



ADLERSCHWINGE, WOLFSKIND

Hausregeln für Tierkämpfe, Tierverwandlungen und Talente in Tiergestalt

Version 3.3

Diese inoffizielle Spielhilfe für das Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ bietet erweiterte Regeln zum Kampf mit Tieren und zur Verwandlung in Tiere.

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	1
Wege der Verwandlung.....	2
Einleitung der Verwandlung	3
Veränderliche Tierwerte.....	4
Tierwerte bei niedrigem ZfW.....	4
Verbesserung der Tierwerte.....	5
Talenteinsatz in Tiergestalt.....	6
Tiergestalt und Zauberei.....	8
Nahrungsaufnahme.....	10
Verständigung in Tiergestalt.....	10
Vorteil Wolfskind	11
KampfregeIn	11

VORWORT

Die Tierwelt des „Schwarzen Auges“ ist vielseitig und oft gefährlich – bisweilen gefährlicher als so mancher übelgesinnter Schurke. Tiere sind den Helden aber nicht nur feindlich gesinnt; der ein oder andere Held besitzt einen treuen Hund als Begleiter oder eine Maus als vorlautes Haustier, Hexen besitzen ihre Vertrautentiere und mancher Zauberkundige kann gar selbst Tiergestalt annehmen.

In der *Zoo-Botanica* sowie *Wege des Schwerts* finden sich bereits zahlreiche Regeln für die Behandlung von Tieren im Spiel. Diese sind jedoch im Vergleich zu den übrigen Regeln wenig detailreich und teilweise missverständlich – kein Problem solange nur der Spielleiter die Tiere darstellt – was aber wenn die Helden des Öfteren in Tiergestalt agieren?

Diese Spielhilfe setzt genau hier an – sie bietet eine Reihe an Hausregelvorschlägen die gemeinsam oder auch einzeln genutzt werden können. Die Hausregeln orientieren sich an den offiziellen Regeln, erweitern und präzisieren diese jedoch und weichen in Teilbereichen auch stark ab.

Wie viele Hausregeln (oder Regellücken) bietet sich auch hier das Potential zum Missbrauch. Daher gilt was eigentlich immer gelten sollte: Nur jene Regeln gelten welche die eigene Gruppe gemeinsam gutheißt. Sehen Sie diese Regelsammlung also eher als Vorschlag und Anregung und nicht als in Stein gemeißelt an.

Ein besonderer Dank geht an die Gemeinschaft des geschlossenen Alveran.org Forums (besonders für die Ideen im Kapitel Nahrungsaufnahme) und meine eigenen DSA-Spieler, welche interessante Anregungen und Ideen für Erweiterungen dieser Spielhilfe lieferten.

Christian Götz

WEGE DER VERWANDLUNG

In diesem Kapitel wird eine kleine Übersicht über verschiedene Möglichkeiten gegeben mit welcher sich Helden in Tiere verwandeln können – ein Anspruch auf Vollständigkeit ist natürlich nicht gegeben.

Zauberei

An erster Stelle ist der Zauber ADLERSCHWINGE (LCD 16) zu nennen, welcher von Elfen benutzt wird um sich in ihr jeweiliges Seelentier zu verwandeln. Eine Verwandlung in weitere Tierarten (zum Beispiel in ein vom Seelentier abweichendes Sippentier) ist weniger verbreitet aber nicht ungewöhnlich.

Auch unter den Gildenmagiern ist der Zauber gut bekannt, hier steht aber oft die Nützlichkeit im Vordergrund. Weitere Magiebegabte verfügen eher selten über diesen Zauber und nur die Echsen haben von Elfen und Magiern abgesehen eine Variante in der eigenen Repräsentation entwickelt.

Nicht fehlen in dieser Auflistung darf der König aller Verwandlungszauber – der SALANDER (LCD 221). Die Verstandeskraft des Verwandelten ist allerdings eingeschränkt.

Neben „gewöhnlichen“ Artefakten die mit ADLERSCHWINGE oder SALANDER verzaubert wurden, sind die hochelfischen Tiergewänder (SRD 44) zu erwähnen, welche neben dem Körper auch die Kleidung verwandeln.

Spezieller als die genannten Zauber ist die magische Fähigkeit der nivesischen *Wolfskinder* sich in Rauhölfe zu verwandeln (siehe Vorteil Wolfskind WdH 258).

Erfahrene Tierkrieger (*Durro-Dûn*) verfügen ebenfalls über die Fähigkeit sich mit Hilfe des Rituals SEELE DES ODÛN in ihr gewähltes Tier zu verwandeln.

Ausrüstung mitverwandeln:

Nach dem Fall der Hochelfen in Vergessenheit geraten ist die Fähigkeit getragene Kleidung und Ausrüstung mitzuverwandeln. Es mag aber noch verschollene hochelfische Schriften oder überlebende Hochelfen geben welche diese Kenntnisse einem Kundigen des vermitteln können.

Die Verhüllte Meisterin Nahema konnte ebenfalls beobachtet werden wie Sie sich mit Kleidung verwandelte. Von Überlebenden einer Begegnung mit einem Erzvampir wurde berichtet, dass sich dieser zusammen mit getragener Kleidung in Wolf oder Fledermaus verwandelt hätte.

SF Automatische Mitverwandlung (Zauber)

Wer diese SF beherrscht kann bei *einem Zauber* der beim Erlernen der SF gewählt werden muss (oder beim Vorteil *Wolfskind*) seine "Erweiterte Aura" mit einem Ausrüstungsgewicht von maximal 25 Stein automatisch mitverwandeln (keine magischen Gegenstände außer Ritualgegenstände).

Wird der Verwandelte in Tiergestalt verletzt, so können einzelne Ausrüstungsgegenstände bei der Rückverwandlung beschädigt sein.

Dies ist eine auf jeweils einen Zauber eingeschränkte Variante der gleichnamigen in Myranor verbreiteten Sonderfertigkeit (*siehe Myranische Magie*). Im unwahrscheinlichen Fall das jemand auch jene SF erwirbt können die AP-Kosten dieser SF angerechnet werden.

Voraussetzung: Leiteigenschaft 16; Merkmalskenntnis Form oder Vorteil Wolfskind

Kosten: 150 AP; Die Sonderfertigkeit muss für jeden Zauber (auch für verschiedene Versionen des ADLERSCHWINGE) einzeln erworben werden.

Verbreitung: Elf, Mag, Hex je 1

Alchimie

An dieser Stelle darf selbstverständlich das auf dem SALANDER basierende Verwandlungselixier (SRD 105) nicht fehlen. Am häufigsten sind hierbei Elixiere welche es erlauben sich für kurze Zeit in Maus oder Kleinvogel zu verwandeln. Elixiere welche die Verwandlung in größere Tiere wie Wolf oder Bär erlauben sind ebenfalls bekannt, jedoch weniger verbreitet.

Göttliches Wirken

Neben seltenen göttlichen Flüchen die Frevler zu einem Leben in Tiergestalt zwingen ist besonders die Liturgie TIERGESTALT zu nennen, welche es den Geweihten erlaubt sich in das heilige Tier ihrer Gottheit zu verwandeln.

Hiervon abgesehen bleibt nur noch das schamanistische Ritual EWIGER WÄCHTER zu erwähnen welche eine Selbstverwandlung in einen Jaguar möglich macht. Der Hauptnachteil dieses Rituals ist wohl, dass die Verwandlung permanent ist und auch durch Antimagie nicht aufgehoben werden kann.

Ergänzung zur ADLERSCHWINGE-Variante *Haut des Seelentieres*:

Während auch ein Elf in der Basisversion des Zaubers seine Verstandeskraft weitgehend behält, besteht in dieser Variante die Gefahr, sich völlig in der Tiergestalt zu verlieren – besonders in Kombination mit der Variante *Bewusste Gestalt* (nach Ablauf der WD 7 AsP zum verlängern).

Misslingt die SbH-Probe in Kombination mit *Bewusster Gestalt* verlängert sich die WD automatisch sofern der Elf noch über genügend AsP verfügt. Ein erneutes Ablegen der SbH-Probe liegt im Ermessen des Meisters (sollte aber zunächst mindestens einmal pro Woche gewährt werden).

Verbringt der Elf mehr als 2 Wochen in Tiergestalt ohne Herr seiner Sinne zu sein, so besteht die Chance, dass er permanent in der Tiergestalt gefangen ist (20 auf W20 – jede Woche neu Würfeln).

Eine permanente Verwandlung dieser Art kann nach längerem Bestehen (mindestens mehrere Monate) auch nicht mehr durch Antimagie aufgehoben werden. Die Tiergestalt wird die normale Gestalt des Elfen. Stattdessen erhält er den Zauber ADLERSCHWINGE (Elf) mit dem halben Talentwert des ADLERSCHWINGE (Seelentier).

Einleitung der Verwandlung

Je nach Methode der Tierverwandlung ist die Zeit bis zum Abschluss der Verwandlung unterschiedlich und kann in bestimmten Fällen sogar vom Zauberden beeinflusst werden (z.B. *Spontane Modifikationen* der Zauberdauer).

Dem eigentlichen Zauber, Ritual oder Mirakel voran geht für gewöhnlich das Entkleiden. Von wenigen Sonderfällen abgesehen wird Kleidung und Ausrüstung nicht mitverwandelt.

Verwandlung in Kleidung und Rüstung

Das Ablegen der kompletten Kleidung und Rüstung sollte sich aufgrund des Zeitaufwandes in Kampf- oder Gefahrensituationen von selbst verbieten.

Nicht festgeschnallte Rüstungsteile/Helme lassen sich jeweils bereits in 1-2 Aktionen abwerfen.

Ablegen von Kleidung und Rüstung

Als *Richtwert* für den Zeitbedarf zum Ablegen von Kleidung oder Rüstung kann folgende Faustregel benutzt werden (insbesondere bei schwerer Rüstung oder mehrteiliger Kleidung sollte es jedoch länger dauern):

Entkleidungsdauer: $(BE + 2)^2$ Aktionen (halbiert bei gelungener GE-Probe + eBE und gelungener FF-Probe)

Es ist einem Charakter möglich den Zauber zu wirken während er noch (teilweise) bekleidet ist. Bei der Verwandlung in ein Tier welches deutlich kleiner als der Zauberende ist (Hauskatze, Nagetier etc.), stellt dies kein Problem dar. Nach der Verwandlung ist der Zauberende durch seine Kleidung zunächst in seinen Handlungsmöglichkeiten eingeschränkt. Eine Befreiung aus derselben sollte innerhalb weniger Aktionen (1W6+1 bis 2W6+2 je nach Tierart) möglich sein.

