häuser in Einsturzgefahr sind. Aus diesem Grunde werden in Gegenden, in denen starke Vorkommen bekannt sind, die Fundamente besonders stabil gebaut oder Stoffe in den Boden eingebracht, die die Asseln fernhalten sollen.

Größe: 30 cm
Gewicht: 1 kg
Aggressivität: 0
Zutraulichkeit: 3
Häufigkeit: sehr selten (Pak'Sha, Dalatur, Syan, Mesaron, überall dort, wo der Boden nicht länger als den Winter über zufriert), mäßig bis hin zu massiv häufig (Mesaron)

Kalungpest: Hierbei handelt es sich um ein kleines Tier, dass alle organischen Dinge frisst, sich schnell verbreitet und sich unaufhaltsam vermehrt. Es besitzt eine rosafarbene Haut, keine Schuppen oder Fell, genauso wenig wie Augen. Dafür allerdings ist es mit einem außerordentlichen Geruchssinn ausgestattet und hält sich meistens in Vorratskammern oder Scheunen der Menschen auf.

Dieses Tier hat Ähnlichkeiten mit dem Kalung, dass jedoch viel größer ist und auf Wiesen ausserhalb der Siedlungen lebt.

Das erste Aufkommen dieser Parasiten geht im Übrigen auf die ersten Attentate der Elfen zurück, die mit ihnen geläufigen Mitteln zurückschlugen, als sie ihre Natur bedroht sahen. Durch die Manipulation normaler Kalunga kamen anscheinend diese Wesen zu Tage, die sich hervorragend eigneten, die Feinde der Elfen zu schädigen.

Größe: 4 cm
Gewicht: wenige Gramm
Aggressivität: 4
Zutraulichkeit: 10
Häufigkeit: sehr häufig (Farfok-Anbauggebiete, menschliche Siedlungen auf Syan), sehr selten (natürliche Regionen)

Kalunga: Der Kalunga ist ein großes Tier mit einer Schulterhöhe von bis zu anderthalb Schritt. Es hat wie die Kalungpest eine rosafarbene schrumpelige Haut. Da es auch keine Augen besitzt, ist es auf den stark ausgeprägten Geruchssinn angewiesen.

Im Gegensatz zur Kahlungpest besitzt der Kalunga einen langen, schwarzen Schwanz an dessen Ende sich einige spitze Dornen befinden, mit dessen Hilfe es sich gegen Feinde verteidigt (wie genau er einen Angreifer erkennt, ist unklar,

man scheint die Tiere jedoch nur schwer täuschen zu können). Der Kalunga ernährt sich von Gras und Früchten, die er mit seiner langen Zunge aufschleckt. Da sein Fleisch ungeniessbar ist und man aus seiner Haut nichts herstellen kann, wird er von den meisten Kulturen gemieden, gilt den Nolthar gar als Unglücksbote.

Größe: H: bis 1,5 m, L: bis 2 m
Gewicht: bis 200 kg
Aggressivität: 3
Zutraulichkeit: 7
Häufigkeit: selten (Dalatur, Pak'Sha)

Riesenschnapper: Der auf den ersten Blick recht einfallslos erscheinende Name bezeichnet ein großes Schalentier, das im seichten Wasser und in den Tidegebieten vorkommt. Er ist am ganzen Körper mit Algen bewachsen und hat eine graue Farbe, wobei er einen Stein täuschend echt imitiert. Seine Hauptnahrung stellen kleine Fische dar, die er durch Beschuss mit kleinen giftigen Pfeilen erbeutet. Die Beute ist binnen Sekunden gelähmt und landet augenblicklich im Racken des Riesenschnappers, der sie im Ganzen verschlingt.

Das Tier erreicht bis zu einem halben Schritt Durchmesser und verfügt über einen langen Schlauch oberhalb des Maules, aus dem er seine Jagdpfeile verschießt. Das Gift ist allerdings für Menschen ungefährlich und brennt nicht mehr als ein einfacher Insektenstich.

