

# ERKLÄRUNGEN, ÄNDERUNGEN UND ERRATA ZUR ZOO-BOTANICA AVENTURICA

Stand: 13.07.2005

Zusammengetragen von Chris Gosse, auf der Basis der Sammlungen von DSA4.de und der WikiAventurica sowie der Anmerkungen der Autorinnen und Autoren der Spielhilfe.

## ALLGEMEIN

**Würfelangaben:** Im gesamten Band sind die Würfelangaben unterschiedlich formatiert (W6, 1W6, 1W). Geplant war eine einheitliche Schreibweise: 1W6. Dieser geringfügige Formatfehler ist unbedeutend, denn es gilt: Fehlt die Zahl vor dem W, so ist sie gleich 1; fehlt die Zahl hinter dem W, so ist sie gleich 6.

## EINZELNE ERRATA

● → Seite 11 (Gegenhalten): Ersetze den Abschnitt durch: *Das Manöver Gegenhalten eignet sich gut, um einem Tierangriff zu begegnen. Hierbei muss der Held eine AT+4 anstelle seiner PA würfeln. Muss das Tier für seinen Angriff eine oder mehrere Distanzklassen überbrücken, so ist die AT des Helden nicht erschwert (hier liegt der Vorteil eines Speers im Kampf gegen Tiere). Das Tier benötigt stets nur eine gelungene und unparierte Attacke, um in seine optimale Distanzklasse zu gelangen. Wenn beide Attacken gelingen, wird verglichen, welcher Kämpfer die größere Differenz zwischen AT-Wurf und -Wert besitzt. Hierfür kann sich der Kämpfer mit der höheren INI diese INI-Differenz als Bonus anrechnen. Wer die größere Differenz erzielt, verursacht vollen Schaden beim Gegner, der Unterlegene nur die Hälfte ohne Zuschläge und Ansagen.*

● → Seite 11 (Gezielter Angriff): Streiche: [...] oder einer gezielten Attacke [...]

● → Seite 12 (Manöver Niederwerfen/Umreißen): Ersetze den Abschnitt durch: **Niederwerfen/Umreißen:** *übliche Angriffsform mancher Tiere oder Resultat anderer Angriffe (s.o.). Waffen- oder Schildparaden verhindern nur den Schaden, nicht das Niederwerfen/Umreißen. Wenn der Angriff nicht durch (Meisterliches) Ausweichen oder eine waffenlose Parade mit dem Manöver Auspendeln bzw. Bearbeit (bei Tieren bis maximal mittlerer Größe) erfolgreich abgewehrt wird, muss auf KK bzw. GE (bei Niederwerfen bzw. Umreißen) geprobt werden, um nicht zu Boden zu stürzen. Erschwert wird die Probe um die BE und um den beim Manöver verzeichneten Wert.*

● Seite 23 und 148 (Zwergenpony und Shadif): Klarstellung: In der Stammlinie der Shadif-Pferde befinden sich *Ferkina-Ponys* (S. 23). Das *Beilunker Zwergenpony* (S. 148) entstammt wiederum einer Rückkreuzung mit Shadifs, viele Generationen später.

● → Seite 38f. (Pferde-Manöver): Falscher Wert im Beispiel. Die *Capriola* ist um 5 Punkte erschwert, nicht wie falsch angegeben um 3.

● → Seite 39 (Kampfmanöver zu Pferd): Ersetze *Überrennen* durch *Sturmangriff zu Pferd*

● Seite 49 (Drachenblut): Ergänze: **Drachenblut:** *Beliebt für allerlei alchemistische Tinkturen, etwa für das Kraftelixier. Frisches Drachenblut ist kochend heiß. Wer davon trinkt, erhält kurzzeitig einen Kraftschub (1W3 Punkte KK für 1W3 Stunden), und wer ein Bad im Drachenblut nimmt, dessen Haut wird härter (Natürlicher RS von 2 für 1W6 Monate, jedoch Absenkung des Aussehens auf die darunter liegende Stufe (z.B. Herausragend auf gut, normal auf unansehnlich etc.)).*

● → Seite 60 (Beispiel zu den Jagd-Metatalenten): Ersetze *Mittelländische Gebirge* durch *Andere mittelländische Gebirge* (vgl. S. 278).

