The background of the cover is a dynamic illustration of a snowy, mountainous landscape. In the center, a group of adventurers is engaged in a battle with a pack of werewolves. A female character with long blonde hair and a horned headpiece stands prominently, holding a glowing staff. To her left, a character with a colorful feathered headdress is riding a spotted leopard. To her right, a character in a dark hooded cloak is riding a red fox. The scene is lit by a large, bright fire in the background, casting a warm glow over the snowy terrain. The title 'PATHFINDER' is written in a large, ornate, gold-colored font with a black outline, and 'ROLLENSPIEL' is written in a smaller, red font with a black outline below it. The overall style is reminiscent of classic fantasy role-playing game cover art.

PATHFINDER

ROLLENSPIEL

AUSBAUREGELN X:
WILDNIS

PATHFINDER[®] ROLLENSPIEL[™]



AUSBAUREGELN X: WILDNIS

PATHFINDER[®] ROLLENSPIEL™

AUSBAUREGELN ❖: WILDERNIS

IMPRESSUM

Development Lead • James Jacobs
Authors • Alexander Augunas, John Bennett, Robert Brookes, John Compton, Dan Dillon, Steven T. Helt, Thurston Hillman, Eric Hindley, Mikko Kallio, Jason Keeley, Isabelle Lee, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Alex Riggs, David N. Ross, David Schwartz, Mark Seifter, Jeffery Swank, and Linda Zayas-Palmer

Cover Artist • Wayne Reynolds
Interior Artists • Jeff Carlisle, Alexandre Chaudret, Jorge Fares, Shen Fei, Igor Grechanyi, Leasha Hannigan, Hai Hoang, Ralph Horsley, Yan Kyohara, William Liu, Valeria Lutfullina, Diana Martinez, Brynn Metheney, Nikolai Ostertag, Roberto Pitturru, Ramon Puasa Jr, Miguel Regodón Harkness, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Dimitri Sirenko, and Firat Solhan

Creative Director • James Jacobs
Creative Design Director • Sarah E. Robinson
Executive Editor • James L. Sutter
Managing Developer • Adam Daigle
Development Coordinator • Amanda Hamon Kunz
Senior Developer • Robert G. McCreary
Organized Play Lead Developer • John Compton
Developers • Crystal Frasier, Jason Keeley, Mark Moreland, Joe Pasini, Owen K.C. Stephens, and Linda Zayas-Palmer

Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Christopher Carey
Editors • Lyz Liddell, Elisa Mader, Brad Matteson, Adrian Ng, Lacy Pellazar, and Josh Vogt

Lead Designer • Jason Bulmahn
Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland
Designers • Logan Bonner and Mark Seifter
Art Director • Sonja Morris
Senior Graphic Designers • Emily Crowell and Adam Vick
Organized Play Coordinator • Tonya Woldridge

Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer • John Parrish
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Marketing Director • Jenny Bendel
Outreach Coordinator • Dan Tharp
Director of Licensing • Michael Kenway
Accountant • Christopher Caldwell
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Director of Technology • Dean Ludwig
Senior Software Developer • Gary Teter
Community & Digital Content Director • Chris Lambertz
Webstore Coordinator • Rick Kunz

Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie, and Diego Valdez
Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team • Lissa Guillet, Erik Keith, and Eric Miller

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Wilderness
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat & Korrektorat • Mara Reimers, Peter Basedau, Thorsten Naujoks
Layout • Matthias Lück

This game is dedicated to Gary Gygax and Dave Arneson.
Based on the original roleplaying game rules designed by Gary Gygax and Dave Arneson, and inspired by the third edition of the game designed by Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.
This game would not be possible without the passion and dedication of the thousands of gamers who helped playtest and develop it. Thank you for all of your time and effort.

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Wilderness © 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, Starfinder Adventure Path, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc. © 2018 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US50038PDF



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

INHALT

VORWORT

KAPITEL 1: HELDEN DER WILDNIS

Gathlaine	6
Ghorani	9
Rankenlesniks	15
Formwandler	20
	26

KAPITEL 2: ARCHETYPEN UND KLASSENOPTIONEN

Alchemist	32
Attentäter	34
Barbar	36
Barde	38
Druide	42
Ermittler	44
Formwandler	48
Hexe	50
Jäger	56
Kämpfer	59
Kinetiker	63
Kriegspriester	65
Mönch	71
Mystiker	72
Okkultist	74
Paladin	76
Raufbold	78
Ritter	80
Schurke	82
Skalde	84
Waldläufer	86
Sonstige Archetypen und Klassenoptionen	88
	92

KAPITEL 3: TALENTE

Talentarten	98
Talentbeschreibungen	100
Talentübersicht	100
	101

KAPITEL 4: DIE WILDNIS MEISTERN 122

Die Erste Welt	124
Der Grüne Glaube	130
Entdeckungen und Erkundungen	136
Gefahren und Katastrophen	140
Gifte extrahieren	146
Kräuterkunde	150
Sammeln und Wiederverwerten	154
Trophäen und Schätze	156
Wetter	159
Wildnisfallen	166
Zauber der Wildnis	168

4 KAPITEL 5: GEFÄHRTEN UND VERTRAUTE 174

Magische Ausrüstungsplätze	176
Tiergefährten	178
Pflanzengefährten	182
Ungeziefergefährten	184
Archetypen für Tiergefährten	186
Vertraute	190
Archetypen für Vertraute	210
Gefährtentricks	214
Gefährtentalente	217

KAPITEL 6: ZAUBER 220

Zauberlisten	222
Zauber	227
Naturrituale	238

KAPITEL 7: AUSRÜSTUNG UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE 240

Abenteurerausrüstung	242
Alchemistische Werkzeuge	245
Magische Gegenstände	246
Magische Pflanzen	247
Wundersame Gegenstände	250

INDEX 252





DORWORT

Seitdem die ersten Legenden und Mythen am allerersten Lagerfeuer gesponnen und erzählt wurden, finden Helden Abenteuer in der Wildnis. Während die Menschen sich hinter Mauern verstecken und des Nachts ihre Türen verschließen, führen die Kreaturen der gefährvollen Wildnis eine härtere, gnadenlosere Existenz. Die einzigen, welche die Anwesenheit von Fremden dort gutheißen, betrachten solche Eindringlinge als exotische Mahlzeiten. Um in der Wildnis zu überleben, benötigt man oft die Hilfe von Ortskundigen, sowie sorgfältige Planung und Improvisationsgabe. Dieser Band bereitet dich auf solche Herausforderungen vor. Auf den folgenden Seiten findest du Verbündete, Ausrüstungsgegenstände und andere Werkzeuge, um dich der Wildnis nicht nur zu stellen, sondern auch dort zu überleben.

Die *Ausbauregeln X: Wildnis* enthalten eine Fülle neuer Optionen für jene, welche die Wildnis mit Leben erfüllen wollen. Spieler können zudem mit dem Formwandler eine neue Klasse wählen, welche einem Charakter ermöglicht, die Macht der Natur zu zählen und seinen Leib zu verwandeln. Hinzu kommen Archetypen für nahezu jede Klasse im Spiel samt Archetypen für den Formwandler. Spieler finden auch neue Talente, Gegenstände und Zauber, sowie umfangreiche Ausführungen zu neuen Tiergefährten und Vertrauten. Auf Spielleiter warten ansprechende neue Optionen, um ihre Bösewichte und NSC abzurunden, und neue Werkzeuge für die Erkundung der Wildnis und um ihre Wunder und Gefahren zum Leben zu erwecken. Unter diesem Blickwinkel stehen die *Ausbauregeln X: Wildnis* in einer Reihe mit den *Ausbauregeln: Magie*, *Ausbauregeln II: Kampf* und den *Ausbauregeln VIII: Intrigen*, welche zu ihrem jeweiligen Schwerpunkt neue Optionen und Werkzeuge enthalten.

ZUR NUTZUNG DIESES BUCHES

Jedes Kapitel in diesem Band enthält nach Art oder Thema zusammengestellte Regeln zum leichteren Nachschlagen. Der folgende Überblick fasst die neuen Optionen zusammen, welche du in jedem Abschnitt finden kannst. Falls du nach einem bestimmten Thema suchen solltest, möchten wir dich ferner auf den Index auf Seite 252 verweisen.

Kapitel 1 — Helden der Wildnis: Hier findest du mit den Gathlainen, Ghorani und Rankenlesniks drei neue Völker für Spielercharaktere. Jedes dieser Völker verfügt über eine besondere Verbindung zur Wildnis und liefert einzigartige Möglichkeiten, um eine wirklich nicht alltägliche Kreatur zu spielen. Jedes Volk wird ähnlich wie in den *Ausbauregeln III: Völker* vorgestellt mit grundlegenden Informationen und entweder für das Volk spezifischen oder abrundenden Abschnitten. Auf die neuen Völker folgt mit dem Formwandler eine neue Klasse. Diese gestaltwandelnden Krieger der Wildnis sind eng mit Druidenzirkeln und -enklaven verbunden. Sie dienen als Beschützer heiliger Haine und anderer Stätten, welche von Naturreligionen verehrt werden. Dabei hilft ihnen ihre Fähigkeit, die Gestalt von Tieren anzunehmen und deren Fähigkeiten zu nutzen. Der Formwandler ist für jene wie maßgeschneidert, die sich zugleich ein wenig mit Naturmagie befassen und ihre Gegner mit animalischer Kraft in Stücke reißen wollen.

Kapitel 2 — Archetypen und Klassenoptionen: Dieses Kapitel enthält eine Fülle an Optionen für diverse Klassen. Neben umfangreicheren Abschnitten für Barbaren, Druiden, Formwandler, Jäger und Waldläufer gibt es auch Material für

Barden, Hexen, Kinetiker, Mönche, Paladine, Skalden und andere. Jeder neue Abschnitt – insbesondere im Fall jener Klassen, die nicht per se mit der Wildnis verbunden sind – enthält Archetypen und Optionen, welche diesen Klassen ermöglichen, mit der Macht der Natur zu interagieren, sie zu bekämpfen oder zu zügeln. Jene Klassen, die keinen eigenen Abschnitt erhalten haben, sind im abschließenden Abschnitt mit anderen Archetypen und Klassenoptionen vertreten.

Kapitel 3 — Talente: Ob und wie jemand in der Wildnis überleben kann, hängt meistens von seiner Ausbildung und seinen Fähigkeiten ab. Hier findest du Kampf-, Kampfstil- und Gemeinschaftstalente, welche die Wildheit der Natur imitieren, aber auch metamagische Talente, welche die Gesetze der Natur nutzen oder Zauber mit der Kraft der Natur stärken. Viele dieser Talente ermöglichen dir, die wehrhafte Wildheit der Natur zu erlangen. Mit dem Talent Magische Pflanzen züchten kannst du schließlich sogar die Fähigkeit erlangen, Magie wachsen zu lassen.

Kapitel 4 — Die Wildnis meistern: Dieses Kapitel enthält verschiedene Möglichkeiten, Wildnisabenteuer spannender zu gestalten.

Der Grüne Glauben: Diese urzeitliche Religion ist älter als die meisten Götter und die gewählte Philosophie vieler Druiden, Formwandler, Jäger und Waldläufer. Dieser Abschnitt liefert einen Überblick zum Glauben und seinen Zielen, Hierarchien, Anwendern und Geboten.

Die Erste Welt: Das rätselhafte Land der Feen enthält viele Schätze und große Gefahren. Dieser Abschnitt liefert Einzelheiten zu dieser seltsamen Ebene, Tipps zum Leiten von dort spielenden Abenteuern und Beispiele für die dort lauenden Bedrohungen.

Entdeckungen und Erkundungen: Wenn du die SC beim Erkunden der Wildnis herausfordern willst – egal ob sie sich durch dichten Dschungel kämpfen oder über das Geröll abgelegener Bergpässe kraxeln -, dann findest du in diesem Abschnitt hierfür Regeln und Erzähltipps. Diese können zusammen mit den hexfeldorientierten Entdeckungsregeln der *Ausbauregeln IV: Kampagnen* verwendet werden.

Gefahren und Naturkatastrophen: Die Kreaturen der Wildnis stellen oftmals furchtbare Herausforderungen dar, doch auch die Umgebung selbst kann zu einem Hindernis werden und sich Eindringlingen entgegenstellen. In diesem Abschnitt findest du Regeln für einige der gefährlichen Aspekte der Natur.

Gifte extrahieren: Pflanzen- und Tiergifte und andere giftige Substanzen der Wildnis können zu finsternen Zwecken extrahiert werden. Dieser Abschnitt enthält Einzelheiten, wie man Giftstoffe gewinnen und Gegengifte herstellen kann. Und natürlich dürfen auch neue Gifte nicht fehlen.

Jagen und Sammeln: Fern der Zivilisation können Abenteurer oft nur schwerlich die Rohstoffe finden, die sie zum Herstellen oder Reparieren von Gegenständen benötigen. Dieser Abschnitt liefert Richtlinien, wie man Materialien sammeln und Gegenstände reparieren kann.

Kräuterkunde: Manche Kräuter enthalten tödliche Gifte, andere dagegen sind eher hilfreich. Dieser Abschnitt befasst sich mit nützlichen Wildpflanzen und wie man sie nutzen kann.

Trophäen und Schätze: Von Monstern gewonnene Rohstoffe können zuweilen wahre Schätze sein – mehr dazu findest du in diesem Abschnitt.

Wetter: Eine der größten Herausforderungen von Wildnisabenteuern stellen die Elemente dar. Dieser Abschnitt enthält ein System zum Erstellen des Wetters in einer Region und Details zu den Gefahren, die von extremen Wettermanifestationen ausgehen.

QUELLENVERWEISE

Dieser Band enthält Verweise auf diverse andere Pathfinder-Rollenspielprodukte; diese sind aber nicht zwingend erforderlich, um die *Ausbauregeln X: Wildnis* nutzen zu können. Wird auf ein Regelement in diesem Band verwiesen, so ist es mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet. Ansonsten werden die folgenden Abkürzungen verwendet:

<i>Expertenregeln</i>	EXP
<i>Ausbauregeln: Magie</i>	ABR
<i>Ausbauregeln II: Kampf</i>	ABR II
<i>Ausbauregeln III: Völker</i>	ABR III
<i>Ausbauregeln VI: Klassen</i>	ABR VI
<i>Ausbauregeln VII: Okkultes</i>	ABR VII
<i>Ausbauregeln VIII: Intrigen</i>	ABR VIII
<i>Ausbauregeln IX: Horror</i>	ABR IX
<i>Ausrüstungskompodium</i>	ARK
<i>Monsterhandbuch</i>	MHB
<i>Monsterhandbuch II</i>	MHB II
<i>Monsterhandbuch III</i>	MHB III
<i>Monsterhandbuch IV</i>	MHB IV
<i>Monsterhandbuch V</i>	MHB V
<i>Monsterhandbuch VI</i>	MHB VI

Wildnisfallen: Dieser Abschnitt präsentiert einige Fallen, die Fallensteller und Überlebenskünstler in der Wildnis nutzen können.

Zauber der Wildnis: Viele Zauber können in der Wildnis Hilfe und Linderung bieten oder Gegner verheeren. Dieser Abschnitt enthält Informationen, wie man mit Zaubern Wildnisabenteurer unterstützen oder behindern kann.

Kapitel 5 — Tiergefährten und Vertraute: Dieses Kapitel erweitert deine Wahloptionen für Tiergefährten und Vertraute. Neben Dutzenden Gefährten findest du hier auch Richtlinien für Magische Ausrüstungsplätze bei Tiergefährten und Vertrauten, Richtlinien zu Pflanzen- und Ungeziefervertrauten und eine Reihe von Archetypen und Talenten für Tiergefährten und Vertraute.

Kapitel 6 — Zauber: Magie ist an jenen Orten lebendig, welche von der Zivilisation unberührt bleiben. Dieses Kapitel enthält neue Zauber, welche entweder auf die Urmacht der Natur zurückgreifen oder dabei helfen, sie zu unterwerfen. Dazu kommen neue Naturrituale nach den Regeln für Okkulte Rituale (siehe *Ausbauregeln VII: Okkultes*).

Kapitel 7 — Ausrüstung und Magische Gegenstände: Ob man die Wildnis überlebt oder von ihr verschlungen wird, hängt oft von der Wahl der richtigen Ausrüstungsgegenstände ab. Dieses Kapitel präsentiert neue Ausrüstungs- und magische Gegenstände, welche Abenteurer für Vorstöße in die Wildnis als unverzichtbar betrachten dürften. Hinzu kommen Regeln und Beispiele zum Züchten magischer Pflanzen.



HELDEN DER WILDNIS



Der nächste von Adowyns Pfeilen traf ins Schwarze und bohrte sich durch die Hand der Kreatur, jedoch schien das Monster es kaum zu bemerken. „Es funktioniert nicht!“ brüllte sie frustriert. „Das spürt es nicht einmal!“

„Was hast du denn erwartet?“ Zova sprang der Kreatur ins Genick und nutzte die herausragenden Äste so, als würde sie eine Leiter hinaufklettern. „Es ist ein Moosfürst. Deine Pfeile fügen seiner Masse nur noch mehr Holz hinzu.“

Adowyn rannt los, wobei sie Leryn folgte, während der Wolf sprang, um seine Zähne in die nicht wirklich vorhandene Kehle des Moosfürsten zu graben. „Dann sag, was ich machen soll!“

Zova lächelte. Mit einer Klaue packte sie eine Handvoll der Zweige im Kopfbereich des Moosfürsten und riss sie aus. „Manchmal muss man sich eben die Hände schmutzig machen.“

Während Städte durch die Werke der Künstler und Philosophen Erfindungen und Neuerungen hervorbringen, schafft die Natur eine eigene merkwürdige Vielseitigkeit durch die anhaltenden Prozesse des Lebens selbst. Dieses Kapitel stellt vier Beispiele für Ergebnisse solcher Evolution und Naturmagie vor. Im Folgenden findest du drei Völker und die neue Klasse des Formwandlers, welcher als druidischer Verteidiger der Wildnis dient.

NEUE VÖLKER

Der erste Teil dieses Kapitels befasst sich mit drei Völkern, welche du in deiner Kampagne nutzen kannst. Du findest hier die erforderlichen Regeln, um Angehörige dieser Völker zu spielen, sowie erweiterte Optionen wie jene, die in den *Ausbauregeln III: Völker* vorgestellt wurden: Alternative Volksregeln, Klassenoptionen und zusätzliche Regelelemente. Bei den Völkern handelt es sich um die rätselhaften feenähnlichen Gathlainer, die wohlschmeckenden, gemüseartigen Ghorani und die neugierigen Rankenlesniks.

Alternative Volksregeln

Alternative Volksregeln erlauben dir mit Einwilligung des SL, bestehende Volksmerkmale durch andere oder auch Belohnungen für Bevorzugte Klassen durch volksbasierende Alternativen zu ersetzen. Die allgemeinen Regeln für alternative Volksmerkmale und Optionen für Bevorzugte Klassen folgen.

Alternative Volksmerkmale: Um ein Alternatives Volksmerkmal zu wählen, musst du es gegen eines oder mehrere der Standard-Volksmerkmale deines Volkes austauschen. Du kannst ein Volksmerkmal maximal ein Mal austauschen.

Optionen zur Bevorzugten Klasse: Diese Regeln ermöglichen Angehörigen jedes Volkes beim Stufenaufstieg in der jeweils Bevorzugten Klasse, alternative, volksabhängige Belohnungen zu wählen. Diese ersetzen die normale Belohnung für das Erlangen einer Stufe in der Bevorzugten Klasse (d.h., 1 zusätzlicher Trefferpunkt oder 1 zusätzlicher Fertigkeitsergang). Im Gegensatz zu den allgemeinen Belohnungen beziehen sich diese alternativen Belohnungen auf die Merkmale und Optionen der fraglichen Klasse. Ein Charakter kann diese Belohnungen wiederholt wählen und

PFLANZENCHARAKTERE

Die Kreaturenart Pflanze verleiht Immunitäten, die bei einem für Spielercharaktere gedachten Volk störend und übermächtig sein können. Beide Pflanzenvölker in diesem Kapitel, die Ghorani und die Rankenlesniks, besitzen Modifikationen der Kreaturenart Pflanze und im Fall von Rankenlesniks zudem die Unterart Lesnik. Dies ermöglicht Angehörigen dieser Völker von allen Optionen Gebrauch zu machen – ohne diese Modifikationen könnten beide Völker z.B. nicht völlig mit der neuen Formwandlerklasse und Aspekten anderer Klassen und Archetypen interagieren, welche Tiergestalt nutzen, da Pflanzenkreaturen normalerweise gegen Effekte der Schule des Gestaltwechsels immun sind. Zudem sorgen die Modifikationen dafür, dass sie mit Klassen und Effekten kompatibel sind, welche Moralboni und andere geistesbeeinflussende Effekte verleihen oder nutzen. Letztendlich sorgt dies dafür, dass sie vom Machtniveau her den anderen verfügbaren Spielervölkern entsprechen.

sie sind immer mit sich selbst kumulativ, sofern es nicht anders vermerkt wird. Einige Belohnungen haben eine feste Obergrenze, wie oft sie gewählt werden können, jenseits dieser Obergrenze haben sie keine Wirkung – du hast aber immer noch die Option, auf die normalen Belohnungen zurückzugreifen. Manche alternative Belohnungen liefern nur 1/2, 1/3, 1/4 oder 1/6 anstelle eines vollständigen Vorteils, wenn sie gewählt werden. Runde in diesen Fällen stets ab (Minimum 0) – du musst die entsprechende Belohnung folglich mehrfach wählen, um sie irgendwann auch nutzen zu können. *Beispiel:* Ein Rankenlesnik mit der Bevorzugten Klasse Alchemist kann jedes Mal, wenn er diese Belohnung wählt, einen Bonus von 1/4 auf seine Natürliche Rüstung addieren, während er unter dem Einfluss seines Mutagens steht; da abgerundet wird, hat dies erst eine Auswirkung, wenn er sie vier Mal wählt – und sollte er die Belohnung 20 Mal wählen, verleiht sie ihm einen Bonus von +5.

Volksbasierende Klassenoptionen

Dieser Abschnitt präsentiert neue Klassenoptionen und Archetypen für ein Volk. In der Regel können nur Angehörige des jeweiligen Volkes diese Archetypen, Blutlinien oder Unterdomänen wählen, auch wenn solche Optionen nur selten mit den Volksmerkmalen oder Alternativen Volksmerkmalen des Volkes interagieren. Ein Archetyp enthält in der Regel eine thematische Verbindung zum Volk und verleiht Klassenmerkmale, welche zu den Fähigkeiten und dem Hintergrund des jeweiligen Volkes passen. Da Abenteurer oft gesellschaftliche Außenseiter sind, präsentieren diese Archetypen zuweilen ein Thema, das eine Ausnahme zu den normalen Neigungen des Volkes darstellt.

Zusätzliche Regelelemente

Weitere Regelelemente für Völker werden in vier Abschnitte unterteilt:

Ausrüstung: Der Ausrüstungsabschnitt liefert neue Regeln für Standard- und alchemistische Ausrüstungsgegenstände, die für Angehörige dieses Volkes verfügbar sind. Solche Gegenstände sind oft auf dem freien Markt erhältlich und können von Angehörigen anderer Völker erworben werden – in manchen Fällen haben Gegenstände aber keine, verminderte oder sogar entgegengesetzte Effekte auf Angehörige anderer Völker, insbesondere im Fall von alchemistischer Ausrüstung.

Talente: Dieser Abschnitt enthält neue Talente für Angehörige dieses Volkes. Diese Talente greifen oft auf bestimmte Eigenschaften des Volkes zurück und erweitern oder stärken oft Volksmerkmale. All diese Talente haben das jeweilige Volk als Voraussetzung, so dass Angehörige anderer Völker sie nicht wählen können.

Magische Gegenstände: Die Magischen Gegenstände in diesem Abschnitt werden oft von Angehörigen des Volkes erschaffen und verwendet. Manche haben Effekte, die mit Volksmerkmalen interagieren, während andere weitergehende Nutzungszwecke besitzen und von Angehörigen anderer Völker genutzt werden können.

Zauber: Die Zauber in diesem Abschnitt werden häufig von zauberkundigen Angehörigen des Volkes verwendet. Zuweilen wirken sie nur auf Angehörige des Volkes, oft sind sie aber nur gut gehütete Geheimnisse des Volkes; Angehörige anderer Völker können sie nur mit Genehmigung des SL erlernen.

GATHLAINER

Laut mancher Feenballaden gehörten die Gathlainer zu den ersten Völkern, die in der Ersten Welt erwachten, jenem urtümlichen Reich der Feen. Gathlainer wachsen aus den Saatkörnern eines gewaltigen magischen Baumes heran – Saaten, welche oft viele hundert Kilometer mit dem Wind treiben, ehe sie sich zu heranwachsenden Gathlainern entwickeln. Die Misteln des Baumes wachsen in ihr Fleisch ein, um ihre seltsamen Flügel auszubilden. Obwohl Gathlainer mit einem grundlegenden Verständnis für ihre Welt geboren werden, sind sie absolut neugierig. Sie sind als unersetzliche Ortskundige und kundige Entdecker bekannt – man muss nur ihre zahlreichen Fragen und seltsamen Scherze ertragen können ...

Körperliche Beschreibung: Schwingen aus Holz und Ranken wachsen aus den Körpern dieser geschmeidigen Feen. Gathlainer bevorzugen eine Mischung aus Kleidung, bei der sie Grashemden oder einfache Wolltuniken aus natürlichen Materialien mit Schmuckstücken aus verschiedenen Quellen kombinieren können.

Gesellschaft: Den Kern der Gathlaingesellschaft bilden Entdeckungslust, das Experimentieren und das Erzählen von Geschichten. Diese Feen suchen ständig nach neuen Wegen die Welt zu betrachten. Ihre Anführer sind häufig beliebte Entdecker, denen man hauptsächlich folgt, weil sie nachahmenswerte Vorbilder und Quellen faszinierender Gerüchte sind. Gathlainer neigen zwar zu heftigen Romanzen, die aus melodramatischen oder launenhaften Begegnungen entstehen, pflanzen sich dabei aber nicht auf gewöhnliche Weise fort, selbst wenn die Beteiligten unterschiedlichen Geschlechtern angehören. Geschlechterrollen sind den Gathlainern nahezu wesensfremd, sie betrachten es daher als ziemlich seltsam, dass andere Völker auf solche zurückgreifen oder ihre Partner anhand von Geschlechtszugehörigkeiten suchen.

Beziehungen: Gathlainer tun sich mit diversen anderen Feen ebenso freizügig zusammen wie mit ihren eigenen Artgenossen. Diese gemischten Feengemeinschaften werden als Höfe bezeichnet; jene Angehörigen, die am interessantesten oder bewundernswertesten erscheinen, tragen komplexe Titel. Entschieden sich ein Gathlain, einer anderen Gemeinschaft beizutreten, handelt es sich meistens um eine temporäre Mitgliedschaft, egal ob diese nur eine Jahreszeit oder Jahrzehnte lang währt. Abenteuerlustige Gathlainer suchen oft nach gleichgesonnenen Gnomen, um sich unter sie zu mischen, allerdings erachten Gnome sie selbst für ihren Geschmack oft als zu launenhaft, närrisch und undiszipliniert.

Gesinnung und Religion: Gathlainer tendieren zu launenhaftem Verhalten und spielen gern Streiche und haben ein unstetes Temperament. Die meisten sind chaotisch und neigen zu moralischer Neutralität. Der typische Gathlain hält die Religionen der Sterblichen einfach nur für seltsam – wie viele Feenwesen

tauschen zwar auch sie Respekt und Geschenke an gottgleiche Feen gegen Schutz, sehen aber kaum Unterschiede zwischen diesem Tun und Geschenken und Respektbezeugungen gegenüber „normalen“ Königen und Königinnen.

Abenteurer: Gathlainer suchen nach Unterhaltung und wollen ihre gewaltige Neugier über ihre Umwelt sättigen. Jene, die zu Abenteurern werden, zieht es oft auf die Materielle Ebene. Diejenigen, welche in der Ersten Welt verbleiben, besuchen die fremdartigsten Winkel ihrer Heimatebene und versuchen mehr über deren ungewöhnliche Bewohner zu erfahren. Sie bevorzugen zauberkundige und fertigungsorientierte Klassen wie Barden oder Schurken.