Größe: Durchmesser: 0,5 m Gewicht: 400 g Aggressivität: 5 Zutraulichkeit: 6 Häufigkeit: selten (Küsten Pak'Shas, Dalaturs), mäßig (Küsten Nodoras)

Landkraken: Von diesen Wesen existieren verschiedenste Arten, von denen manche sogar giftig sind. Viele dieser stillen und geschickten Jäger sind sogar in der Lage, ihre Körperfärbung der Umgebung anzupassen und so geschickt mit dem Untergrund oder Hintergrund zu verschmelzen.

Die Kraken verfügen über 4 bis 20 Tentakel mit oder ohne Saugnäpfen und messen im Durchmesser mit ausgestreckten Tentakeln von einem bis zu zehn Spann. Ihr Kopf erreicht Durchmesser von einem halben bis vier Spann. Einige Arten können komplett ohne Wasser auskommen und legen sogar ihre Eier an Land, dennoch leben alle bekannten Arten an tropischen Küsten.

Besonders farbenprächtige Exemplare werden gejagt und mit ausgebreiteten Fangarmen als Wandschmuck genutzt.

<p>Größe: 20 cm bis 2 m Durchmesser (Kopf 10 cm bis 80 cm)</p> <p>Gewicht: 2 bis 15 kg</p> <p>Aggressivität: 3 (giftige Exemplare bis 6)</p> <p>Zutraulichkeit: 4</p> <p>Häufigkeit: selten (alle wärmeren Regionen auf Pak'Sha und Nodora)</p>
--

Eisschwein: Mit einem extrem zotteligen, weißen, derben Fell ausgestattet, zieht dieser Allesfresser durch die Lande und stopft alles in sich hinein, was ihm vor die Schnauze läuft oder fällt.

Die Eisschweine bestehen fast nur Fett, die Hauer sind seitlich nach vorn gerichtet, um den Boden besser durchwühlen zu können und um Feinde abzuwehren. Mitunter kann es seitens dieser Tiere zu aggressiven Handlungen kommen. Allerdings ist dies nicht zwingend notwendig, selbst wenn sie gereizt werden, reagieren sie eher friedlich und ziehen sich grunzend zurück. Allgemein sind es sehr intelligente Tiere, die, wie zahlreiche Experimente gezeigt haben magisch absolut nicht beeinflussbar sind. Sie scheinen Magie mit einer Art

Letztlich ist also die Ruhe der Tiere weniger durch Jäger denn durch Forscher bedroht, die seine sonderbare magische Natur für ihre eigenen Zwecke ausnutzen wollen. Doch nicht selten werden sie auch Opfer von unerfahrenen Raubtieren, die sie in einem heftigen Kampf schlagen und nach ein paar Bissen des widerlich fettigen und zähen Fleisches zum Verfaulen liegen lassen.

Häufigkeit: mäßig (nördliche Regionen Ta'Rans)

Man behauptet, man bekommt diese Parasiten, wenn man zu unrecht jemanden getötet hat oder ein anderes schweres Verbrechen begangen hat. Auf diese Weise würden die Geister den Geschädigten rächen und dem Verbrecher eine Strafe bereiten.

Häufigkeit: häufig (bei den Gradrechi und Goblins), mäßig (bei den Nolthar und Turakar), sehr selten (Zwerge)

----- >->->->->->-> Seite 146 -<-<-<-<-<-<-< -----

Gefährlich werden die Parasiten erst, wenn Dutzende einen Wirt befallen und dann auch von seinem Blut mit zehren, dieser also auch trotz ausreichend Nahrung und Flüssigkeit kollabiert oder wenn sie beginnen, Eier zu legen, die über den Schweiß ausgeschieden werden und so zu epidemischer Ausbreitung dieser Wesen führen. Beim Übertragen von einem Wirt auf einen anderen kann es auch dazu kommen, dass sie Krankheitserreger verschleppen, die sich dann auch mit verbreiten können.