Verwandelt sich ein Charakter in ein größeres Tier, so wird getragene Kleidung üblicherweise beschädigt oder zerstört. Einfache Kleidung reißt und ist danach nur noch als Lumpen zu gebrauchen, Rüstungen welche durch Schnallen und Lederbänder befestigt wurden reißen an diesen Schwachpunkten und müssen repariert werden. Sehr problematisch sind Rüstungsteile (und auch Schmuckstücke) welche ohne offensichtliche Schwachpunkte Körperteile ganz umschließen (z.B. Kettenrüstungen, Halsketten). Solche stabilen „Gefäße“ können im Extremfall den Zauberden bei der Verwandlung zerquetschen. Die Behinderung durch Kleidungsreste nach der Verwandlung kann jedoch vernachlässigt werden.

Schaden durch Rüstung

Der Schaden welchen der Verzauberte bei der Verwandlung erhält ist abhängig von der Höhe des RS bzw. gRS.

gRS 1: 0 SP

gRS 3: 3W - 7 SP

gRS 5: 5W - 5 SP

gRS 7: 7W - 3 SP

gRS 2: 2W - 8 SP

gRS 4: 4W - 6 SP

gRS 6: 6W - 4 SP

gRS 8: 8W - 2 SP

Formel: $((gRS \times 1W6) - (10 - RS))$ SP

Wunden treten nach den üblichen Regeln auf. Bei Verwendung des Trefferzonenmodells sollten auftretende Wunden je nach getragener Rüstung aber möglichst gleichmäßig verteilt werden.

Zauber und Ritualdauer

Je nach verwendeter Methode dauert die Verwandlung unterschiedlich lange. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass Ritual-/Zauberdauer und Verwandlungsdauer zwar eng verbunden sind (für den Zweck von spontanen Modifikationen der ZD) aber eigentlich unterschiedliche Vorgänge darstellen.

Die Zeit von Zauberbeginn bis Verwandlungsende entspricht der *effektiven Zauberdauer* diese kann (sofern dem Zaubernden möglich) spontan modifiziert werden.

Die Rückverwandlung entspricht nur der *Verwandlungsdauer*.

Wird die Verwandlung durch ein Artefakt ausgelöst so benötigt diese (neben der Aktion zur Artefaktaktivierung) ebenfalls die Zeit der *Verwandlungsdauer*. Bei der der Erstellung von Artefakten sollte jedoch die (spontane) Modifikation der Zauberdauer erlaubt werden – wodurch sich auch die *Verwandlungsdauer* ändern lässt.

	reine Zauberdauer	Verwandlungsdauer	effektive Zauberdauer
Zauber SALANDER	2 Aktionen	8 Aktionen	10 Aktionen
Zauber ADLERSCHWINGE	2 Aktionen	18 Aktionen	20 Aktionen
Ritual SEELE DES ODÜN	2 Aktionen	18 Aktionen	20 Aktionen
Vorteil Wolfskind	---	60 Aktionen	60 Aktionen
Liturgie TIERGESTALT	42 Aktionen	18 Aktionen	60 Aktionen

VERÄNDERLICHE TIERWERTE

Die in der *Zoo-Botanica* angegebenen Werte entsprechen den typischen Fähigkeiten eines durchschnittlichen ausgewachsenen Exemplars der betreffenden Tierart. Junge oder kranke Tiere haben schlechtere Werte, besonders kräftige oder ausgebildete (z.B. nach den Regeln in ZBA) Bessere. Verwandlungen in besonders *sehr große* Tiere mittels *Grenzenlose Gestalt* werden nicht durch die folgenden Regelvorschläge abgedeckt.

Alternativen zum Zauberfertigkeitwert

In den hier vorgeschlagenen Regeln wird oft der Zauberfertigkeitwert benutzt – dies gilt Charaktere die den ADLERSCHWINGE benutzen. Geweihte benutzen stattdessen ihre *Liturgiekenntnis*, Tierkrieger ihre *Ritualkenntnis* und Wolfskinder ihren Talentwert in *Tierkunde*.

Tierwerte bei niedrigem ZfW

GS	Maximum Land, Wasser:	ZfW × 2
	Maximum Luft:	ZfW × 4
AT, PA, KO	Maximum:	ZfW × 2
Giftstufe ¹	Maximum:	ZfW × 2
RS	Maximum:	ZfW ÷ 2
Manöver (AT-Wert/Wertangabe in Klammern):		
<i>Anspringen, Niederwerfen</i>	Maximum:	ZfW
<i>Umklammern, Würgen</i>	Maximum:	ZfW × 2
<i>KK, GE (wenn angegeben)</i>	Maximum:	ZfW × 2

¹Wird Giftschaden wird bei Nichterreichen nach Spielleiterangabe reduziert.

Vollständige Tiergestalt (vT)

Als *vollständige Tiergestalt* (Abk.: vT) wird ein ZfW bezeichnet der hoch genug ist, dass die Werte der Tiergestalt den Werten in der ZBA entsprechen (erhöht um 1 Punkt für große Gegner).

Zauberspezialisierungen stellen keine Punkte für das Erreichen der vT bereit!

Für die Bestimmung der Höhe des ZfW der zur vT nötig ist werden die nebenstehenden Regeln verwendet. Der ZfW zur vT ist je nach Tierart unterschiedlich.

Ist der Zauberfertigkeitwert geringer, sind die Werte der Tiergestalt dadurch begrenzt.

Zusätzliche Beschränkungen wenn der ZfW kleiner vT

- Jeder Punkt der zur vT fehlt reduziert LE, AD und TP um 10% (maximal um 50%)
- Jeder Punkt der zur vT fehlt reduziert die INI um 1 Punkt (Maximal auf die Hälfte)
- Nach Meisterentscheid kann die Größenklasse reduziert werden

Lebensalter (Abweichend vom LCD):

Harnischträger: (ZfW -2) × 30

Maraskantarantel: (ZfW -2) ÷ 2

Beispiel zur Berechnung des Wertes für die vT:

Die vollständige Tiergestalt Wolf:

AT 10 (erreicht bei ZfW 5), PA 7 (erreicht bei ZfW 4), RS 2 (erreicht bei ZfW 4), KO 11 (erreicht bei ZfW 6), GS 12 (erreicht bei ZfW 6), Niederwerfen (4) (erreicht bei ZfW 4), Niederwerfen (2) (erreicht bei ZfW 4)
 Der höchste nötiger ZfW ist also 6 (vT = 6).

An dieser Stelle eine kleine Auswahl von vT-Werten verschiedener Tiergestalten:

Ratte	5	Streifenhai	7	Alligator	10
Scheunekatze	6	Blaufalke	8	Grimmbär	11
Wolf	6	Berglöwe	8	Firunsbär	11
Adler	7	Boronsotter	8	Säbelzahniger	11

Verbesserung der Tierwerte

Dieser Regelvorschlag erlaubt es die Tiergestalt bei besonders hohem Zauberfertigkeitwert zu verbessern.

Der ZfW (oder der Wert der äquivalent verwendeten Fähigkeit) muss größer als $1,5 \times vT$ sein.
 Für jeden ZfP über einem Wert von $(1,5 \times vT)$ können 10 Steigerungspunkte erworben werden.
 Jeweils 10 Steigerungspunkte müssen mit $(3 \times vT)$ Abenteurpunkten bezahlt werden.

In der folgenden Tabelle ist neben den Kosten an Steigerungspunkten zur Werteerhöhung zusätzlich angegeben wie hoch die Werte maximal gesteigert werden dürfen – dies ist *eher als Richtwert* anzusehen – das letzte Wort hat der Spielleiter. Ebenso entscheidet er gegebenenfalls ob und in welchem Umfang es möglich ist neue Manöver hinzuzukaufen bzw. eine bestehende Manöversequenz zu erweitern). Eine gute Orientierung für mögliche Steigerungsziele/Verteilungen gesteigerter Werte bieten die unterschiedlichen Tierausbildungen in der ZBA auf Seite 20 und stärker/größere Tiere derselben Gattung.

Verfügt die Tiergestalt über **mehrere unterschiedliche Werte derselben Art** (Attackewerte/ Trefferpunkte/ Geschwindigkeiten), so steigt mit Erhöhung des höchsten Wertes der Niedrigere prozentual mit. Sofern die Steigerungsvorschriften nicht verletzt werden ist es jedoch erlaubt den niedrigeren Wert *zusätzlich* zu steigern; der Abstand zwischen den gleichartigen Werten darf sich dabei jedoch nicht verringern. Betrachten Sie die maximal möglichen Werte als Richtwert und nicht als ehernes Gesetz.

Wert	Steigerungspunkte	Maximaler Zukauf (Richtwert)/Anmerkungen
LeP +2	5	KO/2 Punkte <i>oder</i> LeP bei $vT \times 1,5$
AuP +5	5	KO Punkte <i>oder</i> AuP bei $vT \times 1,5$
AT, PA, INI +1	5	Wert bei $vT \times 1,5$
KO, GS, Ø TP +1	5	Wert bei $vT \times 1,3$
Manöverwert +1	5	Wert bei $vT \times 1,5$; <i>Erhöhung des Manöverwertes von Anspringen erhöht das Gewicht: Vorschlag bei Tieren der Größenklasse Mittel, pro Punkt 20 Stein.</i>
Zusätzliches Manöver	10	<i>Erfordert Zustimmung des Spielleiters und $ZfW > (2 \times vT)$</i>

Beispiel Tiergestalt Wolf mit einem ZfW von 16:

Bei einem ZfW von 16 können stehen 70 Steigerungspunkte bereit.
 Diese lassen sich zum Beispiel wie folgt:

	Wert bei vT	Wert neu	Kosten
INI:	9	11	10
PA:	7	10	15
LeP:	23	27	10
KO:	11	12	5
AT:	10	13	15
Ø TP:	7	8	5
GS:	12	13	5
AuP:	100	105	5
			70

Talenteinsatz in Tiergestalt

Will ein Held in Tiergestalt eine Tätigkeit durchführen welche ein Talent benötigt, so können Sie auf die folgenden Regeln zurückgreifen.

Proben auf Wissenstalente können unverändert durchgeführt werden, Handwerkstalente meist gar nicht – für Proben auf körperliche Talente (und wenige weitere Talente etwa aus dem Bereich Natur) spielt jedoch auch die Beherrschung der Tiergestalt eine Rolle.

Oft ist es erst durch die Tiergestalt möglich ein bestimmtes Talent für einen Sachverhalt anzuwenden – z.B. um als Wolf einer Fährte mit dem Geruchssinn zu folgen. Gleichzeitig lassen sich verschiedene Fähigkeiten am besten durch Vorteile beschreiben. Dies mehr noch als Erleichterungen (von bis zu 7 Punkten) auf bestimmte Proben (je nach Tiergestalt) ist eine der größten Stärken von Tierverwandlungen. Allerdings kann es (neben zusätzlichen Erschwernissen) auch ganz unmöglich sein ein Talent für bestimmte Dinge in Tiergestalt zu verwenden.

