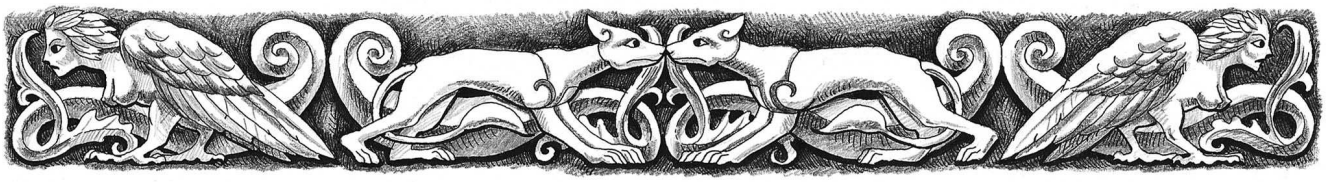
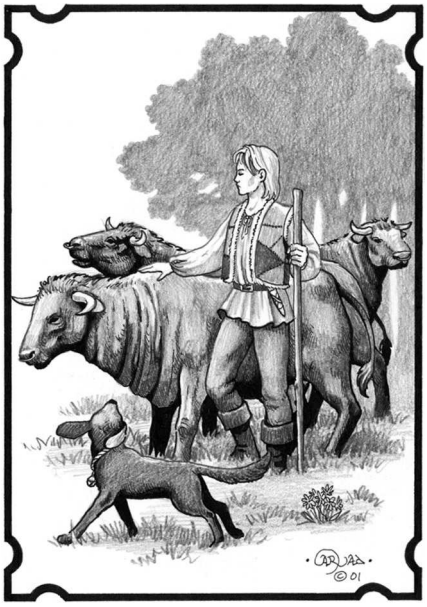


Die Verarbeitung von Tieren ist Aufgabe der *Fleischer* bzw. *Gerber* und *Kürschner* (alle **AH 98f.**). Für *Fuhrleute* (**AH 77**), *Müller* (**AH 98**), *Botenreiter* (**AH 75**), *Karawanenführer* (**AH 80**) und *Kutscher* (**AH 95**) sind Tiere eher ein Hilfsmittel ihres Berufes, auch werden Lastesel und -pferde im Bergbau oder auf großen Baustellen verwendet. Der *Holzfäller* (**AH 101**) lebt vom Schlagen von Bäumen, die anschließend von Ochsen, Pferden oder bisweilen Elefanten aus dem Wald gezogen werden, der *Färber* (**AH 98**) verwendet viele pflanzliche oder tierische Farbstoffe, die er zumeist auch selbst aus den Rohstoffen gewinnt.



Ebenso benutzt der *Bauer* (**AH 94**) Ochsen und schwere Kaltblüter als Zugtiere, hält aber zudem meist noch viele andere Nutztiere, die – in Herden gehalten – von *Hirten* (**AH 79**) beaufsichtigt werden.

Tier-Vertraute als Begleiter haben die *Hexen* (**AZ 48**) und *Diener Sumus* (**AZ 44**), bisweilen auch norbardische *Zibiljas* (**AZ 142**), *H'Szint-Priester* (**AG 79**), *Goblin-Schamaninnen* (**AG 133**) und manche *Elfen* (**AZ 34**, Voraussetzung ist die SF *Tierischer Begleiter*). Den nivesischen Schamanen, den *Kaskjua* (**AG 126**), sagt man nach, mit Wölfen kommunizieren zu können. Der Stamm der *Nuanaä-Lie* (**AG 128**) lebt wie ein Wolfsrudel, und man sagt, dass sich einige Nivesen sogar in Wölfe verwandeln können. Die *Ferkina-Besessenen* (**AZ 71**) und Gjalskerländer *Tierkrieger* (**AZ 71**) vermögen Tiergeister in sich aufzunehmen, während ihre Schamanen, die *Nuranshârim* (**AG 135**) und *Brenchi-Dûn* (**AG 126**) Geister beschwören, austreiben und mit ihnen kommunizieren können.

Im Leben der zwölfgöttlichen Gemeinschaft kümmern sich die *Efferd-Geweihten* (**AG 40**) um die *Fischer* und *Seefahrer*, die *Peraine-Geweihten* (**AG 59**) um Land- und Viehwirtschaft und die *Firun-* (**AG 51**) und *Ifirn-Geweihten* (**AG 73**) um die Jäger. *Tsa-Geweihte* (**AG 53**) helfen oft bei Geburten und segnen trächtige Tiere. Die Geweihten der *Rahja* (**AG 63**) unterhalten einige herausragende Gestüte und die *Travia-Priester* (**AG 41**) halten heilige Gänse in ihren Tempeln.

Kurz und gut: Es gibt sicherlich mehr aventurische Professionen, bei denen der Umgang mit Tieren zum Berufsbild gehört, als solche, die mit Tieren nichts zu tun haben. Grundkenntnisse in den oben genannten Talenten sind also für alle entsprechenden Professionen empfohlen (und häufig ohnehin bereits Teil des Talentspiegels).

Abrichten

»Kann ich das Krokodil abrichten, dass es mein Kettenhemd trägt?«
»Ich bringe meinem Hund bei, dass er mir morgens die Stiefel bringt.«
»Der Papagei kann übrigens jetzt 'Alrik' sagen, ich hab' gerade eine Probe abgelegt.«

Manche Tiere können sehr gelehrsam sein und spektakuläre Kunststücke darbieten, andere wiederum lassen sich nur mit Mühe zu den einfachsten Tätigkeiten bewegen. In diesem Kapitel stellen wir Ihnen daher ausführliche Regeln zum Thema 'Abrichten' vor. Es erläutert, wie die Eigenschaft *Loyalität* und die Ausbildung oder Dressur von Tieren gehandhabt werden können. Dieses Kapitel zählt zu den **Experten-Regeln (R3)**.

