

ENCYCLOPÆDIA FANTASTICA



*Professor Niffernaffs Handbuch
der kuriosen Kreaturen der
Silberküste*

*Von Ätherschnabeltier bis
Wolkenhörnchen*

Vorwort

Werte Kollegen und Kolleginnen, Reisende und Neugierige

in der **Encyclopaedia Fantastica** präsentiere ich Ihnen die Ergebnisse meiner langjährigen Studien an der Silberküste. Dieses Werk ist kein Handbuch für Jäger, sondern ein Führer für jene, die verstehen wollen, dass ein Echo-Wiesel wertvoller als Gold und ein Gespräch mit einem Rätselgastropoden lehrreicher als jedes Studium sein kann.

Mögen diese Seiten lehren, dass die wunderbarsten Begegnungen jene sind, die man nicht mit Gewalt, sondern mit Verstand und Neugier angeht.

Stets zu Diensten,

Ignatius W. Niffernaff

Impressum

Texte:

Sebastian „Seba“ Hahn

Daniel „Rackhir“ Lambach

Illustrationen:

Simone „SimiOfDoom“ Bannach

Felicia „Knurrkater“ Scharsich

„Sweet Potato“



Encyclopaedia Fantastica © 2026 by Sebastian Hahn is licensed under CC BY 4.0.

To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Sebastian Hahn
Kentzlerdamm 4
20537 Hamburg

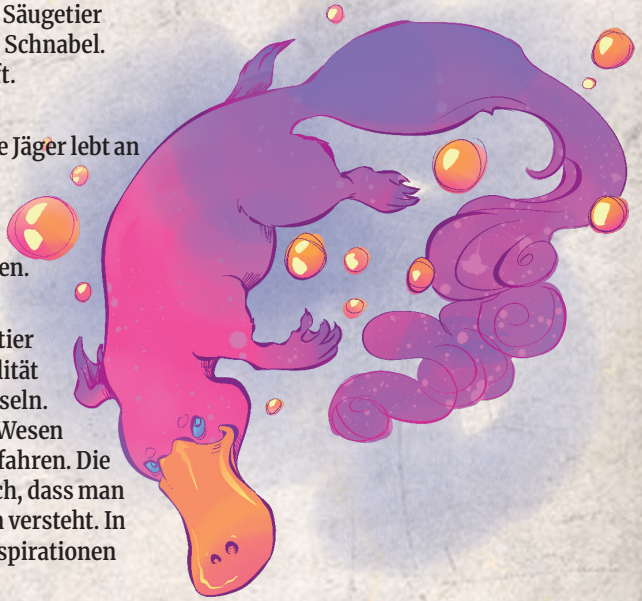
www.kritischerfehlschlag.de

Ätherschnabeltier

Beschreibung: Eierlegendes Säugetier mit flachem Schwanz und breitem Schnabel. Sein Biss überträgt ein leichtes Gift.

Lebensraum: Der nachtaktive Jäger lebt an Flüssen und Seen in kleinen Familienverbänden und baut große Nester, die er gruselig dekoriert, um Feinde abzuschrecken.

Verhalten: Das Ätherschnabeltier kann nach Belieben zwischen Realität und Traumwelt hin- und herwechseln. Dort kann es mit allen möglichen Wesen kommunizieren und warnt vor Gefahren. Die Mitteilungen sind aber so kryptisch, dass man sie in der Regel erst im Nachhinein versteht. In Albträumen sammeln die Tiere Inspirationen für den Nestbau.



Bürokratenvogel

Beschreibung: Langbeiniger Watvogel mit beeindruckender Flügelspannweite und einem langen, spitzen Schnabel.

Lebensraum: Bürokratenvögel leben territorial in Feuchtgebieten. Ihre Nester bauen sie an hohen Orten und nutzen dafür bevorzugt Pergament und Papier, das sie zu kunstvollen Behausungen formen.

Verhalten: Bürokratenvögel hacken komplexe Zeichen in die Rinde von Bäumen. Früher dachte man, dass sie lediglich ihre Schnäbel wetzen. Tatsächlich sind die Zeichen aber entzifferbar und liefern sehr detaillierte Informationen über den Lebensraum der Vögel und seiner Bewohner, bis hin zu spezifischen Tagesabläufen größerer Räuber.