Die Eigenschaften

Bei Talentproben in Tiergestalt wird auf die wie folgt genannten Eigenschaften gewürfelt:

Geistigen Eigenschaften (MU, KL, IN, CH):	Diese Eigenschaften können für Proben in Tiergestalt direkt übernommen werden.
Konstitution (KO):	Es wird der KO-Wert der Tiergestalt verwendet.
Sonstige Körperliche Eigenschaften (FF, GE, KK):	Sofern die Tiergestalt nicht über Angaben bezüglich der Eigenschaften verfügt wird in Talentproben stattdessen auf passende geistige Eigenschaften geprobt: KL statt FF, IN statt GE und MU statt KK

Der Talentwert

Für die Anwendung von Talenten in Tiergestalt welche die natürlichen Fähigkeiten und Instinkte der Tiergestalt betreffen sind zwei Werte von Bedeutung:

Zum einen wie gut der Zaubernde sich mit der Tiergestalt auskennt (ZfW) und zum Anderen welches erlernte (und übertragbare) Wissen er bereits besitzt (der TaW im betroffenen Talent).

Der effektive Talentwert in Tiergestalt berechnet sich daher aus: $(ZfW + TaW) \div 2$

Modifikatoren für Talentproben

Unabhängig von Umweltfaktoren sollten Talentproben in Tiergestalt je nach aktueller Situation einfach gelingen, unmöglich sein oder mit einem *zusätzlichen* Modifikator im Rahmen von +/- 7 versehen werden welcher für dasselbe Talent für unterschiedliche Anwendungsfälle auch unterschiedlich ausfallen kann.

Beispiele für Talente und Talentmodifikatoren in Tiergestalt

Im Folgenden finden sich einige Anwendungsbeispiele für verschiedene Talente und Tiergestalten aufgelistet welche als Richtlinie dienen können – eine erschöpfende Auflistung würde den Rahmen dieser Spielhilfe sprengen, so dass die Einzelheiten je nach Situation vom Spielleiter entschieden werden sollten.

Athletik

Eine zusätzliche Erhöhung der Sprintgeschwindigkeit in Tiergestalt ist nicht vorgesehen – für andere Fälle sind Proben denkbar wobei Vieles auch einfach ohne Probe gelingen sollte. Eindrücken einer Tür in Gestalt eines Höhlenbären (-5); Weit- oder Hochsprung kann auch in Tiergestalt über dieses Talent geregelt werden (Katzen -5, Wölfe +/- 0) – es sei an dieser Stelle allerdings angemerkt, dass eine Berechnung der Sprungweiten bzw. –höhen nicht nach den üblichen Regeln möglich ist sondern entsprechend der Tiergestalt festgelegt werden sollte. Dementsprechend sollten viele Proben je nach Weite auch einfach gelingen oder unmöglich sein.

Fliegen

Für die Berechnung des *effektiven Talentwerts* in Tiergestalt wird nicht das Talent Fliegen herangezogen sondern je nach Situation Athletik, Körperbeherrschung oder Orientierung. Das Talent selbst kann in Tiergestalt ähnlich wie Athletik oder Kör-

perbeherrschung verwendet werden – sollte aber nur bei besonderen Flugmanövern geprobt werden. Besonders schwerfällige Vögel können je nach Situation einen Malus auf die Probe bekommen, besonders wendige Vögel einen Bonus (z.B. Adler +/- 0; Falke, Fledermaus, Kolibri -5).

Klettern

Manche Tiergestalten eignen sich besser oder schlechter zum Klettern – oft auch Abhängig vom Untergrund. So ist ein Überhang für viele Tierarten unmöglich zu meistern. Für andere Tiergestalten wiederum stellt sich meist nicht die Frage ob Sie etwas erklettern können sondern höchstens wie schnell, da ihre Gliedmaßen praktisch am Untergrund Kleben und Sie auch (ohne Probe) wie unter dem Zauber SPINNENLAUF überall hinauf oder hinunter kommen.

Einen Baum zu erklettern sollte für eine Vogelspinne oder Schlange immer ohne Probe möglich sein – vielen Katzen fällt dies auch aufgrund ihrer Krallen leicht (unabhängig von sonsti-

gen Modifikatoren -5) während es Wölfen oder Alligatoren anatomisch unmöglich ist.

Körperbeherrschung

Das Balancieren oder Drehen in der Luft und das Abfangen von Stürzen ist eine Paradedisziplin von Katzen (kleiner Katzen -7, Großkatzen -5) und kann bezüglich Sturzschaden wie der Vorteil (*Herausragende*) *Balance* wirken.

Auch viele andere Tiere erhalten je nach Größe und Gewicht weniger Sturzschaden als üblich.

Andere wiederum sind besonders Schwerfällig oder Tollpatsch und erhalten je nach Situation Abzüge (Giraffen +5).

Schleichen

Je nach Tiergestalt, Größe und Gewicht können Tiere sich unterschiedlich gut lautlos fortbewegen – die Größe spielt je nach Umgebung eine zusätzliche Rolle. Ein Schlinger im dichten Dschungel hat es unabhängig von seiner körperlichen Befähigung schwerer als eine Maus lautlos zu sein. Unabhängig von solchen Umweltfaktoren können Sie sich an folgenden Beispielen orientieren:

Schlangen, Spinnen -7; Mäuse, Eulen (im Flug) -5; Katzen -3; Wölfe +/-0; Huftiere +3.

Schwimmen

Manche Tiere können gar nicht Schwimmen – andere (wie manche Hundarten) sind unfähig die Luft anzuhalten und können somit zwar Schwimmen aber nicht tauchen. Je nach Tiergestalt und ob es um Schwimmen oder Tauchen geht können daher auch unterschiedliche Erschwernisse oder Erleichterungen auftreten. Eine Probe sollte nur für besondere Manöver im Wasser notwendig werden – hier einige Vorschläge für Modifikatoren:

Pferde +3; Schlange, Katzen, Hunde +/-0; Wasserschlangen, Amphibien -3 oder besser; Fische -5 oder besser (max -7).

Selbstbeherrschung

Talentproben um Schmerzen zu widerstehen werden üblicherweise ohne einen zusätzlichen Modifikator nach Tiergestalt abgelegt.

Sich Verstecken

Je nach gewähltem Versteck bzw. Umgebung kann das Aussehen (Fellfarbe) der Tiergestalt zu- oder abträglich sein. Allgemeingültige Aussagen lassen sich hier schwer treffen. Viele Lauerjäger sollten in ihrer natürlichen Umgebung einen Bonus von 3 oder 5 Punkten (bei außergewöhnlich guter Anpassung auch 7) auf ihre Probe erhalten.

Oft spielt auch die Größe der Tiergestalt eine wichtige Rolle – daher haben es kleine Tiere (-3) und sehr kleine Tiere (-5) oft zusätzlich einfacher ein Versteck zu finden während große Tiere (+3 – +5) es deutlich schwerer haben. Für sehr große Tiere ist das Verstecken noch schwerer (+7) oder je nach Umgebung unmöglich.

Einen *Sonderfall* stellen Tiere mit aktiver Tarnung dar. Manche Tiere können sich einem *bestimmten* Untergrund nahezu perfekt anpassen (+7) andere wie Chamäleons können ihre Farbe sogar vielen unterschiedlichen Hintergründen anpassen. Letzteren Fall kann man wie den Zauber CHAMAELIONI handhaben wobei der ZfW des ADLERSCHWINGE wie der ZFW des CHAMAELIONI fungiert (aber natürlich weder AsP noch eine besondere Zaubertechnik notwendig sind).

Sinnenschärfe

Die Sinne vieler Tiere sind deutlich besser als die der Kulturschaffenden Völker. Ähnlich dem Zauber ADLER-AUGE (ober in noch stärkerem Maße) erlauben Tiersinne in vielen Situationen Proben welche in menschlicher Gestalt unmöglich wären – ohne dass hierfür ein besonders hoher Probenzuschlag fällig wird. Umgekehrt gibt es aber auch Tiergestalten bei denen ein oder mehrere Sinne verkümmert oder gar nicht vorhanden sind, so dass in bestimmten Situationen keine Probe abgelegt werden darf.

Sicht: Insbesondere Raubvögel verfügen über einen bemerkenswerten Scharfblick – allerdings nicht bei allen Lichtverhältnissen (Rabe -5, Falke -7 jedoch jeweils nur bei Tag). Viele Tiere verfügen über *Dämmerungssicht* oder gar *Nachtsicht* (Katzen) manche gar über Hervorragende Nachtsicht (Eulen) – keine Abzüge außer bei völliger Dunkelheit.

Andererseits haben einige Tiere gar keine Augen, viele sehen ein anderes Farbspektrum oder sind extrem kurzsichtig (Schlangen +5, Maulwürfe +7) oder weitsichtig so dass ab/bis zu einer gewissen Entfernung gar keine Proben möglich sind.

Gehör: Das Gehör von Tieren ist sehr unterschiedlich ausgeprägt – und kann mitunter für die meisten Kulturschaffenden unhörbare Töne wahrnehmen (Ratten -3; Katze, Wolf, Wiesel -5). Manche Tiere wie Fledermäuse (-7) benutzen gar ihr Gehör zum ‚sehen‘. Andere Tiere haben mit Lautwahrnehmung Probleme (Schlangen +3) können dies aber mitunter durch andere Sinne ausgleichen.

Geruch: Bei vielen Tieren ist der Geruchssinn besonders stark ausgeprägt und erlaubt es diesen Sinn ähnlich wie das Talent Fährtsuche einzusetzen (Katzen +/-0; Wölfe -5; Schlangen -7; Haie -7 – im Wasser) – bei ähnlichen Erschwernissen wobei mitunter andere Faktoren den Probenzuschlag bestimmen – oder den eigentlich perfekt getarnten Aufbewahrungsort des Boronsweins der Comtessa zu erschnüffeln.

Tastsinn: Auch der Tastsinn ist bei einigen Tieren besonders ausgeprägt – manche benutzen ihn gar um leichte Erschütterungen des Untergrundes wahrzunehmen und somit als Ersatz für Ohren und Augen (Schlangen -3, Spinnen -7).

Magiegespür: Manche Tiere verfügen sogar über weitere Sinne – etwa ein ausgeprägtes *Magiegespür* (Schlangen) oder gar einem *Hervorragendes Magiegespür* (Kröten). In diesem Fall gilt $\frac{1}{2}$ des ZfW im ADLERSCHWINGE als TaW des gleichnamigen Vorteils (bei Hervorragendem Magiegespür sogar der volle ZfW als TaW).