VOLKSMERKMALE DER GATHLAINER

+2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, -2 Konstitution:

Gathlainer sind schnell und besitzen dynamische und einnehmende Persönlichkeiten, sind zugleich aber auch eher zerbrechlich.

Klein: Gathlainer besitzen die Größenkategorie Klein und erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK und Angriffswürfe, einen Malus von -1 auf Kampfmanöverwürfe und KMV, einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Fliegen und einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit.

Normale Bewegungsrate: Gathlainer besitzen eine Bewegungsrate am Boden von 9 m und eine Bewegungsrate für Fliegen von 12 m (schlechte Manövrierfähigkeit).

Dämmersicht: Gathlainer können bei schlechten Bedingungen doppelt so weit sehen wie Menschen.

Natürlich Rüstung: Gathlainer besitzen einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1.

Zauberähnliche Fähigkeiten: 1/Tag — *Federleicht*^{EXP} (Zauberstufe entspricht der Charakterstufe des Gathlainers), *Verstricken*.

Sprachen: Gathlainer beherrschen die Gemeinsprache und Sylvanisch. Ein Gathlainer mit hohem Intelligenzwert kann aus den folgenden Sprachen wählen: Drakonisch, Elfisch, Goblinsch, Halblingisch und Orkisch.

Namen: Gathlainer nutzen keine geschlechtsspezifischen Namen, sondern versuchen, für jedes Individuum einzigartige Namen zu erschaffen – z.B. Agollia, Armath, Arnonwy, Brazial, Dwynnen, Eirgara, Finnath, Gummow, Inirha, Marcanth, Nirialu, Sollowy, Tiltiu und Urhiod.

ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der typischen Gathlain-Volksmerkmale gewählt werden:

Baumkind: Manche Gathlainer kommen nach ihren Baumähen. Sie sind standfester, bewegen sich aber langsamer. Sie haben keinen Konstitutionsmalus, dafür aber eine Bewegungsrate am Boden von 6 m und eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 m (unbeholfen).

Dies ersetzt den Malus auf Konstitution und modifiziert Bewegungsrate.

Baumsprecher: Ein paar wenige Gathlainer werden mit dem Wissen geboren, wie man mit Bäumen kommuniziert. Sie können ein Mal am Tag *Mit Pflanzen sprechen* (nur Bäume) als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe der Charakterstufe des Gathlainers wirken.

Dies ersetzt Zauberähnliche Fähigkeiten.

Bienenflüsterer: Einige Gathlainer halten sich Bienen in allen möglichen Größen, sammeln ihren Honig und reiten zuweilen sogar auf den größten. Sie können *Mit Tieren umgehen* und Tierempathie nutzen, um Ungeziefer so zu beeinflussen, als handle es sich um Tiere mit einem Intelligenzwert von 1.

Dies ersetzt Natürliche Rüstung.

Feenhöfling: Bestimmte Gathlainer beteiligen sich an den Spielen höfischer Intrige, die den Gutteil der Kultur der Ersten Welt dominieren, und legen sich Titel zu, welche andere Feen nicht zwangsläufig akzeptieren. Diese Gathlainer erhalten Bluffen, Diplomatie und Wissen (Adel) als Klassenfertigkeiten.

Dies ersetzt die Zauberähnliche Fähigkeit *Federleicht*.

Flatterhaft: Manche Gathlainer sind so leicht abzulenken, als dass sie irgendetwas in ihrer Nähe übersehen würden. Sie

erhalten Wahrnehmung als Klassenfertigkeit und einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Illusionen der Kategorie Täuschungen und gegen Effekte, welche den Zustand Fasziniert verursachen.

Dies ersetzt Natürliche Rüstung.

Intensive Neugier: Einige Gathlainer fixieren sich auf jemanden oder etwas in der Nähe und untersuchen jedes Detail. Wenn sie auf einen Fertigkeitwurf für Überlebenskunde zum Finden und Verfolgen von Spuren oder zur Wettervorhersage und für Wahrnehmung 20 nehmen, erlangen sie einen Volksbonus von +4.

Dies ersetzt Zauberähnliche Fähigkeiten.

Plappermaul: Viele Gathlainer geben aufgeregt alle Gerüchte weiter, auf die sie stoßen. Diese Gathlainer erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen und auf Würfe für eine Wissensfertigkeit nach Wahl des Gathlainers (diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden).

Dies ersetzt Zauberähnliche Fähigkeiten.

OPTIONEN ZUR BEVORZUGTEN KLASSE

Die folgenden Optionen stehen allen Gathlain-Charakteren offen, welche die aufgeführte Bevorzugte Klasse besitzen. Sofern nicht anders vermerkt, findet der Bonus jedes Mal Anwendung, wenn du die Belohnung für eine Bevorzugte Klasse wählst.

Barbar: Addiere 1/4 auf die Schadensreduzierung des Barbaren. Sollte der Barbar ansonsten keine Schadensreduzierung besitzen, so kann diese Schadensreduzierung durch Kaltes Eisen umgangen werden.

Barde: Füge einen Zauber von der Zauberliste des Druiden zur Zauberliste des Bardens und die Liste der dir bekannten Zauber hinzu. Der Grad dieses Zaubers muss wenigstens 1 Grad niedriger sein, als der höchstgradige dir mögliche Bardenzauber.

Blutwüter: Erhöhe die Anzahl der Runden an Blutwut pro Tag um 1.

Druide: Addiere +1/2 auf Würfe für Tierempathie.

Hexe: Füge einen Zauber von der Zauberliste des Druiden zum Hexenvertrauten hinzu. Der Grad dieses Zaubers muss wenigstens 1 Grad niedriger sein, als der höchstgradige dir mögliche Hexenzauber. Solltest du jemals deinen Vertrauten ersetzen, kennt der neue Vertraute diese Bonuszauber.

Jäger: Der Tiergefährte des Jägers erhält SR 1/Kaltes Eisen. Diese SR steigt jeweils um 1/3, wenn der Jäger eine weitere Stufe erlangt (maximal SR 5/Kaltes Eisen). Sollte der Jäger jemals seinen Tiergefährten ersetzen, erhält der neue Gefährte diese Schadensreduzierung.

Paktmagier: Füge 1/4 Evolutionspunkt zum Evolutionsvorrat des Eidolons hinzu. Diese Bonus-Evolutionspunkte müssen für Evolutionen verwendet werden, welche Zauberähnliche Fähigkeiten verleihen oder das Eidolon vor Zaubern schützen.

Ritter: Addiere +1/2 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Adel) und Wissen (Natur), wenn diese Feenhöfe und Feenhöflinge betreffen.

Schamane: Füge einen Zauber von der Liste des Druiden zur Zauberliste des Schamanen hinzu. Der Grad dieses Zaubers muss wenigstens 1 Grad niedriger sein, als der höchstgradige dir mögliche Schamanenzauber.

Schurke: Addiere +1/2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen zum Weitergeben geheimer Botschaften oder zum Erschaffen einer Ablenkung und für Fingerfertigkeit zum Taschendiebstahl.

Skalde: Addiere +1/2 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik, um Gelegenheitsangriffe zu vermeiden, sowie für Auftreten beim Darbieten eines Berserkerliedes.

Waldläufer: Addiere 1/4 auf den Schaden der Natürlichen Angriffe des Tiergefährten des Waldläufers.

GATHLAIN-ARCHETYPEN

Diese Archetypen werden in der Regel von Gathlainern gewählt, allerdings können auch Angehörige anderer Völker mit Genehmigung des SL sie wählen.

Feenhöfling (Barden-Archetyp)

Mit Höfen assoziierte Feen werden oft zu Barden, die darin begabt sind, sich in den nichtmenschlichen Gesellschaften der wogelosen Wildnis zurechtzufinden.

Bardenauftritt: Der Feenhöfling hat Zugang zu den folgenden Bardenauftritten:

Verachtung der Wildnis (ZF): Beginnend mit der 8. Stufe kann der Feenhöfling seinen Bardenauftritt nutzen, um permanent eine Kreatur mit dem Unmut der Natur zu zeichnen. Hierzu muss er 2 Runden mit Auftreten verbringen, während sich das Ziel innerhalb von 9 m Entfernung befindet. Im Rahmen des Auftritts muss er die Schandtaten des Zieles gegen die Feenwesen und die Natur aufzählen. Das Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 10 + halbe Bardenstufe + Charismamodifikator ablegen; misslingt ihm der Rettungswurf, wird er verflucht (wie *Fluch* oder *Verbannt aus der Natur*^{EXP}). Mit Erreichen der 14. Stufe kann der Feenhöfling alternativ auch *Böswillige Verwandlung* oder *Grüner Daumen* wirken. Als Teil des Auftritts muss der Feenhöfling eine Bedingung nennen, unter welcher der Fluch aufgehoben wird; dabei muss es sich um Entschuldigung und Wiedergutmachung für die Verbrechen gegen die Feenwesen oder die Natur handeln, welche auszuführen nicht selbstmörderisch sein darf. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen diesen Bardenauftritt immun. Dies ist ein Flucheffect.

Dies ersetzt Klageged und Lied der Furcht.

Steintanz (ZF): Mit Beginn der 15. Stufe kann der Auftritt des Barden sogar die Natur bewegen. Dies funktioniert wie *Pflanzen beleben* (SG 10 + halbe Bardenstufe + Charismamodifikator), betrifft aber nur unbearbeiteten Stein und das Wasser natürlicher Gewässer (mit Spielwerten für eine passende Pflanze).

Dies ersetzt Lied des Heldenmuts.

Feenkontakte: Mit der 2. Stufe kann ein Feenhöfling dank seiner Feenkontakte und seines Wissens um die überkomplizierten und verworrenen Handelsgebräuche der Feenhöfe jede Wildnis mit Feenbewohnern als Ortschaft mit Verfügbarkeit und Kaufkraft basierend auf seiner Bardenstufe behandeln; vgl. hierzu das *Spielleiterhandbuch* zu Verfügbarkeit und Kaufkraft. Der Feenhöfling kann diese Kontakte zudem nutzen, um mittels Diplomatie an Informationen zu den Bewohnern, der Geographie und der Umgebung zu gelangen.

Dies ersetzt Vielseitiger Auftritt.

Bardenstufe	Verfügbarkeit	Kaufkraft
2.	50 GM	500 GM
6.	500 GM	2.500 GM
10.	2.000 GM	10.000 GM
14.	8.000 GM	50.000 GM
18.	32.000 GM	200.000 GM

Feenverbündete herbeizaubern: Mit Erreichen der 3. Stufe erhält der Feenhöfling das Bonustalent Verstärkte Herbeizauberung und kann Verbündete herbeirufen, die ihm einen Gefallen schulden. Er fügt der Liste der ihm bekannten Bardenzauber mit jedem Grad die entsprechende Version von *Verbündeten der Natur herbeizaubern* hinzu. Ferner fügt er die folgenden Kreaturen den jeweiligen Listen an Kreaturen hinzu, die er so herbeizaubern kann: 1. — Feengeist^{MHB III}, Grimpe^{MHB IV} (Gremlin), Winzling; 2. — Dornenfee^{MHB III}, Fuath^{MHB III} (Gremlin), Nixe^{MHB III}; 3. — Leprechaun^{MHB II}, Nuglub^{MHB II} (Gremlin), Pooka^{MHB IV}; 4. — Kelpie^{MHB II}, Korred^{MHB II}, Wurzelmannchen^{MHB II};

5. — Lampade^{MHB IV}, Lauerer im Licht^{MHB II}, Schwanenjungfer^{MHB IV};
6. — Frostreiter^{MHB III}, Okeanide^{MHB IV}, Sangoi^{MHB V}.
Dies ersetzt Lied des Erfolges.

Jahreszeitendruide (Druiden-Archetyp)

Jahreszeitendruiden ziehen so umher, wie die Jahreszeiten wechseln. Sie verwandeln die Natur in ihrer Umgebung und erfreuen sich am Wechsel der Jahreszeiten.

Berührung der Jahreszeit (ÜF): Mit Erreichen der 4. Stufe kann ein Jahreszeitendruide von ihm berührte lebende Dinge mit der Essenz einer Jahreszeit aufladen, so dass sie die mit dieser Jahreszeit assoziierten Veränderungen manifestieren. Die Berührung des Winters kann z.B. bei manchen Tieren ein dickeres Fell wachsen lassen, während die Berührung des Sommers zu Haarausfall führen kann. Die Berührung des Herbstes würde die Blätter eines Baumes die Farbe wechseln lassen, die Berührung des Winters ihn die Blätter abwerfen und die Berührung des Frühlings neue wachsen lassen. Ein Jahreszeitendruide kann ferner die folgenden Fähigkeiten insgesamt für eine Anzahl entsprechend der Höhe seines Weisheitsmodifikators + 1 Mal am Tag einsetzen.

Dies ersetzt Tiergestalt.

Frühlingswachstum: Eine berührte lebende Kreatur erhält für 1 Minute pro Druidenstufe die Effekte von *Person vergrößern* (auch wenn es kein Humanoider sein sollte). Eine berührte Pflanze (keine Pflanzenkreatur) verdoppelt für den selben Zeitraum in jede Dimension ihre Größe.

Sommerkraft: Eine berührte Kreatur erhält für 1 Minute pro Druidenstufe einen Verbesserungsbonus von +4 auf Konstitution.

Herbstfülle: Eine berührte Kreatur oder Gegenstand aus Pflanzenmasse erleidet pro 2 Druidenstufen 1W6 Punkte Säureschaden.

Winterfrost: Eine berührte Kreatur oder ein berührter Gegenstand erleidet pro 2 Druidenstufen 1W6 Punkte Kälteschaden.

Schleier der Jahreszeit (ÜF): Beginnend mit der 6. Stufe kann ein Jahreszeitendruide ein Mal am Tag als Standard-Aktion eine Aura der Macht der Jahreszeiten ausstrahlen. Dabei handelt es sich um eine 6 m-Explosion um ihn herum, welche auf den Bereich 10 Minuten lang einwirkt, egal wohin er sich im Anschluss bewegt. Ab der 8. Stufe - und dann alle weiteren 2 Stufen - kann der Jahreszeitendruide diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag nutzen. Mit Beginn der 10. Stufe steigt der Radius auf 12 m.

Frühlingsblüte: Der Bereich wird von Leben erfüllt. Pflanzen erblühen und es bildet sich dichtes Unterholz (siehe S. 426 im *Grundregelwerk*). Sollte der Bereich Pflanzenleben ernähren können, verbleibt ein Kreis kleinerer Pflanzen. Mit Erreichen der 8. Stufe kann der Jahreszeitendruide nach Belieben *Pflanzenwachstum* als Schnelle Aktion auf den Bereich wirken. Dieser Effekt wirkt auch über die Wirkungsdauer der Aura hinaus.

Sommerhitze: Der Wirkungsbereich wird so behandelt, als stünde er unter den Effekten Extremer Hitze. Mit Beginn der 8. Stufe kann der Jahreszeitendruide als Schnelle Aktion dafür sorgen, dass der Bereich anderen Kreaturen im Wirkungsbereich in jeder Runde 1W6 Punkte Feuerschaden zufügt.

Herbstwetter: Der Wirkungsbereich wird mit Nebel, Regen und umherwirbelnden Blättern gefüllt. Alle Kreaturen im Bereich erhalten Tarnung (Fähigkeiten, um durch Regen oder Nebel zu sehen, wirken nicht). Ab der 8. Stufe kann der Jahreszeitendruide beliebig oft *Pflanzen schrumpfen* als Schnelle Aktion auf den Bereich wirken. Dieser Effekt wirkt auch über die Wirkungsdauer der Aura hinaus.

Winterkälte: Der Wirkungsbereich wird behandelt, als stünde er unter den Effekten Extremer Kälte. Ab der 8. Stufe kann der Jahreszeitendruide als Schnelle Aktion dafür sorgen, dass der Bereich anderen Kreaturen im Wirkungsbereich in jeder Runde 1W6 Punkte Kälteschaden zufügt.



Jahreszeitenmeisterschaft (ZF): Beginnend mit der 12. Stufe kann ein Jahreszeitendruide ein Mal am Tag *Wetterkontrolle* als Zauberähnliche Fähigkeit wirken; er ist bei der Wahl der Effekte nicht durch die Jahreszeit eingeschränkt.

Feenschelm (Schurken-Archetyp)

Feenschelme spezialisieren sich darauf, andere zur eigenen Unterhaltung auszutricksen oder ihnen eine Lehre zu erteilen.

Tückische Pflanzen (ZF): Der Feenschelm kann Pflanzen zur Ablenkung naher Kreaturen einsetzen. Hierzu legt er als Schnelle Aktion einen Fertigkeitwurf für Bluffen ab, um eine Ablenkung zum Verstecken zu schaffen, oder aber als Bewegungsaktion, um gegen einen angrenzenden Gegner eine Finte auszuführen. Das Ziel muss sich dabei auch zu Pflanzen angrenzend befinden. Er addiert seine halbe Schurkenstufe (Minimum +1) auf diesen Wurf. Dies ersetzt Fallen finden.

Verbesserter Schmutziger Trick: Mit Erreichen der 2. Stufe erlangt der Feenschelm das Bonustalent Verbesserter Schmutziger Trick, ohne dessen Voraussetzungen erfüllen zu müssen.

Dies ersetzt den Schurkentrick, den ein Schurke mit der 2. Stufe erlangen würde.

Aussehen austauschen (ZF): Mit Beginn der 4. Stufe kann der Feenschelm das Aussehen zweier angrenzender Gegenstände derselben Größenkategorie austauschen. Er kann auch das Aussehen zweier Kreaturen austauschen, sofern wenigstens eine davon dazu bereit ist und sich beide zu ihm angrenzend befinden. Um eine unwillige Kreatur oder einen Gegenstand zu betreffen, der von dieser am Leib oder in Händen getragen wird, ist ein Kampfmanöver für Schmutziger Trick^{EXP} gegen die Kreatur erforderlich. Bei Erfolg werden die Gegenstände oder Kreaturen so verkleidet, als läge *Schleier* auf ihnen (die Zauberstufe entspricht der Schurkenstufe). Der SG des Willenswurfs zum Widerstehen oder Anzweifeln der Illusion ist 10 + halbe Schurkenstufe + Intelligenzmodifikator. Mit der 8. Stufe kann der Feenschelm auch den Aufenthaltsort zweiter Ziele austauschen, indem er einen Fertigkeitwurf für Fingerfertigkeit gegen SG 20 ablegt. Bei Erfolg muss ein Beobachter einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen das Ergebnis des Wurfs für Fingerfertigkeit ablegen, um das Original anhand der Bewegung zu erkennen.

Dies ersetzt Reflexbewegung und Verbesserte Reflexbewegung.

Mächtiger Schmutziger Trick: Mit Erreichen der 6. Stufe erhält der Feenschelm das Bonustalent Mächtiger Schmutziger Trick, ohne dessen Voraussetzungen erfüllen zu müssen.

Dies ersetzt den Schurkentrick, den ein Schurke mit der 6. Stufe erlangen würde.

Pflanzenfallen (ÜF): Beginnend mit der 8. Stufe kann der Feenschelm drei Mal am Tag eine Pflanze (aber keine Pflanzenkreatur) in eine Falle verwandeln; hier zu benötigt er eine Volle Aktion. Die SG von Fertigkeitwürfen für Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten gegen die Falle entsprechen 15 + seiner Schurkenstufe. Eine Pflanze der Größenkategorie Sehr klein oder größer kann ein Kampfmanöver für Schmutziger Trick^{EXP} oder Zu-Fall-bringen ausführen, wobei sie den KMB des Feenschelms und ihren eigenen Größenmodifikator nutzt. Eine Pflanze der Größenkategorie Groß oder größer kann für eine *Schlinge* genutzt werden. Der SG des Rettungswurfs beträgt 12 + Intelligenzmodifikator des Schurken. Der Feenschelm kann von ihm erschaffene Pflanzenfallen als Standard-Aktion auslösen, solange er nicht weiter als 18 m entfernt ist.

Dies ersetzt den Schurkentrick, den ein Schurke mit der 8. Stufe erlangen würde.

Unauffälliger Schelm: Mit Beginn der 12. Stufe kann der Feenschelm Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit in Bereichen mit Pflanzen auch dann ablegen, wenn er nicht über Deckung oder Tarnung verfügt.

Dies ersetzt den Schurkentrick, den ein Schurke mit der 12. Stufe erlangen würde.

AUSRÜSTUNG DER GATHLAINER

Gathlainer haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsteilen:

FLÜGELHAKEN

Preis 150 GM

Gewicht 2 Pfd.

Diese hölzernen Kletterhilfen können in die Flügel eines Gathlainers gehakt werden, um ihm dabei zu helfen, in Efeu, an Ästen oder anderen Oberflächen mit Handgriffen Halt zu finden. Viele Flügelhaken tragen schmückendes Schnitzwerk. Ein Gathlain mit Flügelhaken kann mühelos Oberflächen mit SG 10 oder weniger erklimmen und dort sicher schlafen. Dank der Flügelhaken hat er die Hände frei, während er an solchen Oberflächen Fertigkeitwürfe für Klettern ablegt.

REITBIENE

Arbeiterin	Gewicht 60 Pfd.	Preis 300 GM
Arbeiterin, Streitross	Gewicht 60 Pfd.	Preis 450 GM
Königin	Gewicht 140 Pfd.	Preis 8.000 GM
Königin, Streitross	Gewicht 140 Pfd.	Preis 12.000 GM

Gathlainer wissen, wie man Riesenbienen^{MHB} II domestiziert, und nutzen sie für Reisen über weite Entfernungen. Überzählige Königinnen aus der Brut eines Stocks werden gerettet und ausgebildet, schwere Ausrüstung oder mehrere Gathlainer zu tragen. Bienen benötigen allerdings einen Exotischen Sattel – eine Art Korb, welcher den Reiter unterhalb des Unterleibes der Biene platziert und wie eine Bienenlarve beschützt.

TALENTE DER GATHLAINER

Gathlainer haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Abschweifender Verstand

Dein Verstand beschäftigt sich ständig mit anderen Dingen, so dass man ihn unmöglich fesseln kann.

Voraussetzungen: Charakterstufe 9, Gathlain.

Vorteil: Misslingt dir ein Willenswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Effekt, welcher länger als 1 Runde anhält, kannst du in der Folgerunde einen neuen Willenswurf ablegen. Bei Erfolg erlangst du die üblichen Vorteile eines gelungenen Willenswurfs gegen den Effekt. Dieses Talent verleiht dir pro Effekt nur einen zusätzlichen Rettungswurf.

Erfahrener Flieger

Du hast dich lang und hart im Fliegen geübt.

Voraussetzungen: GE 15, Fliegen 5 Ränge, Bewegungsrate für Fliegen, Gathlain.

Vorteil: Deine Manövrierfähigkeit verbessert sich zu Durchschnittlich.

Mächtige Gathlainmagie

Du verbesserst deine angeborenen magischen Fähigkeiten noch weiter.

Voraussetzungen: CH 15, Verbesserte Gathlainmagie*, Charakterstufe 9, Gathlain.

Vorteil: Du erlangst die folgenden Zauberähnlichen Fähigkeiten, die du jeweils 1 Mal am Tag einsetzen kannst: *Dorniges Verstricken*^{ABR VI}, *Pflanzen befehligen*.

Pflanzensprache

Du kennst die Sprache der Pflanzen.

Voraussetzungen: CH 13, Charakterstufe 5, Gathlain.

Vorteil: Du kannst ein Mal am Tag *Mit Pflanzen sprechen* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen. Mit Erreichen der 10. Stufen - und dann alle weiteren 5 Stufen - erlangst du eine zusätzliche tägliche Anwendung dieser Fähigkeit.

Symbiotische Widerstandskraft

Deine symbiotischen Ranken haben sich in deinem ganzen Körper ausgebreitet und verleihen dir eine mindere Form der Immunitäten, über welche Pflanzenkreaturen verfügen.

Voraussetzungen: KO 13, Gathlain.

Vorteil: Solltest du den Zustand Betäubt oder Gelähmt erhalten, oder aber magisch in Schlaf versetzt werden, ignorierst du die Effekte dieses Zustandes, erleidest aber für dieselbe Wirkungsdauer, die der ignorierte Zustand währen würde, den Zustand Wankend. Wird der ignorierte Zustand entfernt, hebt dies auch den Zustand Wankend auf. Der Zustand Wankend kann nicht auf andere Weise aufgehoben werden, zudem schützt dich eventuelle Immunität vor Wankend in diesem Fall nicht.

Überlegene Gathlainmagie

Du verbesserst deine angeborenen magischen Fähigkeiten um weitere Sprüche.

Voraussetzungen: CH 17, Mächtige Gathlainmagie*, Verbesserte Gathlainmagie*, Charakterstufe 15, Gathlain.

Vorteil: Du kannst *Hölzerner Weg* und *Wächtereiche* jeweils ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit wirken.

Verbesserte Gathlainmagie

Du verbesserst deine angeborenen magischen Fähigkeiten.

Voraussetzungen: CH 13, Charakterstufe 3, Gathlain.

Vorteil: Du erlangst die folgenden Zauberähnlichen Fähigkeiten, die du jeweils 1 Mal am Tag einsetzen kannst: *Holz formen*, *Mit Holz verschmelzen* (wie *Mit Stein verschmelzen*, aber mit Holz).

MAGISCHE GEGENSTÄNDE DER GATHLAINER

Gathlainer haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

GREIFFRANKENGESCHIRR		Preis 40.000 GM
Ausrüstungsplatz Körper	ZS 5	Gewicht 1/2 Pfd.
Aura Schwache Verwandlungsmagie		

Solange der Träger nicht fliegt, gestattet dieses Efeugeschirr es den Flügeln des Trägers, Gegenstände zu manipulieren oder Handgriffe so zu fassen, als handle es sich um zusätzliche Arme. Sie verleihen keine zusätzlichen Angriffe, können aber genutzt werden, um Gegenstände festzuhalten oder Kampfmanöver auszuführen, ohne dass der Träger die Hände dafür benutzen muss.

Auf Befehl hin schlägt das Geschirr Wurzeln, welche den Träger wie *Wurzelnder Schritt*^{ABR VI} verankern, während er mit ihnen klettert.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 20.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, <i>Spinnenklettern</i> , <i>Wurzelnder Schritt</i> ^{ABR VI}	

HEROLDSSAAT		Preis 8.000 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 12	Gewicht —
Aura Starke Erkenntnismagie		

Wird dieses handflächengroße, gefiederte purpurfarbene Saatkorn in die Luft geworfen, treibt es mit 18 m pro Runde auf einen Punkt zu, den der Träger klar sehen kann. Man kann es mit einem Kampfmanöverwurf gegen KMV 20 aus der Luft greifen, wodurch der Flug endet. Die Saat fliegt bis zu 18 Kilometer weit (wofür sie 2 Stunden benötigt), ehe sie zu Boden sinkt. Ein Gathlain kann beim Werfen der Saat bis zu 25 Worte sprechen; in diesem Fall wiederholt das Saatkorn die Worte bei der Landung in der Stimme des Werfers. Sollte der Gathlain beim Werfen ein Befehlswort aussprechen, fliegt die Saat zu dem Punkt zurück, an dem sie zuletzt geworfen wurde, selbst wenn der Werfer diesen Punkt nicht sehen kann.

Dieser Gegenstand kann zwei Mal am Tag eingesetzt werden.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 4.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, <i>Botschaft</i> , <i>Eins mit der Natur</i>	

SCHUHE DER URTÜMLICHEN WILDNIS

Preis
24.000 GM

Ausrüstungsplatz Füße **ZS** 9 **Gewicht** 1/2 Pfd.

Aura Durchschnittliche Beschwörungsmagie

Diese edlen, bequemen Schuhe werden aus den Blättern der riesigen Schlüsselblumenblüten gefertigt. Die Spuren des Trägers können nicht verfolgt oder mittels Geruchssinn bemerkt werden. Steht ein Gathlainträger mit jedem Bein in einem anderen Gelände (z.B. im Eingang einer Höhle, am Strand oder am Waldrand), kann er zwei Mal am Tag ein Befehlswort aussprechen, um zur Materiellen Ebene oder in die Erste Welt zu reisen (wie *Ebenenwechsel*).

Herstellungsvoraussetzungen **Kosten** 12.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ebenenwechsel*

SCHWEBEGESCHIRR

Preis
12.000 GM

Ausrüstungsplatz Körper **ZS** 3 **Gewicht** 1/2 Pfd.