Größe: L: 1 cm

Gewicht: wenige Gramm

Aggressivität: 3

Zutraulichkeit: 0

Häufigkeit: selten (alle Kulturen Dalaturs und Synas)

Schwarmfliegen: Regelrechte Wolken von Insekten verdunkeln den Himmel, wenn eine alte Königin gestorben ist und die neuen Königinnen mitsamt ihrem Volk ausziehen, Rohstoffe zu erbeuten und damit ein Nest zu errichten.

Ihr Ziel ist, möglichst schnell möglichst viel Nahrung zu fressen, wobei Nahrung einfach alles organische bedeutet - lebendig oder tot. Wenn der Schwarm vorbei ist, gibt es ohnehin nur noch Tod, es sei denn man zählt zu den Rassen, die verschiedenste Abwehrmechanismen gegen die Schwarmfliegen entwickelt haben oder zu den Glücklichen, die sich in einem dichten Haus verstecken können.

Eine einzelne Fliege ist meist nur einen bis zwei Millimeter groß, allerdings kann sie das fünffache ihres Körpergewichts an Nahrung aufnehmen und ein Schwarm umfasst Milliarden von Tieren... Den Göttern sei gedankt, dass die Königinnen ein recht langes Leben haben. Wehe der Region, in der gleichzeitig mehrere Schwarmfliegenköniginnen sterben.

Größe: einzeln 2 mm, im Schwarm mehrere Kubikmeter

Gewicht: einzeln Bruchteile eines Gramms

Aggressivität: 1 (allein) bis 10 (im großen Schwarm)

Zutraulichkeit: 4

Häufigkeit: sehr häufig (alle Regionen Mesarons und Nodoras, die gemäßigt oder wärmer sind)

Stechende Insekten: Diese Parasiten haben es auf das abgesehen, was den meisten Wesen am wichtigsten oder (nach dem Geld) am zweitwichtigsten ist – ihr Blut. Da es unsinnig erscheint, für jedes dieser Tiere eine Beschreibung herauszugeben, sei erwähnt, dass sie allesamt um einen Zentimeter groß sind, vor allem in der Nähe von Gewässern zu finden sind und mitunter ganz schön nervtötend sein können. Schmerzhaft sind die Stiche von Moorfeuerfliege, Feuerfliege, Gari Chark, der Grufftliege und mitunter auch die Stiche der Jagdlibelle (die ihr Gift nur dann verspritzt, wenn sie beim Stechen gestört wird). Ein mitunter eine ganze Woche andauernder Juckreiz (unabhängig von den Schmerzen) ist bei praktisch allen Arten vorprogrammiert.

Der Blutverlust hält sich insgesamt in solchen Grenzen, dass es unsinnig wäre, genaue Werte dafür anzugeben, auch das Gift der Tiere ist von den Schmerzen einmal abgesehen eher ungefährlich und sollte erst bei wahren Massen von Stichen mit (vom SL festgelegten) Mali belegt werden. Die wohl größte Gefahr bei all diesen Biestern ist, dass sie in der Lage sind, Krankheiten von Wirt zu Wirt zu transportieren oder durch die fehlende Wirtsselektion auch tierische Krankheiten auf Kulturschaffende übertragen können.

- Moorfeuerfliege (giftig)
- Feuerfliege (giftig)
- Gari Chark ("7 Tage Schmerz" auf orkisch, giftig)
- Gruftfliege (giftig)
- Jagdlibelle (giftig/ saugt Blut)
- Wanderschnake (saugt Blut)
- Blutfliege (saugt Blut)

Riesenzecken: Die Sümpfe Nodoras sind schon für so manche Brutalität bekannt, aber diese scheint sie alle um Längen zu schlagen: Es handelt sich um handgroße Insekten, die sich des Nachts an schlafende heranschleichen und mit ihrem Blut vollaufen lassen.