Mit dem Talent *Abrichten (MU/IN/CH)* kann ein Held Tiere innerhalb ihres naturgegebenen Verhaltens-Repertoires erziehen und ihnen Kunststückchen beibringen. Jede Tierart kann nur innerhalb ihrer naturgegebenen Möglichkeiten (die von Körperformen genauso wie sozialen Interaktionen im natürlichen Umfeld abhängen) agieren: Eine Ameise wird nicht küssen, ein Jaguar nicht bellen, gleichgültig wie viel Mühe man in die Dressur steckt. Eine Beschreibung des Talents finden Sie in **MFF 33f.**; die auf **MFF 34** angegebenen Hinweise zur Loyalität werden hier erweitert und ergänzt. An dieser Stelle geht es um die verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten des Talentes und um die Steigerung der Loyalität der Tiere.

Loyalität

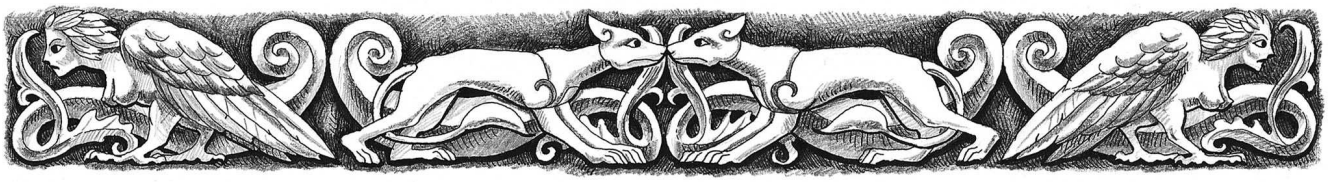
Die **Loyalität** (LO) eines Tiers bestimmt, wie folgsam es gegenüber dem Ausbilder oder Eigentümer ist, wie leicht es sich erziehen lässt und wie wahrscheinlich es Befehle ausführt. Darüber hinaus definiert sie auch einen gewissen allgemeinen Erziehungsstatus, wie Reinlichkeit bei Hunden. Sie hängt sowohl von der Tierart als auch von der Behandlung durch den Tierhalter ab und nimmt normalerweise einen Wert von 0 bis 20 an. Nur bei Wildtieren liegt sie zu Beginn unter einem Wert von 0.

Die meisten Tiere erkennen nach einiger Zeit auch die Bekannten und Freunde ihres Besitzers und reagieren auf diese anders als auf vollständig fremde Personen. Je nach Erfahrungen mit einem solchen Bekannten liegt die LO diesem gegenüber zwischen 3 und 8 Punkte unter der LO zum Besitzer. Für Fremde ist die LO je nach Gutmütigkeit des Tieres um 3 bis 12 Punkte reduziert. Sollte sich der Besitzer oder ein Bekannter verkleidet haben (was bei Katzen und anderen geruchsgeleiteten Tieren durchaus auch das Bad in exotischen Essenzen sein kann), so wird er von dem Tier wie ein Fremder behandelt.

Beispiel (anhand eines Hundes): Bei LO 0 hat der Hund keinerlei Bindung zu seinem (neuen) Besitzer, wahrscheinlich ist er ihm gerade erst zugelaufen. Ab LO 3 erkennt er seinen Besitzer an und ab LO 5 ist er sowohl stubenrein und läuft auch unangeleint nicht mehr weit von seinem Besitzer weg. Ab LO 7 ist es möglich, den Hund schulen zu lassen und ab LO 15 bleibt der Hund auch bis zum eigenen Tode bei seinem Besitzer.

Würfe auf die Loyalität werden fällig, wenn das Tier in besonderem Maße vom Besitzer gefordert wird; der Meister kann wie gehabt nach eigenem Ermessen Zuschläge festlegen oder die Probe erleichtern. Jedes Tier kann durch die eigenen Instinkte (Jagd, Flucht ...) in Konflikt mit den Befehlen des Besitzers geraten. Die Abhängigkeit vom und Bindung zum Besitzer ist selbst bei identischer Loyalität von unterschiedlich starker Ausprägung.

Unter hoher Loyalität ist nicht immer bedingungsloser Gehorsam und absolute Folgsamkeit zu verstehen: Ein Hund mit Loyalität 18 wird seinem Besitzer immer treu folgen und normalerweise allen Befehlen gehorchen, in diesem Fall bedeutet die hohe Loyalität tatsäch-



liche Unterwerfung. Eine Raubkatze mit gleichem Wert ist dagegen nur gut dressiert. Sie ordnet sich dem Besitzer nur solange unter, wie sie geführt wird, würde sich aber, wenn sie außer Kontrolle gerät, auch gegen den Besitzer wenden.
Daher unterscheiden wir grundsätzlich zwischen *erziehbaren* und *dressierbaren* Tieren. Es ist zu bedenken, dass es selbst innerhalb der beiden Gruppen große Unterscheide von Tier zu Tier gibt. Eine Ausnahme hiervon bildet die Gruppe der Pferde, Esel, Maultiere und Kamele, die eigenen Ausbildungsregeln unterliegen (siehe Seite 32ff).