● Seite 62 (Erläuterungen): Ergänze: **FS:** *Fährtensuchen*-Wert für Tiere. Geprüft mit 1W20.

● Seite 64 (Achazveteran): Ersetze *Überrennen* durch *Sturmangriff*.

● Seite 70 (Vy'tagga Antilope): Ergänze: **Beute:** *15 Rationen Fleisch (ungenießbar)*

● → Seite 84 und 87 (Perldrache, Westwinddrache): Ergänze: **Trampeln\*\*:** **DK H AT 6 / 6 / 7 PA – TP 2W6 / 3W6 / 3W6**

● Seite 88 (Drachenbandwurm): Ersetze **Größe:** *bis 15 Schritt* durch **Größe:** *bis 21 Schritt*

● → Seite 94 (Schädeleule): Ersetze **AT 11 / 5\*** durch **AT 5 / 11\***

● Seite 95 (Blaufalke): Die fehlenden Eigenschafts-Angaben können vom Sturmfalken (auf der gleichen Seite) übernommen werden.

● Seite 115 (Wehrheimer Bluthund): Ergänze: **RS 1**

● Seite 118 (Katzen): Streiche: *Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb, Biss)* außer bei der Wildkatze

● Seite 123 (Dekapus): Ergänze: **INI 8 + 1W6 \*\*\*\***

● Seite 127 (Leviatanim): Ergänze: **»Vor-/Nachteile:** *... Ätzende Haut\*\*\*, ...«; ergänze: **»\*\*\* Das Sekret, das die Haut absendet, wirkt ätzend gegen fast alle Materialien. Nur Edelmetalle werden davon nicht betroffen.«; ergänze: **»Magie: Repräsentation: Leviatanisch (bei Analyse Ähnlichkeiten mit Kristallomantie).**«***

● Seite 128 (Sandlöwe): Streiche: \* bei AT und PA

● Seite 131 (Maru): Ersetze *Schwache Armee* durch *Schwache Arme*

● Seite 134 (Nivesen): Ergänze: **Weitere Informationen zu den Nivesen in AH 22 und 59 (Rasse und Kultur), MGS 127 (Glaube) und AG 126 (Schamanen)**

● → Seite 140 (Nachtalben): Klarstellung im irdischen Text: Nachtalben haben keine dunkle, sondern helle Haut. Sie tragen allerdings gerne dunkle Metallmasken/-helme, um sich vor der Sonne zu schützen.

● → Seite 144 (Oger)  
Ersetze **Kampfwerte:** durch **Kampfwerte (unerfahren / erfahren):**  
Ersetze die Angaben zu AT und PA durch: **AT 12 / 16 PA 7 / 14**  
Ersetze die Waffenangaben durch: **Typische Waffen: Faust (2W6+5 TP (A), DK HN), Keule (3W6+4 TP, DK N, WM 0/-3)**

● Seite 146 (Halborks): Ersetze *Eckzähne* durch *Hauer*

● Seite 149 (Elenviner Vollblut): Ersetze: **Preis:** *- / 50 Dukaten* durch **Preis:** *- / 80 Dukaten*. (Anmerkung: Die anderen Preise sind so korrekt, insbesondere die der mit Elenvinern vergleichbaren Goldfelser (etwas geringerer Preis, da etwas schwierige Pferde) und Warunker (aus fundierter Zucht stehen sie in ihrem Ruf den Elenvinern in nichts nach) Pferde). Diese Korrektur gilt auch für die Angabe im **DSA4-Meisterschirm**, Seite 12.