Der Stich an sich ist vollkommen schmerzlos, allerdings kann es zu starkem Blutverlust kommen, denn der Speichel der Zecken enthält einen Stoff, der die Gerinnung verhindert und so dafür sorgt, dass die Wunde z.T. stundenlang weiter blutet. So mancher Abenteurer ist nach einer unruhigen Nacht in einem klatschnassen Lager erwacht, denkt sich nichts dabei, weil er die Feuchte für Schweißnässe hält und wundert sich, wenn er die Augen öffnet über die Blutlache.

Besonders unangenehm sind natürlich die Stellen, an denen gleich mehrere dieser Wesen ein Opfer anfallen und fast völlig leersaugen. Es soll allerdings auch noch aggressivere Exemplare geben, die auch wache Wesen anfallen und sich an ihnen festbeißen. Durch einen festen Panzer recht gut geschützt saugen sie sich dann prallvoll.

Größe: L: 10 cm

Gewicht: 0,5 kg

Aggressivität: 6

Zutraulichkeit: 10

Häufigkeit: selten (Dschungel Mesarons) mäßig (Dschungel Nodoras)

Schwimmechse: Aus der Sicht der Forscher und Biologen würde dieses Wesen als Amphibium bezeichnen, für die Bewohner Ta'Rans ist es einfach nur eine Echse, die sich Flüsse und Seen als Lebensraum erobert hat.

Die Schwimmechse erreicht eine Länge von zwei Spann und ist durch ihre markante rot-schwarze Farbe leicht zu erkennen. Zwischen den Zehen der Vorder- und Hinterbeine befinden sich Schwimmhäute und der Schwanz ist, wie bei einem Ruder, abgeflacht. Ihre Färbung ist eine Warnfarbe, die auf ihre Giftigkeit hinweisen soll und den Nutzen hat, Fressfeinde abzuschrecken.

Das Gift der Schwimmechse ist bei vielen Heilern und Alchemisten angesehen, da es für verschiedene Tränke gebraucht wird und in kontrollierter Dosis Parasiten abtötet und somit den Befall heilt. Gefährlich werden kann dieses Wesen allerdings trotz des Giftes nicht werden, denn sie ist nicht in der Lage, es aktiv zu verspritzen, sondern versucht einfach, jene Wesen, die den Fehler machen, die Schwimmechse anzugreifen, mit seiner Hilfe zu bestrafen.

Die Schwimmechse kann bis zu 20 Jahre alt werden und verlässt in ihrem Leben praktisch nie das Wasser, es sei denn, ihr Gewässer ist ausgetrocknet und sie muss sich einen neuen Fluss oder See suchen. Dann schleppt sie sich mühselig durchs Gras, immer auf der Suche nach Wasser, wobei viele dieser Tiere auf dieser beschwerlichen Reise verenden.

Größe: L: 40 cm, H: 10 cm

Gewicht: 5 kg

Aggressivität: 2

Zutraulichkeit: 4

Häufigkeit: selten (warme Küsten und Seen Ta'Rans)

Er ist zwar ein sehr guter Kletterer, allerdings nicht zum Fliegen begabt, sondern ein reiner Laufvogel. Sehr unangenehme Erinnerungen werden mit den Tritten, die er, wenn er sich bedroht fühlt, austeilen kann, verbunden.

Häufigkeit: selten (Wälder und Sümpfe Pak'Shas und Dalaturs)

Da sie das Nest nur selten verlassen, sind männliche Wipfelfürsten eher schlechte Flieger und fallen den Felsen-Rotköpfen oftmals zum Opfer.

Häufigkeit: mäßig (Weibchen, alle Wälder Ta'Rans), sehr selten (Männchen, alle Wälder Ta'Rans)

Eine weitere Besonderheit ist, dass alle Pikos exakt gleich groß sind und das von Geburt an. Daher brauchen die Eier auch im Leib der Mutter einen Monat und außerhalb nochmals 5 bis die Tiere schlüpfen. Die Eierschale ist ebenfalls etwas besonderes, da sie im Laufe der 5 Monate "mit wächst". Die Lebensspanne eines Piko ist relativ kurz da er recht viele natürliche Feinde hat. Sollte ein Piko allerdings seine maximale Lebensdauer erreichen, so kann er bis zu 30 Jahre alt werden.