Aura Schwache Verwandlungsmagie

Dieses Ledergeschirr mit silbernen Schnallen ermöglicht es dem Träger, ohne Benutzung der Flügel in der Luft zu schweben. Wird als Schnelle Aktion am Geschirr gezogen, aktiviert oder deaktiviert dies den *Schweben*-Effekt auf dem Träger. Dieser Effekt kann den Träger nicht auf- oder abwärts steigen lassen.

Herstellungsvoraussetzungen **Kosten** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schweben*

ZAUBER DER GATHLAINER

Gathlainer haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

FLÜGELBEEREN

Schule Beschwörungsmagie (Erschaffung); **Grad** DRU 2, SHA 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, GF

Reichweite 0 m

Effekt 2W4 Beeren + 2 Beeren/Stufe

Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Auf deinen Flügeln wachsen farbenfrohe und wohlschmeckende Beeren. Diese Beeren funktionieren wie *Gute Beeren*. Du kannst wählen, ob eine der betroffenen Beeren giftig sein soll (wie *Gestreifter Krötenschemel*); nur du und Druiden der wenigstens 5. Stufe können die giftige Beere ohne Einsatz von Magie erkennen.

FLÜGELBOLLWERK

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** BLU 4, DRU 4, KAM 5, PKM 4, SHA 4

Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion

Komponenten G

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe oder bis du dich bewegst
Deine Flügel verwandeln sich in eine hölzerne, turmschildartige Barriere, welche Angriffe fernhält und dir einen Schildbonus von +4 auf die RK verleiht. Der Zauber endet augenblicklich, wenn du dich bewegst.

FLÜGELDORNEN

Schule Verwandlungsmagie [Gift^{ABR}]; **Grad** ALC 3, ANP 3, BLU 3, DRU 3, HEX 3, KAM 4, SHA 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Deinen Flügeln sprießen giftige Dornen von Dolchgröße. Du kannst sie wie Rüstungsstacheln einsetzen. Ferner kannst du als Natürliche Primärwaffen zwei Flügelangriffe nutzen. Solltest du die Größenkategorie Klein besitzen, verursachen die Flügel dann 1W3 Punkte plus deinem ST-Modifikator an Stich- und Wuchtschaden (solltest du zugleich mit einer Waffe angreifen, wird der Flügelangriff als Natürlicher Sekundärangriff behandelt). Eine Kreatur, die durch die Dornen Schaden nimmt, leidet unter heftigem Juckreiz und erhält den Zustand Kränkelnd, solange der Zauber wirkt (ZÄH, keine Wirkung).

PUSTEBLUME

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** DRU 5, HXM/MAG 5, KAM 5, KLE 5, OKK 5, SHA 5, SPI 5

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (eine Löwenzahnsaat)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziele Bis zu 1 Kreatur pro 2 Stufen; keine Kreatur darf von den anderen weiter als 9 m entfernt sein

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du machst die Ziele so leicht, dass der Wind sie forttragen kann. Betroffene Kreaturen erleiden kumulative Mali auf Angriffswürfe, ganz so, als stünden sie unter den Effekten von *Schweben*, sofern sie über keine Bewegungsrate für Fliegen verfügen. Behandle jede Kreatur hinsichtlich von Windeinflüssen als um zwei Größenkategorien kleiner. Sollte ein Ziel über eine Bewegungsrate für Fliegen verfügen, so kann es mit dem Wind mit der Geschwindigkeit des Windes fliegen, muss dazu aber einen Fertigkeitwurf für Fliegen gegen SG 20 ablegen. Sollte die Kreatur dabei die Richtung wechseln wollen, bestehen die üblichen Risiken, davon geweht zu werden. Betroffene Kreaturen können sich an den Händen fassen oder eine Seilschaft bilden, um von einer fliegenden Kreatur mitgezogen zu werden. Dabei werden sie so behandelt, als hätten sie nur ein Achtel ihres wirklichen Gewichts.

SAATSPIONE

Schule Erkenntnismagie; **Grad** DRU 2, HXM/MAG 3, HEX 3, OKK 2, SHA 3, WDL 2

Dieser Zauber funktioniert wie *Insektenspione*^{ABR VIII}, erschafft aber anstelle von Insekten in der Luft treibende Saatkörner mit magischem Intellekt. Die Saatkörner können hören, aber nicht sehen. Sie haben eine Bewegungsrate für Fliegen von 3 m (gut), können aber nicht kriechen oder klettern, sich aber durchaus an rauen, weichen oder klebrigen Oberflächen oder Kreaturen festklammern.

GHORANI

Die ersten Ghorani entstanden bereits vor Jahrtausenden während eines großen Krieges zwischen Nationen, die von verfeindeten Erzmagiern regiert wurden. Als mächtige nekromantische Flüche die Landstriche der einen Nation verwüsteten und ihre Bewohner dem Hungertod nahebrachten, ging ihr kluger Anführer einen Pakt mit dem abtrünnigen Druiden Ghorus ein. Er bat ihn, seine verbotenen Fähigkeiten zur Rettung des Reiches zu nutzen. Die Lösung des Druiden bestand darin, ein Volk zäher und sich rasch anpassender Pflanzen zu schaffen, welche selbst auf dem verfluchten Boden gediehen. Diese Pflanzen nannte der Druiden nach sich selbst „Ghorani“. Sie entwickelten rasch die Fähigkeit zur Fortbewegung, suchten nach dem nährstoffreichsten Boden und passten sich ständig an, um in zunehmend gefährlicheren Umgebungen zu überleben. Während sie dabei auch an Intelligenz gewannen, entwickelten sie zugleich eine menschenähnliche Form als Verteidigungsmechanismus, sowohl um Sympathie zu erzeugen, als auch um ein weiteres Abschlagen der Ghorani zu vereiteln.

Als Ghorus starb, nahm er die Geheimnisse, wie man neu Ghorani erschaffen konnte, mit ins Grab, so dass die Anzahl der Ghorani fortan nicht mehr wuchs. Zwar kann jeder Ghoran sich über ein unsterbliches Saatkorn fortpflanzen, doch bedeutet die Geburt eines neuen Ghorani den Tod seines Elters. Stirbt ein Ghoran allerdings aufgrund eines Unfalls oder durch Gewalt, ohne sein Saatkorn einpflanzen zu können, so schrumpft das ganze Volk um ein weiteres Mitglied. Der Umstand, dass ihr Pflanzenfleisch als Delikatesse gilt, erschwert es Ghorani, in der Gesellschaft Fuß zu fassen. Auch wenn die meisten Regionen alsbald die Jagd auf die intelligent gewordenen Ghorani und ihren Verzehr ächteten, werden sie noch immer von jenen gejagt, die auf den Geschmack gekommen sind.

Körperliche Beschreibung: Der typische Ghorani ist etwa so groß wie ein Mensch und hat einen ähnlichen Umriss, doch da enden die Ähnlichkeiten bereits. Die „Haut“ eines Ghorani ist eine komplexe Schicht aus Rankenfasern und Rinden, welche sich wie moosbedeckte Baumrinde anfühlt. Das Gesicht eines Ghorani besteht aus Schichten von Blütenblättern, welche er nach Belieben erzittern oder erröten lassen kann, so dass er die Gesichtsausdrücke jener nachahmen kann, die ihn vielleicht verzehren möchten. Ghorani besitzen Gefühle, allerdings ist ihre Gefühlswelt abstrakt und urtümlich und daher für die meisten Nicht-Ghorani völlig unverständlich. Ein Ghoran könnte lachen, lächeln oder die Stimme erheben, jedoch wissen seine Begleiter im Grunde nie, ob er wahre Emotionen zeigt oder dies nur Aspekte seiner Anpassungsfähigkeit sind, die allein darauf ausgerichtet ist, ihn am Leben zu erhalten. Ghorani besitzen eine beachtliche Kontrolle über ihre Masse und können ihre Körper innerhalb der Einschränkungen der humanoiden Silhouette beliebig formen. Dieses Merkmal lässt sie häufig rascheln, insbesondere wenn sie verängstigt oder aufgeregt sind. Ein Ghoran, welcher häufig mit Humanoiden zu tun hat, nimmt oft eine maskuline oder feminine Silhouette an, allerdings verbleiben Geschlechter für sie ein schwer fassbares Konzept – ihre entsprechende Anpassung dient insgesamt mehr der Beruhigung und Bequemlichkeit ihrer Begleiter.

In der Bauchregion besitzt ein Ghoran eine tiefe Ausbuchtung, in welcher ein einzelnes Saatkorn von der Größe einer geballten Menschenfaust ruht. Die Lebenserwartung eines ghoranischen Leibes beträgt etwa 20 Jahre, ehe er

aufgrund von Altersschwäche die Funktion einzustellen beginnt. Der Ghoran speichert dann seine Fähigkeiten und Erinnerungen im Saatkorn und pflanzt dieses in den Boden. Nach 1-2 Monaten wird aus der Saat ein neuer, ausgewachsener ghoranischer Körper geboren, in welchen das Bewusstsein des Elters übergeht. Von letzterem bleibt nur ein Haufen geist- und lebloser Pflanzenmasse zurück. Auf diese Weise lebt das Vermächtnis eines Ghorani mit jedem Neuwachstum weiter – während der Leib regeneriert, bestehen sein Selbst und seine Erinnerungen weiter.

Gesellschaft: Die fremdartigen Gedankenprozesse eines Ghorani machen es für andere Völker sehr schwer, sie zu verstehen und mit ihnen zu fühlen – mal ganz abgesehen vom Anblick der leeren Höhlen im seinem Blütenblättersicht, wo Augen und Mund sein müssten. Daher neigen viele Ghorani dazu, in eigenen Vierteln kosmopolitischer und magiereicher Stadtstaaten zusammenzukommen oder zurückgezogen an den wildesten Orten ihres unfruchtbaren Heimatlandes und der Nachbarkönigreiche zu leben.

Die ghoranische Architektur besteht aus runden, mehrgeschossigen Gewächshaustürmen, die aus steinharten, harzüberzogenen Pflanzenfasern bestehen. Die Türme haben keine Dächer und mehrere breite Fenster, so dass die darin lebenden Ghorani ausreichenden Zugang zu den wichtigen, lebenspendenden Sonnenstrahlen haben. Die Luft ist voller organischer Aromen, welche Nicht-Ghorani oft schläfrig machen, so dass sie eher auf Vorschläge eingehen und weniger zu Gewalt neigen. Unbeobachtete Ghorani derselben Kolonie positionieren sich zuweilen an den Rändern der inneren Balkone ihres Turmes, wo sie sich dann zu einem unhörbaren Rhythmus wiegen und die Wärme der Sonne genießen.

Beziehungen: Ghorani fühlen sich in der Gegenwart anderer intelligenter Pflanzen wie Baumhirten und Rankenlesniks am wohlsten. Gegenüber Pflanzenfressern wie Menschen, von denen Ghorani wissen, dass sie sie als Nahrungsquelle erschaffen haben, sind sie sehr misstrauisch. Da jede Regeneration zu leichten Persönlichkeitsveränderungen führt, haben Ghorani Probleme, mit Völkern wie Elfen, Gnomen und Zwergen dauerhafte Beziehungen einzugehen. Ghorani misstrauen kriegerischen Humanoiden wie Goblins und Gnollen zutiefst, insbesondere wenn sie zudem pyromanische Tendenzen haben. Die Beziehung der Ghorani zur Menschheit ist äußerst komplex – einerseits bewundern sie Menschen aufgrund ihrer Kapazitäten und sind ihnen für ihre Erschaffung dankbar, andererseits fürchten sie ihren Appetit mehr. Daher fällt es einem Ghoran schwer, einem Menschen Vertrauen zu schenken und sich nicht davor zu fürchten, von ihm aufgefressen zu werden.

Gesinnung und Religion: Ghorani folgen nur selten humanoiden Gottheiten und bevorzugen es stattdessen, die Natur selbst zu verehren. Manche hängen dem Grünen Glauben an (siehe Seite 130), andere mächtigen Naturgeistern wie den Ältesten der Ersten Welt. Ghorani haben keine angeborenen Neigungen zu Gut oder Böse oder zu Ordnung oder Chaos. Viele bemühen sich aber, jenes Richtig und Falsch auseinander zu halten, wie es von den meisten Gesellschaften definiert wird.

Abenteurer: Aufgrund ihres leckeren Geschmacks kennen Ghorani nur selten den selben Frieden, welche humanoide Völker genießen können. Die meisten müssen sich mit der Natur auseinandersetzen und das Kämpfen lernen, um sich gegen Gefangennahme und Verzehr zur Wehr zu setzen. Nicht wenige wenden sich daher dem Lebensstil des Abenteurers zu, um Freunde und Gefährten zu unterstützen oder aus einem dunkleren Verlangen nach Rache. Andere schließen sich Abenteurergruppen in der Hoffnung

an, genug Macht und Wissen anzuhäufen, um vielleicht eine Lösung zum wichtigsten Problem ihres Volkes zu finden und das Rätsel der Fortpflanzung zu lösen – bisher ist es jedoch keinem gelungen.

Namen: Die Namensgebung der Ghorani wirkt zufällig, da jeder sich seinen Namen selbst gibt und mit einer nahezu perfekten Erinnerung an seine früheren Inkarnationen „geboren“ wird. Entsprechend wählen Ghorani zuweilen Namen, die ihnen in anderen Leben gefallen haben, oder aber nennen sich nach Personen oder Orten, die sie einst kannten. Einige behalten denselben Namen über

mehrere Inkarnationen hinweg bei, auch wenn kleinere Persönlichkeits- und äußere Veränderungen von Leben zu Leben eintreten – solche schrittweisen Veränderungen können häufig langjährige Freunde und Verbündete verwirren und frustrieren, auch wenn der Name gleich bleibt.

ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle bestehender ghoranischer Volksmerkmale gewählt werden. Besprich dich mit deinem SL, bevor du eine dieser neuen Optionen wählst.

Kriegerische Erinnerungen (AF): Die Erinnerungen vieler Ghorani tragen die Narben eines verzweifelten Überlebenskampfes und werden mit der Saat weitergegeben. Wenn ein Ghoran mit diesem Volksmerkmal aus seiner Saat einen neuen Körper wachsen lässt, wählt er die ihm bekannten Kampftalente neu, statt seine Fertigkeitsebenen neu zu verteilen.

Dies modifiziert Ghorussaat und ersetzt Naturmagie.

Okulter Abkömmling: Da Ghorani im Rahmen eines esoterischen Rituals geschaffen wurden, spüren viele von Natur aus die Kräfte und Einflüsse des Übernatürlichen. Der Ghoran erlangt das Bonustalent Okulte Sensibilität^{ABR VII} und die Klassenfertigkeit Wissen (Die Ebenen).

Dies ersetzt Wissen des früheren Lebens.

Vermächtnis des Schöpfers: Ghorani sind von der Druidenmagie ihres Schöpfers erfüllt, so dass sie leicht Naturmagie erlernen können. Ghoranische Blutwüter und Hexenmeister der Immergrünen Blutlinie* behandeln ihre effektiven Charismawerte mit Hinsicht auf Hexenmeisterzauber und -klassenfähigkeiten als um 2 höher. Ghoranische Druiden und Kleriker mit der Domäne der Pflanzen erhalten hinsichtlich ihrer Domänenfähigkeiten und -zauber einen Bonus von +1 auf die effektive Zauberstufe. Dies verleiht ihnen keinen früheren Zugang zu stufenbasierenden Fähigkeiten, sondern wirkt nur auf Fähigkeiten, welche sie auch ohne diesen Wesenszug nutzen könnten.

Dies ersetzt Wissen des früheren Lebens.

Zaubertilger: Ghorani wurden einst erschaffen, um in einem von Magie verwüsteten Ödland zu überleben und zu gedeihen. Im Laufe der Jahrhunderte haben sie sich angepasst, um Magie im Allgemeinen zu überwinden. Der Ghoran kann ein Mal am Tag *Magie bannen* als Zauberrähnliche Fähigkeit nutzen, seine effektive Zauberstufe entspricht dabei seiner Charakterstufe. Sollte seine Bevorzugte Klasse eine zauberkundige Klasse sein, so erhält er einen Volksbonus von +2 auf Bannwürfe.

Dies ersetzt Wissen des früheren Lebens und Naturmagie.

OPTIONEN ZUR BEVORZUGTEN KLASSE

Die folgenden Optionen stehen allen Ghorani mit der aufgeführten Bevorzugten Klasse offen; sofern es nicht anders vermerkt wird, ist der jeweilige Bonus mit sich selbst kumulativ, wenn du die Belohnung erneut wählst.

Druide: Addiere $\frac{1}{3}$ auf die effektive Zauberstufe hinsichtlich der Wirkungsdauer von dir auf Pflanzen oder Pflanzenkreaturen gewirkter Zauber.

Formwandler: Addiere $\frac{1}{5}$ auf den Natürlichen Rüstungsbonus, wenn du mittels Tiergestalt einen Mächtigen Aspekt annimmst.



Hexe: Addiere 1/4 auf die effektive Zauberstufe bei Bannwürfen im Rahmen von *Magie bannen*, *Verzauberung brechen* und ähnlichen Effekten.

Hexenmeister: Addiere 1/3 auf die effektive Zauberstufe hinsichtlich der Wirkungsdauer von dir gewirkter Magier-/Hexenmeisterzauber, die ebenfalls auf der Liste des Druiden sind.

Jäger: Addiere 1 Fertigungsrang zum Pflanzengefährten des Jägers. Sollte er jemals einen neuen Pflanzengefährten erlangen, so erhält dieser diese Bonusfertigungsringe.

Mesmerist: Wähle einen dir bekannten geistesbeeinflussenden Mesmeristentrick; du kannst ihn auch bei intelligenten Pflanzenkreaturen so nutzen, als wären diese nicht gegen geistesbeeinflussende Effekte immun.

Schamane: Füge einen Zauber von der Druidenliste zur Liste der dir bekannten Schamanenzauber hinzu; der fragile Zauber darf nicht bereits auf der Schamanenliste und muss wenigstens 1 Grad niedriger als der höchstgradigste, dir mögliche Schamanenzauber sein.

Schurke: Wähle eine Kreaturen(unter)art von der Liste der Erzfeinde des Waldläufers. Addiere 1/2 auf Hinterhältigen Schaden gegen Kreaturen der gewählten Art (maximal +3)

Waldläufer: Addiere einen Bonus von +1/4 auf Initiativwürfe und Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst.

GHORANISCHE ARCHETYPEN UND KLASSENOPTIONEN

Die folgenden Volksarchetypen können von Ghorani gewählt werden. Die von Ghorani bevorzugte Immergrüne Blutlinie* steht Charakteren aller Völker offen. Die Hexenmeister-Variante dieser Blutlinie finden sich in den *Expertenregeln*.

Immergrüne Blutlinie (Blutwüter-Blutlinie)

Dein Leib ist erfüllt von pflanzlicher Lebenskraft. Wenn du in Blutwut verfallst, stärken deine pflanzenartigen Merkmale deine Widerstandskräfte und verleihen dir eine gewisse Kontrolle über die Vegetation.

Bonustalente: Abhärtung, Ausdauer, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kraft des Zorns^{EXP}, Unverwundlich, Verstärkte Widerstandskraft^{ABR II}

Bonuszauber: *Verstricken* (7.), *Pflanzensicht** (10.), *Nessel-explosion^{ABR}* (13.), *Pflanzen befehligen* (16.).

Blutlinienfähigkeiten: Im Zustand deiner Blutwut erlangst du pflanzenartige Fähigkeiten und Immunitäten, während dich kantige Äste, raue Rinde und dicke Ranken überwuchern.

Grüne Heilkraft (ÜF): Beginnend mit der 1. Stufe erlangst du in Blutwut Schnelle Heilung 1. Deine Schnelle Heilung steigt mit Erreichen der 4. Stufe und dann alle weiteren 3 Stufen jeweils um 1 (maximal Schnelle Heilung 6 mit der 19. Stufe). Solltest du über das Klassenmerkmal des Blutwüters ebenfalls Schnelle Heilung erlangen, so ist diese zu 50 % mit dieser Blutlinienfähigkeit kumulativ, kann aber deinen Charismabonus nicht übersteigen (Minimum 0).

Eichenhaut (AF): Ab der 4. Stufe verhärtet sich während der Blutwut deine Haut wie Rinde und du erlangst einen Verbesserungsbonus von +2 auf deine Natürliche Rüstung. Mit Erreichen der 8. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen steigt dieser Bonus jeweils um 1.

Pflanzenhafte Biagsamkeit (ÜF): Mit Beginn der 8. Stufe kannst du als Schnelle Aktion die Pflanzenanteile in deinem Körper biegen und strecken und so deine Gliedmaßen verlängern. Dies erhöht deine Reichweite bis zum Ende deines Zuges um 1,50 m.

VOLKSMERKMALE DER GHORANI

+2 Konstitution, +2 Charisma, -2 Intelligenz: Ghorani sind zäh, listenreich und bereit, ihre Gefühle zu erforschen, denken aber vergleichsweise langsam.

Mittel: Ghorani sind Kreaturen der Größenkategorie Mittelgroß und erhalten keine Boni oder Mali aufgrund von Größe.

+2 Natürliche Rüstung: Ghorani haben eine zähe, raue Haut.

Pflanze: Ghorani besitzen die Kreaturenart Pflanze, aber nicht die üblichen Immunitäten gegen Betäubungseffekte, Geistesbeeinflussung, Gift, Lähmung, Schlaf und Verwandlung.

Ghorussaat (AF): Ein Ghoran kann als Volle Aktion die Saat aus einer Öffnung im Unterleib ausstoßen. Sofern sie in fruchtbaren Boden gepflanzt und 2W6 Tage lange nicht gestört wird, wächst sie zu einem gesunden Doppeltgänger des ursprünglichen Ghorani heran. Das Duplikat kann während des Sprießens alle Fertigungsringe neu verteilen. Sobald ein Ghoran diese Saat ausstößt, erhält er eine Negative Stufe und stirbt, sowie das Duplikat sprießt. Dieses Duplikat ersetzt den vorherigen ghoranischen Charakter.

Lichtabhängig: Ghorani erleiden pro Tag, den sie nicht dem Sonnenlicht ausgesetzt sind, 1W4 Punkte KO-Schaden.

Naturmagie (ZF): Ghorani mit einem Charismawert von 11 oder höher erhalten die folgenden Zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag — *Gift entdecken*, *Gute Beeren* (sprießen am Leib des Ghorani) und *Nahrung und Wasser reinigen*. Die effektive Zauberstufe entspricht der Charakterstufe des Ghorani. Der SG beträgt 10 + Zaubergrad + Charismabonus.

Wissen des früheren Lebens (AF): Die Erinnerungen eines Ghorani sind in seinem Saatkorn gespeichert. Er behandelt alle Wissensfertigkeiten als Klassenfertigkeiten.

Wohlschmeckend (AF): Ghorani erleiden einen Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst und auf Kampfmanöverwürfe, um aus einem Ringkampf mit einer Kreatur zu entkommen, welche einen Bissangriff mit der Fähigkeit Ergreifen hat.

Sprachen: Ghorani beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Sylvanisch. Ein Ghoran mit hoher Intelligenz kann beliebige Bonussprachen wählen (mit Ausnahme von Geheimsprachen wie z.B. Druidisch).

Grüner Ruf (ZF): Mit Erreichen der 12. Stufe kannst du während des Beginns der Blutwut als Schnelle Aktion nahe Pflanzen beleben, damit sie dir im Kampf helfen (wie *Soldaten der Wildnis^{ABR II}*; verwende deinen Charismamodifikator anstelle deines Weisheitsmodifikators. Der Effekt währt bis zum Ende deiner Blutwut).

Dornenbewehrte Haut (ÜF): Beginnend mit der 16. Stufe erleiden Kreaturen, die dich im Nahkampf treffen (sofern sie keine hergestellten Waffen mit Reichweite nutzen), 4W6 Punkte Stichschaden. Eine Kreatur erleidet diesen Schaden pro Runde nur beim ersten erfolgreichen Angriff gegen dich, nicht aber bei Folgeangriffen in dieser Runde.

Grüne Macht (ÜF): Ab der 20. Stufe strömt die Macht der Natur durch dein ganzes Wesen. Du erlangst Immunität gegen Betäubungseffekte, Gift, Lähmung und Schlaf, selbst wenn du dich nicht in Blutwut befindest. Während deiner Blutwut erlangst du zudem Erschütterungssinn 9 m.

Blattwandler (Formwandler-Archetyp)

Anstelle tierischer Aspekte und tierhafter Merkmale verwandelt sich ein Blattwandler in einen Hybriden aus Tier und Pflanze, welcher einem Lebenden Topiari ähnelt. Auf diese Weise kann der Blattwandler auf die wilde Macht des Tierreichs und zugleich die Stärke und Zeitlosigkeit des Pflanzenlebens zurückgreifen. Die Klasse des Formwandlers findest du ab Seite 26.

Wandlerhieb (AF): Diese Fähigkeit funktioniert wie das Klassenmerkmal Klauen des Formwandlers, allerdings erhält der Blattwandler zwei Hiebangriffe anstelle von zwei Klauenangriffen. Diese Hiebangriffe werden mit den Armen geführt, welche von kantiger Rinde und Dornen bedeckt sind; entsprechend verursachen diese Angriffe Stich- und Wuchtschaden.

Dies modifiziert Formwandlerklauen.

Blattwandleraspekt (ÜF): Diese Fähigkeit funktioniert wie die Tierspektfähigkeit des herkömmlichen Formwandlers, allerdings erlangt er nicht die Minderen Aspekte. Stattdessen wählt er eine Pflanzenaspektfähigkeit des

Jäger-Archetyp Pflanzenmeister (siehe Seite 61) passend zu seinem neuen Aspekt. Diese Wahl kann später nicht geändert werden.

Dies modifiziert Wandleraspekt.

Duftmesmerist (Mesmeristen-Archetyp)

Duftmesmeristen nutzen nicht die böartigen Blicke typischer Mesmeristen, sondern hypnotisieren andere mittels widerlich süßer Düfte, die ihren ghoranischen Leibern entströmen.

Hypnotisches Aroma (ÜF): Als Schnelle Aktion kann ein Duftmesmerist einzigartige Aspekte der ghoranischen Biologie nutzen und betäubende Düfte in einem 3 m-Explosionsradius um sich herum freisetzen. Alle Kreaturen in diesem Bereich, sowie alle Kreaturen mit Geruchssinn innerhalb von 9 m Entfernung, erleiden einen Malus von -2 auf Willenswürfe. Mit Beginn der 8. Stufe steigt dieser Malus auf -3. Das Aroma schwebt um den Mesmeristen herum, bewegt sich mit ihm und währt 1 Minute lang. Das hypnotische Aroma muss eingeatmet werden, so dass Kreaturen, die nicht atmen müssen, gegen eingeatmete Gifte immun sind oder den Atem anhalten, sind gegen diesen Effekt immun.

Dies ersetzt
Hypnotisierender Blick,
Schmerzhafter Blick und
Gewaltiges Ego.

Schwächendes Aroma (ÜF): Mit Erreichen der 3. Stufe - und dann alle weiteren 4 Stufen - kann ein Duftmesmerist sein Hypnotisches Aroma mit anderen Effekten versehen. Dabei handelt es sich um dieselben Effekte, welche unter dem Klassenmerkmal Mutiger Blick des Mesmeristen aufgeführt sind. Diese Effekte betreffen Kreaturen unter der Wirkung von Hypnotisches Aroma, solange sie von dieser Fähigkeit betroffen sind. Der Duftmesmerist wählt jedes Mal eine Option, wenn er eine neues Schwächendes Aroma erlangt; diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden. Der Duftmesmerist kann das selbe Schwächende Aroma nicht erneut wählen, sofern es nicht anders vermerkt wird.

Dies ersetzt Mutiger Blick.