Echo-Wiesel

Beschreibung: Kleines, längliches Raubtier mit vielen spitzen Zähnen und glattem Fell.

Lebensraum: Echo-Wiesel leben in großen Familienverbänden in komplizierten Bauten und jagen gemeinsam Nagetiere. Sie können ihre Fellfarbe der Umgebung anpassen.

Verhalten: Echo-Wiesel sind scheu, intelligent und gut im Verstecken. Ihre besondere Fähigkeit besteht darin, sämtliche Geräusche – auch Stimmen – perfekt zu imitieren. Gespräche im eigentlichen Sinne sind nicht möglich, doch einfache Anweisungen verstehen sie durchaus.

Das und eine ausgeprägte Schwäche für Süßigkeiten macht sie mit etwas Geduld zähmbar.



Einsiedlerrabe

Beschreibung: Großer Rabenvogel, der ein schillerndes Schneckenhaus als Schutz auf dem Rücken trägt.

Lebensraum: Als Aasfresser und Kulturfolger ist er überall dort anzutreffen, wo Verfall und Tod zum Alltag gehört. Außerhalb der Paarungszeit lebt er strikt allein und verteidigt sein Revier.

Verhalten: Der Einsiedlerrabe sammelt glitzernde Schätze (am liebsten von frisch Verstorbenen) und versteckt sie in seinem Schneckenhaus. Jeder dieser Vögel kann eine handvoll einfache Sätze sprechen. Seltsamerweise handelt es sich dabei stets um Platitüden, die zu fast jeder Situation passen. Zum Beispiel: „Da kannst nix machen“, „Kommt drauf an“ oder „Mal so, mal so“.



Gnuf

Beschreibung: Tapirartiges kleines Herdentier mit dicker Haut und kurzem Rüssel.

Lebensraum: Gnuffe können auch in sehr gefährlichen Umgebungen sowohl über- als auch unterirdisch leben. Sofern genug Futter da ist, kann die Population schnell anwachsen.

Verhalten: Gnuffe können fünf Sekunden in die Zukunft sehen und sind daher sehr geschickt darin, sich nicht an Orten aufzuhalten, wo es gefährlich wird. Besonders gern halten sie sich in der Nähe von Kindern aller Spezies auf und zeigen dabei großen Beschützerinstinkt.



Goldbär

Beschreibung: Ameisenbärähnliches Wesen mit stark verlängerter Schnauze und Zunge. Fellfarbe ist vom Alter abhängig.

Lebensraum: Goldbären sind sehr selten und einzelgängerisch. Wie sie sich fortpflanzen ist unbekannt.

Verhalten: Goldbären ernähren sich ausschließlich von Gold. Sie können das Edelmetall über weite Entfernungen wittern und unterbrechen ihre Suche nur selten für kurze Schlafpausen.

Goldbären haben keine Ausscheidungsorgane, sondern verdauen das Gold komplett. Folgerichtig werden sie immer größer, wobei unklar ist, ob es bei ihrem Wachstum eine Obergrenze gibt. Bei älteren Tieren färbt sich auch das Fell golden ein.

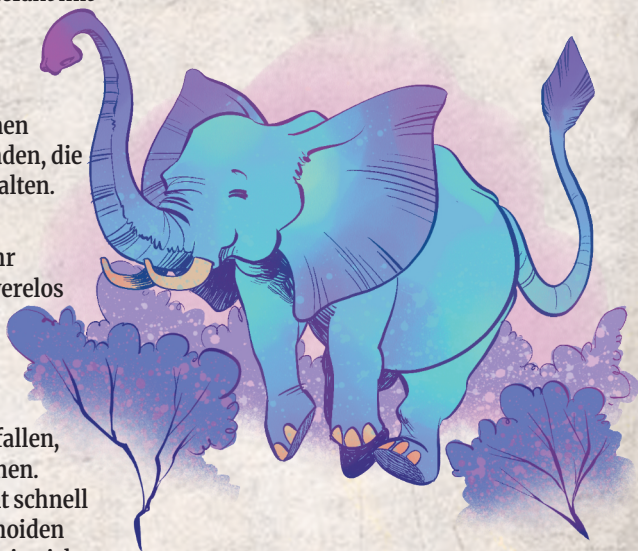


Gravifant

Beschreibung: Hundsgroßer Elefant mit großen Ohren und Rüssel.