Orientierung

Grundsätzlich kann zur Orientierung das normale Talent des Charakters benutzt werden – manche Tiere verfügen jedoch über einen besonderen *Orientierungssinn* bei dessen Verwendung dann auch der für die Tiergestalt effektiv berechnete Talentwert Verwendung findet. Ein solcher besonderer Orientierungssinn kann bis hin zum Vorteil *Innerer Kompass* wirken wie ihn etwa Zugvögel besitzen (Proben -7).

TIERGESTALT UND ZAUBEREI

In diesem Kapitel finden sich einige Hausregeln die stark von der offiziellen Setzung abweichen – so ist es offiziell nicht geregelt was mit unterschiedlichen Zaubern geschieht welche bereits auf einem Charakter liegen der sich verwandelt und das Zaubern in Tiergestalt ist nach den offiziellen Regeln zum ADLERSCHWINGE ebenfalls unmöglich.

Klarstellung: Rückverwandlung

Durch den Vorteil der elfischen Repräsentation ist es einem Elfen oder einem Kenner der SF *Zauberkontrolle* jederzeit möglich den Zauber ADLERSCHWINGE zu beenden und seine Ursprungsgestalt anzunehmen. Dies gilt nicht, wenn der Elf die Variante *Haut des Seelentieres* einsetzt und die hierbei erforderliche Selbstbeherrschungsprobe misslingt (bei Misslingen der SbH-Probe ist eine Rückverwandlung vor Ende der *Wirkungsdauer* unmöglich).

Wirkende Zaubern bei der Verwandlung

Viele Zauber welche bereits auf dem Zaubern den liegen bevor er sich verwandelt verlieren bei der Verwandlung ihre Wirkung (bzw. die Wirkung wird für die Wirkungsdauer der Verwandlung unterdrückt) da sie während des Zaubervorgangs auf die spezifische Gestalt des Zaubern den gesprochen wurden. Dies gilt auch für Zauber bei denen es möglich ist diese auf ein Tier zu sprechen.

Dies bedeutet, dass Zauber mit den Merkmalen *Einfluss* und *Herrschaft* welche den Geist des Zaubern den betreffen uneingeschränkt weiterwirken. Für alle anderen Zauber gilt (nach Maßgabe des Meister), dass positive Auswirkungen auf den Zaubern den unterdrückt werden während negative Auswirkungen weiterhin in voller Stärke wirken.

Wirkende Zauber bei der Rückverwandlung

Hierbei gelten äquivalente Regeln zur *Wirkende Zauber bei der Verwandlung* (s.o.).

Zauberwirken in Tiergestalt

Entgegen der offiziellen Regeln ist es nach dieser durchaus möglich auch in Tiergestalt Zauberei zu wirken – dies stellt den Zaubern den dennoch vor ein paar Probleme:

- Der Charakter muss im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte sein. Dies bedeutet im Umkehrschluss, dass ein Charakter welcher mit SALANDER verwandelt wurde oder eine Elf dem die Selbstbeherrschungsprobe in der ADLERSCHWINGE Variante *Haut des Seelentieres* misslingt nicht zu bewussten Zauberhandlungen fähig ist.
- Gewöhnlich ist es in Tiergestalt unmöglich die Komponenten der Zaubertechnik *Geste* und *Formel* durchzuführen je nach gewählter Tiergestalt zusätzlich *Sicht*. Es ist daher je nach Repräsentation des Zaubern den nötig die Zaubertechnik (mehrmals) per Spontaner Modifikation anzupassen.

In der folgenden Liste finden die Veränderungen für verschiedene Repräsentation welche für die meisten Zauber und Tiergestalten gültig sind. Eventuelle zusätzliche Erleichterungen durch die Repräsentation (Halbierung bei Magiern) oder zusätzliche Erschwernisse (wie der ev. nötige Verzicht auf eine zentrale Komponente) sind *nicht* eingerechnet:

- Rep. Mag, Bor, Srl:
SpoMod. **+2** ZD **+2 Aktionen** Erschwernis **+14**
- Rep. Hex, Geo, Dru, Elf, Ach, Sch:
SpoMod. **+1** ZD **+1 Aktion** Erschwernis **+7**
- Übernatürliche Begabungen:
SpoMod. **+0** ZD **+0 Aktion** Erschwernis **+0**

Eventuell ist das Zaubern zusätzlich erschwert sofern der ADLERSCHWINGE per Modifikation auf Aufrechterhalten geändert wurde (SF Simultanzaubern hilft dagegen).

Zauberwirken auf sich selbst in Tiergestalt

Will sich der Verwandelte in Tiergestalt selbst verzaubern kommen zunächst einmal die oben genannten Erschwernisse aus der veränderten Zaubertechnik zur Wirkung.

Zauber welche neben dem Zielobjekt *Einzelperson* auch das Zielobjekt *Einzelwesen* besitzen können problemlos nach den üblichen Regeln angewendet werden (bei Zaubern mit dem Merkmal *Form* oder *Eigenschaft* sind allerdings die Zauberkosten nach Gewicht der Tiergestalt anzupassen) (s.u.).

Zauber welche nur das Zielobjekt *Einzelperson* besitzen erfordern eine weitere Spontane Modifikation und ihre AsP-Kosten steigen um 2 je Zeiteinheit:

- *Normale Tiergestalt*
SpoMod. **+1** ZD **+0 Aktionen** Erschwernis **+7** AsP-Kosten je ZE **+2**
- *Seelentier* (Zauber in elf. Rep., Übernatürliche Begabung, Wolfskind, Tierkrieger)
SpoMod. **+1** ZD **+0 Aktionen** Erschwernis **+3** AsP-Kosten je ZE **+2**

Auch hier müssen die Basiskosten bei Zaubern mit dem Merkmal *Form* oder *Eigenschaft* je nach Gewicht des Tieres angepasst werden. Anstatt der Regel von Seite 24 WdZ welche mit simpler Verdopplung/Halbierung der Kosten arbeitet zu verwenden, können sie die folgende daran angelehnte Tabelle mit feineren Kostenstufen benutzen:

(Basis) AsP-Kosten von Zaubern mit Merkmal Eigenschaf oder Form auf sich selbst in Tiergestalt

bis 5 Stein:	-50 %	bis 25 Stein:	-10 %	bis 210 Stein:	+30 %	bis 420 Stein:	+70 %
bis 8 Stein:	-40 %	bis 125 Stein:	+/- 0	bis 260 Stein:	+40 %	bis 480 Stein:	+80 %
bis 12 Stein:	-30 %	bis 150 Stein:	+10 %	bis 310 Stein:	+50 %	bis 550 Stein:	+90 %
bis 17 Stein:	-20 %	bis 180 Stein:	+20 %	bis 360 Stein:	+60 %	bis 625 Stein:	+100 %
						bis 705 Stein:	+110 %

Verbotene Pforten

Grundsätzlich ist es auch möglich in Tiergestalt die *Verbotenen Pforten* zu benutzen. Allerdings wird nicht der LE Wert des Tieres verwendet sondern der des nichtverwandelten Zauberers. Der entstehende LE Abzug muss dann prozentual auf die Tiergestalt umgerechnet werden.

Wirkungsänderungen von Zaubern in Tiergestalt

Im Folgenden eine kleine Auswahl von Zaubern welche in Tiergestalt veränderte/angepasste Wirkungen haben. Die Zauber sind dabei als Beispiele zu verstehen anhand deren weitere Zauber (wenn nötig) angepasst werden können.

Attributo

Wirkungsänderungen: siehe LCD
 Jede Erhöhung der Werte GE oder KK um 5 Punkte erhöht AT und PA um je einen Punkt.
 Die Trefferpunkte bei den meisten Tieren erhöhen um 1 Punkt je 3 Punkte zusätzlicher Körperkraft.

Axxeleratus

Wirkungsänderungen:
 Die Parade als Tier erhöht sich durch den Zauber um 2 Punkte (nicht um 4 wie bei Ausweichen), die Erhöhung der Trefferpunkte gilt nicht für TP aus Bissen oder Umschlingungen. Die Geschwindigkeit von fliegender oder schwimmender Fortbewegung wird nicht verdoppelt sondern erhöht sich nur um 50%. Ansonsten gelten die üblichen Regeln.

Krötensprung

Wirkungsänderungen:
 Die Wirkung richtet sich ungefähr nach der Sprunghöhe des Tieres. Soll heißen; eine Schildkröte mag zwar nun in der Lage sein einen für die Tierart monumentalen Satz zu machen, aber kann trotzdem nicht mehrere Meter weit springen. Desgleichen mag die Wirkung bei Tieren welche ohnehin besonders hoch oder weit springen können größer als in der Zauberbeschreibung ausfallen – dies allerdings auch nur wenn sie zum Sprung hauptsächlich die Hinterbeine benutzen – denn nur auf diese wirkt der Zauber.



Beispiel: Der nahkampfschwache Zauberer **Nimbul** verwandelt sich in einem Versteck als **Meister des ADLER-SCHWINGE** in einen Höhlenbären. Bevor er sich der feindlichen Übermacht stellt versucht er seine Überlebenschancen mit einem **ARMATRUTZ** zu verbessern.
 Die zusätzliche Erschwernis des **ARMATRUTZ** zum Zaubern beträgt +14 aus veränderter Technik und +7 da der Zauber nicht für Tiere gemacht ist. Er benötigt daher 3 Spontane Modifikationen kann dank der gildenmagischen Repräsentation aber die Gesamterschwernis von +21 halbieren (+11).
 Durch die Größe (bzw. das Gewicht) der Tiergestalt von 650 Stein ist der **ARMATRUTZ** jedoch **Kostenintensiver**. Die AsP Kosten sind um 110% erhöht.

NAHRUNGS-AUFNAHME

Während es bei Gildenmagiern eher unwahrscheinlich ist, dass sie in Tiergestalt fressen, ist dies für Elfen oder Wolfskinder nicht ungewöhnlich. Dies bei der Rückverwandlung zu Problemen führen. Im Folgenden seien zwei Varianten präsentiert wie man damit umgehen kann – der Autor selbst favorisiert klar die zweite Variante.

VARIANTE I

Bereits im Körper vorhandene Stoffe werden nur bei der Verwandlung und nur sofern nötig angepasst (bei der Verwandlung in ein kleineres Tier etwa). Bei der Rückverwandlung wird auch die Anpassung dieser Stoffe aufgehoben, so dass der Ursprungszustand hergestellt wird.

In der Tierform aufgenommene Stoffe werden nicht beeinflusst. Je nach aufgenommenen Stoffen kann eine Rückverwandlung zu Übelkeit (z.B. viel rohes Fleisch/Gras) oder schweren Vergiftungen führen (dieser Eitrige Krötenschemel sah als Maraske doch so lecker aus...).