Aromatische Manipulation (ÜF): Ab der 3. Stufe kann der Duftmesmerist eine Kreatur unter der Wirkung seines Hypnotischen Aromas berühren, um ihren Geisteszustand zu verändern. Dies funktioniert wie Heilende Berührung, der Duftmesmerist kann aber nicht die Zustände Betäubt, Kauern oder Verwirrt entfernen, zudem kann er mit dieser Fähigkeit keine Verzauberungen brechen. Stattdessen fügt er der Liste der Schwächeren Zustände Erschöpft hinzu und der Liste der Mächtigen Zustände Entkräftet. Ein Duftmesmerist kann ferner mit dieser Fähigkeit hinderliche Zustände zufügen, indem er das Ziel berührt. Mit Beginn der 3. Stufe kann er seinem Ziel den Zustand Fasziniert verleihen, ab der 6. Stufe die Gefühle des Zieles betäuben (wie *Gefühle besänftigen*). Beginnend mit der 10. Stufe kann er dem Ziel den Zustand Betäubt verleihen und ab der 14. Stufe kann er das Ziel in Schlaf versetzen (wie *Tiefschlaf*, die TW-Obergrenze ist aber Mesmeristenstufe +2). Dem Ziel steht gegen diese Effekte ein Willenswurf gegen SG 10 + halbe Mesmeristenstufe + Charismamodifikator zu; misslingt der Rettungswurf, erleidet das Ziel den gewählten Zustand für eine Anzahl von Runden entsprechend der Höhe der Mesmeristenstufe. Dem Ziel steht jede Runde ein neuer Willenswurf gegen den selben



SG zu, um den Effekt frühzeitig zu beenden. Gelingt ein solcher Rettungswurf, endet der Zug des Ziels augenblicklich. Dies modifiziert Heilende Berührung und ersetzt Geisteskraft.

TALENTE DER GHORANI

Ghorani können unter den folgenden Talenten wählen:

Inneres Licht

Manche Ghorani leuchten in einem nährenden inneren Licht.

Voraussetzungen: WE 13, Ghoran.

Vorteil: Du kannst ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit *Tageslicht* mit einer effektiven Zauberstufe gleich deiner Charakterstufe wirken. Solltest du über das Volksmerkmal Lichtabhängigkeit verfügen, kannst du diesen Zauber stattdessen ohne den üblichen Effekt wirken, giltst aber als für diesen Tag dem Sonnenlicht ausgesetzt.

Schmackhafte Finte

Du kannst Gegner mit deiner leckeren Rinde ablenken.

Voraussetzungen: KO 15, Volksmerkmal Wohlschmeckend, Ghoran.

Vorteil: Andere Kreaturen finden dich derart lecker, dass sie im Kampf abgelenkt werden, so dass du ihre Konzentrationsschwächen ausnutzen kannst. Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, um eine Finte gegen lebende Pflanzen- oder Allesfresser auszuführen. Gelingt dir eine Finte gegen einen solchen Gegner, erleidet dieser neben den normalen Effekten bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und auf Konzentrationswürfe.

Schnelles Sprießen

Du kannst schneller sprießen, allerdings ist dein Körper dann unterentwickelt.

Voraussetzungen: CH 15, Volksmerkmal Wohlschmeckend, Ghoran.

Vorteil: Wenn du deine Fähigkeit Ghorussaat nutzt, um einen neuen Körper wachsen zu lassen, kannst du wählen, dafür nur die Hälfte der normalen Zeit zu benötigen (1W6 Tage statt 2W6). Dein neuer Körper ist in diesem Fall Klein statt Mittelgroß, ein eventueller Natürlicher Rüstungsbonus aus Volksmerkmalen wird halbiert und du erleidest einen Malus von -2 auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution. Diese Modifikationen währen 1W3 Wochen, danach ist dein Körper ausgewachsen und du verlierst alle mit dem Schnellen Sprießen verbundenen Nachteile.

MAGISCHER GEGENSTAND

Ghorani haben Zugang zu folgendem magischen Gegenstand.

GHORANISCHER PFLANZTOPF		Preis 48.000 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 15	Gewicht 250 Pfd.
Aura Starke Verwandlungsmagie		

Dieser urnenförmige Gegenstand ist groß genug, dass sich ein ausgewachsener Mensch hineinkauern könnte. Die untere Hälfte zeigt in Ringen aufgetragene Druidenglyphen und ist mit stets fruchtbarer Erde gefüllt, während die obere Hälfte aus Buntglas besteht, das magisch wechselnde Abbildungen des regnerischen, sonnigen und Sternenhimmels zeigt. Ein Ghoran kann als Volle Aktion

seine Ghorussaat in den Topf auswerfen und versiegeln; er erhält dabei keine Negative Stufe. Im Laufe der nächsten 2W6 Tage sprießt die Saat zu einer genauen Kopie heran, welche sodann auf unbegrenzte Zeit in Stasis verbleibt und sich wie ein ausgewachsener *Klon* des Originals verhält. Sollte der Ghoran sterben und entsprechend seine Seele auf den Klon übertragen, zerbricht der Pflanztopf in nicht-magische Ton- und Glasscherben.

Hat ein Ghoran seine Ghorussaat in einen Pflanztopf gesetzt, kann er sein Volksmerkmal Ghorussaat oder davon abhängige Talente und Fähigkeiten nicht einsetzen. Sollte er über das Talent Schnelles Sprießen verfügen, kann dieses bei seinem Klon nutzen; sollte er sterben und seine Seele auf den Klon übergehen, ist dieser wie bei Schnelles Sprießen zunächst verkümmert.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 15.660 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, <i>Klon</i> , <i>Pflanzenwachstum</i>	

ZAUBER DER GHORANI

Ghorani haben Zugang zum folgenden Zauber:

LECKEREI

Schule Verwandlungsmagie [Geistesbeeinflussung, Gestaltwandel]; **Grad** DRU 7, HEX 6, HXM/MAG 6, SHA 7

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziele Alle Kreaturen in einem 4,50 m-Explosionsradius um eine lebende Kreatur herum

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Wähle eine Kreatur innerhalb der Reichweite als Objekt des magischen Hungers aus. Alle anderen Kreaturen innerhalb von 4,50 m rund um das Ziel, welche dessen leckerer Äußeres sehen oder riechen können, müssen einen Willenswurf ablegen. Wem dieser Rettungswurf misslingt, der verfällt in einen abartigen Zustand mit nur noch einem Ziel: so viel von der Zielkreatur zu verzehren wie möglich. Die als Ziel des Hungers gewählte Kreatur ist davon nicht betroffen.

Eine abartige Kreatur erlangt einen Bissangriff, zwei Klauenangriffe und die Fähigkeit Geruchssinn, so sie dies noch nicht besitzt. Sie lässt alle in den Händen getragenen Gegenstände fallen und greift das Ziel des Zaubers mit diesen Natürlichen Waffen so an, als hätte sie den Zustand Verwirrt und wäre vom Ziel zuerst angegriffen worden. Dieser Effekt währt für die Wirkungsdauer des Zaubers oder bis die abartige Kreatur das Objekt des Hungers für eine volle Minute nicht mehr sehen oder riechen kann, so dies zuerst eintritt. Ferner kann eine abartige Kreatur am Ende jedes Zuges in dem sie einen Angriff gegen das Objekt ihres Hungers ausgeführt hat, einen neuen Rettungswurf ablegen, um diesen Effekt zu beenden. Sollte eine Kreatur, die essen muss, den Effekt mit einem gelungenen Rettungswurf frühzeitig beenden, erleidet sie einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs-, Konzentrations- und Rettungswürfe, solange sie sich innerhalb von 4,50 m Entfernung zum Ziel befindet.

RANKENLESNIKS

Rankenlesniks werden im Rahmen eines Rituals geboren, bei dem ein Druide einen Naturgeist in eine Pflanzengestalt ruft. Der Naturgeist, welcher auf den rituellen Ruf reagiert, spürt stets den Einfluss der Sterblichen klar und deutlich. Im Vergleich zu anderen Lesniks fällt es Rankenlesniks leichter, Nichtpflanzkreaturen zu verstehen. Zudem verspüren sie eine tiefgreifende Neugier auf die Wunder der Natur jenseits der mit ihnen eng verwandten Pflanzen und sind von der Gesellschaft der Menschen und anderer Kreaturen fasziniert.

Körperliche Beschreibung: Der Körper eines Rankenlesniks besteht aus Massen verwobener Ranken und Blätter, zwischen denen zuweilen sogar Blumen und Früchte wachsen. Ihr Äußeres richtet sich in erster Linie nach der Art von Rankengewächs, welches bei der Erschaffung verwendet wurde. Die meisten besitzen eine große Anhäufung von Blättern, die ein nasenloses Gesicht mit runden Augen und kleinem Mund bilden.

Gesellschaft: Aufgrund des Umstandes, dass Rankenlesniks im Rahmen von Ritualen geschaffen werden, besitzen sie keine traditionellen Familienstrukturen. Sie gehen starke Freundschaftsbande zu jenen ein, die sie auf Entdeckungsreisen be-



gleiten oder ihnen helfen, eine Stätte in der Natur zu beschützen. Im Gegensatz zu den meisten Lesniks verspüren Rankenlesniks meistens ein starkes Verlangen, ihre Schöpfer aufzusuchen. Diese betrachten sie aber eher als Freunde und Verbündete statt als Eltern.

Während die meisten Lesniks sich dem Schutz eines bestimmten Ortes über lange Zeit hinweg verschreiben, liegt es Rankenlesniks mehr daran, zu reisen und die Welt zu erkunden. Dabei halten sie immer wieder inne, um sich kurzfristig im Laufe ihrer Leben um verschiedene Schutzbefohlene zu kümmern. Sie lieben es, Geschichten zu erzählen und Erzählungen zu lauschen, legen aber mehr Wert auf Bedeutung und Botschaft einer Geschichte als auf Einzelheiten – dies liegt daran, dass sie sich nicht immer an Details erinnern können, sie diese oft aber auch für unwichtig erachten. Eine Geschichte, die von Rankenlesnik zu Rankenlesnik weitergetragen wird, verändert sich hinsichtlich der Figuren und des Schauplatzes wahrscheinlich stark, behält in der Regel aber ihre Kernaussage.

Beziehungen: Rankenlesniks wollen mehr über die Kulturen der vielen anderen Völker erfahren. Ihre Ausgangseinstellung bei Begegnungen mit Vertretern neuer Völker basieren auf den Vorurteilen, welche die sie beseelenden Naturgeister in früheren Inkarnationen erlangt haben, allerdings sind diese Ansichten nicht in Stein gemeißelt. In unvertrauten Situationen ziehen Rankenlesniks es vor, mit der Vegetation zu verschmelzen und zu beobachten, ehe sie hervorkommen und sich vorstellen.

Wie die Pflanzenspezies, aus welcher ihre Leiber bestehen, kennen Rankenlesniks mehrere Geschlechter. Manche sind ausschließlich männlich oder weiblich, viele sind beides. Die biologischen Merkmale der Blüten eines Lesniks belegen nicht zwangsläufig sein Geschlecht, da der ihn belebende Naturgeist eine wichtige Rolle bei der Bestimmung seiner Identität spielt.

Anders als normale Lesniks haben Rankenlesniks eine ungewöhnliche Beziehung zu anderen Lesniks, da sie nicht als Diener gezüchtet werden. Sie sind Individuen mit freiem Willen. Es hängt von der Meinung und Gesinnung des einzelnen Rankenlesniks ab, ob er die Dienerschaft anderer Lesniks als Sklaverei oder eher als ehrenwerte Tradition in den Diensten eines mächtigen Druiden erachten. Es ist eher unüblich, dass ein Rankenlesnik einen anderen Lesnik in seine Dienste nimmt, viele fungieren aber als eine Art Sponsor für andere Lesniks und behandeln sie fast wie adoptierte Kinder oder abtrünnige Verbannte, welche Anleitung und Schutz vor denen benötigen, welche sie in ihre Dienste zwingen wollen.

Gesinnung und Religion: Rankenlesniks betrachten sich als Teil des uralten Kreislaufs der Natur. Sie kümmern sich um ihre Freunde und jene Gebiete der Natur, die ihrer Obhut unterliegen, neigen aber nur selten zu Barmherzigkeit oder Bosheit. Die meisten sind Wahrhaft Neutral oder haben zumindest einen neutralen Aspekt in ihrer Gesinnung. Jene, die zum Glauben finden, verehren zumeist Gozreh, einen Grünen Mann^{MHB VI} oder einen der Ältesten der Ersten Welt (siehe Seite 126). Am stärksten ist aber der Grüne Glaube als Philosophie unter Rankenlesniks verbreitet.

Abenteurer: Wie die meisten Lesniks fürchten auch Rankenlesniks zumeist nicht den Tod. Sie wissen, dass beim Tod des Leibes der Geist in die Natur zurückkehrt und vielleicht eines Tages in einen neuen Körper einfährt. Dieses Fehlen der Furcht lässt sie gepaart mit ihrer Neugier häufig Risiken eingehen. Sie vermeiden aber exzessiv-gefährliche Aktivitäten, da sie lieber eine Geschichte gewinnen, um sie später weiterzuerzählen. Rankenlesniks wählen meistens Klassen, die es ihnen gestatten, ihre Verbindung zur Natur zu nutzen, wie Druiden und Waldläufer.

Namen: Die Namen der Rankenlesniks verändern sich im Laufe ihrer Leben. Ein junger Rankenlesnik benennt sich

meist nach körperlichen Merkmalen oder einem von ihm geliebten Ort in der Natur. Während er altert, verändert er seinen Namen, um besser seine Persönlichkeit und Erfahrungen widerzuspiegeln. Ein Lesnik kann sogar über mehrere Namen verfügen, die er ständig wechselt, z.B. ein Name für jede Jahreszeit. Viele dieser Namen bestehen aus wenigstens zwei Worten. Beispiele wären Fleißiger Baumkletterer, Gurgelnder Wasserfall, Immergrüner Geschichtenweber, Meisterhafter Sonnenlichtgenießer, Verschnittene Pinienäste oder Wunderbares-Dreifach-Blatt.

ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der oben genannten Standard-Volksmerkmale gewählt werden. Besprich dich jedoch vorher mit deinem SL.

Behände: Behände Rankenlesniks sind schneller, aber weniger zäh als ein typischer Rankenlesnik. Ersetze den Volksbonus von +2 auf Konstitution durch einen Volksbonus von +2 auf Geschicklichkeit.

Dies modifiziert die Attributswerte des Rankenlesniks.

Giftig: Aus Giftefeu gezüchtete Rankenlesniks verfügen über ein natürliches Gift. Als Schnelle Aktion kann der Lesnik seine Ranken mit dieser irritierenden Substanz versehen. Wenn er das nächste Mal eine Kreatur mit einem Waffenlosen Schlag trifft, wird diese von folgendem Gift betroffen:

Rankenlesnikgift: Waffenloser Schlag — Verwundung; RWZÄH, SG 10 + 1/2 TW des Rankenlesniks + KO-Modifikator; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1 Runde Kränkelnd; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Der Lesnik kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe seines Konstitutionsmodifikators einsetzen (Minimum 1). Er ist gegen sein eigenes Gift immun, nicht aber gegen das anderer Rankenlesniks.

Dies ersetzt Gestalt wechseln und Pflanzensprache.

Sumpfesnik: Manche Rankenlesniks werden aus Sumpfpflanzen gezüchtet. Diese Lesniks erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen und einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit in Sümpfen.

Dies ersetzt Kletterer und Unauffälliges Blattwerk.

Weinrankenlesnik: Ein aus Weinpflanzen gezüchteter Rankenlesnik kann magisch aufgeladene Früchte hervorbringen, welche seine Verbündeten heilen können. Er kann ein Mal am Tag *Gute Beeren* als Zauberähnliche Fähigkeit wirken; die effektive Zauberstufe entspricht seiner Charakterstufe.

Dies ersetzt *Spurloses Gehen*.

OPTIONEN ZUR BEVORZUGTEN KLASSE

Die folgenden Optionen stehen allen Rankenlesniks offen, welche über die aufgeführte Bevorzugte Klasse verfügen. Sofern nicht anders vermerkt, findet der Vorteil jedes Mal Anwendung, wenn du die entsprechende Belohnung wählst.

Alchemist: Addiere 1/4 auf den Natürlichen Rüstungsbonus bei Nutzung des Mutagens.

Barde: Addiere einen Bonus von +1/3 Bonus auf Fertigkeitwürfe für Auftreten (Redekunst), solange der Barde wenigstens 10 Minuten lang eine Geschichte erzählt; dies schließt auch Würfe im Rahmen von Vielseitiger Auftritt ein.

Druide: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Würfe für Tier- oder Pflanzenempathie.

Kinetiker: Erhalte 1/5 des Talents Zusätzliche Wilde Gabe. Dieses Talent muss auf eine Holz-Element-Gabe verwendet werden.

Mystiker: Ein Mystiker mit dem Mysterium des Holzes oder der Pflanzen füt einen Zauber der Druidenliste zur Zauber-

VOLKSMERKMALE DER RANKENLESNIKS

+2 Konstitution, +2 Weisheit, -2 Intelligenz: Rankenlesniks sind abgehärtet und verständig, aber auch etwas vergesslich.

Lesnik: Rankenlesniks sind Pflanzen mit der Unterart Lesnik, verfügen aber nicht über die Immunität gegenüber Betäubung, Geistesbeeinflussung, Gestaltwandel, Gift, Lähmung und Schlaf der Kreaturenart Pflanze. Zudem besitzen sie nicht die Immunität gegen Elektrizität und Schall, welche die Unterart Lesnik normalerweise verleiht.

Klein: Rankenlesniks haben die Größenkategorie Klein und erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK und Angriffswürfe, einen Malus von -1 auf Kampfmanöverwürfe und ihre KMV, sowie einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit.

Langsame Bewegungsrate: Rankenlesniks besitzen eine Bewegungsrate am Boden von 6 m.

Dämmerlicht: Rankenlesniks können im Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Dunkelsicht: Rankenlesniks können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Gestalt wechseln: Rankenlesniks können sich in Ranken verwandeln (wie *Baum*). In dieser Gestalt erscheint der Lesnik als besonders gesundes Kleines Rankengewächs. Der Lesnik kann diese Gestalt oder wieder seine wahre Gestalt als Schnelle Aktion annehmen.

Grüne Explosion: Wird ein Rankenlesnik getötet, explodiert er in einer Wolke aus fruchtbarer Energie. Alle Pflanzenkreaturen innerhalb von 9 m Entfernung zu ihm erlangen 1W8 Trefferpunkte zurück und Ranken sprießen rasch im Wirkungsbereich. Sollten in dem Gelände Rankengewächse leben können, ist das Unterholz dicht genug, um den Wirkungsbereich für 24 Stunden in Schwieriges Gelände zu verwandeln. Danach kehrt das Pflanzenleben zu normaler Stärke zurück; ansonsten wirken sich die Pflanzen nicht auf die Fortbewegung aus und vertrocknen und sterben binnen einer Stunde.

Kletterer: Rankenlesniks erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Klettern.

Pflanzensprache: Rankenlesniks können mit Rankengewächsen so sprechen, als stünden sie dauerhaft unter dem Effekt von *Mit Pflanzen sprechen*.

Spurloses Gehen: Rankenlesniks besitzen *Spurloses Gehen* als ständige Zauberähnliche Fähigkeit mit Zauberstufe 2.

Unauffälliges Blattwerk: Rankenlesniks erhalten in Wäldern einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit.

Sprachen: Rankenlesniks beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Sylvanisch. Rankenlesniks mit hoher Intelligenz können aus den folgenden Bonussprachen wählen: Aqual, Aural, Aklo, Elfisch, Finsterländisch, Gnomisch, Goblinsch oder Terral.

liste des Mystikers hinzu; dieser Zauber darf sich nicht auf der Klerikerliste befinden und muss als Bekannter Zauber gewählt werden, um gewirkt werden zu können. Der ausgewählte Zauber darf nicht dem höchstmöglichen Zaubergrad angehören, den der Mystiker wirken kann.

Schamane: Ein Schamane mit dem Totem des Holzes oder der Natur füt einen Zauber der Druidenliste zur Zauberliste des Mystikers; dieser Zauber muss als Bekannter Zauber gewählt werden, um gewirkt werden zu können. Der gewählte Zauber

EINEN RANKENLESNIK ZÜCHTEN

Rankenlesniks wachsen am besten in Bereichen mit großer Sonnenlichteinwirkung. Nach dem Sprießen muss der Erschaffer des Lesniks einen standfesten Baum, ein Rankengitter oder andere Stütze verwenden, um sein Wachstum zu steuern. Mehr Informationen zu Lesniks findest du im *Monsterhandbuch III*.

RANKENLESNIK

ZS 5; Preis 1.500 GM

RIITUAL

Voraussetzungen Wissen (Natur) 5 Ränge, *Pflanzenwachstum*, *Verbündeten der Natur herbeizaubern I*, *Verstricken*; **Fertigkeit** Wissen (Natur), SG 13; **Kosten 750 GM**

darf nicht dem höchstmöglichen Zaubergrad angehören, den der Schamane wirken kann.

Schurke: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitwürfe für Klettern und auf Würfe für Heimlichkeit in Wäldern.

Waldläufer: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Natur) im Bevorzugten Gelände des Waldläufers

ARCHETYPEN UND KLASSENMERKMALE FÜR RANKENLESNIKS

Rankenlesnik und andere Charaktere der Unterart Lesnik können aus den folgenden Archetypen und Klassenmerkmalen wählen. Lesniks können ferner den Druiden-Archetyp Baumsänger^{ABR III} verwenden, auch wenn sie keine Elfen sind. Die Unterdomäne der Lesniks kann von Druiden und von Klerikern gewählt werden, welche eine Gottheit verehren, die sie verleiht; man muss dazu kein Lesnik sein.

Kräuterkundler (Alchemisten-Archetyp)

Rankenlesniks, welche die körperliche und spirituelle Zusammensetzung ihrer Körper studieren, haben dabei eine merkwürdige, kräuterbasierende Spielart der Alchemie entdeckt.

Kräuterkunde (ÜF): Die Studien eines Kräuterkundlers eröffnen ihm eine einzigartige Methode der Herstellung alchemistischer Gegenstände. Er kann Fertigkeitwürfe für Beruf (Kräuterkundler) anstelle von Würfeln für Handwerk (Alchemie) ablegen. Zudem erlangt er einen Kompetenzbonus in Höhe seiner halben Alchemistenstufe auf Fertigkeitwürfe für Beruf (Kräuterkundler) zum Erschaffen Alchemistischer Gegenstände und bei der Suche und Verarbeitung von Kräutern (siehe Seite 150). Ein Kräuterkundler nutzt seinen Weisheitswert anstelle seines Intelligenzwertes als Schlüsselattribut für alle Klassenfähigkeiten des Alchemisten.

Dies modifiziert Alchemie und das Schlüsselattribut des Alchemisten.

Naturmagie: Die Studien des Kräuterkundlers zum Lesnikgeist eröffnen ihm Zauber, welche anderen Alchemisten entgehen. Wenn er Zugang zu einem neuen Extraktgrad erlangt (Grad 1 eingeschlossen), kann er zwei Zauber von der Zauberliste des Druiden seiner Alchemistenzauberliste hinzufügen; diese Zauber müssen eine oder mehrere Kreaturen zum Ziel haben oder die Reichweite „Du“ besitzen. Um diese Zauber vorbereiten zu können, muss der Kräuterkundler sie seinem Formelbuch hinzufügen. Die Extrakte wirken wie üblich auf den Trinkenden

so, als wäre er das Ziel, so dass offensive Berührungszauber eine gemeine Falle für den Trinkenden sein können.

Dies ersetzt Improvisierter Fernkampf.

Saatkapseln (ÜF): Ein Kräuterkundler kann Saatkapseln herstellen und als Berührungsangriff im Fernkampf einsetzen; dies ähnelt den Fernkampfangriffen anderer Lesniks. Er kann am Tag eine Anzahl an Saatkapseln entsprechend der Höhe seiner Alchemistenstufe + seines Weisheitsmodifikators erschaffen und diese als Standard-Aktion mit Grundreichweite 6 m werfen. Eine Saatkapsel verursacht 1W6 Punkte Wuchtschaden pro ungerader Alchemistenstufe; dieser Schaden wird im Fall eines Kritischen Treffers und durch Effekte wie Konzentrierter Schlag nicht multipliziert. Saatkapseln zählen als Waffen, so dass man ihnen Talente wie Waffenfokus zuordnen kann. Der Kräuterkundler kann das Talent Zusätzliche Bomben wählen, um weitere tägliche Anwendungen von Saatkapseln zu erhalten.

Dem Ziel einer Saatkapsel steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + halbe Alchemistenstufe + Weisheitsmodifikator des Kräuterkundlers zu; misslingt dieser Rettungswurf erleidet er zudem einen der folgenden zusätzlichen Effekte: Bereits mit der 1. Stufe können die Saatkapseln dem Ziel für 1 Runde den Zustand Taub zufügen (wie bei einem Blattlesnik). Ab der 2. Stufe können sie wie die Sporen eines Pilzlesniks die Sichtweite des Zieles für 1 Minute auf 3 m reduzieren (das Ziel kann eine Volle Aktion aufwenden, um sich die Augen auszuwaschen und den Effekt vorzeitig zu beenden). Mit Beginn der 5. Stufe kann die Saatkapsel dem Ziel für 2W4 Runden den Zustand Verstrickt zufügen (wie ein Kürbislesnik; das Ziel kann mit einem Stärkewurf oder einem Fertigkeitwurf für Entfesselungskunst gegen den SG des Rettungswurfs vorzeitig ausbrechen). Ab der 8. Stufe kann die Saatkapsel wie der Speichel eines Fliegenfallenlesniks dem Ziel für 1W4 Runden den Zustand Kränkelnd zufügen. Mit Erreichen der 10. Stufe kann sie dem Ziel bis zum Ende des nächsten Zuges des Alchemisten wie der Wasserstrahl eines Algenlesniks den Zustand Blind zufügen.

Dies ersetzt Bomben, Gift einsetzen, Giftresistenz und Giftimmunität.

Pflanzensprecher (Barden-Archetyp)

Pflanzensprecher bauen auf der ihrem Volk innewohnenden Gabe der Pflanzensprache und ihrer Vorliebe zum Geschichtenerzählen auf, um eine Kunstform voller tiefeschürfender Metaphern und Allegorien anstelle von Einzelheiten und Fakten zu schaffen.

Bardenauftritt: Pflanzensprecher erhalten den folgenden Bardenauftritt:

Lesniksprecher (ÜF): Mit Erreichen der 9. Stufe kann ein Pflanzensprecher zu jenen körperlosen Naturgeistern sprechen, welche zu Lesniks werden. Er muss 10 Minuten lang auftreten und 7 Runden an Bardenauftritt aufwenden, um die Effekte von *Einswerden mit der Natur* zu erlangen.

Dies ersetzt Lied der Größe.

Pflanzensprache: Die geistesbeeinflussenden Bardenzauber und -klassenfähigkeiten des Pflanzensprechers wirken auch auf Pflanzensprecher und ignorieren deren Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte. Ab der 2. Stufe kann der Pflanzensprecher sein Volksmerkmal Pflanzensprache nutzen, um mit allen Pflanzen zu sprechen, nicht nur denen jener Art, aus welcher er gezüchtet wurde.

Dies ersetzt Bardennis und Bewandert.

Mystische Allegorie (ÜF): Mit Beginn der 5. Stufe kann der Pflanzensprecher eine Geschichte erzählen, deren Thematik zur gegenwärtigen Lage passt, um so zu Erkenntnisse zu kommen; er tritt 1 Minute lang auf und wendet 4 Runden an Bardenauftritt auf, um die Effekte von *Vorahnung* zu erlangen. Mit Erreichen der 11. Stufe kann er 10 Minuten lang auftreten und 7 Runden Bardenauftritt nutzen, um die Effekte von *Weissagung* zu

erhalten. Ab der 17. Stufe kann er 1 Stunde lang auftreten und 10 Runden Bardenauftritt nutzen, um die Effekte von *Sagenkunde* zu erlangen. Die gewonnenen Informationen sind aber stets vage und unvollständig.

Dies ersetzt Gelehrter.

Unterdomäne der Lesniks

Du verfügst über eine starke Verbindung zu diesen kleinen Manifestationen von Naturgeistern.

Assoziierte Domäne: Pflanzen.

Assoziierte Religionen: Gozreh, Grüner Glauben*.