Lebensraum: Gravifanten bauen große Nester in besonders hohen Bäumen. Sie leben in Familienverbänden, die ihr Revier rigoros von Räubern frei halten.

Verhalten: Gravifanten können ihr eigenes Gewicht manipulieren. Schwerelos schweben sie durch Wälder und erreichen so ihre Nahrungsquelle, nämlich Blätter. Um ihr Revier vor Eindringlingen zu beschützen, lassen sie sich auf diese fallen, wobei sie ihr Gewicht erheblich erhöhen. Glücklicherweise fühlen sie sich nicht schnell bedroht und sind den meisten Humanoiden gegenüber freundlich gesinnt, wenn sie nicht bedroht werden.



Groll

Beschreibung: Kleine rundliche Humanoide mit dichtem Fell und spitzen Zähnen.

Lebensraum: Grolle bauen sowohl über als auch unter der Erde, am liebsten aber in Wäldern, sehr primitive Siedlungen. Die meist aufgrund interner Streitigkeiten direkt wieder zerstört werden.

Verhalten: Grolle haben keine nennenswerte Kultur oder Zivilisation. Den größten Teil des Tages sind sie damit beschäftigt, die Rangordnung innerhalb der Gruppe zu bestimmen. Um die Obergrolle abzusetzen, entstehen ständig neue, fragile Koalitionen, die sofort hinfällig sind, sobald das Ziel erreicht wurde. Woraufhin sich neue Koalitionen bilden. Manchmal ersinnen Grolle erstaunlich raffinierte Pläne, um ihre Anführer loszuwerden.



Großmaul

Beschreibung: Einzelgängerischer, mittelgroßer Affe ohne Fell, dafür sehr großem Maul.

Lebensraum: Das Großmaul ist in freier Wildbahn ständig auf Wanderschaft, um seinen enormen Appetit auf Pflanzen und Früchte zu stillen.

Verhalten: Wenn sich das Großmaul gestört fühlt, stößt es schrille Schreie aus, die bis zu 100 Dezibel erreichen können. Das würde es zu einem exzellenten Wächter machen, wenn es sich nicht so leicht mit Früchten bestechen ließe. Außerdem hat das Halten eines Großmauls schon zu so manchem Nachbarschaftsstreit geführt.



Magofalter

Beschreibung: Ungewöhnlich große und farbenfrohe Motte.

Lebensraum: Magofalter ernähren sich von magischer Energie, ohne diese aufzubrauchen. Für gewöhnlich sieht man nur einzelne Exemplare, die „ihren“ Gegenstand gegen Artgenossen verteidigen.

Verhalten: Der Magofalter wird von magischen Gegenständen angezogen wie andere Motten vom Licht. Er verendet, wenn er zu lange keine magische Quelle findet. Manche Magofalter kopieren einzelne Fähigkeiten der magischen Gegenstände, von denen sie sich ernähren. Ob das an den Faltern oder den Gegenständen liegt, ist ungeklärt.

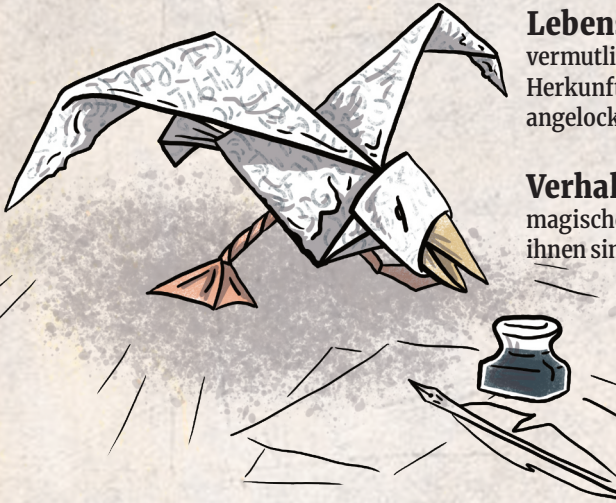


Papierflieger

Beschreibung: Lebendiges Pergament in Form einer (sehr flachen) Möwe.

Lebensraum: Papierflieger werden vermutlich erschaffen, aber ihre genaue Herkunft ist unbekannt. Sie werden von Tinte angelockt und sind eher Einzelgänger.