Bei der Aufnahme größerer Nahrungsmengen greift allerdings auch hier eine Sicherheitsfunktion des Zaubers welche die Stoffmenge durch Erbrechen oder direkte (unveränderte) Absonderung bei der Rückverwandlung auf ein für den Körper erträgliches Maß reduziert wird (die Art der Stoffe bleibt natürlich unverändert was dennoch zu genannten Auswirkungen führen kann).

Variante I hat ganz eindeutig den Vorteil, dass sie magietheoretisch unproblematisch ist – passt nach Meinung des Autors allerdings weniger in eine Welt mit mythischen Elfen und Wolfskindern sondern eher in ein dreckigeres und realistischeres Szenario.

VARIANTE II

Werden in Tiergestalt Stoffe aufgenommen welche in Menge und Art typischerweise ungefährlich für die Tierart sind, so werden diese bei der Rückverwandlung in eine Menge und Art umgewandelt welche für den Originalkörper ebenfalls unschädlich ist. Gleiches gilt auch in umgekehrtem Falle – also bei der Verwandlung. Eine zierliche Elfe die gerade ein ausgiebiges Mittagssmahl hinter sich hat und sich in eine Braunbärin verwandelt ist also weiterhin gesättigt.

Besonders bedeutend wird diese Regelung, wenn etwa in Tiergestalt große Nahrungsmengen aufgenommen wurden, welche das Magenvolumen eines normalen Zweibeiners übersteigen. Ohne diese Sicherheitsfunktion würde dies im besten Falle zu Erbrechen, im schlimmsten Falle zum Tod durch innere Verletzungen führen. Äquivalentes gilt auch für Giftstoffe.

Ausdrücklich ausgenommen von dieser Regelung sind magische Gegenstände/alchemistische Mixturen und Lebewesen (sofern sie denn tatsächlich noch am Leben sind).

Darüber hinaus dauert es eine gewisse Zeit bis aufgenommene Stoffe vom Zauber berücksichtigt werden (im Falle von Nahrungsmengen wie sie von mittelgroßen Tieren aufgenommen werden üblicherweise nur 20 - ZfP* Aktionen; bei sehr großen Tieren der Variante *Grenzenlose Gestalt* auch bis zu 20 - ZfP* SR).

Thesisvariante: Eine Version des ADLERSCHWINGE ohne diese Schutzfunktion (eigene Thesis) mag im Rahmen einer Forschungsarbeit im Laufe der aventurischen Geschichte von der Gildenmagie entwickelt worden sein (z.B. in Tuzak) – hat aber aufgrund der gefährlichen Nachteile nie weite Verbreitung gefunden. Die Verwandlungskosten eines solchen Zaubers wären 2 AsP geringer während die Kosten pro Zeiteinheit gleich blieben.

Ein Problem mit Variante II ist die Abbildung durch die aventurische Magietheorie – schließlich würden bei der Rückverwandlung bestimmte Stoffe im Körper verwandelt. Dies beißt sich deutlich mit den gewöhnlichen Gegebenheiten.

VERSTÄNDIGUNG IN TIERGESTALT

Grundsätzlich ist es möglich sich in Tiergestalt mit Tieren der gleichen (oder eng verwandten Art) zu Verständigen. Im Fall von (elfischen) Seelentieren oder Wolfskindern gelingt dies auch problemlos.

Bei anderen Tiergestalten sollte der Meister eine Probe auf KL/IN/CH verlangen welche als Talentwert (ZfW + TaW Tierkunde) ÷ 3 und vom Spielleiter erschwert werden kann. Es ist allerdings problematisch komplexere Sachverhalte die aus der normalen Erfahrungswelt eines Tieres herausfallen zu vermitteln – hierfür eignet der TIERGEDANKEN deutlich besser.

VORTEIL WOLFSKIND

Die hier vorgestellten Änderungen am Vorteil Wolfskind orientieren sich (zu unveränderten GP Kosten) am gleichnamigen Vorteil aus „*Wege nach Myranor*“.

Ein magiebegabter Nivese (oder Halbfelf mit nivesischem Elternteil) mit diesem Vorteil (Kosten 15 GP) kann sich jederzeit (wenn er über genügend AsP verfügt) in einen Rauhwolf verwandeln. Es ist hierfür keine Probe nötig.

Die Verwandlung kostet ihn 1W6 AsP (reduzierbar durch Knochenkeule) wirkt bis zur übernächsten Dämmerung (Sonnenauf- oder Sonnenuntergang, welches von beiden später kommt) und kann jederzeit ohne Probe oder Kosten rückgängig gemacht werden.

Die Verwandlung selbst dauert 60 Aktionen (genauso die Rückverwandlung). Während sich der Charakter verwandelt können keine Aktionen abgesehen von *Ausweichen* oder sich die Kleider vom Leib zu reißen durchgeführt werden.

Das Wolfskind erhält darüber hinaus die Fähigkeit mit Wölfen zu sprechen wozu in Tiergestalt keine Probe notwendig ist. In menschlicher Gestalt erleidet der Charakter da die Nachahmung wölfischer Körpersprache sehr anstrengend ist 1 Punkt Erschöpfung je SR. Der Spielleiter kann hierfür eine Probe auf KL/IN/GE mit dem *Tierkunde* Talentwert verlangen die auch erschwert werden kann.

Der gleichnamige Vorteil welcher nur 5 GP kostet hat einige Nachteile:

Die Verwandlung geschieht nicht willentlich sondern instinktiv in Gefahrensituationen, durch heftigen Schmerz oder große Erregung:

- Misslungene Jähzornprobe (Selbstbeherrschungsprobe in passender Situation (Spielleiterentscheidung))
- Falls der Charakter durch einen Schlag mehr als ½ KO SP erleidet und ihm eine SbH-Probe erschwert um die erlittenen SP misslingt

Eine Rückverwandlung ist dann nicht vor dem Ablauf der Wirkungsdauer möglich.

Für die Bestimmung der maximal möglichen Steigerungspunkte zur Verbesserung der Talentwerte wird anstatt des ZfW der Tierkunde Wert herangezogen.

Es ist möglich den Vorteil für 5 GP im Spielverlauf für insgesamt 500 AP zu dem für 15 GP aufzustufen:

Eingesetzte AP

+150

+150

+200

Wirkung

Der Charakter kann sich willentlich zurückverwandeln

Der Charakter kann sich willentlich verwandeln

Der Charakter verwandelt sich nicht mehr unwillentlich

Das Erlernen der einzelnen Stufen erfordert üblicherweise den Beistand eines geduldigen Schamanen oder erfahrenen Wolfskindes und sehr viel Zeit – gerne können sie die einzelnen Schritte auch weiter aufteilen (um z.B. SbH-Proben zunächst nur zu erleichtern).

KAMPFREGELN

Hier finden sich einige Erweiterungen/Änderungen und Erläuterungen zu den Regeln aus **Wds Seite 112-114 und ZBA Seite 8-12**. Die Kenntnis derselben wird also vorausgesetzt. Sofern die hier genannten Regeln denen in *Wds* oder der *ZBA* widersprechen benutzen sie diejenigen die Ihnen besser gefallen.

Allgemeine Anmerkungen

Im Folgenden werden einige Punkte aufgelistet die im Kampf mit Tieren (oder Helden in Tiergestalt) zu beachten sind.

Aktionen je Kamprunde und Umwandeln von Aktionen

Pro KR verfügt jedes Tier (von wenigen Ausnahmen abgesehen) über 1 Aktion und 1 Reaktion sowie 2 Freie Aktionen (eventuell mehr bei hoher Initiative).

Tieren (oder Charakteren in Tiergestalt) ist es *nicht* erlaubt Aktionen umzuwandeln.

Manöverinsatz gegen Tiere

Gegen Tiere sind nicht alle Manöver welche in einem normalen Kampf zulässig sind erlaubt. Sie finden eine genaue Auflistung der zulässigen und nicht-zulässigen Manöver auf S. 112 *Wds*. Abweichend zu den dort getroffenen Aussagen sind *Finten* auch gegen Kulturschaffende in Tiergestalt möglich.

Größe von Tieren

Der Kampf gegen Tiere die nicht der Größenklasse „normal“ entsprechen folgt weiteren Besonderheiten welche teilweise

auch in der jeweiligen Tierbeschreibung angegeben sind (was in der Beschreibung steht hat Vorrang) – grundsätzliches könne Sie der folgenden Aufstellung entnehmen:

- *winzig*: Angriffe gegen winzige Tiere sind um +4 bis +8 erschwert. Einzige Verteidigungsmöglichkeit gegen winzige Tiere ist *Ausweichen* (allerdings ohne INI-Verlust und ohne Erschwernisse aus der DK). Winzige Tiere ignorieren (und unterlaufen) jede Distanzklasse – der Kampf findet daher immer in DK H statt.
- *sehr klein*: Angriffe gegen sehr kleine Tiere sind um +2 bis +4 erschwert. *Waffenparaden* gegen Angriffe von sehr kleinen Tieren sind um +4 bis +8 erschwert.

- *groß:*
Angriffe von großen Tieren können nur mit einer *Schildpa-*
rade oder *Ausweichen* abgewehrt werden.
- *sehr groß:*
Angriffe von sehr großen Tieren können nur durch *Auswei-*
chen abgewehrt werden.

Orientieren

Orientieren ist nach den gewöhnlichen Regeln möglich. Die SF *Aufmerksamkeit* kann zum Verkürzen auf eine Aktion genutzt werden.

Wunden und Schmerzen

Diese Regelung (*Wds S.82*) gilt auch für Helden in Tiergestalt in vollem Umfang.

Distanzklassen

Die Regeln zu Distanzklassen gelten in vollem Umfang beim Kampf mit Tieren.

Allerdings sind auch bei Aktionen zur Veränderung der DK die Größenklassen s.o. zu beachten und einige Tiermanöver erlauben es die DK zu ignorieren oder haben zusätzliche Auswirkungen.

Trefferpunkte und Körperkraft

Durch Alchimie und Magie kann die Körperkraft eines Tieres kurzfristig steigen – hierdurch können auch die TP betroffen werden. Als Richtwert kann von einer Erhöhung der TP um einen 1 für je 3 zusätzliche Punkte KK ausgegangen werden.

Passierschlag

Tiere können Passierschläge (*Wds S.83, S.114*) ausführen – abweichend von den üblichen Kampfregeln dürfen Tiere einen Passierschlag gleichzeitig mit einem Manöver (z.B. Anspringen) einsetzen. Der Kontrollbereich eines Tieres kann dadurch größer als normal sein.

Passierschläge *gegen* Tiere sind wie üblich möglich – passende SF des Verzauberten erschweren ebenfalls wie üblich den Angriff – zusätzlich kann ein Passierschlag erschwert werden wenn sich das Tier mit besonders hoher Geschwindigkeit bewegt.