Ersatzfähigkeiten: Die folgende verliehene Fähigkeit ersetzt die Domänenfähigkeit Holzfaust:

Lesnikrufer (ZF): Du kannst Domänenzauber gegen *Verbündeten der Natur herbeizaubern*-Zauber desselben oder niedrigeren Grades austauschen (maximal Grad 7). Du musst den Zauber dann aber verwenden, um einen oder mehrere Lesniks herbeizurufen. Füge der Liste von *Monster herbeizaubern I* den Blattlesnik^{MHB III} hinzu, der von *Monster herbeizaubern II* den Kürbislesnik^{MHB III}, der von *Monster herbeizaubern III* den Pilzlesnik^{MHB III}, der von *Monster herbeizaubern IV* den Algenlesnik^{MHB III} und der von *Monster herbeizaubern V* den Lotuslesnik^{MHB V}. Hinsichtlich der Erschaffung von Lesniks (siehe *Monsterhandbuch III*) zählst du als Pflanzenkreatur.

Du kannst als Standard-Aktion einem maximal 9 m entfernten Lesnik einen Heiligen Bonus von +4 auf seinen nächsten Angriffswurf verleihen, sofern dieser Angriff vor Beginn deines nächsten Zuges erfolgt. Du kannst diese Fähigkeit am Tag mit einer Anzahl entsprechend der Höhe deines Weisheitsmodifikators + 3 Mal nutzen.

Ersatzdomänenzauber: 1. — *Baum*,
5. — *Einswerden mit der Natur*.

Lesnikkinetiker (Kinetiker-Archetyp)

Von all jenen, die auf dem Pfad des Kinetikers wandeln, sind nur die Lesnikkinetiker aus Pflanzenmasse geschaffen und von Naturgeistern besetzt. Diese neugierigen Kreaturen nutzen uralte Kräfte, welche anderen Kinetikern unbekannt sind.

Lesnikfokus: Ein Lesnikkinetiker muss das Element des Holzes (siehe Seite 65) als Primären und Erweiterten Elementarfokus wählen. Er muss Holzgeschoss als erstes Einfaches Kinetisches Geschoss und Positives Energiegeschoss zweites Einfaches Kinetisches Geschoss. Mit Erreichen der 6. Stufe erlangt er die Wilde Bonusgabe Grüne Zunge, ohne die Voraussetzungen dafür erfüllen zu müssen. Wenn er mit der 7. Stufe dann Positives Energiegeschoss erlangt, erhält er anstelle der üblichen zusätzlichen Wilden Gabe des maximal 3. Grades die Wilden Gaben Kinetische Heilung und Photokinetisches Geschoss (siehe unten). Wenn er mittels Kinetische Heilung Pflanzenkreaturen heilt, so heilt er 1 zusätzlichen Trefferpunkt pro Würfel. Mit Erreichen der 9. Stufe erlangt er eine zusätzliche Wilde Gabe des maximal 3. Grades seiner Wahl. Mit Beginn der 10. Stufe erhält er Mächtige Grüne Zunge als Wilde Bonusgabe, ohne die Voraussetzungen dafür erfüllen zu müssen.

Dies modifiziert Elementarfokus und Erweiterter Elementarfokus und ersetzt die Wilden Mehrzweckgaben, welche ein Kinetiker mit Erreichen der 6. und der 10. Stufe erhalten würde, sowie Metakinetische Meisterschaft.

Schwache Lesnikkinese (ÜF): Ein Lesnikkinetiker kann seine Schwache Phytokinese nutzen, um sich in seiner Rankengestalt mit einer Bewegungsrate am Boden von 3 m und einer Bewegungsrate für Klettern von 3 m fortzubewegen. Die Ranke zählt als Greifgliedmaße hinsichtlich Zielen von Kinetischen Geschossen und Energie sammeln. Der SL kann erlauben, dass auch andere Lesnikvarianten in alternativer Gestalt diese Fähigkeit nutzen können, solange sie nicht im Boden verwurzelt sind (und selbst dann könnten sie in der Lage sein, z.B. einen Ast zum Zielen auszubilden).

Dies modifiziert Schwache Phytokinese.



Photosynthetischer Speicher: Ein Lesnikkinetiker füllt seinen inneren Speicher mit aus Sonnenlicht gewonnener Energie statt mit innerer Energie. Er kann ein Mal am Tag 1 Stunde bewegungslos in seiner alternativen Pflanzengestalt verbringen und Sonnenlicht aufnehmen, um seinen inneren Speicher zu füllen. Er kann seinen inneren Speicher nicht füllen, indem er Zehrung annimmt, ferner leert sich der innere Speicher, wann immer seine Zehrung entfernt wird. Er kann nicht von Fähigkeiten profitieren, welche die maximale Zehrung erhöhen, die sein Puffer halten kann.

Dies modifiziert Interner Speicher.

Grüne Wiedergeburt (ÜF): Ab der 20. Stufe greift ein Lesnikkinetiker auf die uralten Kräfte der Ersten Welt zurück. Wird seine Fähigkeit Grüne Explosion aktiviert, so werden alle Verbündeten und Pflanzenkreaturen im Wirkungsbereich nicht um 1W8 Trefferpunkte geheilt, sondern so, als käme eine maximierte Version seiner Gabe Kinetische Heilung zum Einsatz. Nach 24 Stunden fährt der Geist des Lesnikkinetikers in eine der Pflanzen im Wirkungsbereich ein und kehrt ohne Mali ins Leben zurück. Sollten alle neue Pflanzen, die aufgrund von Grüne Explosion wachsen, innerhalb dieser 24 Stunden getötet werden, vereitelt dies die Rückkehr des Kinetikers ins Leben.

Dies ersetzt Omnikinese.

Photokinetisches Geschoss (Wilde Kinetikergabe)

Lesnikkinetiker erlernen die folgende Gabe automatisch. Sie kann aber auch unabhängig von der Volkszugehörigkeit von Phytokinetikern (siehe Seite 65) als Infusionsgabe gewählt werden.

PHOTOKINETISCHES GESCHOSS

Element Holz; **Art** Substanz-Infusion; **Grad** 1; **Zehrung** 1

Voraussetzungen Positives Energiegeschoss

Geschossvoraussetzungen Positiv

Rettungswurf Keiner

Dein Geschoss fügt lebenden Kreaturen mittels Licht Schaden zu. Untote erleiden den normalen Schaden, lebende Kreaturen hingegen nur den Minimalschaden (1 Schadenspunkt pro Schadenswürfel; Schaden kann nicht erhöht werden). Untote, die gegenüber Sonnenlicht besonders anfällig sind (z.B. Vampire), erleiden durch das Geschoss 1 zusätzlichen Schadenspunkt pro Schadenswürfel.

AUSRÜSTUNG DER RANKENLESNIKS

Rankenlesniks haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

KRÄFTIGENDER DÜNGER

Preis 120 GM

Gewicht 2 Pfd.

Dieser alchemistische Dünger verstärkt das Pflanzenwachstum. Eine Pflanzenkreatur kann ihn sich als Standard-Aktion auf die Haut reiben und so absorbieren, um 1 Temporären Trefferpunkt pro Trefferwürfel zu erlangen; diese Temporären Trefferpunkten währen 1 Stunde lang. Eine Pflanzenkreatur kann nur ein Mal innerhalb von 24 Stunden von 1 Anwendung des Düngers profitieren. Zur Herstellung ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) mit SG 25 erforderlich.

TIERSCHUTZ

Preis 15 GM

Gewicht —

Lesniks und andere Pflanzenkreaturen fürchten hungrige Pflanzenfresser. Eine Anwendung von Tierschutz macht eine Pflanzenkreatur für 24 Stunden lang unappetitlich. Tiere werden nicht versuchen, eine mit Tierschutz bestrichene Pflanzenkreatur zu fressen, solange andere Nahrungsquellen verfügbar sind. Im Kampf setzen sie nach Möglichkeit andere Natürliche Angriffe als ihre Bissangriffe ein. Tierschutz zählt als starker Geruch und kann von Kreaturen mit Geruchssinn^{MHB} über größere Entfernungen wahrgenommen werden. Tierschutz funktioniert nicht bei Ghorani mit dem Volksmerkmal Wohl-schmeckend. Zur Herstellung ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) mit SG 20 erforderlich.

TALENTE DER RANKENLESNIKS

Rankenlesniks haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Augenblickliche Reversion

Du kannst deine natürliche Gestalt Augenblicklich wieder annehmen.

Voraussetzungen: GE 13, Fähigkeit Gestalt wechseln, Unterart Lesnik.

Vorteil: Du kannst mittels Gestalt wechseln als Augenblickliche Aktion aus deiner alternativen Gestalt zu deiner natürlichen Gestalt zurückkehren.

Normal: Lesniks können als Schnelle Aktion mittels Gestalt wechseln zwischen ihren Formen wechseln.

Efeuranke

Du kletterst wie Efeu über alle Kreaturen, mit denen du ringst, und blockierst dabei ihre Sicht.

Voraussetzungen: GE 13, Mächtiger Ringkampf, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +6, Rankenlesnik.

Vorteil: Wenn dir ein Wurf zur Aufrechterhaltung eines Ringkampfes gelingt, kannst alternativ zu den anderen Optionen der von dir in den Ringkampf verwickelten Kreatur für 1 Runde den Zustand Blind verleihen.

Kletterränke

Du kannst wie eine Ranke klettern.

Voraussetzungen: ST 13, Rankenlesnik.

Vorteil: Du erhältst eine Bewegungsrate für Klettern von 3 m. Solltest du bereits über eine natürliche Bewegungsrate für Klettern verfügen, so steigt sie um 3 m. Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, deine Bewegungsrate für Klettern kann aber niemals deine Bewegungsrate am Boden übertreffen.

Photosynthetische Heilung

Du kannst dich mittels Sonnenlicht selbst heilen.

Voraussetzungen: KO 15, Fähigkeit Gestalt wechseln, Unterart Lesnik.

Vorteil: Du kannst die Kraft der Sonne nutzen, um deine Wunden zu heilen. Wenn du Gestalt wechseln nutzt, um eine Pflanzengestalt anzunehmen, kannst du diese Fähigkeit ein Mal am Tag als Freie Aktion aktivieren, um Schnelle Heilung 1 zu erhalten. Diese währt für eine Anzahl von Runden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel, solange du dich in einem Bereich mit hellem, natürlichem Sonnenlicht aufhältst.

Solltest du in Pflanzengestalt in hellem, natürlichem Sonnenlicht ruhen, heilst du bei dir die doppelte Menge an Trefferpunkt- und Attributsschaden.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE DER RANKENLESNIKS

Rankenlesniks bevorzugen die folgenden magischen Gegenstände:

RIESENLÖWENZAHN		Preis 10.000 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 3	Gewicht 5 Pfd.
Aura Schwache Verwandlungsmagie		
Dieser Strauch mit breiten Ästen verzweigt sich zu Dutzenden übergroßen Löwenzahnblüten. Eine maximal Kleine Kreatur von weniger als 50 Pfund Gewicht kann eine Blüte als Bewegungsaktion nutzen, um einen Sturz auf 3 m pro Runde abzubremsen und damit mit dem Wind getragen zu werden. Leichte Winde tragen ihn 3 m weit, mäßige Winde 6 m, starke Winde 15 m und heftige Winde 30 m. Sollte eine Blüte einem Windsturm oder heftigerem Wind ausgesetzt werden, werden alle Saatkörper sofort weggeweht und sie bietet keine Vorteile. Diese enden ansonsten nach 4 Minuten, sofern der Träger nicht vorher den Boden berührt. Die Pflanze bringt während ihrer 13wöchigen Wachstumsphase im Frühling einen Riesenlöwenzahn am Tag hervor und trägt zugleich maximal 20 Löwenzahnblüten. Im Gegensatz zu vielen magischen Pflanzen behalten die Löwenzahnblüten ihre Kraft bis zur Nutzung.		
Herstellungsvoraussetzungen		Kosten 5.000 GM
Magische Pflanzen züchten*, <i>Gleiten</i> ^{EXP}		

SCHRUMPFBEEREN		Preis 300 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 5	Gewicht —
Aura Schwache Verwandlungsmagie		
Diese Beeren verwandeln Tiere, die sie fressen, in kleinere und weniger gefährliche Versionen (wie <i>Welpengestalt</i> ; ZÄH, SG 14, keine Wirkung; andere Kreaturen müssen keinen Willenswurf ablegen, wenn sie das verwandelte Tier angreifen wollen, und der Effekt währt 24 Stunden). Diese Beeren können unter Fleisch oder andere typische Nahrung eines Tieres gemischt werden.		
Herstellungsvoraussetzungen		Kosten 150 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, <i>Welpengestalt</i> ^{ABR II}		

SONNENLICHT IN FLASCHEN		Preis 200 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 1	Gewicht —
Aura Schwache Hervorrufungsmagie		
Diese undurchsichtige Kugel enthält die destillierte Essenz des Sonnenlichts. Auf Befehl hin entlässt sie ein Mal am Tag eine kleine Phiole voll Sonnenlicht, welche ihr Feld für 1 Stunde lang hell erleuchtet und während dieser Zeit genug Energie generiert, um eine Pflanzenkreatur für 1 Tag zu ernähren. Das Licht gilt im fraglichen Feld als natürliches Sonnenlicht. Sollte die Phiole ein Feld mit einer untoten Kreatur betreffen, welche empfindlich auf Sonnenlicht reagiert, kann die Kreatur einen Willenswurf gegen SG 11 ablegen; gelingt ihr dieser Rettungswurf, erlischt die Phiole augenblicklich. Die Kreatur kann jede Runde einen neuen Willenswurf ablegen, solange sie sich das Feld mit der Phiole teilt. Das Licht ist aber nicht stark genug, um der Kreatur Schaden zuzufügen. Wird die Phiole zerbrochen, so erlischt das Licht. Eine Phiole besitzt Härte 2 und 5 TP. Nachdem die Kugel 50 Phiolen erschafft hat, verliert sie ihre magischen Eigenschaften.		
Herstellungsvoraussetzungen		Kosten 100 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, <i>Tageslicht</i>		

ZAUBER DER RANKENLESNIKS

Rankenlesniks haben Zugang zu den folgenden Zaubern.

LESNIKSCHWARM

Schule Beschwörungsmagie (Herbeizauberung); **Grad** BAR 3, DRU 3, HXM/MAG 3, PKM 3
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, M/GF (ein Bündel Samen)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Lesnikschwarm mit 3 m Seitenlänge
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
 Du rufst nahe Naturgeister an und verleiht ihnen temporäre Pflanzenleiber. Diese Kreaturen ähneln Lesniks, sind aber Sehr klein und weitaus einfältiger. Der Schwarm nutzt die Spielwerte eines Rattenschwarms, überträgt aber keine Krankheiten und verfügt nicht über Geruchssinn. Der Lesnikschwarm besitzt Dunkelsicht 18 m und ist gegen Betäubung, Elektrizität, Geistesbeeinflussung, Gestaltwechsel, Gift, Lähmung, Schall und Schlaf immun.

Du kannst eine Standard-Aktion aufwenden, um den Lesniks über den Zauber deine Wünsche zu übermitteln und den Schwarm entsprechend seiner Bewegungsrate fortzubewegen; solltest du imstande dazu sein, mit Kreaturen zu sprechen, die nur Druidisch und Sylvanisch beherrschen, kannst du alternativ eine Bewegungsaktion hierzu aufwenden. Die Lesniks sind aufgrund ihrer plötzlichen Körperlichkeit verwirrt und nehmen an, dass Kreaturen, in deren Nähe du sie dirigierst, eine Bedrohung darstellen. Sie greifen alle Kreaturen innerhalb ihrer Angriffsfläche an, dich und Pflanzenkreaturen ausgenommen.

ZUPACKENDE RANKE

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** ALC 2, DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 2, OKK 2, SHA 2, WDL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
 Dir sprießt eine lange, dünne Ranke aus dem Leib – meistens aus der Mitte deiner Brust oder der Fläche einer ausgestreckten Hand. Du kannst das Ende der Ranke als Standard-Aktion auf ein maximal 6 m entferntes Feld dirigieren und eine der folgenden Handlungen ausführen: einen Berührungszauber übermitteln, den du nach dem Wachsener Ranke gewirkt hast, einen maximal 20 Pfund schweren Gegenstand aufheben, den niemand am Leib oder in Händen trägt, einer anderen Kreatur einen von dir gehaltenen Gegenstand übergeben, eine Falle ausschalten oder ein Schloss mittels Mechanismus ausschalten und einem Malus von -2 knacken. Alternativ gehen auch andere Aufgaben, so sie der SL als machbar betrachtet. Die Ranke bedroht keine Felder, führt keine Gelegenheitsangriffe aus und kann keine Waffen führen.

FORMWANDLER

Egal ob der Formwandler als Falke auf dem Wind reitet oder sich in einem stinkenden Moor verbirgt und auf den Moment zum Zuschlagen lauert, er ist ein wahrer Meister der Wildnis. Zugleich entschlossener Verteidiger der Druidenzirkel und gnadenloses Raubtier, kann er die Gestalten der Natur annehmen und sie sogar mit verheerendem Effekt und ungezügelter Wildheit vermengen. Dank der druidischen Gabe der Tiergestalt werden sie zu lebenden Aspekten der Wildnis. Zu Beginn können sie nur mindere Aspekte annehmen, doch mit genug Zeit und Übung eröffnet sich ihnen die Verwandlung in immer mächtigere Gestalten.

Die Klasse des Formwandlers ermöglicht Spielern, einen gestaltwandelnden Charakter zu übernehmen, welcher kämpferischer ausgelegt ist als ein zauberkundiger Druiden. Mit jeder Stufe wachsen die Kräfte des Formwandlers auf neue und überraschende Weise, so dass ein Charakter entsteht, der sich bestens für Kampf, Erkundung und Heimlichkeit eignet.

Formwandler sind Beschützer der Druidenzirkel und Rächer der Natur, ihre Magie unterscheidet sich aber von jener der Druiden. Sie wirken keine Naturmagie und gehen keine Bündnisse mit Tieren ein, sondern fokussieren ihre übernatürlichen Kräfte nach innen, um die eigene Gestalt zu kontrollieren. Ihre Gabe des Gestaltwandels ist so vielseitig wie die Wunder der Natur selbst, ist aber stets wenigstens zum Teil in der Natur verwurzelt. Es gibt viele Möglichkeiten, wie jemand zu einem Formwandler werden kann; die meisten werden von Druidenzirkeln ausgebildet und erlangen ihre Kräfte im Rahmen von Initiationsritualen. Einige entwickeln diese Gaben aber auch von selbst, ganz so, als wären sie ihnen im Blut vererbt.

Für jene Charaktere mit einer Neigung zur Sache des Guten und der Ordnung ist der Pfad des Formwandlers ein Weg der Meditation und des Verstehens. Sie werden eins mit der Natur, indem sie diese körperlich wie geistig nachahmen und ein immer tiefer gehendes Verständnis für das Auf und Ab der Natur erlangen. Jene mit einer Neigung zu den chaotischen und bösen Lehren der Druidenphilosophie finden solche Erleuchtung eher mittels Gewalt. Ihre Verwandlungen erfolgen schneller und auf brutale, schmerzhaft Weise, so dass sie die dunklen Lehren der Natur im Rahmen ihrer katastrophalsten Gestalten erfahren. Wahrhaft Neutrale Formwandler schließlich sind hinsichtlich ihrer metamorphen Geheimnisse am vielseitigsten.

Rolle: Der Formwandler ist derart auf die Natur und die wilden Tiere der Welt eingestimmt, dass er die Mächte anrufen kann, um sich selbst auf mystische Weise zu stärken. Er kann seine Gestalt verändern und an die Situation anpassen, um Schwierigkeiten zu überwinden und jene zu unterstützen, mit denen er sich anfreundet oder denen er dient.

Gesinnung: Jede Neutrale.

Trefferwürfel: W10.

Startvermögen: 3W6 x 10 GM (Durchschnitt 105 GM).

KLASSENFERTIGKEITEN

Der Formwandler besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Akrobatik (GE), Beruf (WE), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE) und Wissen (Natur; IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 4.

KLASSENMERKMALE

Der Formwandler verfügt über die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Formwandler ist im Umgang mit den folgenden Waffen geübt: Dolch, Kampfstab, Knüttel, Krummsäbel, Kurzspeer, Schleuder, Sense, Sichel, Speer und Wurfpeil. Er ist ferner im Umgang mit Natürlichen Angriffen geübt (Biss, Klaue usw.), die er über sein Klassenmerkmal Formwandlerklauen und jene Gestalten erlangt, die er mit Tiergestalt annimmt.

Formwandler sind im Umgang mit Leichten und Mittelschweren Rüstungen geübt, dürfen aber keine Metallrüstungen tragen. Ein Formwandler kann hölzerne Rüstungen tragen, die mittels *Eisenholz* so verwandelt wurden, dass sie wie Stahlrüstungen funktionieren. Formwandler sind im Umgang mit Schilden (außer Turmschilden) geübt, dürfen aber nur solche verwenden, die aus Holz gefertigt wurden.

Ein Formwandler, der eine ihm verbotene Rüstung oder einen ihm verbotenen Schild trägt, kann seine Fähigkeiten Formwandleraspekt, Formwandlerklauen, Tiergestalt und andere Übernatürliche oder Zauberähnliche Klassenfähigkeiten in dieser Zeit und für weitere 24 Stunden darüber hinaus nicht benutzen.

Bonussprachen: Zu den Bonussprachen, welche ein Formwandler wählen kann, gehören mit Sylvanisch die Sprache der Waldkreaturen, sowie mit Aklo die Sprache verschiedener dunkler Feenwesen oder außerweltlicher Bewohner von Winkeln der Wildnis, welche von der Menschheit nur selten erkundet werden.

Diese Auswahl kommt zu den Bonussprachen hinzu, welche dem Charakter aufgrund seiner Volkszugehörigkeit offenstehen.

Ein Formwandler erlernt ferner mit der 1. Stufe Druidisch, die Geheimsprache der Druiden und Formwandler. Diese zusätzliche Sprache belegt keinen seiner Sprachenplätze. Formwandlern ist es verboten, diese Sprache Nichtdruiden oder Nichtformwandlern beizubringen.

Formwandleraspekt (ÜF): Beginnend mit der 1. Stufe erlangt ein Formwandler seinen ersten Tierspekt – eine Kategorie von Tieren, auf die er sich mit Körper und Geist auf übernatürliche Weise einstimmt. Er kann den Minderen Aspekt seines Tierspekts (siehe Tierspekte auf Seite 28) am Tag für eine Anzahl von Minuten entsprechend der Höhe seiner Formwandlerstufe + 3 annehmen. Die Wirkungsdauer muss nicht am Stück genutzt werden, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute verbraucht. Das Annehmen des Minderen Aspektes ist eine Schnelle Aktion, das Beenden hingegen eine Freie Aktion, die der Formwandler nur während seines Zuges nutzen kann. Bis ein Formwandler die 9. Stufe erreicht und das Klassenmerkmal Chimärenaspekt erlangt, kann er stets nur einen Minderen Aspekt annehmen. Nimmt der Formwandler einen neuen Tierspekt (oder im Fall von Chimärenaspekt oder Mächtiger Chimärenaspekt mehrere Aspekte) an, enden alle aktuell manifestierten Minderen Tierspekte. Die Minderen Aspekte sind keine Gestaltwechseleffekte; der Formwandler verliert die Vorteile eines Minderen Aspektes nicht, während er unter einem Gestaltwechseleffekt steht.

Während der Formwandler weitere Stufen erlangt, erhält er weitere Tierspekte – mit Erreichen der 5. Stufe gewinnt er Zugang zu einem zweiten Tierspekt, mit der 10. Stufe zu einem dritten und mit der 15. Stufe zu einem vierten. Die Aspekte werden ab Seite 28 näher beschrieben.

Formwandlerklauen (ÜF): Ein Formwandler in seiner natürlichen Gestalt kann beliebig oft als Schnelle Aktion seine Klauen ausfahren, um sie als Waffe zu verwenden. Diese magische Verwandlung wird ebenso von seinem Glauben an die Natur wie angeborenen Gaben angetrieben. Die Klauen an jeder Hand können als Natürlicher Primärangriff genutzt werden, sie verursachen 1W4 Punkte Hieb- und Stichschaden (bzw. 1W3 im Falle eines Formwandlers der Größenkategorie Klein). Sollte

er einen seiner Klauenangriffe in Verbindung mit einer in der anderen Hand geführten Waffe einsetzen, fungiert die Klaue stattdessen als Natürlicher Sekundärangriff.

Wenn der Formwandler weitere Stufen erlangt, verbessert sich auch die Macht seiner Klauen: Ab der 3. Stufe ignorieren seine Klauen SR/Kaltes Eisen, SR/Magisch und SR/Silber. Mit Beginn der 7. Stufe steigt der Klauenschaden auf 1W6 (Klein 1W4), mit der 11. Stufe auf 1W8 (Klein 1W6) und mit Erreichen der 13. Stufe auf 1W10 (Klein 1W8). Ab der 17. Stufe steigt der Kritische Schadensmultiplikator auf x3 und beginnend mit der 19. Stufe ignorieren die Klauen SR/Adamant und SR/-.

Während ein Formwandler mittels Tiergestalt den Mächtigen Aspekt seines Tierspektes annimmt, erhalten seine Natürlichen Angriffe dieselben Vorteile wie seine Formwandlerklauen. Sollte die angenommene Gestalt über Klauenangriffe verfügen, kann er deren Spielwerte oder die seiner Formwandlerklauen verwenden, sollten diese besser sein. Falls die Gestalt über keine Klauenangriffe verfügt, kann der Formwandler bis zu zwei Natürliche Angriffe wählen, welche jeweils weniger Schaden als seine Formwandlerklauen verursachen – diese Natürlichen Angriffe verursachen nun denselben Schaden wie die Formwandlerklauen.

Tierempathie (AF): Ein Formwandler kann die Einstellung eines Tieres verbessern. Dies funktioniert wie ein Fertigkeitwurf für Diplomatie zum Verbessern der Einstellung einer Person (siehe auch *Grundregelwerk*, S. 91). Der Formwandler würfelt mit 1W20 und addiert seine Formwandlerstufe und seinen Charismamodifikator hinzu, um das Ergebnis des Wurfes für Tierempathie zu bestimmen. Das typische Haustier hat eine Anfangseinstellung von Gleichgültig, während Wildtiere meistens Unfreundlich sind. Um Tierempathie nutzen zu können, darf der Formwandler maximal 9 m vom Tier entfernt sein und beide müssen sich unter normalen Umständen befinden. Auf diese Weise ein Tier zu beeinflussen dauert in der Regel 1 Minute; wie bei Leuten kann dieser Zeitraum aber nach oben und unten variieren.

Der Formwandler kann diese Fähigkeit zudem nutzen, um eine Magische Bestie mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2 zu beeinflussen, erleidet aber einen Malus von -4 auf den Wurf.

Spuren lesen (AF): Mit Beginn der 2. Stufe addiert ein Formwandler seine halbe Stufe als Bonus auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst beim Verfolgen von Spuren.

Verteidigungsinstinkt (AF): Ebenfalls mit Erreichen der 2. Stufe addiert der Formwandler seinen (soweit vorhandenen) Weisheitsbonus auf seine RK und KMV, sofern er keine Rüstung und keinen Schild trägt, unbeladen und bei Bewusstsein ist. Sollte er nichtmetallene Rüstung oder einen nichtmetallinen Schild tragen, addiert nur seinen halben Weisheitsbonus auf die RK (Minimum 0). Ab der 4. Stufe erhält der Formwandler einen Bonus von +1 auf seine RK und KMV. Dieser Bonus steigt alle weiteren 4 Formwandlerstufen um 1 (maximal +5 mit der 20. Stufe). Diese Boni auf die RK gelten sogar gegen Berührungsangriffe und wenn der Formwandler sich auf dem Falschen Fuß befindet. Er verliert diese Boni, wenn er bewegungsunfähig oder hilflos ist. Diese Boni sind nicht kumulativ mit dem Klassenmerkmal RK-Bonus des Mönchs.

Unterholz durchqueren (AF): Ab der 3. Stufe kann sich ein Formwandler durch jede Art von Unterholz (z.B. Dornenhecken und -büschen, überwucherte Gebiete und ähnliches Gelände) mit seiner normalen Bewegungsrate fortbewegen, ohne dabei

Schaden zu erleiden oder anderweitig behindert zu werden. Verzauberte oder magisch zur Behinderung der Fortbewegung manipulierte Varianten solcher Gelände wirken immer noch auf den Formwandler.