● Seite 152 (Teshkaler): Ersetze *etwa 193 BF* durch *etwa 200 BF*

● Seite 169 (Bienen Gift): Ersetze die Giftwirkung durch: **Wirkung:** *1W3 / -, 2W3 / 1W3, 3W3 / 2W3 ...*

● Seite 178 (Vogelspinne): Ersetze den Kasten durch:

**Verbreitung:** Aranien, Mhanadistan, Khômgebiet, Almada, Liebliches Feld, Südaventurien, Maraskan (Waldrand, Steppe)  
**Auftreten:** einzeln  
**Größe:** 1 Spann (Weibchen 1,5 Spann) **Gewicht:** unbedeutend  
**MU 9 KL 3 IN 3 CH 5 FF 7 GE 11 KO 12 KK 2**  
**INI 3+2W6 PA 2 LeP 6 RS 0**  
 Biss: DK H AT 12 TP 1W3+1(+Gift)\*  
 GS 2 AuP 25 MR 8 GW 2  
**Beute:** Gift (1S)  
**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff (SP statt TP), Winziger Gegner (AT+5)

\* Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Vogelspinne zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 1; Wirkung: 1W6 SP; Beginn: sofort

● Seite 187 (Werwesen): Ergänze bei der Aufzählung bekannter Wer Kreaturen: *Sandlöwen*

● → Seite 182 (Troll): Ersetze **Kampfwerte:** durch **Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran)**; ersetze die Angaben zu AT und PA durch: **AT 13 / 15 / 18 PA 11 / 12 / 16**; ersetze die Angaben zu INI

durch: **INI 8+1W6 / 11+1W6 / 15+1W6**; ersetze die Angaben zu den Waffen durch: **Typische Waffen:** *Faust (2W6+7 TP(A), DK HN), Keule (3W6+7 TP, DK NS, WM 0/-3), Axt (4W6+6 TP, DK NS, WM 0/-2)*; ersetze die **Sonderfertigkeiten** durch **Sonderfertigkeiten:** *Gerade, Wuchtschlag / Schmetterschlag, Beinarbeit, Auspendeln, Aufmerksamkeit, Niederwerfen / Befreiungsschlag, Kampfflexe, Sturmangriff*

● Seite 187 (Wiesel, Mungos und andere Kleinmarder): Ersetze die Überschrift *Wiesel, Mungos und andere Kleinmarder* durch *Wiesel, andere Kleinmarder und Mungos*

● → Seite 191 (Zwerge): Ergänze **INI 10+1W6 / 11+1W6 / 15+1W6**; ersetze die **Sonderfertigkeiten** durch **Sonderfertigkeiten:** *- / Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag / Hammerschlag, Kampfflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II und III, Sturmangriff*

● → Seite 192 (Zyklopen): Ersetze die LeP-Angaben durch **LeP 50 / 60 / 70**; ersetze die Angaben zu AT und PA durch **AT 15 / 17 / 18 PA 11 / 12 / 14**; ersetze die Angaben zu INI durch: **INI 8+1W6 / 10+1W6 / 12+1W6**; ersetze die Waffen-Angaben durch: **Typische Waffen:** *Faust (3W6+4 TP (A), DK HN), Schmiedehammer (4W6+6 TP, DK NS, WM -1/-3), Pailos (7W6+8 TP, DK SP, WM -1/-2)*; ersetze die **Sonderfertigkeiten** durch **Sonderfertigkeiten:** *Gerade, Wuchtschlag / Schmetterschlag, Niederwerfen / Befreiungsschlag*

## WERTE FÜR VERTRAUTENTIERE

Die folgenden Werte sind streng genommen keine Errata für die Zoo-Botanica, sondern ersetzen die Angaben aus **MWW 57**:

	Katze	Wildkatze	Hund	Eule	Rabe	Falke	Schlange	Affe	Spinne
<b>MU</b>	7-9	wie zuvor	7-14	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor
<b>KL</b>	4-6	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor
<b>IN</b>	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor
<b>CH</b>	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor
<b>FF</b>	2-5	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	10-17	wie zuvor
<b>GE</b>	11-16	12-17	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	12-16	wie zuvor
<b>KO</b>	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	10-14
<b>KK</b>	wie zuvor	wie zuvor	8-14	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor	wie zuvor
<b>INI</b>	13	13	8	9	8	12	7	9+2W6	4+2W6
<b>LE</b>	11	10	24	8	8	12	7	10	6
<b>AE</b>	5	4	4	7	6	4	8	4	7
<b>AU</b>	45	25	65	35	40	90	15	15	25
<b>RS</b>	1	1	2	2	1	1	0	1	0
<b>AT</b>	11	12	11	1/12	2/11	15/5	12	8	12
<b>PA</b>	11	11	6	2/5	1/7	7/4	3	11	3
<b>TP</b>	4 SP	1W6+1	1W6+3	1W6	1W6+1	1W6+1	1W6+1	1W3	1W3+1
<b>GS</b>	10	10	10	1/12	1/13	30/1	2	8	2
<b>MR</b>	4	3	1	4	2/2	2	6	1	8