Dressur und Ausbildung

Die Erziehung

Ohne Einschränkungen können nur Nutz- und Haustiere *erzogen* werden, andere Tiere müssen (von wenigen Ausnahmen abgesehen) *dressiert* werden. Durch Erziehung entwickelt das Tier eine Bindung zum Besitzer, deren Ausprägung von Art zu Art unterschiedlich stark sein kann.
Wenn sich ein Held nicht ausschließlich dem Tier widmet (z.B. wenn er bisweilen Drachen erschlägt und Jungfrauen rettet) und daher täglich nur etwa zwei Stunden Zeit für das Tier hat (entsprechend einer Zeiteinheit; ZE), kann er alle vier Wochen eine *Abrichten*-Probe ablegen, um sein Tier zu erziehen. Kümmert sich ein Held intensiver um das Tier – sprich: wendet er pro Tag mindestens zwei ZE für die Ausbildung auf, so ist jede Woche eine Probe möglich. Hierbei kann entweder die LO erhöht (s.o.) oder eine Schulungsprobe (s.u.) gemacht werden.
Mittels einer *Abrichten*-Probe kann die LO eines erzogenen Tieres um einen Punkt erhöht werden, was einer Erziehung oder ungerichteten Ausbildung entspricht. Ist die LO des Tieres größer oder gleich 0, so ist die Probe um die halbe gewünschte LO erschwert. Ist die LO kleiner als 0, so ist die Probe um den Betrag der LO erschwert.
Misslungene Proben erschweren im nächsten Monat alle *Abrichten*-Proben zur LO-Steigerung um 5 Punkte. Fehlen mehr als 10 Punkte zum Gelingen der Probe, so sinkt die LO um 1 und im nächsten halben Jahr ist jede *Abrichten*-Probe um 5 erschwert. Ein Patzer reduziert die LO um W6+1 Punkte. Sinkt die LO dadurch unter 0, ist eine weitere Erziehung des Tieres durch diesen Abrichter nicht mehr möglich; die Bindung an den Abrichter ist derart gestört, dass das Tier wegläuft, nur noch zum Fressen auftaucht oder sich anderweitig verweigert.
Die LO steigt außerdem für jedes Jahr, in dem das Tier gut behandelt wird, um einen Punkt bis zu einem Maximum von 10.

Übersicht über Loyalitäten und Schulungsmöglichkeiten

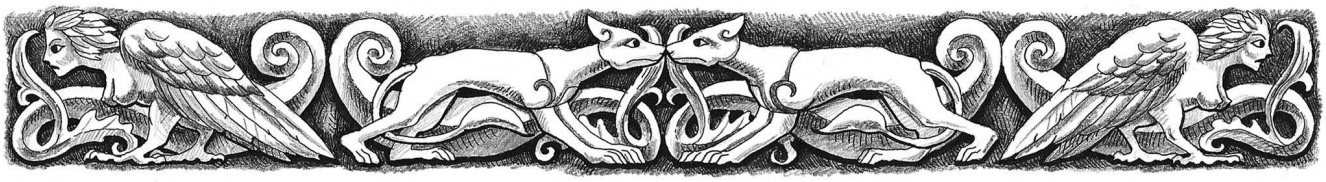
Tier	Start LO	Erz.LO	Frei LO	Schul.LO	MaxLO	mögl. Ausbildungen
Bären	0	12	15	7	15	Zirkus
Dachs [1]	3	6	6	9	18	Such, Trage, Zug
Elefant/Mammut	4	8	12	10	15	siehe Kasten auf S. 20
Elch/Karen	3	6	7	8	17	Trage, Reit, Zug
Falken/Raubvögel	3	7	7	7	15	Jagd, Kampf
Flugechse [2]	0	0	8	12	17	Jagd, Reit
Gepard	2	5	8	8	18	Renn, Jagd, Kampf
Hunde	nach Rasse	0	5	7	20	nach Rasse
Katzen [3]	6	0	0	7	20	Kampf, Zirkus
Kleinaffen	4	6	8	10	17	Wach, Trage, Zirkus
Kleinechsen	0	8	10	12	15	Kampf, Wach, Zirkus
Papageien [3]	5	8	10	10	17	Wach, Zirkus
Riesenhirschkäfer	0	10	10	14	18	Trage, Wach
Rinder, Kühe	8	0	10	8	20	Trage, Zug
Schafe	6	0	8	9	19	Trage, Zug
Schweine/Ziegen	7	0	8	9	20	Such, Trage, Zug, Zirkus
Sing-/Tanzvögel [3]	3	5	8	8	16	Zirkus
Strauß	3	6	7	9	16	Reit, Trage, Zug
Wölfe [3]	3	6	9	9	14	Jagd, Kampf, Trage, Wach, Such

[1] Weibliche Dachse sind etwas schwieriger zu erziehen, sind aber, wenn sie ihren Besitzer erst einmal als 'Familienmitglied' akzeptiert haben, sehr viel anhänglicher (Start LO –2, MaxLO +2). [2] Hierbei handelt es sich um die domestizierte Flugechse der Achaz; diese können auch nur von erfahrenen Achazabrichtern erzogen werden. [3] Freie Haltung ist generell ab dem angegebenen Wert möglich, doch bleiben die Tiere so eigenwillig, dass selbst nach Jahren der Treue eine Flucht ohne erkennbaren Grund nicht ausgeschlossen ist.

Die Einträge bedeuten:
Start LO: Von Hand aufgezogenen Wildtiere beginnen mit der Start-LO. Wild gefangene Tiere können nicht erzogen, sondern nur dressiert werden, die Start-LO für die Dressur beträgt dann –5. Bei Haustieren gilt für jeden neuen Besitzer (z.B. wenn ein Hund dem vorherigen Besitzer weggelaufen ist) die Start LO.
Erzieherische LO: Ab dem angegebenen LO-Wert gelten die Regeln für Tiererziehung; bis dieser Wert erreicht ist, muss das Tier dressiert werden. Beträgt dieser Wert 0, so handelt es sich um ein domestiziertes Haustier.
Schulische LO: Ab diesem Wert kann dem Tier eine Ausbildungsstufe beigebracht werden.
Frei LO: Das Tier kann frei, also ohne Leine bzw. Käfig gehalten werden, wenn der angegebene LO-Wert erreicht ist; das Tier folgt dem Besitzer.
Maximale LO: Die höchstmögliche LO, die durch Erziehung erreicht werden kann.
Mögliche Ausbildungen: Diese Spalte zeigt die für diese(s) Tier(art) möglichen Ausbildungs-Aufsätze.