Tiergestalt (ÜF): Mit Erreichen der 4. Stufe erlangt ein Formwandler die Fähigkeit, sich in den Mächtigen Aspekt eines seiner Tierspektes und wieder zurück zu verwandeln. Dies funktioniert wie *Bestiengestalt II*, jedoch mit den folgenden Ausnahmen: Der Formwandler kann sich stets nur in den Mächtigen Aspekt eines seiner Tierspektes verwandeln. Der Effekt währt 1 Stunde pro Formwandlerstufe oder bis er sich zurückverwandelt, so dies eher geschieht. Der Einsatz von Tiergestalt, um einen Mächtigen Aspekt anzunehmen oder sich zurück zu verwandeln ist eine Standard-Aktion, welche keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Der Mächtige Aspekt mancher Tierspektes verleiht Fähigkeiten jenseits des normalen Effekts von *Bestiengestalt II*.



TABELLE I-1: FORMWANDLER

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+1	+2	+0	+2	Formwandleraspekt, Formwandlerklauen, Tierempathie
2.	+2	+3	+0	+3	Spuren lesen, Verteidigungsinstinkt
3.	+3	+3	+1	+3	Formwandlerklauenverbesserung, Unterholz durchqueren
4.	+4	+4	+1	+4	Tiergestalt, Verteidigungsinstinkt (+1)
5.	+5	+4	+1	+4	Spurloser Schritt, Zweiter Tieraspekt
6.	+6/+1	+5	+2	+5	Formwandlerzorn
7.	+7/+2	+5	+2	+5	Formwandlerklauenverbesserung
8.	+8/+3	+6	+2	+6	Verteidigungsinstinkt (+2)
9.	+9/+4	+6	+3	+6	Chimärenaspekt
10.	+10/+5	+7	+3	+7	Dritter Tieraspekt
11.	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Formwandlerklauenverbesserung
12.	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Tiergestalt (5/Tag), Verteidigungsinstinkt (+3)
13.	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Formwandlerklauenverbesserung
14.	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Mächtiger Chimärenaspekt
15.	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Vierter Tieraspekt
16.	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Verteidigungsinstinkt (+4)
17.	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Formwandlerklauenverbesserung
18.	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	Tausend Gesichter, Zeitloser Körper
19.	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Formwandlerklauenverbesserung
20.	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	Abschließender Aspekt, Verteidigungsinstinkt (+5)

Jeder Mächtige Aspekt enthält Details, welche Fähigkeiten der Formwandler zu welcher Stufe erhält; diese Fähigkeiten erlangt er anstelle der unter *Bestiengestalt II* aufgeführten Fähigkeiten, er erhält aber noch immer jene aufgeführten Fähigkeiten, die größenabhängig sind.

Ein Formwandler verliert in Tiergestalt die Fähigkeit zu sprechen, da er nur jene Geräusche nutzen kann, die einem normalen, untrainierten Tier dieser Gestalt auch möglich wären; er kann aber mit anderen Tieren derselben generellen Gestalt kommunizieren. Er kann auch auf nichtverbale Weise mit seinen Verbündeten kommunizieren.

Ein Formwandler kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl von Stunden in Höhe seiner Formwandlerstufe + seines Weisheitsmodifikators einsetzen. Diese Zeit muss nicht am Stück genutzt werden, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Stunde abgerechnet. Bei Fähigkeiten, welche auf tägliche Nutzungen von Tiergestalt abstellen, zählt jede Stunde Nutzung von Tiergestalt als eine tägliche Anwendung.

Ein Formwandler kann Talente und andere Fähigkeiten wählen, welche Tiergestalt voraussetzen; seine effektive Druidenstufe hierfür entspricht seiner Formwandlerstufe.

Spurloser Schritt (AF): Mit Beginn der 5. Stufe hinterlässt ein Formwandler nur dann eine Spur, wenn er dies wünscht; ansonsten kann er nicht mittels Spuren lesen verfolgt werden.

Formwandlerzorn (AF): Mit der 6. Stufe erhält ein Formwandler die Fähigkeit, mit derselben Natürlichen Waffe mehrere wilde Angriffe auszuführen. Statt mit allen Natürlichen Angriffen anzugreifen, kann der Formwandler sich auf eine Natürliche Waffe beschränken und mit ihr einen Vollen Angriff ausführen; dies verleiht ihm einen zweiten Angriff mit einem Modifikator von -5, als würde er eine hergestellte Waffe verwenden. In diesem Fall zählen alle seine anderen Natürlichen Angriffe als Sekundärangriffe und profitieren nicht von seinem Klassenmerkmal Formwandlerklauen. Mit der 11. Stufe erhält er einen dritten Angriff mit einem Modifikator von -10 und mit der 16. Stufe einen vierten Angriff mit einem Modifikator von -15.

Chimärenaspekt (ÜF): Mit der 9. Stufe kann ein Formwandler bei Anwendung seiner Fähigkeit Formwandleraspekt zwei Tieraspekte wählen und beide Minderen Aspekte annehmen.

Mächtiger Chimärenaspekt (ÜF): Mit Erreichen der 14. Stufe kann ein Formwandler bei Anwendung seiner Fähigkeit Formwandleraspekt bis zu drei Tieraspekte wählen und alle drei Minderen Aspekte annehmen.

Tausend Gesichter (ÜF): Mit der 18. Stufe erhält der Formwandler das Druidenklassenmerkmal Tausend Gesichter.

Zeitloser Körper (AF): Mit der 18. Stufe erhält der Formwandler das Druidenklassenmerkmal Zeitloser Körper.

Abschließender Aspekt (ÜF): Mit der 20. Stufe erhält ein Formwandler Zugang zu einem fünften Tieraspekt; wenn er Formwandleraspekt nutzt, kann er die Minderen Aspekte all seiner Tieraspekte annehmen. Er kann seine Minderen und Mächtigen Aspekte beliebig oft annehmen.

ASPEKTE

Ein Formwandler zieht seine Stärke primär aus seiner Verbindung zu einer bestimmten Tierart. Entsprechend kann er im Rahmen seiner Klassenfähigkeiten Formwandleraspekt und Tiergestalt nur Gestalten seiner ausgewählten Tieraspekte annehmen. Bis ein Formwandler die 5. Stufe erreicht, verfügt er nur über einen Tieraspekt, doch je mehr Stufen erlangt, umso mehr Kontrolle erlangt er über seine Verwandlung, kann mehrere Tieraspekte annehmen und diese schließlich sogar miteinander verschmelzen.

Alle Formwandleraspekte verfügen über einen Minderen Aspekt und einen Mächtigen Aspekt. Der Mindere Aspekt verleiht einem Formwandler einige körperliche Merkmale des Tieres, während der Mächtige Aspekt jene Form ist, die er annimmt, wenn er sich mittels Tiergestalt gänzlich in ein Tier verwandelt. Durch eine Veränderung seiner Größenkategorie erlangte Vorteile sind hier nicht aufgeführt (siehe dazu *Bestiengestalt II*).

Die folgenden Optionen repräsentieren nur die am häufigsten vorkommenden Tieraspekte, die von Formwandlern verwendet werden. Sicherlich gibt es noch andere, auf anderen Tieren basierende Aspekte, welche ähnliche oder auch gänzlich andere Fähigkeiten basierend auf Thema und Wesen des jeweiligen Tieres verleihen könnten. Du kannst die folgenden Tieraspekte als Richtlinien bei der Entwicklung eigener Aspekte verwenden – besprich dich aber mit deinem SL.

Affe

Der Affe ist ein kletternder Gauner, welcher sich auf Beweglichkeit und die Geschicklichkeit seiner Hände spezialisiert.

Minderer Aspekt: Du erlangst einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Klettern. Dieser Bonus steigt mit Beginn der 8. Stufe auf +6 und ab der 15. Stufe auf +8.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt eine Großen Affen an (wie ein Schreckensaffe; *Monsterhandbuch*, S. 182). In dieser Gestalt erlangst du eine Bewegungsrate für Klettern von 9 m, Dämmsicht und Geruchssinn 9 m, sowie zwei Klauenangriffe (1W6 Schaden) und einen Bissangriff (1W6 Schaden). Du kannst mit deinen Händen Waffen führen, Gegenstände halten und normal Objekte manipulieren. Ab der 8. Stufe steigt deine Bewegungsrate für Klettern auf 15 m, zudem kannst du deinen Schwanz wie eine dritte Hand nutzen, um Gegenstände zu halten und zu manipulieren, mit ihm aber weder eine Waffe noch einen Schild führen. Mit Erreichen der 15. Stufe erlangst du einen Zerreißenangriff, wenn du mit zweien deiner normalen Formwandlerklauen dasselbe Ziel in der selben Runde triffst; dieser Angriff verursacht den Schaden deiner Formwandlerklauen plus das Anderthalbfache deines Stärkebonus.

Bär

Der Aspekt des Bären erweckt eine Vernichtungswalze von unermüdlicher Ausdauer und zorniger Macht. Wer diesen Tieraspekt wählt, ist dafür bekannt, schwere Wunden zu überleben und selbst strafende Schläge auszuteilen.

Minderer Aspekt: Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +2 auf deinen Konstitutionswert. Mit Erreichen der 8. Stufe steigt dieser Bonus auf +4 und mit der 15. Stufe auf +6.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt eines Schreckensbären (*Monsterhandbuch*, S. 24) an. In dieser Gestalt erlangst du Dämmsicht und Geruchssinn 9 m, sowie zwei Klauenangriffe (1W6 Schaden, Ergreifen), einen Bissangriff (1W8 Schaden) und Bewegungsrate am Boden 12 m. Ab der 8. Stufe erhältst du Verbesserter Natürlicher Angriff^{MHB} mit deinen Klauen und ab der 15. Stufe steigt der Kritische Schadensmultiplikator deines Klauenangriffs um 1 (x2 wird zu x3; maximal x4). Zudem erlangst du das Talent Wuchtiger Schlag^{MHB}.

Deinonychus

Der Deinonychus stürmt aus dem Hinterhalt, um mit seinen Krallen furchtbare Wunden zu schlagen. Dieser Tieraspekt erhöht die Chancen des Formwandlers, Gegner zu überraschen und im Kampf zuerst zuzuschlagen.

Minderer Aspekt: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Initiativwürfe.

Dieser Bonus steigt mit Erreichen der 8. Stufe auf +4 und mit der 15. Stufe auf +6.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt eines Deinonychus (*Monsterhandbuch*, S. 56) an. In dieser Gestalt erhältst du eine Bewegungsrate am Boden von 18 m, Dämmsicht, Geruchssinn 9 m, einen Bissangriff (1W6 Schaden) und zwei Krallenangriffe (1W8 Schaden; deine Krallenangriffe können alternativ deinen Formwandlerklauenschaden verursachen), sowie Anspringen. Beginnend mit der 8. Stufe erhältst du zwei Vorderklauenangriffe (1W4 Schaden; diese Angriffe können nicht deinen Formwandlerklauenschaden verursachen) und einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik. Ab der 15. Stufe erhältst du einen Ausweichbonus von +1 auf deine RK und das Bonustalent Tänzelder Angriff.

Eidechse

Der Aspekt der Eidechse verleiht schnelle, elegante Bewegungen, schießt du doch mit überraschender Beweglichkeit und Balance umher.

Minderer Aspekt: Du erhältst einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik. Dieser Bonus steigt mit Erreichen der 8. Stufe auf +6 und mit der 15. Stufe auf +8.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt einer agilen und hellfarbigen Rieseneidechse an (wie Riesenkragechse, *Monsterhandbuch*, S. 91, mit den hier genannten Änderungen). In dieser Gestalt erhältst du eine Grundbewegungsrate von 12 m, Dämmsicht, Geruchssinn 9 m, einen primären Bissangriff (1W8 Schaden) mit der Fähigkeit Ergreifen und einen sekundären Schwanzangriff (1W6 Schaden) mit der Fähigkeit Zu-Fall-bringen. Ab der 8. Stufe steigt deine Bewegungsrate am Boden auf 18 m und du erlangst eine Bewegungsrate für Klettern von 9 m. Mit Erreichen der 15. Stufe erlangst du Verbesserter Natürlicher Angriff mit deinen Biss- und Schwanzangriffen, die Reichweite deines Schwanzangriffes steigt zudem auf 3 m.

Eule

Der Aspekt der Eule ist ein Element der Stille. Dieser Raubvogel gleitet ungehört durch die Nacht und ist ein Meister der heimlichen Angriffe.

Minderer Aspekt: Du erhältst einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +6 und mit Beginn der 15. Stufe auf +8.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt einer Mittelgroßen Eule (siehe Seite 179) an. In dieser Gestalt erhältst du eine Bewegungsrate für Fliegen 18 m (Durchschnittlich), zwei Krallenangriffe (1W6 Schaden), Dunkelsicht 18 m und einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit. Mit Erreichen der 8. Stufe erlangst du das Bonustalent Angriff im Vorbeifliegen^{MHB} und die Reichweite deiner Dunkelsicht steigt auf 36 m. Ab der 15. Stufe kannst du die Gestalt einer Großen Eule annehmen und die Vorteile des Talents Schnappen^{MHB} nutzen, sofern die zu ergreifende Kreatur wenigstens eine Größenkategorie kleiner ist als du; bei einer mit dieser Fähigkeit ergriffenen Kreatur verursachst du unabhängig von der Größenkategorie automatisch so Schaden, wie unter Schnappen^{MHB} beschrieben.

Falke

Der Falke sieht alles und hat das erforderliche Tempo, um selbst die flinkste Beute zur Strecke zu bringen. Wer diesen Aspekt wählt, erlangt verbesserte Wahrnehmungs- und Aufklärungsfähigkeiten – kaum etwas entgeht diesem Formwandler.

Minderer Aspekt: Du erhältst einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Dieser Bonus steigt mit Erreichen der 8. Stufe auf +6 und ab der 15. Stufe auf +8.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt eines Kleinen Falken (siehe S. 179) an. In dieser Gestalt erlangst du einen Bissangriff (1W4 Schaden), zwei Krallenangriffe (1W3 Schaden), eine Bewegungsrate von 18 m für Fliegen (Gut), Dämmsicht und einen Volksbonus von +4 auf sichtbasierende Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Mit Beginn der 8. Stufe erlangst du Dunkelsicht 36 m und dein Volksbonus auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung steigt auf +6. Ab der 15. Stufe erlangst du Blindespür 18 m und deine Bewegungsrate für Fliegen steigt auf 27 m (Perfekt).

Fledermaus

Der Aspekt der Fledermaus verleiht Meisterschaft über Dunkelheit und die Nacht. Wer diesen Aspekt besitzt, ist im Kampf zwar nicht so mächtig wie manche andere, wird aber zu einem fähigen Spion und Plänkler.

Minderer Aspekt: Du erlangst Dunkelsicht 18 m. Solltest du bereits über Dunkelsicht mit dieser oder höherer Reichweite besitzen, so steigt die Reichweite deiner Dunkelsicht um 9 m. Mit Beginn der 8. Stufe erhältst du Dunkelsicht 27 m, bzw. steigt die Reichweite deiner Dunkelsicht um 9 m. Ab der 15. Stufe erlangst du den Vorteil der 8. Stufe und zudem Blindespür 4,50 m;

solltest du bereits über Blindgespür mit wenigstens dieser Reichweite verfügen, so steigt die Reichweite deines Blindgespürs stattdessen um 3 m.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt einer Schreckensfledermaus (*Monsterhandbuch*, S. 116) an. In dieser Gestalt erhältst du eine Bewegungsrate für Fliegen von 12 m (Unbeholfen) und Blindgespür 3 m, sowie einen Bissangriff (1W8 Schaden). Mit Beginn der 8. Stufe steigt die Bewegungsrate für Fliegen auf 18 m (Gut) und die Reichweite deines Blindgespürs auf 6 m, zudem erhältst du das Bonustalent Angriff im Vorbeifliegen^{MHB}. Ab der 15. Stufe steigt die Bewegungsrate für Fliegen auf 24 m (Gut) und du erlangst das Talent Schweben^{MHB}.

Frosch

Der Aspekt des Froschs verleiht Sprungkraft und Beweglichkeit im Wasser, sowie überraschende taktische Optionen im Kampf.

Minderer Aspekt: Du erhältst einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik beim Springen und auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen. Diese Boni steigen mit Beginn der 8. Stufe auf +6 und mit der 15. Stufe auf +8.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt eines Großen Frosches (wie der Riesenfrosch, *Monsterhandbuch*, S. 118, aber mit einer Angriffsfläche von 3 m) an. Du erlangst eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m, Dämmerlicht, Geruchssinn 9 m, einen Bissangriff (1W6 Schaden; Ergreifen) und die Fähigkeit alle Sprünge so zu behandeln, als hättest du Anlauf genommen. Mit Beginn der 8. Stufe erhältst du einen Zungenangriff (siehe unten) und mit der 15. Stufe steigt deine Bewegungsrate für Schwimmen auf 18 m. Ferner steigt die Reichweite deines Zungenangriffs auf 9 m und verursacht dieser Schaden wie deine Formwandlerklauen.

Zunge (AF): Deine Zunge ist ein Natürlicher Primärangriff mit 4,50 m Reichweite. Sie verursacht bei einem Treffer keinen Schaden, kann aber das Ziel ergreifen. Wenn du deine Zunge zum Ergreifen nutzt, unterliegst du dabei selbst nicht den Zustand Ringend.

Hirsch

Der Hirsch kann nahezu jedem Gegner entkommen oder ihm standhalten. Dieser Aspekt verleiht majestätische Anmut und hohe Geschwindigkeit.

Minderer Aspekt: Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +1,50 m auf deine Bewegungsrate am Boden. Mit Beginn der 8. Stufe steigt dieser Bonus auf +3 m und mit der 15. Stufe auf +6 m.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt eines Großen Hirsches (*Monsterhandbuch IV*, S. 122, Angriffsfläche 3 m) an. In dieser Gestalt erlangst du eine Bewegungsrate am Boden von 15 m, Dämmerlicht und Geruchssinn 9 m, sowie einen Durchbohrenangriff (1W6 Schaden) und zwei Hufangriffe (1W4 Schaden). Mit Erreichen der 8. Stufe erlangst du einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik beim Springen. Ab der 15. Stufe erlangst du die Talente Verbesserter Natürlicher Angriff und Wuchtiger Schlag für Durchbohrenangriffe und kannst Wuchtiger Schlag gegen eine Kreatur von maximal deiner Größenkategorie nutzen.

Maus

Der Aspekt der Maus verleiht die Gabe, schwer zugängliche Orte erreichen und zugleich vielen Angriffen und Effekten ausweichen zu können.

Minderer Aspekt: Du erlangst das Klassenmerkmal Entinnen des Schurken. Mit Erreichen der 12. Stufe verbessert sich dies zu Verbessertes Entinnen.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt einer Sehr kleinen Maus an (wie eine Schreckensratte, *Monsterhandbuch*, S. 215, aber mit einer Angriffsfläche 0,75 m und Reichweite 0 m). In dieser Gestalt erlangst du eine Bewegungsrate von 6 m, Dämmerlicht und Geruchssinn 9 m, sowie einen Bissangriff (1W4 Schaden); ferner kannst du deinen Geschlichkeitsmodifikator anstelle deines Stärkemodifikators bei Fertigkeitwürfen für Klettern und Schwimmen nutzen. Mit der 8. Stufe steigen deine Bewegungsraten für Klettern und Schwimmen auf 12 m. Mit Beginn der 15. Stufe provozierst du keine Gelegenheitsangriffe mehr, wenn du dich durch oder aus von einer Kreatur bedrohten Feldern bewegst oder ihre Angriffsfläche betrifft, wohl aber wenn du ihre Angriffsfläche verlässt.



Schlange

Die Schlange ist ein listiger und äußerst gefährlicher Gegner, welcher unerwartet mit tödlichem Effekt zuschlägt und dabei Gegenangriffen ausweicht.

Minderer Aspekt: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe im Rahmen von Gelegenheitsangriffen und einen Ausweichbonus von +2 auf deine RK gegen Gelegenheitsangriffe.

Diese Boni steigen mit Beginn der 8. Stufe auf +4 und mit der 15. Stufe auf +6.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt einer Kaiserkobra (*Monsterhandbuch II*, S. 224) an. In dieser Gestalt erlangst du eine Bewegungsrate für Klettern von 9 m, eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m, Dämmerlicht, Geruchssinn 9 m und das Talent Kampreflexe, sowie einen Bissangriff (2W6 Schaden). Solltest du bereits über Kampreflexe verfügen oder dein Geschlichkeitswert nicht hoch genug sein, um durch Kampreflexe weitere Gelegenheitsangriffe zu erlangen, kannst du stattdessen einen weiteren Gelegenheitsangriff pro Runde ausführen. Mit Beginn der 8. Stufe erhältst du einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik und Heimlichkeit. Ab der 15. Stufe übertragen deine Gelegenheitsangriffe mit deinem Bissangriff das folgende Gift:

Gift (AF): Biss — Verwundung; RW ZÄH, SG = 10 + 1/2 Formwandlerstufe + dein Konstitutionsmodifikator; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W3 KO-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Stier

Der Stier ist ein zorniger Anstürmer und Meister darin, seine Gegner zu blutigen Klumpen zu zertrampeln.

Minderer Aspekt: Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +2 auf deinen Stärkewert. Dieser Bonus steigt mit der 8. Stufe auf +4 und mit der 15. Stufe auf +6.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt eines Großen Stiers (siehe Rinder auf S. 181) an. In dieser Gestalt erlangst du Dämmerlicht, Geruchssinn und einen Durchbohrenangriff (1W8 Schaden) mit Mächtiger Sturmangriff (+1W8 auf den Durchbohrenangriff), sowie Bewegungsrate am Boden 12 m. Mit Beginn der 8. Stufe erlangst du die Allgemeine Monsterfähigkeit Trampeln (Durchbohrenschaden plus Anderthalbfachem Stärkemodifikator. Ab der 15. Stufe steigt dein Durchbohrenschaden auf 2W8 und du erlangst das Talent Wuchtiger Schlag^{MHB}.

Tiger

Der Tiger ist ein machtvoller und eleganter Jäger der Wildnis, welcher lautlos seiner Beute nachpirscht und sie dann mit ruckloser Effizienz erlegt.

Minderer Aspekt: Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +2 auf deinen Geschicklichkeitswert. Dieser Bonus steigt mit Beginn der 8. Stufe auf +4 und mit der 15. Stufe auf +6.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt eines Schreckentigers (*Monsterhandbuch*, S. 261) an. In dieser Gestalt erhältst du eine Bewegungsrate am Boden von 12 m, Dämmsicht, Geruchssinn 9 m, Anspringen, einen Bissangriff (2W6 Schaden; Ergreifen) und zwei Klauenangriffe (2W4; Ergreifen). Mit Erreichen der 8. Stufe erhältst du einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit und ab der 15. Stufe erlangst du einen Krallenangriff mit deinen hinteren Klauenangriffen (zusätzlicher Schaden in Höhe deines Klauenschadens).

Vielfraß

Dieser Aspekt eröffnet die brutale Wildheit und zähe Wut des Vielfraßes. Die Kampfeslust des Vielfraßes stärkt seinen Lebenswillen, so dass er im Kampf länger durchzuhalten vermag als seine Gegner erwarten.

Minderer Aspekt: Du erlangst 1 zusätzlichen Trefferpunkt pro Trefferwürfel und behandelst deinen Konstitutionswert als um 4 Punkte höher, um zu bestimmen, wann du an negativen Trefferpunkten zu Tode kommst. Mit Erreichen der 8. Stufe erlangst du das Bonustalent Unverwundlich und ab der 15. Stufe behandelst du deinen Konstitutionswert als um 8 Punkte höher, um zu bestimmen, wann du an negativen Trefferpunkten zu Tode kommst.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt eines Schreckensvielfraßes (*Monsterhandbuch*, S. 270) an. In dieser Gestalt erhältst du eine Bewegungsrate für Klettern von 3 m, Dämmsicht und Geruchssinn 9 m, sowie einen Bissangriff (1W6 Schaden) und zwei Klauenangriffe (1W8 Schaden). Du erlangst zudem das Klassenmerkmal Kampfrausch des Barbaren, kannst aber nur in einer Runde in Kampfrausch verfallen, nachdem du Schaden erlitten hast. Du kannst für eine Anzahl von Runden am Tag im Kampfrausch verbringen, welche der Höhe deiner Formwandlerstufe entspricht. Ansonsten funktioniert dies wie der Kampfrausch des Barbaren und du kannst im Gegensatz zu einem Schreckensvielfraß diesen Kampfrausch freiwillig beenden. Mit Beginn der 8. Stufe kannst du zwei Kampfrauschkräfte wählen; hinsichtlich der Voraussetzungen behandelst du deine Formwandlerstufe als deine effektive Barbarenstufe. Ab der 15. Stufe erleidest du am Ende deines Kampfrausches nicht länger den Zustand Erschöpft.

Wolf

Der Aspekt des Wolfes verleiht die Sinne und Angriffe des mächtigen Wolfes, dessen Instinkt so geschärft sind, dass er seine Beute leicht verfolgen und zur Strecke bringen kann.

Minderer Aspekt: Du erlangst Geruchssinn 3 m, solltest du bereits über Geruchssinn verfügen, steigt die Reichweite um 3 m. Mit Beginn der 8. Stufe steigt die Reichweite auf 6 m und mit der 15. Stufe auf 9 m. Die Reichweite verdoppelt sich, sollte der Wind aus Richtung des Gegners wehen, sie halbiert sich aber, sollte der Wind in Richtung des Gegners wehen.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt eines Schreckenswolfes (*Monsterhandbuch*, S. 278) an. In dieser erlangst du eine Bewegungsrate am Boden von 15 m, Dämmsicht und Geruchssinn 9 m, sowie einen Bissangriff (1W8 Schaden; Zu-Fall-bringen). Mit Erreichen der 8. Stufe steigt die Reichweite deines Geruchssinns auf 12 m und du erlangst einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst beim Spurenlesen mittels Geruchssinn. Mit Erreichen der 15. Stufe erhältst du Verbesserter Natürlicher Angriff^{MHB}.

DRUIDISCH

Hinsichtlich Lehren und Erlernen der Sprache Druidisch werden Formwandler als Druiden behandelt – die Nuancen dieser Sprache sind wichtig bei der Unterweisung von Charakteren beider Klassen und der Kontrolle ihrer Fähigkeiten. Einige wenige Druidenzirkel verwehren Formwandlern den Zugang zu ihrem Orden und manche exzentrischen Formwandler könnten Druiden als Konkurrenz oder sogar Feinde betrachten. Dennoch wird davon ausgegangen, dass alle Formwandler das Druidische beherrschen.

EHEMALIGE FORMWANDLER

Ein Formwandler, welcher nicht länger die Natur verehrt, eine verbotene Gesinnung annimmt oder einem Nichtdruiden oder Nichtformwandler Druidisch beibringt, verliert all seine Übernatürlichen Fähigkeiten. Er kann keine weiteren Stufen als Formwandler erlangen, bis er *Buße* tut (siehe *Grundregelwerk*).

OPTIONEN ZUR BEVORZUGTEN KLASSE

Formwandler, welche den Grundvölkern angehören, können die folgenden Boni für Bevorzugte Klassen wählen, anstelle der üblichen Belohnungen für die Wahl einer Stufe in einer Bevorzugten Klasse.

Elfen: Addiere 30 cm auf die Bewegungsrate am Boden des Formwandlers. Dies hat erst dann regelmechanische Auswirkungen, wenn der Formwandler die Belohnung fünf Mal gewählt hat (bzw. ein Vielfaches von fünf), um seine Bewegungsrate um 1,50 m zu erhöhen. *Beispiel:* Ein elfischer Formwandler, welcher diese Option vier Mal gewählt hat, hat eine Bewegungsrate von 10,20 m, wird aber behandelt, als besäße er eine Bewegungsrate von 9 m. Wenn er mit der nächsten Stufe die Belohnung zum fünften Mal wählt, wird seine Bewegungsrate zu 10,50 m. Dieser Bonus kommt nur zur Anwendung, wenn der Formwandler keine Rüstung trägt.

Gnome: Erlange Energieresistenz 1 gegen Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Diese Belohnung ist bis zu einer maximalen Energieresistenz von 10 mit sich selbst kumulativ. Sowie der Gnom Energieresistenz 10 erlangt hat, kann er eine neue Energieart wählen, gegen die er Resistenz aufbaut.

Halb-Elfen: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um sich in der Wildnis zu orientieren, dort zu überleben, sich nicht zu verirren und natürlichen Gefahren aus dem Weg zu gehen.