Bei der **Kröte** gibt es keine Änderungen.

Die Minimalwerte sind geringer als diejenigen, die in der ZBA aufgeführt sind. Es müssen circa. 15 zusätzliche Punkte mit AP bezahlt werden, um die Werte anzugleichen. Mit den 20 möglichen Punkten (**MWW 56**; erratiert) kann also ein Vertrautentier erschaffen werden, das dem durchschnittlichen Vertreter seiner Art voraus ist. Wird dies nicht gemacht, empfehlen wir die Interpretation, dass das Vertrautentier ein Jungtier ist.

Soll ein Vertrautentier mit einer der Ausbildungsstufen (**ZBA 20**) versehen werden, müssen im Unterschied zu 'normalen' tierischen Begleitern Abenteuerpunkte ausgegeben werden. Dies liegt in dem Umstand begründet, dass jede Verbesserung des Vertrautentiers laut **MWW 58** AP kostet. Bei der Höhe der Kosten können Sie sich an folgende Faustregel halten: Multiplizieren Sie die in **ZBA 20** angegebenen TaP\* mit 50, um die Kosten in Abenteuerpunkten zu erhalten. Soll ein Tier einzelne Tricks erlernen, vergeben Sie je nach Komplexität AP im Rahmen von 10-50.

**Achtung:** Beachten Sie, dass die Art und Weise einer Kampftier-Ausbildung, das 'Scharfmachen', in der Regel unvereinbar ist mit der seelischen Verbindung, die Hexe und Vertrautentier eingehen. Deswegen ist diese Ausbildungsstufe für Vertrautentiere üblicherweise nicht wählbar.

- Seite 183f. (Rabenvögel): Ergänze einen Kasten zu Rabenvögeln:

**Verbreitung:** bis auf Regenwald, Wüste und Ewiges Eis ganz Aventurien  
**Auftreten:** einzeln oder in Scharen  
**Größe:** bis zu 4 Spann      **Gewicht:** bis zu 1,5 Stein  
**MU 8 KL 5 IN 4 CH 5 FF 5 GE 7 KO 9 KK 3**  
**INI 8+1W6 PA 1 / 7\* LeP 8 RS 1**  
**Schnabel / Klauen: DK H AT 2 / 11\* TP 1W6+1**  
**GS 1 / 13 AuP 40MR 2/2 GW 2**  
**Beute:** 1/2 Ration Fleisch  
**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)  
 \*) Kampfwerte am Boden / in der Luft

- Seite 198 (Nektarine): In Aventurien (und nur dort!) ist die Nektarine eine Kreuzung von Pfirsich und Pflaume, nicht wie fälschlich angegeben Apfel.
- → Seite 249 (Malomis-Wasser): Ergänze **Dosis und Wirkung: 8 Flux ...**
- → Seite 249 ('1001 Rausch'): Ersetze **Verarbeitung: +5** durch **Verarbeitung: +15**
- → Seite 264 (Schleichender Tod): Ergänze Icon **Nutzpflanze**. Ersetze **Typ: Droge** durch **Nutzpflanze / Droge**

- Seite 277 (Erläuterung Wildvorkommen): Ersetze den alten Text **Wildvorkommen** durch:

»Eine generelle Angabe über die Häufigkeit von Tieren (sehr häufig, häufig, gelegentlich, selten, sehr selten). Diese Angabe ist ein Anhaltspunkt, wie oft es zu einer Begegnung mit Tieren oder deren Spuren kommt. (Innerhalb des Gebietes können Sie das Wildvorkommen für eine bestimmte Teilregion um eine Stufe noch oben oder unten korrigieren.) Außerdem erhalten Sie einen groben Überblick über die kleineren, wenig spielrelevanten Tierarten.«