Die Dressur

Damit ein wildes Tier dressiert werden kann, muss es entweder in Unfreiheit geboren sein oder kurz nach der Geburt gefangen werden (wobei mit deutlichem Widerstand der Eltern zu rechnen ist). Da die Tiere nur durch ständige Kontrolle im Zaum gehalten werden können, müssen sie in Gefangenschaft gehalten werden. Wilde Tiere erreichen (wenn nicht ausdrücklich anders angegeben oder vom Meister bestimmt) maximal eine LO von 15 und beginnen mit LO –5.
Eine Dressur kann nur dann erfolgreich sein, wenn sich der Held beinahe täglich mit dem Tier beschäftigt (mindestens 10 ZE pro Woche aufbringt). Die generellen *Abrichten*-Proben zur Erhöhung der Loyalität werden jedoch nur alle 2 bis 4 Wochen abgelegt und sind zusätzlich zu den LO-Modifikatoren noch um die fehlenden Punkte zu



7 im TaW *Tierkunde* erschwert (überschüssige Punkte bringen keine Boni).
Misslungene Proben erschweren im nächsten Monat alle *Abrichten*-Proben zur LO-Steigerung um 7 Punkte. Fehlen mehr als 10 Punkte zum Gelingen der Probe, so sinkt die LO um 1 und im nächsten halben Jahr ist jede *Abrichten*-Probe um 7 erschwert. Ein Patzer reduziert die LO um W6+1 Punkte. In den beiden letztgenannten Situationen muss der Abrichter zudem eine CH-Probe (der Vorteil *Tierfreund* erleichtert diese Probe um 3 Punkte) ablegen, um seinen Fehler auszubügeln, denn ansonsten ist es möglich, dass es zu einer gefährlichen Situation kommt, in der sich das Tier gegen den Besitzer wendet. In einem solchen Fall ist die Dressur endgültig fehlgeschlagen, möglicherweise kann der Held schon froh sein, wenn er mit dem Leben davonkommt.
Geraten gezähmte Tiere außer Kontrolle, so verhalten sie sich wie bei einem bevorstehenden Kampf. Das muss nicht gleichbedeutend mit einem Angriff sein, denn eine Schlange beißt beispielsweise nur dann zu, wenn sie sich bedroht fühlt (siehe Seite 163).
Für Dressuren eignen sich vor allem Affen, Bären, Raubkatzen und Schlangen, von denen im Allgemeinen aber nur die ersten beiden später auch erzogen werden können (s.u.). Andere Tiere können nach Entscheidung des Spielleiters wohl dressiert, aber fast nie erzogen werden.

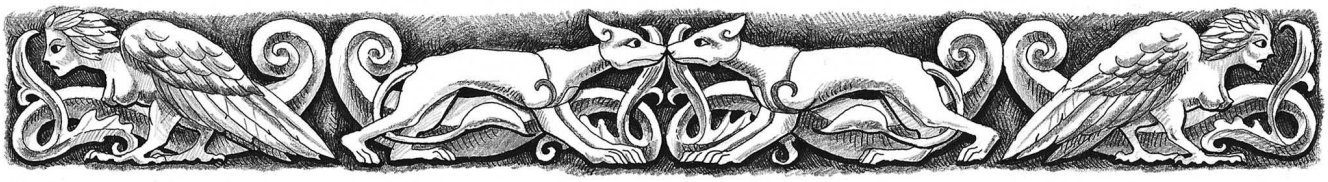
Von der Dressur zur Erziehung

Nach den Regeln nun die Ausnahme: Es gibt wilde Tiere, die erzogen werden können. Das Tier muss zunächst dressiert werden, aber bei Erreichen eines bestimmten LO-Wertes setzt dann die Erziehung ein (siehe die **Loyalitätstabelle** links). Dennoch müssen die meisten Tiere noch eine Weile in Gefangenschaft gehalten werden, und man kann sich bei einigen nie sicher sein, ob sie nicht urplötzlich ohne erkennbaren Grund den Besitzer verlassen. Alle *Abrichten*-Proben (also solche zur Erziehung(LO) oder Ausbildung) sind um die fehlenden Punkte zu 7 im TaW *Tierkunde* erschwert.
Der Erziehung sind Grenzen gesetzt: Den meisten Tieren kann nur Folgsamkeit anerzogen werden; manchen kann der Besitzer kleine Kunststücke beibringen. Ob dem Tier fortgeschrittene Befehle beigebracht werden können, hängen von Intelligenz und Eigensinn ab: Einen *Khômgeparden* kann man wie einen Hund erziehen, mit *Affen* kann man schon recht komplizierte Befehle antrainieren, ein *Papagei* wird rudimentäre Sätze lernen können und auch durchaus sinnvoll einsetzen, ein *Riesenhirschkäfer* dagegen wird kaum mehr als das Hinterherlaufen und Kommen lernen können.
Da nicht auf alle Besonderheiten beim Abrichten eingegangen werden kann, nehmen Sie bitte die hier vorgestellten Regeln als Richtlinien und orientieren sich im Zweifelsfall an der Realität (in Aventurien sind selbstverständlich Abweichungen davon möglich). Bedenken Sie bei der Erziehung wilder Tiere in jedem Fall, dass die Instinkte des Tieres nur unterdrückt werden. Spiel-, Jagd-, Flucht- und Paarungstrieb können (und sollten) dem Besitzer des Tieres immer wieder zu schaffen machen.
Die **Loyalitätstabelle** auf der linken Seite ist dazu gedacht, einen groben Überblick über erziehbare Wildtiere zu geben. Die angegebenen Werte sind also Richtwerte, die nach Meisterermessen verändert werden können.