Halb-Orks: Addiere einen Bonus von +1/3 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer mit deinen Formwandlerklauen (Maximalbonus +5). Dieser Bonus ist nicht mit Kritischer-Treffer-Fokus kumulativ.

Halblinge: Erhöhe den RK-Bonus aus Verteidigungsinstinkt gegen Kreaturen der Größenkategorie Groß oder größer um 1/4.

Menschen: Addiere 1/3 auf die Anzahl an Minuten, welche der Formwandler seinen Minderen Aspekt am Tag annehmen kann.

Zwerge: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Würfe für Tierempathie zum Beeinflussen von Tieren und Magischen Bestien, denen man normalerweise in unterirdischer Umgebung begegnet.



2

ARCHETYPEN UND KLASSENOPTIONEN



Der Berg erbebte erneut unter ihren Füßen und grollte, als würde eine große Bestie erwachen. Die Luft war von einem fernen Brüllen erfüllt.

„Lawine!“ Hakon deutete hangaufwärts auf eine plötzliche Kaskade aus Eis und lief dann horizontal über den Hang. „Lauf zur Seite – vielleicht können wir die Bäume erreichen! Und streck‘ die Arme nach oben!“

Amiris Füße schleuderten dicke Klumpen aus nassem Schnee in die Luft. Während sie rannte, blickte sie zum Himmel und lauschte. „Etwas stimmt nicht ... es klingt wie ...“

Ein Schatten flog über sie hinweg und das Schlagen gewaltiger Schwingen knallte in der Luft.

„Haken“, keuchte Amiri, „ich glaube, die Lawine könnte unser geringstes Problem sein!“

Über ihnen brüllte der Drache und ging dann mit weit aufgerissenem Maul in den Sturzflug über ...

Dieses Kapitel enthält eine breitgefächerte Auswahl von Archetypen und Klassenoptionen mit einem Bezug zur Wildnis. Wenn ein Spieler für seinen Charakter eine Klasse wählt, kann er die Standard-Klassenmerkmale wählen oder einen Archetyp. Letztere wurden erstmals in den *Expertenregeln* vorgestellt. Jedes alternative Klassenmerkmal eines Archetyps ersetzt oder modifiziert ein bestimmtes Klassenmerkmal der Basisklasse. Klassenmerkmale, welche im Rahmen eines Archetyps nicht speziell angesprochen werden, werden nicht verändert und funktionieren normal. Wenn ein Archetyp mehrere alternative Klassenmerkmale umfasst, muss ein Charakter alle davon wählen, was ihn häufig davon abhält, bestimmte Standardklassenmerkmale zu erlangen, da er diese durch andere Optionen ersetzt. Nicht aufgeführte Klassenmerkmale bleiben unverändert und werden normal mit dem Erreichen der entsprechenden Klassenstufe erworben. Hinsichtlich von Voraussetzungen für Talente, Prestigeklassen und dergleichen zählen alternative Klassenmerkmale nur dann als die ersetzten Merkmale, wenn dies ausdrücklich aufgeführt wird oder wenn sie ein Klassenmerkmal lediglich modifizieren und nicht ersetzen (selbst wenn das neue Klassenmerkmal einen anderen Namen haben sollte).

Ein Charakter kann mehrere Archetypen für seine Klasse wählen, solange diese nicht dieselben Klassenmerkmale der Basisklasse ersetzen oder modifizieren. So könnte ein Druide nicht über zwei Archetypen verfügen, welche beide Unterholz durchqueren ersetzen und/oder modifizieren. Sollte ein Archetyp ein Klassenmerkmal ersetzen, welches Teil einer Reihe von Verbesserungen oder Zusätzen zu einer Grundfähigkeit ist (z.B. das Waffentraining des Kämpfers oder der Erzfeind des Waldläufers), erhält der Charakter die nächste Verbesserung innerhalb der Reihe auf der niedrigeren Stufe, welche ausgetauscht wurde. Ersetzt z.B. ein Archetyp das Energie fokussieren von 2W6, welches ein Kleriker mit der 3. Stufe erhält, steigt der Bonus mit der 5. Stufe nicht von 1W6 auf 3W6, sondern auf 2W6. Alle übrigen Anstiege von Energie fokussieren sind entsprechend ebenfalls davon betroffen, sodass ein Kleriker mit der 19. Stufe Energie in Höhe von 9W6 statt den 10W6 des normalen Klerikers fokussiert.

Sollte ein alternatives Klassenmerkmal hingegen ein Klassenmerkmal ersetzen, welches aus einer Reihe von Verbesserungen besteht, ohne einen oder mehrere einzelne Verbesserungen zu wählen, so wird das ganze Merkmal samt aller Verbesserungen ersetzt. Wenn z.B. ein Klassenmerkmal besagt, dass es Fallenspür ersetzt, ohne einen bestimmten Bonus zu erwähnen, so ersetzt es Fallenspür auch in allen weiteren Verbesserungsschritten.

ALCHEMIST

In der Wildnis lebende oder forschende Alchemisten nutzen ihre wissenschaftliche Magie, um angesichts gnadenlosen Tier- und Pflanzenlebens zu überleben und dort an die knappen, für ihre Arbeit erforderlichen Ressourcen zu kommen.

ALCHEMISTISCHE ENTDECKUNGEN

Die folgenden Entdeckungen können von jedem Alchemisten gewählt werden, welcher die Voraussetzungen erfüllt. Mit einem (†) markierte Entdeckungen modifizieren Bomben und sind nicht kumulativ.

Bittere Pille (ÜF): Der Leib des Alchemisten erhält einen bitteren Geschmack. Eine Kreatur, die den bitteren Alchemisten mit einem Bissangriff trifft, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + halbe Alchemistenstufe + KO-Modifikator ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie für 1 Runde den Zustand Kränkelnd. Eine Kreatur, welche den Alchemisten am Stück verschlingt, muss ebenfalls einen Zähigkeitswurf gegen den selben SG ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, so erleidet sie für 1 Runde den Zustand Übelkeit. Sollte der Alchemist im Schlund der Kreatur stecken, wenn sie den Zustand Übelkeit erhält, erbricht sie ihn augenblicklich als Freie Aktion zu Beginn ihres Zuges; der Alchemist erhält dann angrenzend zu der Kreatur den Zustand Liegend.

Bodenhärter† (ÜF): Der Alchemist verwendet eine Bombe aus explosiver Paste, welche sich mit jeder Oberfläche aus Erde verbindet. Diese Paste verursacht keinen Schaden, betrifft aber einen Würfel aus Erde oder Stein mit 1,50 m Seitenlänge, den sie für eine Anzahl von Minuten gleich der Alchemistenstufe verfestigt. Kreaturen können sich während der Dauer des Effektes nicht durch den betroffenen Bereich graben oder mit ihm verschmelzen (z.B. mittels der Kinetikergabe Erdverschmelzung^{ABR VIII} oder des Zaubers *Mit Stein verschmelzen*).

Stachelbombe† (ÜF): Wenn der Alchemist eine Bombe herstellt, kann er wählen, dass sie Stichschaden verursacht. Hinsichtlich Schadensreduzierung gelten Stachelbomben als magische Waffen.

Flügelverkleber† (ÜF): Nachdem die Bombe des Alchemisten ihren Schaden verursacht hat, verbleibt ein klebriges Harz auf dem Ziel. Sollte eine durch die Bombe beschädigte Kreatur über eine nichtmagische Bewegungsrate für Fliegen verfügen, so wird diese deutlich eingeschränkt und die Kreatur erleidet 1 Minute lang einen Malus in Höhe der Alchemistenstufe auf Fertigkeitwürfe für Fliegen.

Pheromone (ÜF): Der Alchemist verströmt einen nicht wahrnehmbaren Moschus, welcher ihm einen permanenten Kompetenzbonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern verleiht.

Volumenerhöher (ÜF): Der Alchemist kann einen seiner Extraktplätze nutzen, um eine reaktive Tablette zu erschaffen, welche Wasser reinigt und dessen Volumen verdoppelt. Dies funktioniert wie *Wasser und Nahrung reinigen* mit einem Maximalvolumen von 4 Liter pro Alchemistenstufe x Grad des genutzten Extraktplatzes. Sollte der Alchemist über einen Behälter verfügen, welcher das Wasser fasst, so verdoppelt die Tablette das Volumen an Frischwasser. Das Volumen wächst im Laufe 1 Minute; der Effekt endet aber, ehe er deutlichen Wasserdruck auf einen Behälter ausübt, welcher die Menge an Wasser nicht zu fassen vermag. Eine ungenutzte Tablette behält ihre Wirksamkeit, bis der Alchemist seine Extraktplätze erneuert.

EIS-CHEMIKER (ARCHETYP)

Zurückgezogen auf den höchsten Bergen oder in der eisigen Tundra lebende Alchemisten widmen sich der Kunst, die Kälte zu meistern.

Eisbomben (ÜF): Die Bomben eines Eis-Chemikers verursachen Kälte- statt Feuerschaden. Anstelle einer Alchemistischen Entdeckung kann er lernen, Bomben zu erschaffen, welche den normalen Feuerschaden verursachen (da diese Entdeckung dann seine Bomben modifiziert, kann er dies Feuerbomben nicht mit weiteren Entdeckungen modifizieren). Die Eisbomben können immer noch mit Entdeckungen modifiziert werden, die sie giftig machen oder rauchartige, dicke Dämpfe erzeugen. Der Alchemist kann sie allerdings nicht mit den Entdeckungen Sprengbombe und Infernobombe modifizieren.

Dies modifiziert Bombe.

Kalter Schweiß (ÜF): Ab der 2. Stufe fokussiert ein Eis-Chemiker seine Affinität für Kälte auf sich selbst und kühlt so sich und seine Ausrüstung. Er erlangt Kälteresistenz in Höhe seiner Alchemistenstufe und kann problemlos bei Temperaturen bis zu -45°Celsius überleben.

Dies ersetzt Giftresistenz und Giftimmunität.

Frostbombe (ÜF): Mit Erreichen der 2. Stufe erhält ein Eis-Chemiker die Entdeckung Frostbombe^{EXP}.

Dies ersetzt die Entdeckung, welche der Alchemist normalerweise mit der 2. Stufe erlangen würde.

GÄRTNER (ARCHETYP)

Ein Gärtner verbringt seine Zeit mit dem Kultivieren von Pflanzen und Pflanzenkreaturen. Dies ermöglicht ihm mit seltenen und wundersamen Kräuterpräparaten zu experimentieren.

Saatextrakt: Mit Erreichen der 1. Stufe fügt der Gärtner *Verbündeten der Natur herbeizaubern I-VI* als Extrakte des 1. bis 6. Grades seiner Klassenextraktliste und dann jeweils seinem Formelbuch hinzu. Beispielsweise trägt er mit der 1. Stufe automatisch *Verbündeten der Natur herbeizaubern I* in sein Formelbuch ein. Wenn er die Fähigkeit erhält, Extrakte eines weiteren Grades zu nutzen, fügt er den Zauber des entsprechenden Grades seinem Formelbuch hinzu. Diese Extrakte einzusetzen erfordert 1 Runde (entsprechend dem normalen Zeitaufwand des Zaubers). Die herbeigezauberte Kreatur muss auf einem zum Gärtner angrenzenden Feld erscheinen. Der Gärtner kann diese Extrakte nur einsetzen, um Tiere und Pflanzen von der entsprechenden *Verbündeten der Natur herbeizaubern* - Liste herbeizurufen. Alle mittels dieser Extrakte herbeigezauberten Kreaturen erlangen die Kreaturenart Pflanze (sie erhalten anstelle der besonderen Eigenschaften ihrer normalen Kreaturenart Dämmerlicht, sowie Immunität gegen Betäubung, geistesbeeinflussende Effekte, Gestaltwandel, Gift, Lähmung und Schlafeffekte). Ihre Angriffsboni, Trefferwürfel, Rettungswürfe und Fertigkeiten verändern sich nicht.



Dies ersetzt Mutagen und die Entdeckung, welche der Alchemist normalerweise auf der 2. Stufe erhält. Ein Gärtner kann keine Mutagen-Entdeckungen auswählen.

Kräuterbomben (ÜF): Die Bomben eines Gärtners besitzen nicht die Kraft der traditionellen Bomben eines Alchemisten. Allerdings können sie weitaus feiner als ihre explosiven Gegenstücke abgestimmt werden. Die Bomben eines Gärtners verursachen 1W4 Schadenspunkte (anstelle von 1W6) pro ungerader Alchemistenstufe (10W4 mit der 19. Stufe). Wenn der Gärtner eine Bombe erschafft, kann er sich entscheiden, ob sie nur Pflanzen und andere Kreaturen normal betrifft, ob sie nur Pflanzenkreaturen betrifft oder nur Kreaturen, die nicht der Kreaturenart Pflanze angehören.

Dies modifiziert das Klassenmerkmal Bombe des Alchemisten.

Pflanzensprache (ÜF): Mit Erreichen der 2. Stufe erlernt der Gärtner die Fähigkeit, mit allen Pflanzen zu sprechen. Dies funktioniert wie permanentes *Mit Pflanzen sprechen*.

Diese Fähigkeit ersetzt Giftresistenz, Gift einsetzen und Giftimmunität.

Pflanzenvertrauter (AF): Beginnend mit der 4. Stufe kann der Gärtner eine Winzige oder Sehr kleine alchemistische Pflanzenkreatur erschaffen, die vage an ein Tier erinnert, das als Vertrauter eingesetzt werden kann (z.B. eine Fledermaus oder eine Katze). Diese Pflanze fungiert als Vertrauter des Gärtners (sie verleiht ihm also Fertigungsboni, das Talent Wachsamkeit usw.) Der Pflanzenvertraute besitzt all die Fähigkeiten des Tieres, dem er ähnelt (beispielsweise kann ein fledermausähnlicher Pflanzenvertrauter fliegen). Allerdings wird er weiterhin als eine Kreatur der Kreaturenart Pflanze behandelt.

Seine Vertrautenfähigkeiten basieren auf der Alchemistenstufe des Gärtners (wobei es einige Vertrautenfähigkeiten geben mag, die für den Gärtner nutzlos sind). Die Extrakte und Mutagene des Alchemisten werden als Zauber angesehen, wenn es um die Bestimmung von Vertrautenfähigkeiten wie Zauber teilen oder das Überbringen von Berührungszubern geht. Geht der Pflanzenvertraute verloren oder stirbt, so kann er 1 Woche später durch einen speziellen Gartenbauprozess ersetzt werden.

Dieser Vorgang kostet 200 GM pro Alchemistenstufe des Gärtners. Das Ritual dauert bis zu seiner Vollendung 8 Stunden.

Diese Fähigkeit ersetzt die Entdeckung, welche der Alchemist sonst mit Erreichen der 4. Stufe erhalten würde.

Zorn der Natur (ZF): Ab der 14. Stufe erlaubt die Verbindung zwischen Gärtner und Natur ihm, den Zorn der Natur über seine Gegner zu bringen. Er kann ein Mal pro Tag einen der folgenden Zauber als Zauberähnliche Fähigkeit wirken: *Flug der Riesenadler*^{ABR}, *Gewittersturm herbeirufen* oder *Wächtereiche*.

Diese Fähigkeit ersetzt das Klassenmerkmal Beständiges Mutagen.

ATTENTÄTER

Attentäter in Wildnisumgebungen sind Meister darin, das Gelände im Kampf zu ihrem Vorteil zu nutzen.

ATTENTÄTERTRICKS

Die folgenden Attentätertricks können von jedem Attentäter gewählt werden, welcher die Voraussetzungen erfüllt.

Blendende Spiegelung (AF): Der Attentäter kann als Schnelle Aktion Sonnenlicht oder anderes helles Licht in die Augen eines angrenzenden Zieles reflektieren und diesem so für 1 Runde den Zustand Geblendet zufügen.

Improvisierter Nahkampf (AF): Der Attentäter erlangt das Bonustalent Improvisierter Nahkampf.

Sicherer Tritt (AF): Der Attentäter erhält einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik, um sich auf schmalen Oberflächen und lockerem oder unebenem Boden zu bewegen.

Giftgewöhnung (AF): Der Attentäter baut mit der Zeit Resistenz gegen bestimmte Gifte auf. Dieser Trick kann mehrfach gewählt werden, der Attentäter weist ihm jedes Mal einen anderen Attributswert zu. Er erlangt einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gifte, welche dem gewählten Attribut Schaden zufügen. Der Attentäter muss wenigstens die 4. Stufe erlangt haben und über den Trick Gift einsetzen verfügen, um diesen Trick wählen zu können.

DÜNENREITER (ARCHETYP)

Diese berittenen Plänkler, Saboteure und Scharmützer können selbst die am besten organisierte Verteidigung zerschlagen.

Sandreiter (AF): Der Dünenreiter addiert seine halbe Stufe als Bonus auf Fertigkeitwürfe für Reiten in Warmen Bergen, Hügeln und Wüsten. Ab der 11. Stufe behandeln er und sein Reittier sandigen oder felsigen Boden nicht länger als Schwieriges Gelände und erhalten zudem in Warmen Bergen, Hügeln und Wüsten einen Verbesserungsbonus von +3 m auf ihre Bewegungsrate am Boden.

Dies ersetzt Spuren lesen und Schneller Verfolger.

Wüstenplänkler (AF): Der Dünenreiter ist ein Meister des Kampfes in Warmen Bergen, Hügeln und Wüsten. In diesen Geländen erlangt er einen Bonus von +2 auf Initiativewürfe, Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit und Wahrnehmung, sowie einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Mit Erreichen der 5., 10., 15. und 20. Stufe steigt der Bonus auf Initiative- und Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit und Wahrnehmung jeweils um 2 (maximal +10) und der Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe jeweils um 1 (maximal +5).

Dies ersetzt Feind studieren.

Schießen im Galopp (AF): Beginnend mit der 4. Stufe sinkt der Malus des Dünenreiters für berittene Fernkampfangriffe um 2. Mit Erreichen der 7. Stufe sinkt dieser Malus um weitere 2.

Dies ersetzt Pirscher und den Attentätertrick, den ein Attentäter normalerweise mit der 4. Stufe erlangen würde.

Staubtisch (AF): Ab der 8. Stufe ist der Dünenreiter wahrlich in der Wüste zuhause. Er kann problemlos in heißer Umgebung existieren und muss erst ab einer Temperatur von 60°C Zähigkeitswürfe ablegen. Auch seine Ausrüstung ist entsprechend geschützt. Er erleidet keine Mali auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung aufgrund von Hitzeflimmern oder aufgewirbeltem Sand oder Staub; diese Effekte verleihen Gegnern innerhalb von 9 m Entfernung zudem keine Tarnung (Effekte, welche Vollständige Tarnung verleihen, sind davon ausgenommen).

Dies ersetzt den Attentätertrick, den ein Attentäter normalerweise mit der 8. Stufe erhalten würde.

Todesdünen (ÜF): Mit Erreichen der 20. Stufe kann ein Dünenreiter die Hitze der Wüste nutzen, um seinen Gegnern den Rest zu geben. Als Standard-Aktion kann er einen einzelnen Angriff mit seinem vollen Grundangriffsbonus ausführen, sofern er sich in Warmen Bergen, Hügeln oder Wüsten aufhält, und dabei einen der folgenden Effekte wählen: Tod, Bewusstlos für 1W4 Stunden oder Gelähmt für 2W6 Runden. Trifft der Angriff, erleidet das Ziel den normalen Schaden und muss zudem einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 + Intelligenzmodifikator des Dünenreiters ablegen. Misslingt dem Ziel dieser Rettungswurf, erleidet es den gewählten zusätzlichen Effekt. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfs wird das Ziel gegen diese Fähigkeit für 24 Stunden immun.

Dies ersetzt Meisterattentäter.

FREISCHÄRLER (ARCHETYP)

Freischärler zeichnen sich durch List und Geduld aus. Sie spezialisieren sich darauf, Gegnern aufzulauern und nachzustellen.

Entscheidender Erstschatz (AF): Ein Freischärler addiert seine halbe Stufe auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, solange er dabei bewegungslos bleibt, und reduziert den Malus auf Würfe für Heimlichkeit beim Schießen aus dem Hinterhalt um denselben Betrag. Er erhält diesen Bonus zudem auf seine Initiativewürfe in Überraschungsrunden, sofern er selbst nicht, aber wenigstens ein Gegner überrascht ist.

Dies ersetzt Spuren lesen und Schneller Verfolger.

Überraschender Sturmangriff (AF): Beginnend mit der 6. Stufe kann der Freischärler einen normalen Sturmangriff während der Überraschungsrunde durchführen, statt auf die Hälfte der üblichen Strecke beschränkt zu sein.

Dies ersetzt den Attentätertrick, den ein Attentäter mit der 6. Stufe erhalten würde.

Überraschender Hinterhältiger Angriff (AF): Ab der 14. Stufe wird dem Ziel des Freischärlers bis zum Ende des nächsten Zuges des Freischärlers der GE-Bonus auf die RK gegen Angriffe des Freischärlers verwehrt, sofern dieser seine Fähigkeit Feind studieren gegen das Ziel genutzt hat und ihm zudem in der Überraschungsrunde Hinterhältigen Schaden zufügt. Ab der 19. Stufe funktioniert diese Fähigkeit unabhängig davon, ob es sich bei der ersten Kampfunde um eine Überraschungsrunde handelt oder nicht.

Dies ersetzt Beute und Verbesserte Beute.

KLIPPENMÖRDER (ARCHETYP)

Klippenmörder greifen wie ein Erdbeben aus Pfeilen und Klängen von Klippenüberhängen und Hochebenen an an.

Herabstürzender Angriff (AF): Ein Klippenmörder lässt sich von oben auf seine Gegner herabfallen. Er erlangt einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit und Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er vor dem Angriff wenigstens 3 m herabstürzt. Diese Boni sind mit Boni aus Angriffen oder Sturmangriffen von einer höhergelegenen Position aus kumulativ. Mit Erreichen der 5., 10., 15. und 20. Stufe steigen die Boni aus Herabstürzender Angriff jeweils um 1.

Dies ersetzt Feind studieren.

Klipperspringer (AF): Ein Klippenmörder addiert seine halbe Stufe auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik zum Springen oder Abfangen eines vorsätzlichen Sturzes. Wenn er einen Wurf für Akrobatik ablegt, um einen vorsätzlichen Sturz abzufangen, reduziert er den Sturzschaden um zusätzliche 1W6 für jeweils 10 Punkte, um die sein Fertigkeitwurf für Akrobatik den SG übertrifft (2W6 Reduzierung bei SG 25, 3W6 bei SG 35 usw.). Ab der 11. Stufe reduziert der Klippenmörder den SG seiner Fertigkeitwürfe für Akrobatik zum Abfangen eines Sturzes um 5.

Dies ersetzt Spuren lesen und Schneller Verfolger.

Herabstürzendes Ausweichen (AF): Beginnend mit der 7. Stufe erlangt ein Klippenmörder seinen Bonus aus Herabstürzender Angriff auch auf die RK, wenn ein Sprung oder Sturz ihn durch bedrohte Felder führt. Dieser Bonus kommt nur zur Anwendung, wenn er springt, nicht wenn er Akrobatik nutzt, um Gelegenheitsangriffen auszuweichen, die er beim Bewegen durch bedrohte Felder provoziert.

Dies ersetzt Pirscher.

Angriff im Vorbeistürzen (AF): Mit Erreichen der 14. Stufe kann der Klippenmörder einen Nah- oder Fernkampfangriff während eines Sturzes so ausführen, als würde er einen Vollen Angriff durchführen, insofern er wenigstens 6 m weit springt und wenigstens 3 m unterhalb seines Startpunktes landet. Während des Sprunges kann er eine beliebige Anzahl der ihm möglichen Angriffe in einer beliebigen Kombination der von ihm passierten Felder ausführen. Dabei kann er eine Kreatur aber nur maximal ein Mal angreifen. Sollte dem Klippenmörder beim Springen der Fertigkeitwurf für Akrobatik scheitern, führt er keine Angriffe aus und erleidet die normalen Konsequenzen seines gescheiterten Sprunges. Ab der 19. Stufe kann er seinen Hinterhältigen Schaden gegen jede Kreatur anwenden, die er im Rahmen dieser Fähigkeit trifft, selbst wenn die Ziele im Kampf gehandelt haben oder ihnen der GE-Bonus auf die RK nicht verwehrt wird.

Dies ersetzt Beute und Verbesserte Beute.

Tod von oben (AF): Ab der 20. Stufe kann ein Klippenmörder einen Gegner mit einem einzelnen Angriff niederstrecken. Sollte er während einer Runde wenigstens 3 m stürzen, kann er einen einzelnen Angriff mit vollem GAB als Standard-Aktion ausführen und einen der folgenden Effekte dabei wählen: Töten, Bewusstlos für 1W4 Stunden oder Gelähmt für 2W6 Runden. Sollte der Angriff treffen, erleidet das Ziel den normalen Schaden und muss einen Zähigkeitswurf ablegen; scheitert ihm dieser Rettungswurf, so erleidet es auch den zusätzlichen Effekt. Der SG des Rettungswurfs ist $20 + 1$ pro 3 m Sturz vor dem Angriff (maximal SG 30 bei einem Sturz von 30 m und mehr). Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfs wird das Ziel für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun.

Dies ersetzt Meisterattentäter.

WIPFELSCHÜTZE (ARCHETYP)

Wipfelschützen sind Wächter des Waldes und der Haine, welche aus dem Schutz der Baumkronen heraus die Waldränder, Jäger und sonstige Eindringlinge im Auge behalten.

Baumkletterer (AF): Ein Wipfelschütze addiert seine halbe Stufe auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik und Klettern, um sich auf und zwischen Bäumen zu bewegen und um sie hinaufzuklettern. Mit einem Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 15 kann er Fernkampfangriffe mit Bögen ausführen, während er auf Ästen balanciert.

Dies ersetzt Spuren lesen.

Hinterhältiger Fernkampfangriff (AF): Ab der 3. Stufe fügt der Wipfelschütze einem maximal 9 m entfernten Ziel im Fernkampf zusätzliche 1W6 Schadenspunkte zu, sofern der Kreatur der GE-Bonus auf die RK verwehrt werden würde. Dieser Schaden steigt alle weiteren 3 Stufe um jeweils 1W6. Dieser zusätzliche Schaden wird als Präzisionsschaden im Falle eines Kritischen Treffers nicht multipliziert. Der Wipfelschütze kann keine Hinterhältigen Angriffe im Nahkampf ausführen. Mit Erreichen der 6. Stufe - und dann alle weiteren 3 Stufen - steigt die Reichweite seines Hinterhältigen Fernkampfangriffes jeweils um 3 m.

Dies modifiziert Hinterhältiger Angriff.



Wipfelschuss (AF): Sofern er durch wenigstens einen Baum Deckung hat, reduziert der Wipfelschütze ab der 7. Stufe den Malus auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, um beim Schuss aus dem Hinterhalt verborgen zu bleiben, um seine halbe Attentäterstufe.

Dies ersetzt Pirscher.

Astläufer (AF): Mit Erreichen der 11. Stufe erlangt der Wipfelschütze eine Bewegungsrate für Klettern in Höhe seiner Bewegungsrate am Boden. Ab der 13. Stufe kann er sich ferner über verbindende Äste von einem Baum zum anderen bewegen, indem er 5 auf den SG eines Fertigkeitwurfs für Akrobatik oder Klettern zum Bewegen innerhalb von Baumkronen addiert. Der Wipfelschütze kann seine Fortbewegung nicht auf einem Ast beenden, der sein Gewicht nicht tragen würde.

Dies ersetzt Schneller Verfolger und Schneller Schritt.

BARBAR

Barbaren nutzen und verkörpern Kampfrausch, Berserkerwut und Blutvergießen. Egal ob sie primitiven Stämmen angehören oder etablierten Kriegertraditionen entstammen, sind sie doch in allen möglichen Geländearten und Klimazonen zu finden. Zivilisierte Abenteurer verlassen sich oft auf einheimische Barbaren als ortskundige Führer durch die Wildnis. Die folgenden Kampfrauschkräfte und Archetypen passen bestens zu solchen Kriegerern der Wildnis. Sollte eine der Kampfrauschkräfte in diesem Abschnitt unter den empfohlenen Kampfrauschkräften eines Archetyps aufgeführt sein, so ist sie mit einem (†) markiert.