- Seite 277 (Erläuterungen Ausgewählte Tiere und Kreaturen): Ersetze den alten Text **Ausgewählte Tiere und Kreaturen** durch:

»Die wichtigsten (weil mehr oder weniger spielrelevanten) Tiere. Fünf Häufigkeitsangaben (sehr häufig, häufig, gelegentlich, selten, sehr selten) vertiefen die allgemeine Angabe über das Wildvorkommen. Die angegebenen Werte gelten anstelle der grundsätzlichen Häufigkeit.«

- Seite 277f. (Nördliche Grasländer und Nördliches Hochland): Ergänze bei der Verbreitung ausgewählter Tiere: *gelegentlich: Wildesel*

- Seite 278 (Andere mittelländische Gebirge): Ergänze bei der Verbreitung ausgewählter Tiere: *gelegentlich: Pfeifhase, Riesenlöfler*

- Seite 284 (Regenwald): Ergänze unter Verbreitung ausgewählter Tiere: *häufig: verwilderte Haustierte (z.B. Selemferkel)*

- Seite 285 (Meer der Sieben Winde): Ersetze bei der Verbreitung ausgewählter Tiere: *Westwinddrachen (Süden)* durch *Westwinddrachen*

## NIEDERWERFEN

Leider sind die Zuschläge für das Manöver *Niederwerfen* (ZBA 12) durcheinander geraten. Bitte folgende Werte eintragen:

- 66: Kalekkenmännchen: *Niederwerfen* (3)
- 66: Kalekkenweibchen: *Niederwerfen* (6)
- 67: Riesensaffe: *Niederwerfen* (7)
- 69: Al'Kebir-Antilope: *Gezielter Angriff / Niederw.* (7)
- 70: Halmar-Antilope: *Gezielter Angriff / Niederw.* (3)
- 70: Karen: *Gezielter Angriff / Niederwerfen* (4)
- 70: Springbock: *Gezielter Angriff / Niederwerfen* (5)
- 70: Vy'tagga-Antilope: *Gezielter Angriff / Niederw.* (3)
- 73: Borkenbär: *Niederwerfen* (Tatze, 3)
- 73: Firunsbär: *Niederwerfen* (Tatze, 7)
- 73: Höhlenbär: *Niederwerfen* (Tatze, 5)
- 74: Orklandbär: *Niederwerfen* (Tatze, 6)
- 74: Schwarzbär: *Niederwerfen* (Tatze, 6)
- 81: Baumdrache: *Niederwerfen* (Klauen aus Flug heraus, 2/ 3/ 4)
- 87: Tatzelwurm: *Niederw.* (Klauen/Schwanzschlag 5)
- 90: Einhorn: *Niederwerfen* (7, Tritt)
- 91: Brabaker Waldelefant: *Niederw.* (12, Stoßzähne)
- 91: Mastodon: *Niederwerfen* (13, Stoßzähne)
- 91: Mammut: *Niederwerfen* (14, Stoßzähne)
- 91: Zwergelfant: *Niederwerfen* (9, Stoßzähne)
- 93: Schwarzer Thaluser, Quadan: *Niederw.* (6, Tritt)
- 93: Mherwati: *Niederwerfen* (6, Tritt)
- 93: Grautier: *Niederwerfen* (6, Tritt)
- 97: Feuermolch: *Umreißen* (2, Schwanzangriff gegen Beine)
- 100: Gargyl: *Niederwerfen* (4\*)
- 110: Elch: *Niederwerfen* (7)
- 110: Kronenhirsch: *Niederwerfen* (5)
- 110: Rehbock: *Niederwerfen* (4)
- 110: Weißhirsch/Firunshirsch: *Niederwerfen* (5)
- 111: Hornechse: *Niederwerfen* (9)
- 112: Bornländer: *Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen* (4)
- 112: Firnläufer: *Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen* (3)
- 112: Mähnenwolf: *Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen* (4)
- 113: Nivesischer Steppenhund: *Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen* (3)
- 113: Orkischer Kampfhund: *Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen* (4)
- 114: Schwarzer Olporter: *Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen* (4)
- 115: Tuzaker: *Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen* (3)
- 115: Winhaller Wolfsjäger: *Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen* (3)
- 115: Zornbrechter Bluthund: *Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen* (4)
- 115: Wehrheimer Bluthund: *Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen* (4)
- 116: Steppenhund: *Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen* (5)
- 117: Bidenhocker: *Niederwerfen* (6, Tritt)
- 118: Dromedar: *Niederwerfen* (6, Tritt)
- 118: Kamah: *Niederwerfen* (4, Tritt)
- 121: Khoramsbestie: *Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen* (5)
- 122: Klippechsen: *Umreißen* (2, Schwanzangriff gegen Beine)
- 125: Riesenkaiman: *Umreißen* (5, Schwanzangriff gegen Beine)
- 125: Riesenkaiman: *Verbeißen / Niederwerfen* (12)
- 125: Alligator: *Umreißen* (3, Schwanzangriff gg. Beine)
- 125: Alligator: *Verbeißen / Niederwerfen* (10)
- 127: Leviatan: *Niederwerfen* (7, Schwanzangriff)
- 130: Malmer: *Niederwerfen* (4)
- 142: Warzennashorn: *Niederwerfen* (10)
- 142: Wollnashorn: *Niederwerfen* (10)
- 146: Pailoswaran: *Umreißen* (3, Schwanzangriff gegen Beine)
- 146: Pailoswaran: *Verbeißen / Niederwerfen* (12)
- 148: Beilunker Zwergenpony: *Gezielter Angriff / Niederwerfen* (5, Tritt)
- 149: Elenviner Vollblut: *Niederwerfen* (6, Tritt)
- 149: Ferkina-Pony: *Niederwerfen* (5, Tritt)
- 149: Goldfelser: *Niederwerfen* (6, Tritt)
- 150: Langmähne: *Niederwerfen* (7, Tritt)
- 150: Maraskaner-/Seemannspony: *Niederw.* (5, Tritt)
- 150: Nordmähne: *Niederwerfen* (7, Tritt)
- 151: Orkland- und Orkponys: *Niederwerfen* (5, Tritt)
- 151: Paavi- und Firnpony: *Niederwerfen* (5, Tritt)
- 152: Shadif: *Niederwerfen* (6, Tritt)
- 152: Svelttaler Kaltblut: *Niederwerfen* (8, Tritt)
- 152: Teshkaler: *Niederwerfen* (7, Tritt)
- 153: Tralloper Riese: *Niederwerfen* (9, Tritt)
- 153: Norburger Riese / Tobimora-Falbe: *Niederwerfen* (9, Tritt)
- 154: Tulamide: *Niederwerfen* (6, Tritt)
- 154: Warunker: *Niederwerfen* (6, Tritt)
- 155: Yaquirtaler: *Niederwerfen* (6, Tritt)
- 158: Auerochse: *Niederwerfen* (7, Stoß)
- 159: Firnyak: *Niederwerfen* (6, Stoß)
- 159: Ongalobulle: *Niederwerfen* (6, Stoß)
- 159: Steppenrind: *Niederwerfen* (6, Stoß)
- 161: Seetiger: *Niederwerfen* (4, Hieb)
- 161: Rochenwurm: *Umreißen* (4, Schwanzschlag gegen Beine)
- 162: Säbelzahniger: *Niederwerfen* (4, Prankenhieb)
- 167: Schlinger: *Niederwerfen* (10, Schwanzangriff)
- 168: Waldschrat: *Niederwerfen* (6, Hieb)
- 173: Wildschwein: *Niederw.* (4, Stoß gegen Beine)
- Seite 180: Strauß: *Niederwerfen* (3, Tritt)
- Seite 188: Wölfe: *Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen* (4)
- Seite 188: Wölfe: *Niederwerfen* (2)
- Seite 188: Sandwolf: *Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen* (3)
- Seite 189: Gebirgsbock: *Niederwerfen* (3)