Glückliche Schläge und Patzer

In Tiergestalt gilt eine 1 nicht als *Glückliche Attacke*, außer die Tiergestalt besitzt das Manöver *Gezielter Angriff* (siehe dort). Desgleichen gibt es keine *Patzer*, die Aktion ist bei einer 20 simpel misslungen und alle weiteren Aktionen in derselben KR verfallen (kein Prüfwurf erlaubt).

Besondere Kampfbedingungen/Geländekunde

Neben den Erschwernissen die aus der Position eines zu Boden gestürzten Kämpfers entstehen (z.B. nach erfolgreichem *Niederwerfen*) kommen oft Erschwernisse durch Sichtverhältnisse hinzu. Viele Raubtiere sind nachtaktiv und verwandelte Charaktere erhalten daher keine oder nur geringe Abzüge auf ihre Kampfwerte bei Dunkelheit.

Viele Tiere verfügen zusätzlich über *Geländekunde*, welche es ihnen erlaubt Abzüge die aus der Umgebung resultieren zu ignorieren.

Nicht bei allen Tieren ist in der ZBA eine (oder mehrere) passende *Geländekunde* angegeben. Es versteht sich von selbst, dass Baumbewohner auf Bäumen keine oder nur geringe Abzüge auf ihre Kampfwerte erhalten während Menschen deutlich

eingeschränkt sind.

Eine *Geländekunde* wirkt sich im Kampf wie folgt aus: Charaktere ohne passende *Geländekunde* erleiden die vollen, nichtverwandelte Charaktere mit passender SF *Geländekunde* die halben und Charaktere in passender Tiergestalt gar keine Erschwernisse.

Ein oft vorkommender Abzug ist etwa *Kampf auf unsicherem Grund (Geröllfeld, Morastiger Boden etc.) AT+2/PA+4*.

Diese Abzüge gelten selbstverständlich nicht überall in einem Gebiet in welchem auch die *Geländekunde* gilt sondern nur an passenden Stellen.

Auswirkungen niedriger LE und AD

Es gelten die üblichen Abzüge auf die Kampfwerte – allerdings verfügen alle Charaktere in Tiergestalt über eine eingeschränkte Form des Vorteils *Zäher Hund*: Sie gelten erst als *kampfuntfähig* wenn die LeP auf 0 sinken.

Der Tod tritt dann nach den üblichen Regeln ein. Ein Charakter der (normalerweise) über den Vorteil *Zäher Hund* verfügt, darf zusätzlich die Dauer bis zum Eintritt des Todes entsprechend der üblichen Regel erhöhen. Zur Bestimmung des Todeszeitpunkts wird jedoch in jedem Fall die KO der Tiergestalt herangezogen – es sei denn der Zauber wurde aufrechterhalten, da mit der Bewusstlosigkeit dann die Rückverwandlung einsetzt und folglich der natürliche KO-Wert wirksam wird.

Wunden und Trefferzonen

Für Wunden gelten die üblichen Regeln (AT, PA, INI-Basis -2, GS-1). Im Kampf mit Trefferzonen sollte beim Wurf auf eine wenig passende Trefferzone (z.B. Füße bzw. *Hinterbeine*) einfach ein zweites Mal gewürfelt werden. Das dann geworfene Ergebnis gilt. Umgekehrt gilt aber auch, dass das Manöver *Anspringen* häufig den oberen Körperbereich trifft – würde also *Bauch* oder *Bein* getroffen kann erneut gewürfelt werden. Bei den Auswirkungen von Zonenwunden ist bei Vierbeinern die Zone *Arm* wie die Zone *Bein* zu behandeln.

Nützliche SF

- *Aufmerksamkeit*: Auch in Tierform anwendbar, jedoch kein Einfluss auf das Umwandeln von Aktionen (in Tierform ist ein Umwandeln nicht möglich).
- *Blindkampf*: Ist vollständig nutzbar sofern sich das Tier üblicherweise mit den Augen orientiert.
- *Kampfgespür*: Kein INI-Bonus. Die übrigen Vorteile wie erschwerte gegnerische Passierschläge bleiben erhalten.
- *Geländekunde*: Nach Maßgabe des Spielleiters auch in Tiergestalt nutzbar.

Manöversequenzen

Sind in der Tierbeschreibung mehrere Manöver mit Schrägstrich „/“ getrennt, so tritt das Ergebnis des nachfolgenden Manövers automatisch ein wenn das vorangegangene (bzw. Erste) in der Sequenz gelungen ist.

Ein gelungener Angriff zum *Anspringen/Verbeißen* welcher nicht abgewehrt wurde richtet daher automatisch Bisschaden an und gilt als gelungenes Verbeißen. Ein *Gezielter Angriff/Niederwerfen* bedeutet, dass der Gezielte Angriff gleichzeitig als Angriff zum Niederwerfen gilt und das Manöver *Flugangriff/Trampeln/Niederwerfen/Umklimmern* ist Flugangriff welches Auswirkungen und Schaden wie Trampeln verursacht, gleichzeitig als Angriff zum Niederwerfen fungiert und falls der Angegriffene tatsächlich zu Boden geht in einer Umklammerung endet – alles in einer Angriffsaktion durch einen gelungenen Attackewurf (und missglückter Abwehr).

Kampfmanöver von Tieren

Die folgenden Manöver basieren auf den Tiermanövern in WdS S. 113f wurden jedoch erweitert, modifiziert oder ausführlicher formuliert. Grundsätzlich muss eine Tiergestalt über das betreffende Manöver/Angriffsform verfügen damit diese angewendet werden kann.

Anspringen (Zuschlag)

(Angriffsaktion +4) Ein Tier das über dieses Manöver verfügt kann seinen Gegner bereits aus größerer Distanz angreifen und zu Boden werfen.

Das Manöver kann in allen DK > H durchgeführt werden – je nach Tierart und nach einer Probe auf *Athletik* auch aus größerer Entfernung als P.

Um das Manöver erfolgreich durchzuführen muss eine AT +4 gelingen (keine zusätzliche Erschwernis nach DK). Dem Verteidiger stehen zur Abwehr die Folgenden Möglichkeiten offen:

- **Schildparade** (nicht bei Tieren der Größe *sehr groß*)
Eine gelungene Schildparade schützt nur davor Schaden zu erleiden. Auch bei gelungener *Schildparade* gilt ein gelungenes *Anspringen* weiterhin als *Angriff zum Niederwerfen* mit dem beim *Anspringen* Manöver genannten *Zuschlag*.
- **Gegenhalten**
Wenn sowohl *Anspringen*-Manöver als auch das Manöver zum *Gegenhalten* (wie üblich +4) gelingt, muss ermittelt werden welche Attacke besser gelungen ist. Zunächst wird überprüft ob der Verteidiger *zu Boden geht*. Führt der Verteidiger eine Waffe mit dem Talent *Stäbe*, *Speere* oder *Infanteriewaffen* in einer (für ihn optimalen) DK > N kann er einen Teil der Wucht des Angriffs abfangen: Die KK-Probe des Verteidigers gegen das *Niederwerfen* (mit dem beim *Anspringen* Manöver genannten *Zuschlag*) gelingt um 4 Punkte leichter. Wird der Verteidiger trotzdem Niedergeworfen gilt seine Attacke automatisch als die Schlechtere. Bleibt er stehen wird nach den üblichen Regeln zum *Gegenhalten* ermittelt welche Attacke die Bessere war.
- **(Gezieltes) Ausweichen**
Dieses Manöver ist je nach DK in der das *Anspringen*-Manöver startet erschwert. Ein gelungenes *Ausweichen* schützt auch davor niedergeworfen zu werden.

Misslingt die *Gegenwehr* (bzw. hat der Verteidiger beim Manöver *Gegenhalten* nicht die „bessere“ Attacke) so befindet sich das Tier nach dem Manöver zusätzlich in seiner optimalen DK zum Gegner (üblicherweise H) und der Verteidiger erleidet Schaden.

Biss

(Angriffsaktion) Normale Angriffsaktion die nur aus der optimalen DK des Tieres oder innerhalb eines Manövers eingesetzt werden kann.

Der Verteidiger kann alle üblichen Parademöglichkeiten nutzen. Große Tiere können nur mit dem Schild pariert werden, *sehr große Tiere* gar nicht.

Gelingt eine Waffenparade so erleidet das angreifende Tier den halben Waffenschaden (keine Modifikation aus TP/KK).

Doppelangriff

(Angriffsaktion +4) Ein Tier das über dieses Manöver verfügt kann es entweder jederzeit im Kampf durchführen (einzeln angegeben) oder es ist die Folge eines anderen Manövers (in einer Angriffssequenz angegeben z.B. *Gezielter Angriff/Doppelangriff*). Im letzteren Fall gilt der *Doppelangriff* als automatisch gelungen (kein zusätzlicher Würfelwurf nötig), sofern das vorangegangene Manöver gelungen war.

Ein *Doppelangriff* besteht aus 2 Attacken +4 die sich gegen einen einzigen Gegner richten, nur eine Angriffsaktion verbrauchen und in derselben INI-Phase stattfinden.

Nur wenn bei einem der *Attackewürfe* eine 20 fällt gilt auch der andere automatisch als misslungen.

Die beiden Attacken müssen vom Verteidiger einzeln abgewehrt werden wobei sich die Abwehrmöglichkeiten nach der Art des Tieres richtet (Größe, Angriff mit Pranken/Tentakeln etc.). Im Allgemeinen müssen beiden Attacken des *Doppelangriffs* einzeln pariert werden. Ein gelungenes (*Gezieltes*) *Ausweichen* schützt allerdings vor Beiden Attacken gleichzeitig. Einzelne gelungene Waffenparaden (sofern möglich) verursachen jeweils halben Waffenschaden beim angreifenden Tier. Das *Pariieren* der einzelnen Angriffe des *Doppelangriffs* ist nicht möglich wenn der *Doppelangriff* das Ergebnis eines *Gezielten Angriffs* ist. Der Einsatz des Manövers *Klingenwand* ist keinesfalls möglich.

Misslingt die *Gegenwehr*, so werden die TP für jede Attacke einzeln ermittelt und auch nicht für die Feststellung von Wunden aufaddiert. Bei Verwendung des Trefferzonenmodells können die einzelnen Attacken auch unterschiedliche Trefferzonen schädigen.

Flugangriff

(Angriffsaktion) Sofern sich das Tier gerade im Flug befindet und über diese Angriffsart verfügt kann der Angriff jederzeit durchgeführt werden (Erschwernisse aus der DK beachten).

Generell sind alle Abwehraktionen möglich. Die Parade gegen einen *Flugangriff* ist jedoch um 4 Punkte erschwert (mit Schild nur um 2 Punkte). Eine gelungene Parade verursacht halben Waffenschaden (ohne Zuschläge) am Tier.