Verhalten: Jeder Papierflieger ist mit magischen Symbolen bedeckt. Auf vielen von ihnen sind Zaubersprüche notiert, andere explodieren beim Lesen. Alle paar Jahre kommt es vor, dass Papierflieger sich über Wochen hinweg aus allen Himmelsrichtungen versammeln und zu einem mächtigen Zauberbuch fusionieren. Ein besonderes magisches Spektakel.



Phosphor-Höhlenente

Beschreibung: Nervöser Wasservogel, der im Dunkeln leuchtet.

Lebensraum: Die Phosphor-Höhlenente lebt in kleinen Familienverbänden in unterirdischen Gewässern. Sie baut an den Ufern Nester aus nicht-brennbarem Material.

Verhalten: Die Vögel sind perfekt auf das Leben in Dunkelheit angepasst, benehmen sich ansonsten aber wie ganz normale Stockenten. Der einzige Unterschied ist, dass sie in einem ziemlich großen Feuerball explodieren, wenn sie sich erschrecken. So schützen sie ihre Artgenossen, die ihrerseits komplett immun gegen jede Art von Feuer sind.



Postfrosch

Beschreibung: Knallgelber Frosch mit extrem giftigem Blut.

Lebensraum: Postfrösche sind außerordentlich selten. Aufgrund ihrer Giftigkeit haben sie keine natürlichen Feinde.

Verhalten: Aus irgendeinem Grund können Postfrösche Nachrichten nachplappern und überbringen, wenn man ihnen den Namen der Person nennt, für die die Nachricht bestimmt ist. Allerdings ist die Nachricht immer leicht falsch. Trotz dieser seltsamen Fähigkeit ist es nicht möglich, ein Gespräch mit Postfröschen zu führen und sie verstehen auch keine anderen Anweisungen.



Rätselgastropode

Beschreibung: Sprechende, katzen große Schnecke mit nahezu unzerstörbarem Schneckenhaus.

Lebensraum: Rätselgastropoden leben vor allem in Ruinen und anderen sehr alten Strukturen. Für gewöhnlich allein.

Verhalten: Die eindeutig magischen Wesen sind sprachbegabt und lieben es, Rätsel zu lösen. Darin sind sie auch äußerst gut. Sie sprechen viele Sprachen, das allerdings geradezu quälend langsam.

Gepaart mit der Tendenz, sehr ausführlich und umständlich zu reden, macht Gespräche mit Rätselgastropoden sehr anstrengend. Interessanterweise lieben sie es, herumgetragen zu werden. Aber sie sind sehr schwer.



Rostlaus

Beschreibung: Winziges asselartiges Insekt, dass in Kolonien von mehreren Dutzend Tieren lebt.

Lebensraum: Rostlaus-Kolonien bilden sich an Orten, an denen es viel Metall gibt. Das können Minenschächte sein, aber auch Hinterhöfe von Werkstätten.

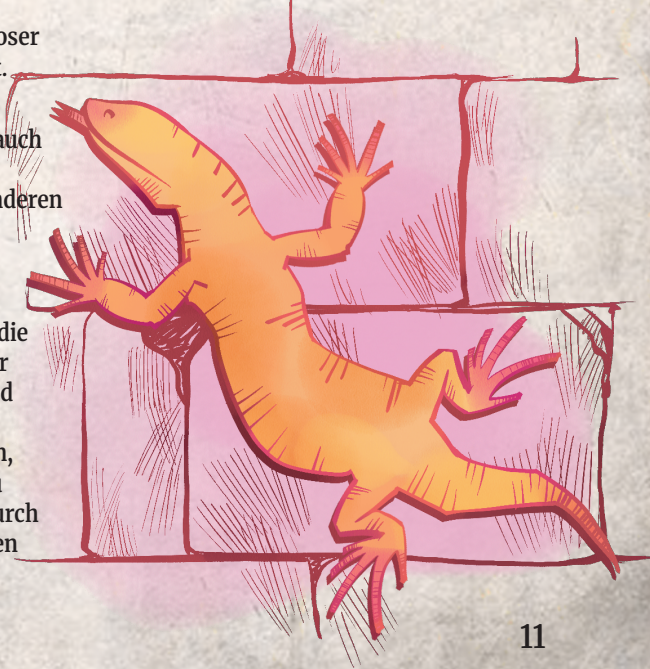
Verhalten: Rostläuse ernähren sich von Metall. Ihr Speichel zersetzt das harte Material zu einem klebrigen Brei. Dieser wird in den Bau gebracht. 1.000 Rostläuse brauchen etwa eine Stunde um 20 Kilogramm Metall (zum Beispiel einen Plattenpanzer) in diesen Brei zu verwandeln. Die Rostläuse selbst wiederum geben zerrieben einen guten, majestätisch roten Farbstoff ab.