Häufigkeit: mäßig (Steppen und Ebenen Dalaturs, Syans und Mesarons)

Häufigkeit: häufig (v.a. in der Nähe der Nester von Schwarminsekten)

Ansonsten handelt es sich praktisch um das, was die Bewohner anderer Kontinente als gewöhnliche Vögel kennen – es existieren kleine Körnerfresser und noch kleinere Pollenfresser, daneben gibt es aber auch genauso Raubluipa, die scharfe Krallen in das Fleisch ihrer Opfer schlagen und dann mit einem spitzen Schnabel zerfetzen. Dabei ist es sogar so, dass die größten Luipa noch einmal deutlich größere Spannweiten als die größten taranischen Vögel erreichen können.

Häufigkeit: selten (ganz Mesaron)

Häufigkeit: mäßig (ganz Mesaron)

Häufigkeit: mäßig (ganz Mesaron)

Häufigkeit: selten (ganz Mesaron)

----->>-->->->->->->->- Seite 149 -<-<-<-<-<-<-<-<-<-<-

Bei den Männchen dominiert eine blau-orange Färbung, während das Gefieder der Weibchen rotbraun ist. Für Vogelfänger kommen sie dennoch kaum in Frage, da sie sich mit Leimfallen gar nicht und mit Netzen wegen ihrer Wendigkeit und Geschwindigkeit nur schwer fangen lassen. Ihre Ernährung ist eine recht komplexe Angelegenheit, denn wenn sie einmal auf dem Boden sind, können sie nur noch mit Hilfe ihrer hinteren Flügel umherkriechen und versuchen, von einer erhöhten Stelle aus zu starten. Dadurch werden sie natürlich anfällig für Fressfeinde. Also versuchen sie, praktisch im Flug zu fressen – sie schnappen mit ihrem Schnabel im Flug nach Insekten, reißen Früchte von den Bäumen und kleine Fische aus dem Wasser. Dies alles gelingt ihnen vor allem wegen des schlanken beweglichen Halses außerordentlich gut.

Um die Ernährung komplett zu machen, fressen sie Erde und saufen extrem viel – aber zur Gefahr für andere Wesen werden sie kaum. Ihr Fleisch ist zäh und faserig und lohnt nicht als Beute für Raubtiere, ihre Haut ist mit runzeligen Knoten überzogen, die sie gegen Verletzungen stark machen. Es scheint fast so, als hätten die friedlichen Wesen für sich eine Nische gefunden, in der sie ungestört existieren können.

Elykfirar: Seltsame Fische der tieferen Meere, die zur Paarung an die Oberfläche kommen und dort für mehrere Stunden verbleiben. Ihre Besonderheit ist, dass sie sich anscheinend von unterseeischem Elyktrium ernähren und diesen seltenen Stoff

Größe: L: 60 cm
Gewicht: 5 kg
Aggressivität: 4
Zutraulichkeit: 6
Häufigkeit: sehr selten (Meer zwischen Syan und Mesaron)

Wenn man einen Norkha harpuniert, kann man neben seinem äußerst wohlschmeckendem Fleisch auch mit der Beute von mehreren Litern dünnflüssigen Öls rechnen, die die Tiere in ihrem Bauch besitzen und offenbar zur Temperaturregulation benötigen. Dieses Öl ist besonders bei Alchemisten und Medizinern als Grundlage für Salben, Heilöle und Elixiere beliebt – ein Grund, aus dem vor der Katastrophe zum Teil professionell auf die Norkha Jagd gemacht wurde, was ihren Beständen allerdings nie ernstlich schaden konnte.