Ausbildung von Tieren

Alle erziehbaren (und einige wenige dressierbare) Tiere können *ausgebildet* werden, sobald sie ausgewachsen sind und eine gewisse LO (in der Tabelle unter *Schul.LO*) erreicht haben. Für diese Tiere gibt es zwei Ausbildungsstufen: **ungeschult** und **geschult**. Für Jungtiere wird keine gesonderte Ausbildungsstufe angeboten.
Wenn ein Tier geschult wird, muss man sich zuerst auf die Art und Weise der Schulung festlegen und eine der weiter unten aufgeführten **Ausbildungensvarianten** wählen. Bei den meisten Tieren ist nur eine solche Variante möglich, nur bei Hunden kann eine zweite Schulung durchgeführt werden, wobei sowohl die Erschwernisse als auch die TaP* beider Ausbildungsstufen addiert werden und die Zweitausbildung dementsprechend schwierig ist.
In der **Ausbildungsstufen-Tabelle** auf der nächsten Seite finden sich Angaben über die Voraussetzungen, Proben und Werteveränderungen der verschiedenen Ausbildungsstufen. Die Proben müssen solange abgelegt werden, bis die ebenfalls dort angegebene Anzahl an TaP* zusammengekommen ist. Die Regeln zum Ansammeln von TaP* aus Proben finden Sie in **MFF 14**.
Für Pferde, Esel, Maultiere und Kamele gelten Varianten dieser Regeln, die Sie ab Seite 32 finden.

Beispiel: Yashima möchte ihrem Moosaffen Sharif zum Zirkusaffen ausbilden. Die benötigte LO von 10 hat Sharif bereits, so dass Yashima nur noch die Ausbildungsproben ablegen muss. Da sie im Moment nichts anderes zu tun hat, beschäftigt sie sich nur mit ihrem Affen.
Daher kann sie jede Woche eine Abrichten-*Probe ablegen. Bei der ersten Probe bleiben 6 TaP* übrig. In der nächsten Woche nur 2, in der dritten 3 TaP*. Nun hat sie bereits 11 der benötigten 45 TaP* angesammelt. Da sie nun wieder mit ihren Freunden auf Reise geht, findet sie nur noch wenig Zeit für Sharif und kann daher nur alle 4 Wochen eine Probe ablegen. In den nächsten 6 Monaten (6 Proben) schafft sie es, weitere 32 TaP* anzusammeln. Um die Ausbildung abzuschließen, nimmt sich Yashima noch eine Woche Zeit, in der sie es ohne Probleme schafft, die dazu nötigen letzten 2 TaP* übrig zu behalten.*



Ausbildungsstufen

Hütetier (50 TaP* bei Abrichten-Probe +4): MU+1, IN +2, GE+1; Fertigkeiten: Ablegen, Komm, Laut, Sitz, Treiben.
Jagdtier (40 TaP* bei Abrichten-Probe +4): GE+2, KO+1, AT+2, PA+1, INI +2, GS+1, +5 LeP, +10 AuP, Fährtensuchen +5; Fertigkeiten: Apport, Fass I, Laut, Still, Such
Kampftier (Bluthund) (50 TaP* bei Abrichten-Probe +6): MU+1, KK+1, KO+2, AT+3, PA+2, TP+1, INI+1, +7 LeP, +10 AuP; Fertigkeiten: Fass I+II
Reittier (45 TaP* bei Abrichtenprobe +4): GE+1, KO +2, KK+2, GS +1, +2 LeP, +10 AuP; das Tier kann mit einem angepassten Sattel geritten werden. Die Tragkraft beträgt 5*KK Stein, pro KK Stein darüber sinkt die GS um einen und die Ausdauer um 10 Punkte.
Renntier (40 TaP* bei Abrichten-Probe +5): KO+2, GS+2, INI+2, +3 LeP, +15 AuP
Suchtier (35 TaP* bei Abrichten-Probe +4): IN+1, GE+1, Fährtensuchen +10, Fertigkeit: Such
Tragetier (40 TaP* bei Abrichten-Probe +3): KK+2, KO+1, +2 LeP +10 AuP; das Tier kann mit entsprechendem Geschirr problemlos 5* KK Stein tragen, pro KK Stein darüber sinkt die GS um einen und die Ausdauer um 10 Punkte.
Wachtier (45 TaP* bei Abrichten-Probe +3): MU+2, IN+1, INI+1, AT+2, PA+1; Fertigkeiten: Ablegen, Komm, Laut, Sitz, Wache
Zirkustier (45 TaP* bei Abrichten-Probe +5): GE+2 oder FF+2, IN +1; Fertigkeit: Trick (nach Wahl); KL-Proben, um Befehle zu verstehen, sind um weitere 4 Punkte erleichtert, der Zuschlag für die Fertigkeit Trick sinkt auf +2 und es sind maximal die doppelte KL an Tricks möglich.
Zugtier (45 TaP* bei Abrichten-Probe +3): KO+2, KK+2, +15 AuP, +2 LeP; das Tier kann mit entsprechendem Geschirr problemlos 10 x KK Stein ziehen (sofern nicht anders angegeben), pro 2 x KK Stein darüber sinkt die GS um einen und die Ausdauer um 10 Punkte.