Seitwärts-Olm

Beschreibung: Kleiner, augenloser Lurch, der zweidimensional existiert.

Lebensraum: Wie alle Olme ist auch der Seitwärts-Olm ein reiner Höhlenbewohner. Dank seiner besonderen Eigenschaft kann er sich sehr frei im Untergrund bewegen.

Verhalten: Seitwärts-Olme sind die einzigen bekannten Wesen, die in nur zwei Dimensionen existieren. Sie sind nur von der Seite aus sichtbar. Diese Eigenschaft ermöglicht es den Tieren, durch jede noch so schmale Spalte zu kriechen. Seitwärts-Olme werden durch Erschütterungen angelockt und haben eine besondere Vorliebe für rhythmisches Trommeln.



Statikatze

Beschreibung: Nervöses katzenartiges Wesen mit glattem Fell.

Lebensraum: Statikatzen leben bevorzugt in Wäldern und meiden möglichst den Kontakt zu anderen Lebewesen.

Verhalten: Das Fell von Statikatzen lädt sich mit enormer statischer Energie auf, wenn man daran reibt. Dadurch entwickelt es eine extrem starke magnetische Anziehungskraft. Das wiederum bedeutet bedauerlicherweise oft das tragische Ende dieser misstrauischen Kreatur.



Stein-Armadillo

Beschreibung: Mit dicken Steinplatten geschütztes, kleines Säugetier.

Lebensraum: Stein-Armadillos leben meist unterirdisch in Verbänden von bis zu 15 Tieren zusammen.

Verhalten: Stein-Armadillos ernähren sich von Gestein und sind ausschließlich nachtaktiv. Tagsüber rollen sie sich zum Schlafen zusammen und sind in diesem Zustand nur schwer von gewöhnlichen Felsen unterscheidbar. Mitunter erschaffen sie über Jahre hinweg sehr große und komplexe Höhlensysteme. Ziehen Raubtiere in diese Höhlen ein, ziehen die Stein-Armadillos entweder weiter oder legen enge Gänge an, durch die die Räuber nicht hindurchpassen.



Stinkäffchen

Beschreibung: Kleine Affen mit sechs Armen, struppigem Fell und abstoßendem Geruch.

Lebensraum: Stinkäffchen leben in großen Familien in Wäldern. Sie sind ausgezeichnete Kletterer.

Verhalten: Um sich vor Feinden zu schützen, suhlen sich diese Tiere mehrmals täglich in verdorbenen Früchten. Das verleiht ihnen einen extrem beißenden, alkoholischen Geruch, der schon aus weiter Entfernung wahrnehmbar ist. Einen Vorrat an solchen Früchten legen sie eigens zu diesem Zweck an. Weil sie keine natürlichen Feinde haben, sind Stinkäffchen äußerst zutraulich und anhänglich. Besonders, wenn man sie füttert.

Sumpftröte

Beschreibung: Molche mit großen Augen und exzentrischem, namensgebendem Ruf.

Lebensraum: Sumpftröten leben, wie der Name schon sagt, bevorzugt in Sümpfen, kommen aber auch an Seen und Flüssen vor.

Verhalten: Das äußerst misstrauische Tier kann sich einige Meter weit teleportieren, wenn es sich bedroht fühlt. Der abgesonderte Schleim kann eingenommen werden, um Zauberkraft aufzufrischen, was außerdem zu großer Euphorie und einem Gefühl der Unbesiegbarkeit führt. Die Einnahme von Sumpftrötenschleim kann stark abhängig machen. Konsumenten erkennt man an glasigen Augen und gesteigerter Aktivität.



Wanderpilz

Beschreibung: Mittelgroßer Pilz mit zahlreichen Tupfen, die verdächtig wie Augen aussehen.