Misslingt die *Gegenwehr*, so verursacht das Tier TP. Angriffe gegen das Tier sind um 2 Punkte erschwert. Versucht ein nicht direkt Angegriffener den Vogel zu attackieren, so gelten die gleichen (zusätzlichen) Zuschläge wie für einen Schuss ins Kampfgetümmel. Die Regeln zur Überzahl gelten im Kampf gegen fliegende Gegner nicht.

Das Tier kann wählen ob es in der momentanen DK verbleibt (und sich so eventuell gegnerischen Angriffen aussetzt) oder sofort wieder an Abstand gewinnt. Im letzteren Fall sind Angriffe gegen das Tier nur in der INI-Phase des Angriffs möglich – für den Angegriffenen und etwaige andere Verteidiger bietet es sich also an mit verzögerten Aktionen zu arbeiten. *Passierschläge* gegen fliegende Gegner sind normalerweise nur dem direkt Angegriffenen erlaubt und dürfen nicht in derselben INI-Phase wie ein eigener Angriff erfolgen.

Gegenhalten (WdS S.68)

(Abwehraktion +4) Manche Tiere verfügen über das Manöver *Gegenhalten* das sie anstelle einer Parade einsetzen können – die Regeln entsprechen denjenigen des gleichlautenden Manövers im bewaffneten Kampf.

Gezielter Angriff, Gezielter Biss

(Angriffsaktion) Gelingt wenn beim *Angriffswurf* eine 1 fällt und das Tier über diese Angriffsart verfügt. Ein *Gezielter Angriff* bzw. *Biss* kann auch innerhalb eines Manövers geschehen (z.B. während dem Manöver *Anspringen* oder einem *Doppelangriff*).

Zur Abwehr gelten dieselben Regeln wie bei einer *Glücklichen Attacke* (Parade und Ausweichen halbiert, Attackewert beim *Gegenhalten* genauso). Eventuelle zusätzliche Erschwernisse werden erst nach der Halbierung angerechnet.

Misslingt die Gegenwehr so umgeht der Angriff den RS (verursacht also direkt SP).

Hinterhalt (Zuschlag)

(Angriffsaktion -5) Dieses Manöver kann ausgeführt werden wenn das Tier aus dem Hinterhalt (oder nach unbemerktem Anschleichen) angreift.

Die Auswirkungen sind grundsätzlich dieselben wie bei *Überraschung und Hinterhalt* (siehe WdS S.78).

Die IN-Proben der Verteidiger sind zusätzlich um den beim Tier unter *Hinterhalt* angegebenen *Zuschlag* erschwert.

Der Wert des *Zuschlags* gilt in einem für das Tier typischen Jagdgebiet. Er kann je nach Situation niedriger ausfallen (Waldwolf in Hügellandschaft) aber auch höher (z.B. bei dichter Vegetation bei Tieren die gewöhnlich im Gebirge jagen.) Je nach Situation kann eine *Geländekunde* oder eine besonders gute gelungene *Schleichen* oder *Sich Verstecken* Probe helfen die Höhe des *Zuschlags* zu bestimmen.

Netz (Zuschlag)

(Angriffsaktion/Falle) Ein Tier welches Netze einsetzen kann, kann dieses Manöver sofern es über eine Netzattacke verfügt im Kampf einsetzen oder es verfügt über die Fähigkeit Netze als Falle vorzubereiten in welchem Fall ein Charakter der in ein Netz stolpert automatisch mit den Folgen einer gelungenen Netzattacke zu kämpfen hat.

Sofern nichts anderes genannt sind als Verteidigung Sinnen-schärfeproben (für das Bemerkten von vorbereiteten Netzen) oder (*Gezieltes*) *Ausweichen* (gegen direkte Angriffe) vonnöten.

Der *Zuschlag* erschwert sämtliche körperliche Aktionen und wird von den Kampfwerten abgezogen (AT, PA, AW, INI, GS). Verfängt sich ein Charakter in einem Netz so ist zum Befreien eine GE Probe nötig die ebenfalls um den *Zuschlag* des Netzes erschwert ist und 2 Aktionen verbraucht.

Der *Zuschlag* erhöht sich für je 2 Aktionen anstrengender Tätigkeit (wozu auch Kämpfen und Befreiungsversuche gehören) um 1 Punkt.

Niederwerfen, Umreißen (Zuschlag)

(Angriffsaktion/automatisch) Tiere kämpfen mit vollem Körpereinsatz, daher gelten viele Angriffe von Tieren als Angriffe zum *Niederwerfen* oder *Umreißen*. Bei einer Tierart ist jeweils angegeben ob und mit welcher „Waffe“ (z.B. Pranken) dieses Manöver möglich ist.

Einzig (*Gezieltes*) *Ausweichen* oder eine waffenlose Parade mit dem Manöver *Beinarbeit* oder *Auspendeln* (die waffenlose Parade ist nur bis zu Tieren maximal mittlerer Größe möglich) verhindern den Schaden und das *Niederwerfen* bzw. *Umreißen*. Alle weiteren Abwehraktionen können nur den Schaden verhindern (im Unterschied zu den gleichnamigen Manövern im bewaffneten Kampf).

Wird einem gelungenen Angriff nicht ausgewichen so muss der Verteidiger eine KK-Probe (bei *Niederwerfen*) bzw. GE-Probe (bei *Umreißen*) ablegen die um die Behinderung (BE *nicht* eBE) plus den Wert des angegebenen *Zuschlags* erschwert ist. *Standfest* erleichtert die jeweilige Probe um einen Punkt, Balance um 2 Punkte und Herausragende Balance sogar um 4 Punkte. Diese Probe verbraucht keine zusätzliche Aktion. Misslingt die Probe, so verliert der Verteidiger 2W6 Punkte Initiative, verliert die

restlichen Aktionen in dieser KR und gilt als am Boden liegend mit allen damit verbundenen Nachteilen (WdS S. 57).

Es ist ebenfalls möglich *Niederwerfen/Umreißen* in Kombination mit einer *Attacke* zur DK Verringerung einzusetzen. Misslingt hierbei die Parade des Verteidigers ist das Tier nur eine DK näher gerückt. Gelingt jedoch die *Waffen-/Schildparade* muss der Verteidiger sich zusätzlich mit der entsprechenden Probe gegen *Niederwerfen/Umreißen* verteidigen. Gelingt dies nicht hat er immer noch die Wahl ob er *zu Boden* gehen will oder nur seine Waffe verliert. Das Tier verbleibt jedoch zunächst in der aktuellen DK.

Parade/Ausweichen

(Abwehraktion) Der Paradowert von Tieren ist immer eine Art besonderes *Gezieltes Ausweichen* bei dem kein INI-Verlust anfällt, wird jedoch regeltechnisch wie eine gewöhnliche Parade behandelt.

Es gelten also die üblichen Erschwernisse wie etwa durch *Besondere Kampfsituationen*. Es werden also *nicht* die Proben-Modifikationen beim Ausweichen benutzt sondern diejenigen für die normale Parade (z.B. DK).

Eine gelungene Tierparade vermeidet allerdings sämtlichen Schaden *so als wenn* es ausgewichen wäre (kein halber Waffenschaden).

Ungezieltes Ausweichen: Im Rahmen einer *Freien Aktion* kann der Paradowert ebenfalls zum Ausweichen genutzt werden. Hierfür wird die Parade um zusätzlich 4 Punkte erschwert – ansonsten kommen nur die auch bei der normalen Reaktion verwendeten Modifikatoren zum Tragen. Unabhängig ob die Aktion gelingt oder nicht, folgt ein Abzug von 4 Punkten Initiative und es ist eine Aktion Position nötig bevor ein erneuter Angriff erfolgen kann.

Prankenhieb, Schwanzschlag, Tentakelschlag

(Angriffsaktion) Normale Angriffsaktion die jederzeit im Kampf eingesetzt werden kann.

Sofern nicht im Rahmen eines Manövers eingesetzt sind bis Tiergröße *normal* alle Abwehraktionen möglich. Gegen *Große* Tiere hilft nur *Schildparade*, *Gegenhalten*, *Klingenwand* und *Ausweichen*. Gegen sehr große Tiere nur *Ausweichen*. Beim *Ausweichen* kommen die üblichen Erschwernisse aus DK und Anzahl der Angreifer zur Wirkung.

Gelingt eine *Waffenparade* so erleidet das angreifende Tier halben Waffenschaden (keine Modifikation aus TP/KK).

Misslingt die Gegenwehr so erleidet der Verteidiger Trefferpunkte. Eventuell zählt ein solcher Angriff zusätzlich als Angriff zum *Niederwerfen* (siehe dort).

Gegen Angriffe zur Verkürzung der Distanzklasse (s.o.) ist bereits bei *großen* Tieren eine *Schildparade* nicht mehr möglich.

Raserei (Zuschlag)

(Zustand) Dieser Zustand tritt automatisch ein sobald gewissen Vorbedingungen erfüllt sind (z.B. LE sinkt auf die Hälfte) welche bei der betroffenen Tierart jeweils angegeben sind. Charaktere in Tiergestalt verfallen gewöhnlich nicht ganz so leicht in Raserei (Es sind SbH-Proben zum Verhindern möglich).

Verfällt ein Tier in Raserei sinkt seine Parade um den *Zuschlag*. Gleichzeitig steigen Attackewert und TP um denselben Wert. Ein Verwandelter Charakter in Raserei verhält sich wie ein Tier in Raserei und unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind – für die Dauer der Raserei (mindestens bis zum Kampfbende) übernimmt der Spielleiter den Charakter.

Sturzflug

(Angriffsaktion -3) Nur im Flug und aus ausreichender Höhe möglich – vor dem nächsten Sturzflug muss erst wieder an Höhe gewonnen werden.

Die Attacke wird beim Sturzflug um 3 erleichtert – gleichzeitig können die Erschwernisse aus Distanzklassen ignoriert werden.

Alle Abwehraktionen sind möglich. Die Parade gegen einen Flugangriff ist jedoch um 4 Punkte erschwert (mit Schild nur um 2 Punkte). Eine gelungene Parade verursacht halben Waffenschaden (ohne Zuschläge). *Gegenhalten/Auflaufenlassen* führt bei Gelingen zu einem Stopp des Vogels in einer für den Verteidiger günstigen DK.

Misslingt die Gegenwehr, so verursacht das Tier TP und hat die Distanzklasse H erreicht. Der Paradowert des Tieres ist in dieser KR jedoch um 3 Punkte vermindert. Angriffe gegen das Tier sind um 2 Punkte erschwert. Versucht ein nicht direkt Angegriffener den Vogel zu attackieren, so gelten die gleichen (zusätzlichen) Zuschläge wie für einen Schuss ins Kampfgetümmel.