Verschiedene Jagdhundausbildungen

Jagdhund ist nicht gleich Jagdhund: Es gibt durchaus verschiedene Arten der Ausbildung, und daher muss sich der Abrichter bei der Ausbildung des Hundes für eine der folgenden Varianten entscheiden. Was die Varianten genau ausmacht, können Sie im Kapitel zur Jagd nachlesen. Die hier angegeben Werteveränderungen gelten statt denen der allgemeinen Jagdtierausbildung, benötigen aber die gleiche Ausbildungsspanne. Alle Jagdhunde besitzen die Fertigkeiten Such, Fass I, Still.
Apportierhund: GE+2, KO+1, KK+1, AT+2, PA+2, INI +3, +3 LeP, +5 AuP, Fährtensuchne +7; zusätzliche Fertigkeit: Apport
Hetzhund: GE+1, KO+2, AT+2, PA+1, INI +1, GS+1, +5 LeP, +10 AuP, Fährtensuchen +5; zusätzliche Fertigkeiten: Laut, Zusammenarbeit
Schweißhund: MU+1, GE+1, KO+1, AT+3, PA+1, INI +1, GS+1, +5 LeP, +10 AuP, Fährtensuchen +5; zusätzliche Fertigkeit: Zusammenarbeit
Vorstehhund: GE+2, KO+1, AT+2, PA+2, INI +2, +5 LeP, +10 AuP, Fährtensuchen +8; zusätzliche Fertigkeit: Anzeige

Ausbildung von Elefanten und Mammuts

Bei den Tulamiden, den Gjalskerländern und im Regengebirge werden häufig Elefanten bzw. Mammuts als Arbeits- oder sogar Kriegstiere eingesetzt. Dieses wird nicht durch die allgemeinen Ausbildungsstufen gedeckt; Sie müssen hierbei anhand der allgemeinen Regeln improvisieren. Als Richtwert können Sie bei der Ausbildung von 100 TaP* bei Abrichten-Proben +4 für Arbeitselefanten bis 200 TaP* bei Abrichten-Proben +6 für Kriegsmammuts ausgehen.
Wertetechnisch orientieren Sie sich am Zug- und Tragetier bzw. Kampftier, passen jedoch die Werte an die Größe an.

Fertigkeiten

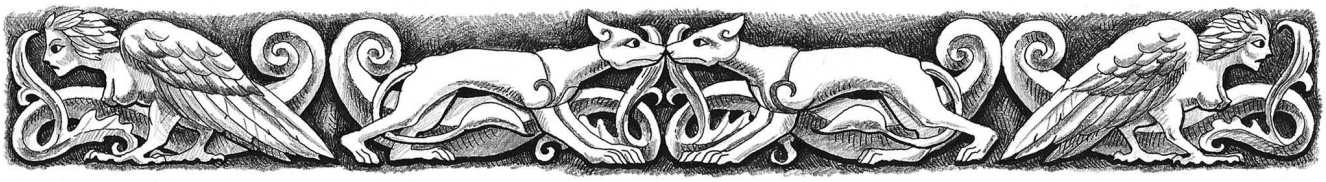
Ein Tier kann je nach Ausbildungsstand verschiedene Fertigkeiten erlernt haben. Welche davon welchem Tier beigebracht werden können, entscheidet der Meister.

Allgemeine Fertigkeiten können von allen Tieren erlernt werden, **spezielle** nur im Rahmen der angegebenen Ausbildungen. Die Ausbildung in allgemeinen Fertigkeiten erfordert die Erziehbarkeit des Tieres (LO größer oder gleich der Erz.LO, mindestens jedoch 3) und eine *Abrichten*-Probe (im gewohnten Zeitrahmen). Diese *Abrichten*-Probe ist je nach Befehl um den angegebenen Wert modifiziert
Die meisten dieser Fertigkeiten können vom Besitzer durch einen Befehl ausgelöst werden. Sollte es nicht klar sein, ob das Tier diesen Befehl in einer Situation versteht, lässt sich dies mit einer KL-Probe –7 überprüfen.