Lebensraum: Hauptsächlich in Wäldern. Aber sie können fast überall gedeihen.

Verhalten: Wanderpilze pflanzen sich nicht durch Sporen fort. Ihnen wachsen Knospen, die sich irgendwann vom Elternpilz abtrennen. Im Mondlicht wachsen ihnen Beine. Je jünger der Pilz, desto mobiler ist er.

Wanderpilze lösen bei Elfen einen paranoiden Zustand aus. Sie fühlen sich durch ihn beobachtet. Womit sie völlig recht haben, denn Wanderpilze beobachten wirklich gerne Elfen.



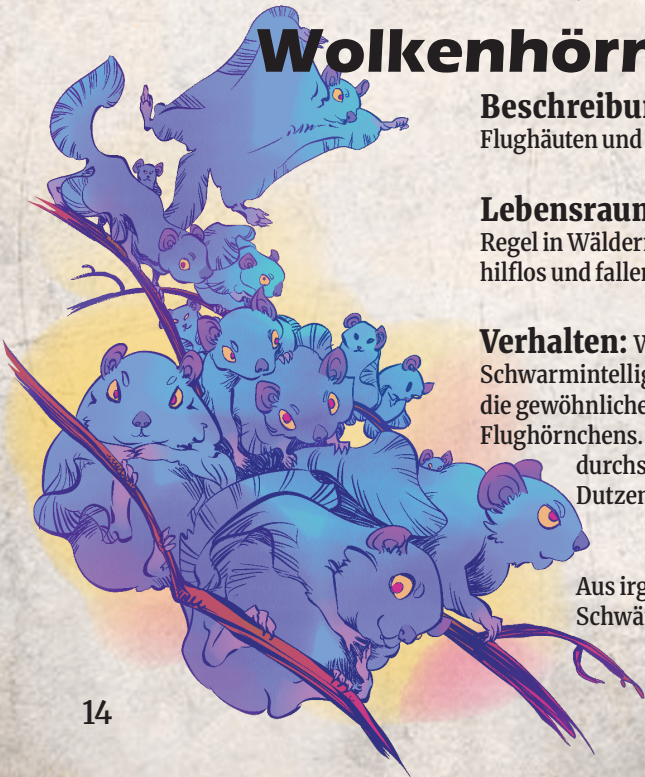
Wolkenhörnchen

Beschreibung: Kleines Nagetier mit Flughäuten und buschigem Schwanz.

Lebensraum: Wolkenhörnchen leben in der Regel in Wäldern. Jungtiere sind lange Zeit sehr hilflos und fallen deshalb oft Räubern zur Beute.

Verhalten: Wolkenhörnchen bilden eine Schwarmintelligenz. Ein einzelnes Exemplar hat die gewöhnliche Intelligenz eines normalen Flughörnchens. Fünf Exemplare etwa die eines durchschnittlichen Menschen. Ein Dutzend Exemplare sind außerordentlich scharfsinnig und fähig, Magie zu wirken.

Aus irgendeinem Grund werden die Schwärme mit zunehmender Mitgliederzahl auch immer bösartiger.



Beschreibung:

Lebensraum:

Verhalten:

Beschreibung:

Lebensraum:

Verhalten:

Beschreibung:

Lebensraum:

Verhalten:

Beschreibung:

Lebensraum:

Verhalten:

**In seinem wegweisenden Handbuch führt uns
der unvergleichliche Professor Ignatius
Niffernaff durch eine Welt voller biologischer
und magischer Wunder.**

Die Encyclopaedia Fantastica ist kein Bestiarium.

Sie ist eine Liebeserklärung an das Skurrile.

**Sie bietet Spielleiter*innen und
Abenteuer*innen Inspirationen für
Begegnungen, bei denen Diplomatie, Bestechung
(meist mit Früchten oder Süßigkeiten) und
scharfe Beobachtungsgabe gefragt sind. Die
Waffen können bei den Wesen der Encyclopaedia
Fantastica stecken bleiben.**

**Ein Ökosystem, in dem Pilze Elfen stalken,
Frösche fehlerhafte Nachrichten überbringen
und Gold nicht in Truhen liegt, sondern von
gefräßigen Goldbären verdaut wird.**