Die Regeln zur Überzahl gelten

im Kampf gegen fliegende

Gegner nicht. Das Tier kann

wählen ob es in der DK H ver-

bleibt (und sich so eventuell

gegnerischen Angriffen aus-

setzt) oder sofort wieder an Abstand gewinnt. Im letzteren Fall

sind Angriffe gegen das Tier nur in der INI-Phase des Angriffs

möglich – für den Angegriffenen bietet es sich also an mit verzögerten

Aktionen zu arbeiten. Passierschläge gegen fliegende

Gegner sind nur dem direkt Angegriffenen erlaubt und dürfen

nicht in derselben INI-Phase wie ein eigener Angriff erfolgen.



Trampeln

(Angriffsaktion/Freie Aktion) Dieses Manöver ist nur möglich wenn sich der Angegriffene *am Boden* befindet. Die Angriffsaktion mit dem *Trampeln* Attacke Wert, kann auch direkt nach einem *Überrennen* erfolgen – in diesem Fall wird durch das Trampeln nur eine *freie Aktion* verbraucht.

Die einzige Verteidigungsmöglichkeit gegen *Trampeln* ist eine Probe auf Ausweichen +8. Die Trefferpunkte sind je nach Tierart unterschiedlich und jeweils angegeben.

Verbeißen

(Angriffsaktion/automatisch) *Verbeißen* ist als Einzelmanöver nur in der optimalen DK für Bissangriffe möglich. Es kann jedoch auch infolge eines Manövers automatisch geschehen welche das Tier in die benötigte Reichweite bringt (z.B. *Anspringen/Verbeißen*).

Auch wenn *Verbeißen* bei einem Tier nicht einzeln genannt wird (also nur in einer Angriffssequenz) kann es durchgeführt werden sofern sich der Gegner *am Boden* (und der richtigen DK) befindet.

Die Abwehr eines Angriffs zum *Verbeißen* ist je nach vorangegangenen Manöver (innerhalb einer Sequenz) oder wie bei *Biss* angegeben möglich. Hat sich das Tier bereits verbissen, ist keine Parade mehr möglich. Normalerweise beendet ein Tier das *Verbeißen* nachdem es eine Wunde erhalten hat. Verwandelte müssen das *Verbeißen* nicht beenden wenn sie eine Wunde erleiden – allerdings benötigen sie eine gelungene SbH-Probe die um die Anzahl der erlittenen SP erschwert ist um nicht loszulassen. Hierfür kann die SbH-Probe zum Ignorieren von Wunden herangezogen werden – es müssen also nicht zwei verschiedene Proben abgelegt werden.

So lange ein Tier sich verbissen hat ist es nicht möglich die Aktion *Position* durchzuführen. Bewaffnete Angriffe gegen das

Tier (das diese nicht parieren kann ohne den *Biss* zu lösen) sind um die Position (oft *am Boden*) und die DK erschwert. Hat sich das Tier in einem Arm verbissen sind mit diesem keine Attacken möglich. Hat sich das Tier sogar im Nacken oder Rücken verbissen so sind Attacken um weitere 3-8 (5) Punkte erschwert. Unbewaffnete Angriffe (keine *Sprünge*) sind möglich und nicht durch die *Position*, allerdings um zusätzlich 2 Punkte erschwert. Es ist möglich den *Biss* zu lösen hierfür ist eine Ringen-AT nötig die um 2 + Ø TP des Bisses erschwert ist und nicht pariert werden kann. Gelingt dies wird noch eine KK-Probe in der INI-Phase des nächsten Tierbisses nötig welche um die erwürfelten TP erschwert ist. Gelingt auch diese Probe verursacht das Tier diesmal kein TP und der Angegriffene hat sich von dem Biss befreit. Seine nächste Aktion kann er beliebig verwenden (z.B. für eine Aktion *Position*) sofern das Tier sich nicht zuvor erneut verbeißt.

Hat sich ein Tier verbissen, so verursacht es in den folgenden KR automatisch erneut *Biss*schaden (unparierbar). Die Trefferpunkte durch das *Verbeißen* summieren sich an der Stelle auf (auch zur Berechnung von Wunden gemäß der *Wundschwelle*). Ist das *Verbeißen* eine Folge eines *Gezielten Angriffs/Bisses* so wird auch bei der folgenden Ermittlung der TP der RS ignoriert.

Festkrallen

(Angriffsaktion/automatisch) Festkrallen ist nur in der optimalen DK für Krallenangriffe (üblicherweise DK H) möglich – kann jedoch das Ergebnis einer Angriffssequenz sein welche das Tier in die erforderliche Reichweite bringt (z.B. *Sturzflug/Festkrallen*).

Möglichkeiten zur Gegenwehr sind äquivalent zum *Verbeißen*, da sich Vögel allerdings immer im Nacken verkrallen sind Attacken auf den Vogel vom Angegriffenen um 8 Punkt erschwert. Die sonstigen Auswirkungen entsprechen ebenfalls dem *Verbeißen*.

Umklammern, Würgen (Zuschlag)

(Angriffsaktion/automatisch) Dieses Manöver ist nur möglich in der DK H, kann aber das Ergebnis einer Angriffssequenz sein welche das Tier in die erforderliche Reichweite bringt.

Möglichkeiten zur Abwehr sind äquivalent zu *Verbeißen*, da die Bewegungsmöglichkeiten jedoch eingeschränkt sind werden Attacken auf das Tier erschwert. Die Erschwernis beträgt wenn das Tier etwa „von Vorne“ umklammert 3-5 (4) Punkte. Bei *Würgen* kann man von Erschwernissen von 2-6 (4) Punkten ausgehen die sich jedoch jede KR um 1 erhöhen. Für das Lösen aus der Umklammerung/der Umschlingung gelten abweichende Regeln:

Um sich aus der Umklammerung/der Umschlingung zu lösen ist eine gelungene GE und KK Probe nötig die jeweils um den *Zuschlag* erschwert sind. Diese Proben können durch den TaW Ringen erleichtert werden wobei die Talentpunkte jedoch auf beide Eigenschaften verteilt werden müssen. Die Auswirkungen entsprechen dem *Verbeißen* es ist jedoch immer die Trefferzone Brust betroffen.

Überrennen (Attackewert, Trefferpunkte)

(Angriffsaktion) Überrennen ist nur aus einer größeren DK als P möglich. Zum Angriff wird auf den bei *Überrennen* angegebenen Attackewert gewürfelt. Je nach Größe des Tieres können auch mehr als eine Person gleichzeitig vom *Überrennen* betroffen werden.

Gegenwehr ist nur durch (*Gezieltes*) *Ausweichen* oder *Gegenhalten* möglich.

Gegenhalten ist um die üblichen +4 Punkte erschwert. Gelingt sowohl das Überrennen-Manöver als auch das *Gegenhalten*

wird ermittelt welche Attacke besser gelungen ist. Hierfür darf sich der Kampfeteiligte mit der höheren Initiative die INI-Differenz auf seinen Attackewert anrechnen (der Abzug durch das Manöver gilt weiterhin). Besitzt der Verteidiger die bessere Attacke so erleidet das Anstürmende Tier zusätzlich +4 + (GS ÷ 2) TP.

Auch bei gelungenem *Gegenhalten* zählt das *Überrennen* weiterhin als Angriff zum *Niederwerfen* wobei der *Zuschlag* übli-

Zusätzliche Kampfmanöver von Tieren

Die hier aufgeführten Manöver sind in *WdS* eigentlich nicht für die Verwendung im Tierkampf vorgesehen man kann sie jedoch (mit kleineren Anpassungen) zumindest Helden in Tiergestalt zugestehen. Die Kenntnis ähnlicher SF ist keine Voraussetzung – hilft allerdings auch nicht bei der Durchführung der Manöver.

Gezielter Schlag (WdS S.108)

(Angriffsaktion) Abweichend zu *WdS* können Tiere das Manöver *Gezielter Schlag* einsetzen – auch in Kombination mit anderen Tiermanövern (z.B. *Anspringen*). Ein solcher Angriff ist um +2 und zusätzlich je nach Zone und äußeren Umständen erschwert (siehe *WdS S.107*).

Je nach Tierart und Manöver kann zusätzlich die Erschwernis der Zone modifiziert werden. So ist es beim Manöver *Anspringen* deutlich leichter den Kopf als die Beine zu treffen (-2/+2).

Meisterparade

(Abwehraktion +Ansage) Es ist möglich sich die Parade/das Ausweichen mit einer freiwilligen Erschwernis zu versehen die wie eine *Meisterparade* (*WdS S.69*) wirkt (+2 je 1 Punkt Erleichterung auf die nächste Aktion).

cherweise dem beim Tier separat angegebenen Manöver *Niederwerfen* entspricht.

Ein gelungenes Überrennen verursacht *Trefferpunkte* und gilt als Angriff zum *Niederwerfen* (s.o.). Wird der Angegriffene hierbei zu Boden geworfen ist eventuell sofort danach (freie Aktion) das Manöver *Trampeln* möglich.

Stumpfer Angriff (wie Stumpfer Schlag WdS S.64)

(Angriffsaktion +4) Nur mit Pranken/Tentakel ausführbar, Bei Pranken nur sofern es dem Tier anatomisch möglich ist die Krallen einzuziehen.

Bei Gelingen werden TP(A) anstatt TP verursacht.

Wuchtschlag

(Angriffsaktion +Ansage) Auch Wuchtschläge können für bestimmte Tierangriffe (wie Pranken und Tentakel) erlaubt werden. Sie richten halb so viel zusätzliche Trefferpunkte an wie die gewählte Ansage beträgt.

Sollten sie die inoffizielle *Spielhilfe Vampirismus* des Autors verwenden, so sei angemerkt, dass obige Regeln vollständig kompatibel mit Version 4.6b sind (Download unter www.dunklegasse.wordpress.de).

In diesem Fall als Erinnerung: GE, KK & KO Erhöhung durch die Erhebung übertragen sich auf die Gestalt verwandelter Sikaryanräuber. Eine weitere Erhöhung von GE & KK überträgt sich sofern diese Werte über das für normale Charaktere mögliche Maximum von 1 ½ des Startwertes hinaus gesteigert werden.

Disclaimer

„DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der **Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH** ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.“

Dieses Dokument entstand unter Einbeziehung verschiedener Publikationen darunter: Die „Wege“ Bände und der „Zoo-Botanica“ sowie dem „LCD“. Und darf ohne ausdrückliche Genehmigung des Autors nicht verändert und nur für private Zwecke vervielfältigt werden. Die verwendeten Vignetten-Bilder stammen von Verena Schneider Webadresse: blog.illucity.de

Bei Fragen zu diesem Dokument wenden Sie sich bitte an den Autor Christian Götz – Kontaktaufnahme über www.dunklegasse.wordpress.de

Dieses Dokument enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien/Myranor. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

Die neueste Version dieses Dokuments findet sich immer auf

www.dunklegasse.wordpress.de