Ablegen (+3): allgemein, setzt *Sitz* voraus; automatisch mit *Wachtier, Hütetier*. Das Tier wartet unbeweglich an seinem Platz, bis sein Besitzer den *Komm*-Befehl gibt.
Anzeige: speziell; ein Jagdhund hat gelernt, Wild nicht zu verbellen, sondern seinem Herrn durch eine starre Haltung die Richtung des Wildes anzuzeigen.
Apport (+3): allgemein; bei *Jagdtier* automatisch. Das Tier bringt dem Besitzer ein Objekt, das es mit dem Maul (z.B. Hunde) oder den Händen (Affen) transportieren kann.
Fass I: speziell; *Jagdtier, Kampftier*. Das Tier greift kleinere Tiere o.ä. auf Kommando an und hört auf, wenn der Besitzer ein Signal (Aus!) gibt.
Fass II: speziell; *Kampftier*. Das Tier greift auch größere Tiere und Menschen auf Kommando an, bis der *Aus!*-Befehl gegeben wird.
Komm (–1): allgemein; das Tier kommt auf Befehl zum Besitzer.
Laut (+1): allgemein; automatisch mit *Jagdtier, Wachtier, Hütetier*. Das Tier schlägt auf Befehl an. Ebenso gibt das Tier Laut, wenn es Wild oder einen Eindringling wahrnimmt.
Platz (+1): allgemein; das Tier legt sich auf Befehl hin. Wenn sich Besitzer entfernt, folgt ihm das Tier.
Sitz (+0): allgemein; das Tier setzt sich auf Befehl. Wenn sich sein Besitzer mehr als 3 Schritt entfernt, folgt ihm das Tier.
Still (+2): allgemein; automatisch mit *Jagdtier*. Das Tier ist die nächste Zeit still.
Such: speziell; *Jagdtier, Suchtier*. Das Tier folgt einer Fährte (z.B. Hund) oder fliegt auf und sucht nach Wild (z.B. Falke).
Treiben: speziell; *Hütetier*. Das Tier hat gelernt, durch die Kommandos seines Besitzers geleitet eine Herde von Tieren (Schafe, Karene) in die gewünschte Richtung zu treiben. Weiterhin wurde ihm beigebracht, fliehende Tiere zurückzutreiben oder zu Fall zu bringen, ohne sie zu verletzen.
Trick (+7): allgemein; automatisch mit *Zirkustier*. Das Tier hat einen Zirkustrick gelernt (z.B. Zählen mit den Pfoten oder einen brennenden Reifen durchspringen). Es führt diesen aus, wenn der Besitzer den entsprechenden Befehl gibt. Einem Tier können maximal so viele Tricks beigebracht werden, wie seine KL beträgt.
Wache: speziell; *Wachtier*. Das Tier schlägt an, wenn ein Fremder (!) kommt. Außerdem ist die LO des Tieres gegenüber Fremden um 12 Punkte gesenkt.
Zusammenarbeit (+5): allgemein; Voraussetzung: Rudeltier. Das Tier hat gelernt, mit anderen Tieren seiner Art und Ausbildungsstufe zusammenzuarbeiten. So können z.B. Hütetiere gemeinsam eine Herde treiben oder Jagdtiere gemeinsam auf die Jagd gehen.

Vor- und Nachteile

Alle bei den verschiedenen Tieren aufgeführten, hier aber nicht genannten Vor- und Nachteile entsprechen den im Regelwerk genannten menschlichen Versionen.
Friedliebend: Diesem Tier kann der Befehl *Fass* nicht beigebracht werden.
Geduldig: Das Tier lässt eine unsachgemäße Behandlung länger über sich ergehen als andere Tiere.
Halbwild: Alle *Abrichten*-Proben zur Ausbildung sind um 2 Punkte erschwert.
Intelligent: Das Tier kann komplexe Befehle lernen.



Kehlenbiss: Dieser Vorteil ermöglicht dem Tier eine glückliche AT, führt zum Verbeißen.
Kläffer: Der Hund bellt immer, wenn er aufgeregt ist, einer Fährte folgt oder kämpft. Der Befehl *Still* kann ihm nicht beigebracht werden.
Schlechte Eigenschaften: Auch Tiere können schlechte Eigenschaften wie Höhenangst oder Neugier haben. Diese sind genauso zu handhaben wie bei Charakteren (siehe **AH**).
Schnelligkeit: erhöhte GS für kurze Strecken.
Schwer zu erziehen: Die LO steigt nur, wenn zwei Proben gelingen; sie sinkt aber auch nur bei zwei misslungenen Proben oder einem Patzer. Schulungsproben sind um 2 Punkte erschwert, und es werden 20 % mehr TaP* zum Abschluss der Ausbildung benötigt.
Spieltrieb: Dieses ist die typische schlechte Eigenschaft von Katzen. Dadurch wird die Katze zu Zeitpunkten, die von seinem Besitzer nicht beeinflussbar sind, übermütig und beginnt zu spielen. In dieser Stimmung mag sie z.B. bewegte Schatten jagen oder einem Schlafenden in die Zehen beißen, jedenfalls wird die Katze in dieser Phase auf fast keinen Befehl des Besitzers hören. Der Wert kann sich als Erschwernis auf LO-Proben auswirken oder als eigene Eigenschaft überprüft werden.
Sprachfähigkeit: Dieses Tier ist in der Lage, die menschliche Sprache wiederzugeben. Mit dem Befehl *Trick* kann ihm beigebracht werden, einzelne (rudimentäre) Sätze wiederzugeben. Manchmal tut es dieses aber auch ohne den Auslösebefehl. Papageien sind hierbei durchaus in der Lage, die Bedeutung dieser Sätze zu begreifen und sinnvoll einzusetzen.
Zäh: Das Tier kann noch bei 0 LeP wieder regenerieren und ist erst dann sofort tot, wenn die LeP die Grenze von –KO erreichen.

Magie und Dressur

Peitschen, Leinen und Futter sind bekannte Hilfsmittel bei der Dressur oder Erziehung eines Tieres, wie aber ist es um den Einsatz von Zaubern bestellt? Tierbeherrschungszauber sind nur eine vorübergehende, keine dauerhafte Hilfe, bringen also keine Boni auf die *Abrichten*-Probe. Ein Held kann solche Zauber möglicherweise verwenden, um ein älteres Tier zu fangen oder um fatale Folgen bei misslungenen *Abrichten*-Proben zu verhindern.
Tatsächlich hilfreich bei Erziehung oder Dressur sind Kenntnisse des Zaubers ADLERSCHWINGE, sofern es sich um die passende (also gleiche) Tiergestalt handelt. Alle Punkte über 10 in der entsprechenden ZF gelten als Bonus für die *Abrichten*-Probe, wenn der Besitzer zwischen der letzten und der aktuellen *Abrichten*-Probe wenigstens einmal den Zauber gesprochen hat.
Ab einem ZfW von 7 im Zauber TIERGEDANKEN kann der Zauberer je 2 ZfP* als einen Bonuspunkt bei einer *Abrichten*-Probe nutzen.
Einen noch deutlicheren Einfluss üben Charaktere mit gebundenen Vertrauten (normalerweise Hexen, Diener Sumus und Goblinschamaninnen) aus: Die Startloyalität ihrer Vertrauten liegt bei 15 und steigt auch durch Vollmondrituale (**MWW 56**). Für alle Tiere derselben Art besitzt der Held einen Bonus von 5 Punkten auf die *Abrichten*-Probe.
Mit Bindung der Schlange belegte Schlange der H'Szint-Priester gilt auch eine Start-LO von 15. Diese Schlangen können, im Gegensatz den ansonsten nur dressierbaren Schlangen, erzogen werden. Wird eine Bindung erneuert, so bleibt die alte LO erhalten.