Größe: 5 Schritt
Gewicht: 3 t
Aggressivität: 1 (bei Gefahr für das eigene Leben bis 6)
Zutraulichkeit: 2
Häufigkeit: mäßig (kalte Meere östlich von Syan)

Jagdbeute																
Name	KO	WK	AT	PA	TP	RS						Geschwindigkeit				Sprungweite
Andak	30	10	8	5	W10+6	1	1	1	1	1	1	3	9	14	30	2 m
Anfal-Rind	9	11	10	8	W6+2	0	1	0	1	0	0	8	10	15	40	5 m
Anyurak	20	14	9	5	W8+4	1	2	2	1	1	1	4	8	13	25	2 m
Tiad – Männchen ¹	24	10	12	0	W12+4	3	2	2	2	2	1	1	2	4	6	-
Tiad – Weibchen ¹	16	8	8	6	W10	3	1	1	1	1	1	1	3	4	7	-
Grabkäfer	2	12	8	12	W4-2	2	2	2	2	2	0	2	3	6	13	1 m
Gribbler	8	6	8	6	W6+4	0	0	0	0	0	0	2	3	5	10	-
Schlammkriecher	6	8	0	0	0	4	5	4	4	4	4	2	4	6	16	1 m
Oliag	10	16	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	-
Tentakelfisch ^{2 G}	6	10	10	13	W4-2	0	0	0	0	0	0	4	7	10	30	-
Gefahrenquellen																
Name	KO	WK	AT	PA	TP	RS						Geschwindigkeit				Sprungweite
Ashal	13	13	12	8	W8+4	1	1	1	1	1	1	6	10	20	58	5 m
Bardak – Altes Tier ²	32	10	13	0	2W12+2	2	2	2	2	2	2	10	14	20	40	50 m
Bardak – Jungtier ²	16	10	11	6	W10+3	1	1	1	1	1	1	6	8	13	25	20 m
Firnjäger ^{FK(13)}	20	14	14	10	W12+5	5	3	2	2	1	1	4	5	10	20	4 m
Garraor	17	17	15	12	W10+4	5	5	5	5	5	5	3	5	12	16	12 m
Ran'Tal ²	10	8	12	8	W8+3	1	1	1	1	1	1	10	14	20	40	-
Panzerqualle ^G	8	0	5x 10	0	W4-2	2	2	2	2	2	2	2	4	6	8	-
Sandkriecher	12	7	10	10	W6+4	3	2	2	2	2	2	4	6	10	20	1 m
Speier ^{G FK(14)}	11	12	11	10	W8+2	1	1	1	1	1	1	5	10	13	26	5 m
Wampet	8	14	12	10	W6+4	1	2	2	2	2	2	7	10	16	36	6 m
Schwarze Tuffenspinne ^G	6	10	13	9	W6	0	0	0	0	0	0	4	7	10	12	2 m
Forlond ²	7	11	12	10	W6+2	1	1	1	1	1	1	5	10	16	30	-
Aknul ^{H (15)}	15	10	10	6	W8+4	0	0	0	0	0	0	5	8	13	20	8 m
Oger	20	7	13 10	10 9	W8+6 (Faust) 2W8+7 (Keule)	1	1	1	1	1	1	7	10	15	26	4 m
Schwarzer Oger	22	10	2x 12 11	10 10	W8+6 (Faust) 2W8+7 (Keule)	1	1	1	1	1	1	7	11	16	30	5 m
Groar	16	8	13	10	W8+5	1	1	1	1	1	1	7	11	16	30	4 m
Schnappläufer	7	12	11	10	W6+3	1	1	1	1	1	1	10	15	35	63	5 m
Landqualle ^G	10	0	5x 14	0	W4	0	0	0	0	0	0	1	3	4	5	-
Kumarlit ^{H (17)}	6	13	12	11	W6+4	0	1	1	1	1	1	7	10	15	20	2 m
Drachenspinne ^G	3	10	15	10	W4	1	2	1	1	1	1	5	10	16	22	5 m