Der Tiger im Wirtshaus ...

Ein Spieler, dessen Held sich ein Tier anschafft, sollte stets bedenken, dass er von nun an einen ständigen Begleiter hat. Für den Meister wird das Spielgeschehen dadurch komplizierter, denn er muss neben den Meisterpersonen meist auch die Tiere der Helden führen. Spieler neigen gern dazu, die treuen Freunde ihrer Helden zu vergessen, wenn sie dadurch Nachteile umgehen können, erinnern sich aber immer an die Begleiter, wenn ein Kampf bevorsteht. Ein solches Verhalten ist dem Meister gegenüber nicht fair. Ein Tier kann das Spiel nur dann wirklich bereichern, wenn der Spieler bereit ist, auch die damit verbundenen Nachteile für seinen Helden in Kauf zu nehmen. Zeigen sich die Mitspieler wenig kooperativ, wird der Meister zwangsläufig annehmen müssen, dass das Tier sträflich vernachlässigt wird, verwahrlost und eines Tages das Weite sucht oder von wahren Tierfreunden aufgegriffen wird.
Neben den *Unterhaltskosten* und der notwendigen *Pflege* ergeben sich möglicherweise *Beschaffungsprobleme*, um den ausgefallenen Speisegewohnheiten eines Tieres gerecht werden zu können. *Tierkrankheiten* können bei exotischen Begleitern zu einem echten Problem werden. Außerdem wird nicht jedes Tier gesellschaftlich geduldet oder ruft wenigstens ein deutliches *Aufsehen* hervor – ein Khômgepard, so gut er auch erzogen sein mag, wird in einem Garether Wirtshaus Panik auslösen, ein kleiner Zirkusaffe am gleichen Ort erobert schnell die Herzen der Kneipengäste, während die Helden kaum mehr beachtet werden. Ein ständiger Begleiter kann das entscheidende Merkmal sein, an dem ein Held wieder erkannt wird – auch wenn dieser gerade keinen Wert darauf legt. Tiere können zudem heimliche Aktionen zum Scheitern bringen, indem sie sich nicht ruhig verhalten.
Die meisten Helden haben wenigstens einen Begleiter, der Pflege, Futter und Aufmerksamkeit braucht: das Pferd. Läuft ein Hund nebenher, ist das noch nichts ungewöhnliches, doch kommen ein Dickspecht, ein Riesenkaiman und eine Boronsotter hinzu, stellen sich bald Probleme ein. Letzten Endes sollte sich ein tierbegeisterter Held fragen, ob er weiterhin ins Abenteuer ziehen oder nicht doch lieber eine Tierhandlung in Süd-Vinsalt eröffnen möchte.

Tiere heilen

Es gibt nicht nur erfreuliche Erlebnisse mit einem treuen Gefährten. Eine der Schattenseiten sind Krankheiten, Vergiftungen und Verletzungen.
Wo der Held weiß, wie das Bein eines Freundes zu schienen ist, mag er kopfschüttelnd vor der gleichen Verletzung bei einem Pferd stehen. Wer sich selbst die Flöhe vom Hals halten kann, weiß nicht unbedingt, ob sein Hausmittel den Hund nicht gleich mit umbringt. Ein Medicus wird eine Vergiftung leicht erkennen können, doch weiß er vielleicht keinen Rat, wenn er eine Katze vor sich sieht, die Verdorbenes gefressen hat.
Dennoch sind Kenntnisse der Heilkunst nicht gänzlich nutzlos, wenn es darum geht, einem Tier in der Not zu helfen. Je mehr sich der Held mit Tieren beschäftigt hat (sprich: je höher sein TaW *Tierkunde* ist), umso größer die Chance, dass er sein Wissen von der Heilkunst übertragen kann, um dem Tier zu helfen.
Proben auf die *Heilkunde*-Talente (mit Ausnahme des Talents *Heilkunde Seele*) dürfen grundsätzlich auch dann nach den bekannten Modalitäten abgelegt werden, wenn ein Tier geheilt werden soll. Die Proben sind jedoch mit einem Zuschlag in Höhe der fehlenden Punkte zum TaW 10 in *Tierkunde* zu versehen. Überschüssige Punkte erleichtern die Probe nicht. Der Meister kann entscheiden, dass für ein bestimmtes Tier der zugrunde zu legende *Tierkunde*-Wert erhöht wird, da der Held sich entweder durch Herkunft oder spezielle Berufsfertigkeiten eingehender mit genau diesem Tier beschäftigt hat (z.B. einen höheren *Reiten*- als *Tierkunde*-TaW aufweist, falls ein Pferd geheilt werden soll, oder *Viehzucht*, wenn ein Schaf erkrankt ist).
Es ist auch möglich, ein Tier mittels Zauberei zu heilen. Hierzu bietet sich vor allem der Zauber TIERE BESPRECHEN (**LC 163**) an, die Zauber BALSAM SALABUNDE (**LC 25**) und KLARUM PURUM (**LC 90**) sind aber ebenfalls möglich.