KAMPFRAUSCHKRÄFTE

Barbaren stehen zum Teil in der Tradition ihrer Ahnen, zum Teil bewundern sie auch urzeitliche Raubtiere. Sie nutzen ihre Wut für Kraftakte und Gewalt. Die folgenden Kampfrauschkräfte können von Barbaren und Skalden gewählt werden, welche die Voraussetzungen erfüllen:

Ansteckende Wut (ÜF): Der Barbar heult während des Kampfes und stachelt so nahe Tiere auf. Dazu bereitwillige Tiere und Magische Bestien innerhalb von 9 m Entfernung erhalten die Vorteile von *Wut*, solange der Barbar seinen Kampfrausch aufrechterhält. Nach Beendigung seines Kampfrauschs erhalten die von *Wut* betroffenen Kreaturen für dieselbe Anzahl an Runden wie der Barbar den Zustand Erschöpft. Ein Barbar muss wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, ehe er diese Kampfrauschkraft wählen kann.

Eidechsenmarsch (ÜF): Wenn der Barbar im Kampfrausch einen Sturmangriff ausführt oder die Handlung Rennen nutzt, kann er sich über Wasser bewegen, ohne zu versinken. Sollte er bei Ende seiner Fortbewegung nicht auf festem Boden stehen, versinkt er augenblicklich.

Frühlingszorn (ÜF): Der Zorn des Barbaren verjüngt ihn im Körper und Geiste. Im Kampfrausch ignoriert er Alterungsmali auf seine Attributswerte. Er ignoriert zudem Mali aufgrund Negativer Stufen (die Negativen Stufen selbst bleiben aber bestehen, bis sie normal entfernt werden). Ein Barbar kann nur über eine Jahreszeitenkampfrauschkraft verfügen.

Herbstzorn (ÜF): Der Barbar wird zu einem Diener der Erntezeit. Im Kampfrausch erlangt er einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Versetzen^{EXP} oder Zu-Fall-bringen. Er erhält diesen Bonus zudem auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer. Ein Barbar kann nur über eine Jahreszeitenkampfrauschkraft verfügen.

Rudelkampfrausch (AF): Verfällt ein Barbar mit dieser Kampfrauschkraft in Kampfrausch, können auch andere Barbaren innerhalb von 9 m Entfernung, die ebenfalls über diese Kampfrauschkraft verfügen, in Kampfrausch verfallen. Ein Barbar, der außerhalb seines Zuges in Kampfrausch verfällt, wendet augenblicklich 1 Runde Kampfrausch auf und dann zu Beginn seines nächsten Zuges eine weitere Runde, um seinen Kampfrausch aufrechtzuerhalten. Ein Barbar muss wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, ehe er diese Kampfrauschkraft wählen kann.

Schlangengiftwut (ÜF): Der Barbar kann ein Mal pro Stunde als Standard-Aktion Gift auf einen angrenzenden Gegner speien. Hierzu muss er einen Berührungsangriff durchführen. Alternativ kann er das Gift als Schnelle Aktion übertragen, wenn er mit einem Bissangriff trifft. Der SG des Rettungswurfs gegen dieses Gift ist 10 + halbe Barbarenstufe + KO-Modifikator.

Schlangengiftwut (ÜF) Biss — Kontakt oder Verwundung; RW ZÄH; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1W2 ST-Schaden; Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Sommerzorn (ÜF): Der Barbar fokussiert die Hitze des Spätsommers, so dass die Luft um ihn herum heiß und drückend wird. Eine Kreatur innerhalb der Reichweite des Barbaren muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + halbe Barbarenstufe + KO-Modifikator ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erleidet sie so lange den Zustand Erschöpft, wie sie sich innerhalb der Reichweite des Barbaren befindet. Gelingt der Rettungswurf, wird die Kreatur für 24 Stunden gegen diese Kampfrauschkraft immun. Ein Barbar kann nur über eine Jahreszeitenkampfrauschkraft verfügen.

Tyrannentotem (AF): Im Kampfrausch kann der Barbar als Freie Aktion einen Ringkampf gegen eine Kreatur beginnen, die er mit seinem Bissangriff trifft. Ein Barbar muss wenigstens die 8. Stufe erreicht haben, ehe er diese Kampfrauschkraft wählen kann.

Tyrannentotem, Mächtiges (ÜF): Im Kampfrausch erlangt der Barbar die Allgemeine Monsterfähigkeit Verschlängen. Ein Barbar muss wenigstens die 12. Stufe erreicht haben, ehe er diese Kampfrauschkraft wählen kann.

Tyrannentotem, Schwächeres (AF): Im Kampfrausch verursacht der Bissangriff des Barbaren Schaden so, als wäre er eine Größenkategorie größer. Der Barbar muss über die Kampfrauschkraft Animalische Wut oder einen natürlichen Bissangriff verfügen, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Ungebändigtes Fliegen (AF): Im Kampfrausch steigt die Bewegungsrate für Fliegen des Barbaren um 3 m und seine Manövrierfähigkeit verbessert sich um eine Kategorie. Der Barbar muss außerhalb seines Kampfrauschs über eine Bewegungsrate für Fliegen und die Kampfrauschkraft Wut-erfüllter Flieger† verfügen, sowie wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, ehe er diese Kampfrauschkraft wählen kann.

Verdunkelnde Wut (ÜF): Während der Barbar sich im Kampfrausch befindet, verschlechtern sich die Lichtverhältnisse innerhalb von 3 m Radius um ihn herum um einen Schritt. Dies kann die Lichtstärke nicht unter normale Dunkelheit senken. Mehrere Barbaren mit dieser Kampfrauschkraft wirken sich nicht kumulativ auf die Lichtverhältnisse in überlappenden Wirkungsbereichen aus. Ein Barbar muss wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, ehe er diese Kampfrauschkraft wählen kann.

Verdunkelnde Wut, Mächtige (ÜF): Während der Barbar sich im Kampfrausch befindet, verschlechtern sich die Lichtverhältnisse innerhalb von 6 m Radius um ihn herum um zwei Schritte. Dies kann die Lichtstärke nicht unter normale Dunkelheit senken. Ein Barbar muss über die Kampfrauschkraft Verdunkelnde Wut† verfügen und wenigstens die 10. Stufe erreicht haben, ehe er diese Kampfrauschkraft wählen kann.

Verwirbelnde Wut (ÜF): Wenn der Barbar in Kampfrausch verfällt, brennt sein fiebrig heißer Atem Nebel fort und bläst Rauch und ähnliche Effekte weg. Der Barbar und zu ihm angrenzende Kreaturen erhalten keine Tarnung durch sichtsverhüllende Effekte wie Nebel oder Niederschlag. Magische Effekte, welche mehr als einen Starken Wind benötigen, um aufgelöst zu werden, sind von dieser Kampfrauschkraft nicht betroffen.

Winterzorn (ÜF): Als Standard-Aktion kann der Barbar einen 6 m-Kegel eisiger Winterluft ausstoßen. Bis zum Beginn des nächsten Zuges des Barbaren wird die Bewegungsrate von Kreaturen im Wirkungsbereich des Kegels halbiert. Ein Barbar kann nur über eine Jahreszeitenkampfrauschkraft verfügen.

Wuterfüller Flieger (AF): Im Kampfrausch addiert der Barbar seine Stufe als Verbesserungsbonus auf Fertigkeitwürfe für Fliegen.

Zorniger Wirbelwind (ÜF): Der Barbar kann als Augenblickliche Aktion mit einer heftigen Wirbelbewegung einen Wirbelwind erschaffen, nachdem er im Nahkampf einen Kritischen Treffer bestätigt hat. Der Wirbelwind umkreist das Ziel seines Nahkampfangriffes und hebt es bis zum Ende des Zuges des Barbaren leicht in die Luft (ZÄH; SG 10 + halbe Barbarenstufe + KO-Modifikator; keine Wirkung). Sollte der Rettungswurf des Zieles misslingen, verliert es für den Rest des Zuges des Barbaren seinen GE-Modifikator auf seine RK und landet zum Ende seines Zuges auf dem Boden und erleidet den Zustand Liegend. Diese Kampfrauschkraft hat bei fliegenden Kreaturen keine Wirkung. Ein Barbar muss wenigstens die 12. Stufe erreicht haben, ehe er diese Kampfrauschkraft wählen kann.

HAIZAHNBARBAR (ARCHETYP)

Diese Küstenjäger und Diener des Zorns der Meere ahmen die größten Raubtiere der See nach. Insbesondere Haie werden von vielen dieser Stämme respektiert und bewundert – zuweilen als Manifestationen göttlicher Macht, zuweilen auch nur als Abkömmlinge der Macht und des Zornes der Natur.

Schwimmen wie ein Fisch (AF): Ein Haizahnbarbar erhält eine Bewegungsrate für Schwimmen von 3 m. Ab der 5. Stufe - und alle weiteren 5 Stufen - steigt diese Bewegungsrate für Schwimmen um jeweils 1,50 m.

Dies ersetzt Schnelle Bewegung.

Blut wittern (AF): Mit der 2. Stufe erlangt ein Haizahnbarbar die Allgemeine Monsterfähigkeit Geruchssinn. Mit der 5. Stufe erhält er zudem die Allgemeine Monsterfähigkeit Scharfe Sinne.

Dies ersetzt Reflexbewegung und Verbesserte Reflexbewegung.

Luft anhalten (AF): Beginnend mit der 3. Stufe zählt der effektive Konstitutionswert des Haizahnbarbaren hinsichtlich Luft anhalten als um 1 höher. Er erlangt zudem einen Bonus von +1 auf Konstitutionswürfe, um weiterhin die Luft anzuhalten. Ab der 6. Stufe - und dann alle weiteren 3 Stufen - steigt dieser Bonus und der Anstieg auf den effektiven Konstitutionswert jeweils um 1 (maximal +6 mit der 18. Stufe).

Dies ersetzt Fallengespür.

Blut im Wasser (AF): Mit Erreichen der 6. Stufe kann ein Haizahnbarbar lebenden Kreaturen das Fleisch von den Knochen reißen. Im Kampfrausch verursacht er 3 Punkte Blutungsschaden. Ab der 12. Stufe steigt dieser Blutungsschaden auf den Wert seines Konstitutionsmodifikators, sofern dieser höher ist.

Dies ersetzt die Kampfrauschkräfte, welche ein Barbar normalerweise mit der 6. und der 12. Stufe erlangt.



Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte passen zum Archetyp des Haizahnbarbaren: Animalische Wut, Ansteckende Wut†, Blutender Schlag^{ABR II}, Geruchssinn, Kraftvoller Schlag, Rudelkampfrausch†, Urtümlicher Geruchssinn^{ABR II} und Wuterfülltes Schwimmen.

HÖHLENBARBAR (ARCHETYP)

Höhlenbarbaren sind nicht an das Licht der Sonne gewöhnt. Sie nutzen ihr Wissen um die unterirdische Reiche, um ihre Sippen vor den vielen Gefahren der tiefen Höhlen und Tunnel zu beschützen. Der typische Höhlenbarbar ist völlig zufrieden damit, sein ganzes Leben unter der Erde zu verbringen, könnte die Sonne sogar als widerwärtig oder ein Tabu betrachten. Dieser Lebensstil bedeutet an sich nicht, dass der Barbar böse sein muss oder finstere Pläne hegt, allerdings glauben viele Fremde, er würde absichtlich aus böswilligen Motiven das Sonnenlicht meiden. Höhlenbarbaren sind aber ebenso zu guten Taten und Freundlichkeit fähig wie andere Wesen, haben meistens aber keinen Grund, ihre Heimat zu verlassen. Schließt sich ein Höhlenbarbar einer Abenteurergruppe an, so könnte ihn der weite, offene Himmel nervös machen, da er sich nach den vertrauten Grenzen einer Höhle sehnt, jedoch erwächst daraus nur selten ein wirklicher Nachteil. Viele Abenteurergruppen wissen stattdessen die besonderen Fähigkeiten und Fertigkeiten zu schätzen, welche ein Höhlenbarbar beisteuern kann.

Fertigkeiten: Ein Höhlenbarbar erhält Heimlichkeit als Klassenfertigkeit anstelle von Reiten.

Dies modifiziert die Fertigkeiten des Barbaren.

Tunnelläufer (AF): Höhlenbarbaren verfolgen ihre Beute durch gewundene Tunnel, die nur selten freies Sprinten gestatten. Ein Höhlenbarbar kann beim Rennen (nicht aber im Rahmen von Sturmangriffen) eine Kurve von bis zu 90° laufen. Ferner erleidet er keinen Malus auf seine Bewegungsrate, wenn er sich irgendwo hindurchzwängt.

Dies ersetzt Schnelle Bewegung.

Tunnelsicht (AF): Beginnend mit der 3. Stufe werden die Sinne des Höhlenbarbaren im Dunkeln schärfer. Er erlangt Dunkelsicht 18 m und einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um Bewegungen, Geräusche und Hinterhalte im Dunkeln zu entdecken. Dieser Bonus steigt mit der 6. Stufe und dann alle weiteren 3 Stufen jeweils um 1 (maximal +6 mit der 18. Stufe).

Dies ersetzt Fallengespür.

Licht ausweichen (AF): Mit der 7. Stufe erlangt ein Höhlenbarbar einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK und auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Licht oder solche, welche helles oder plötzliches Licht erzeugen. Alle Mali auf Angriffs-, Fertigungs- oder Rettungswürfe aufgrund von hellem Licht werden um 1 reduziert. Mit Erreichen der 10. Stufe - und dann alle weiteren 3 Stufen - steigt der Bonus auf RK und Rettungswürfe jeweils um 1, ebenso sinkt der auf Licht basierende Malus jeweils um 1.

Dies ersetzt Schadensreduzierung.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte passen zum Archetyp des Höhlenbarbaren: Animalische Wut, Bodenbrecher^{ABR II}, Mächtige Verfinsternde Wut†, Mächtiger Bodenbrecher^{ABR II}, Nachtsicht, Sprinter^{ABR II}, Ungebändigtes Klettern^{ABR II}, Urtümlicher Geruchssinn^{ABR II}, Verfinsternde Wut† und Wuterfülltes Klettern.

RUDELJÄGER (ARCHETYP)

Rudeljäger tun sich zur Jagd auf gefährliche Beute zusammen, um Nahrung zu erlegen, ihre Lagerplätze zu beschützen und als Übergangsritus. Ein Stamm von Rudeljägern orientiert sich oft an bestimmten Tieren wie z.B. Wölfen, die selbst in Rudeln jagen. Diese betrachten sie oft als heilige Manifestationen der Traditionen und Werte ihres Volkes.

Bonustalent: Wenn ein Rudeljäger eine neue Kampfrauschkraft erlangen würde, kann er alternativ ein Gemeinshaftstalent wählen, dessen Voraussetzungen er erfüllt.

Dies modifiziert Kampfrauschkraft.

Rasches Zuschlagen (AF): Mit der 3. Stufe erlangt ein Rudeljäger einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK gegen Gelegenheitsangriffe. Dieser Bonus steigt pro weitere 3 Barbarenstufen jeweils um 1 (maximal +6 mit der 18. Stufe).

Dies ersetzt Fallengespür.

Übergreifender Kampfrausch (AF): Ab der 6. Stufe gilt ein Rudeljäger selbst im Zustand Bewusstlos als im Kampfrausch befindlich, solange sich ein Verbündeter innerhalb von 9 m Entfernung in Blutwut oder im Kampfrausch befindet. Allerdings muss der Rudeljäger sich zu jenem Zeitpunkt, zu dem er kampfunfähig wurde, bereits im Kampfrausch befunden haben; sein Kampfrausch endet normal, wenn er seine Anzahl an Kampfrunden für den fraglichen Tag verbraucht hat.

Dies ersetzt die Kampfrauschkraft, welche ein Barbar normalerweise mit der 6. Stufe erlangt.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte passen zum Archetyp des Rudeljägers: Ansteckende Wut†, Erhöhte Schadensreduzierung, Kein Entkommen, Rudelkampfrausch†, Schnelle Reflexe und Unerwarteter Schlag.

SUMPFBARBAR (ARCHETYP)

Die abgehärteten und isoliert lebenden Bewohner des Sumpfes bringen Krieger mit großer Stärke und einfachem Geist hervor. Die Vorurteile zivilisierter Leute gegenüber Barbaren werden im Falle dieser übellaunigen Ausgestoßenen noch unterstrichen, verhöhnen und beleidigen die Sumpfbewohner die „Städter“ doch absichtlich. In den Augen eines Sumpfbarbaren gebärt der städtische Lebensstil nur Schwäche und Faulheit. Der Sumpfbarbar hat kein Interesse daran, mit derartigen Schwächlingen Freundschaften oder Bündnisse zu schließen, was nur zu weiteren Vorurteilen auf beiden Seiten führt. Schließt er sich dennoch einer Abenteurergruppe an, lernt er meistens das Können und die Fertigkeiten seiner städtischen Begleiter zu schätzen, auch wenn er nie ganz den Wunsch nach einem Leben in Annehmlichkeiten versteht.

Sumpffertigkeiten: Ein Sumpfbewohner fügt Wissen (Geographie) und Wissen (Lokales) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

Dies modifiziert die Fertigkeiten des Barbaren.

Sumpfmarsch (AF): Ein Sumpfbarbar kann sich durch Unterholz und schlammiges Gelände in Mooren und Sümpfen mit normaler Bewegungsrate bewegen, ohne Schaden zu erleiden oder anderweitig eingeschränkt zu werden. Dornen, Schlamm, Gestrüpp und überwucherte

Bereiche, welche magische verändert wurden, um die Fortbewegung zu behindern, wirken sich noch immer auf den Barbaren aus.

Dies ersetzt Schnelle Bewegung.

Sumpfkunde (AF): Mit Erreichen der 2. Stufe erlangt ein Sumpfbarbar in Sümpfen einen Bonus von +2 auf Initiative- und Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Geographie). Beginnend mit der 5. Stufe - und dann alle weiteren 3 Stufen - steigt dieser Bonus jeweils um 1 (maximal +8 mit der 20. Stufe).

Dies ersetzt Reflexbewegung und Verbesserte Reflexbewegung.

Halsstarrig (AF): Ab der 3. Stufe widersteht ein Sumpfbarbar fast allen Versuchen, seine Einstellung zu verändern oder ihn zum Handeln zu drängen. Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Einschüchtern gegen ihn unterliegen einem Malus von -2 und kein Ergebnis kann seine Einstellung innerhalb von 24 Stunden weiter als um einen Schritt verändern. Diese Mali steigen pro weitere 3 Stufen jeweils um 2 (maximal -12 mit der 18. Stufe).

Dies ersetzt Fallengespür.

Ringkämpfer (AF): Ab der 6. Stufe erhält ein Sumpfbarbar im Kampfrausch einen Bonus von +2 auf seine KMV gegen Kampfmanöver für Ringkampf und einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe im Rahmen eines erfolgreichen Kampfmanöverwurfs für Ringkampf.

Dies ersetzt die Kampfrauschkraft, welche ein Barbar normalerweise mit der 6. Stufe erlangt.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte passen zum Archetyp des Sumpfbarbaren: Aberglawe, Dämmersicht, Eidechsenmarsch†, Faustkämpfer^{EXP}, Mächtiger Faustkämpfer^{EXP}, Mächtiges Tyrannentotem†, Schwächeres Tyrannentotem† und Tyrannentotem†.

WILDNISBARBAR (ARCHETYP)

Manche Barbaren werden fern der Zivilisation geboren oder großgezogen. Diese Wildnisbarbaren kämpfen und überleben, ohne jemals eine Schmiede oder bearbeiteten Stein zu sehen, und wagen die Reise in die Stadt nur, wenn ihnen keine anderen Optionen mehr möglich sind.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Wildnisbarbar ist im Umgang mit Leder- und Fellrüstungen (aber nicht mit Schilden) und allen Einfachen Waffen geübt, die aus Holz, Knochen oder Stein gefertigt werden können. Ferner erhält er mit der 1. Stufe die Bonustalente Improvisierter Nahkampf und Verbesserter Waffenloser Schlag. Sollte er andere Waffen oder Rüstungen verwenden, verliert er für die nächsten 24 Stunden die Fähigkeiten dieses Archetyps (mit Ausnahme von Analphabet).

Dies modifiziert die Waffen und Rüstungen, mit denen umzugehen ein Barbar normalerweise geübt ist.

Analphabet: Ein Wildnisbarbar kann nicht lesen oder schreiben. Er kann nur dann lernen, eine Sprache zu lesen oder zu schreiben, wenn er eine Stufe in einer anderen Klasse wählt und wenigstens 1 Fertigungsrang in Sprachkunde investiert.

Jäger und Sammler (AF): Ab der 3. Stufe kann ein Wildnisbarbar ohne hergestellte Ausrüstungsgegenstände in der Wildnis überleben. Er addiert seine halbe Barbarenstufe als Bonus auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst zum Sammeln von Nahrung. Ferner erlangt er einen Bonus von +1 auf Zähigkeitwürfe, um den Effekten extremer Temperaturen oder anderen Umgebungseffekten zu widerstehen. Ab der 6. Stufe - und dann alle weiteren 3 Stufen - steigt dieser Bonus auf Zähigkeitwürfe jeweils um 1 (maximal +6 mit der 18. Stufe).

Dies ersetzt Fallengespür.

Bonustalente: Mit Erreichen der 4., 10. und 16. Stufe kann ein Wildnisbarbar anstelle einer Kampfrauschkraft ein Bonustalent aus der folgenden Liste wählen: Athlet, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Improvisierter Fernkampf, Meister der Waffenimprovisation, Selbsterhaltung, Verbundenheit mit Tieren, Verstoßenheit oder Wachsamkeit

Dies modifiziert Kampfrauschkräfte.

Unermüdetlich (AF): Wildnisbarbaren führen ein raues Leben und schlafen mit einem offenen Auge. Ab der 7. Stufe erholt sich ein Wildnisbarbar von Nichttödlichem Schaden pro Minute so, als wäre eine Stunde verstrichen. Ferner rechnet er seine doppelte Schadensreduzierung gegen Nichttödlichen Schaden an, sofern er sie durch Barbarenstufen erlangt.

Dies modifiziert Schadensreduzierung.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte passen zum Archetyp des Wildnisbarbaren: Animalische Wut, Bestientotem^{EXP}, Dämmersicht, Mächtiges Bestientotem^{EXP}, Schneller Fuß, Schwächeres Bestientotem^{EXP}, Ungebändigtes Klettern^{ABR II}, Ungebändigtes Schwimmen^{ABR II}, Wuterfüllter Sprung, Wuterfülltes Klettern und Wuterfülltes Schwimmen.

WUTERFÜLLTER KANNIBALE (ARCHETYP)

Ein primitiver Lebensstil ist per se nicht böse, doch manche barbarischen Kulturen gedeihen dank Abartigkeit und heißen die Möglichkeit willkommen, Artgenossen zu verspeisen. Der Wuterfüllte Kannibale ist ein Barbar, welcher gefallene Gegner nicht aus Hunger oder Appetit verspeist, sondern weil er glaubt, seine Stärke zu beweisen, indem er seine Gegner verzehrt und so schändet. Diese Neigung macht ihn zu einem unbequemen Reisegefährten für viele Gruppen, sorgen Gerüchte über seine Angewohnheiten doch oft für Spannungen, welche die übrigen Gruppenmitglieder mittels Diplomatie auflösen müssen, ehe der Wuterfüllte Kannibale sich vielleicht entscheidet, die Sache selbst in die Hände zu nehmen.

Animalische Wut: Mit Erreichen der 2. Stufe muss ein Wuterfüllter Kannibale als seine erste Kampfrauschkraft Animalische Wut wählen.

Dies modifiziert die Kampfrauschkraft, welche der Barbar mit der 2. Stufe erlangt.

Lebenskraft verzehren (AF): Ab der 2. Stufe kann ein Wuterfüllter Kannibale, welcher im Kampfrausch eine Kreatur derselben Kreaturenart unter 1 TP mit seinem Bissangriff reduziert, ein Stück ihres Körpers verzehren, um einen Teil seiner Kraft zu erlangen. Sofern der HG der Kreatur der Stufe des Barbaren entspricht oder diese überschreitet, erlangt der Wuterfüllte Kannibale 1 zusätzliche Runde an Kampfrausch. Er kann von einer Kreatur auf diese Weise nur ein Mal profitieren. Ab der 5. Stufe - und dann alle weiteren 3 Stufen - erlangt er 1 zusätzliche Runde Kampfrausch, wenn er diese Fähigkeit nutzt (maximal 7 zusätzliche Runden mit der 20. Stufe).

Dies ersetzt Reflexbewegung.

Einschüchternder Biss (AF): Beginnend mit der 3. Stufe erhält ein Wuterfüllter Kannibale, welcher im Kampfrausch bei einer Kreatur derselben Kreaturenart mit einem Bissangriff einen Kritischen Treffer bestätigt, für die Dauer des Kampfrauschs einen Bonus auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern



in Höhe seiner halben Barbarenstufe.

Dies ersetzt Fallengespur.

Nährender Zorn (AF): Ab der 5. Stufe erlangt ein Wuterfüllter Kannibale durch das Verzehren seiner Gegner im Kampfrausch an Kraft. Wenn er im Kampfrausch bei einer Kreatur derselben Kreaturenart mit einem Bissangriff einen Kritischen Treffer bestätigt, erlangt er eine Anzahl Temporärer Trefferpunkte in Höhe seiner Barbarenstufe. Diese Temporären Trefferpunkte sind mit sich selbst kumulativ, nicht aber mit solchen aus anderen Quellen. Sie währen 10 Minuten pro Barbarenstufe.

Dies ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Reißende Zähne (AF): Beginnend mit der 6. Stufe wird der Biss eines Wuterfüllten Kannibalen noch furchtbarer. Er kann sich einen Malus von -1 auf seinen Bissangriffswurf auferlegen, um zusätzlich 2 Punkte Blutungsschaden zu verursachen. Ab der 10. Stufe - und dann alle weiteren 4 Stufen - steigt der Malus auf den Angriffswurf jeweils um 1, während der Blutungsschaden jeweils um 2 Punkte steigt.

Dies ersetzt Schadensreduzierung.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte passen zum Archetyp des Wuterfüllten Kannibalen: Einschüchterndes Niederstarren, Geruchssinn, Innere Zähigkeit, Kampfschrei und Urtümlicher Geruchssinn^{ABR II}.

BARDE

Die meisten denken bei Bardern an geschäftige Städte, doch manche Bardern fühlen sich eher in der Natur zuhause. Sie befassen sich mit der Schönheit der Wildnis, ihren Bewohnern und der donnernden Musik der Natur.

DONNERRUFER (ARCHETYP)

Donnerrufer nutzen das Wissen der Ahnen und führen es wie eine Waffe, um das ihnen überaus wichtige Land zu beschützen. Ihre Stimmen hallen wie der Donner und rufen den Zorn des Himmels auf ihre Gegner herab, während sie ihre Verbündeten mit rasendem Zorn erfüllen.

Landgebunden (AF): Ein Donnerrufer erhält einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe auf Fertigkeitwürfe für Mit Tieren umgehen, Überlebenskunst und Wissen (Natur).

Diese Fähigkeit ersetzt Bardwissen.

Bardenauftritt: Ein Donnerrufer erhält die folgenden Bardenauftritte:

Donnerruf (ÜF): Beginnend mit der 3. Stufe kann der Donnerrufer Bardenauftritt einsetzen, um ein ohrenbetäubendes Donnern zu entfachen. Dies gestattet dem Donnerrufer, 1 Runde Bardenauftritt aufzuwenden, um einen Effekt ähnlich dem Zauber *Geräuschexplosion* zu erschaffen (gleiche Reichweite, gleicher Wirkungsbereich, gleicher Rettungswurf). Ab der 7. Stufe steigt der Schaden dieser Geräuschexplosion auf 3W8, dann alle weiteren 4 Stufen um +2W8 (maximal 9W8 Schaden mit der 19. Stufe).

Dieser Bardenauftritt ersetzt Lied des Mutes.

Wut entfachen (ÜF): Ab der 6. Stufe kann der Donnerrufer in einer maximal 9 m entfernten Kreatur entsetzliche Wut erzeugen. Dieser Effekt funktioniert wie der Zauber *Wut* und hält an, solange das Ziel den Auftritt des Donnerrufers hören kann. Unwillige Kreaturen müssen einen Willenswurf gegen SG 10 + halbe Bardenstufe + CH-Modifikator des Donnerrufers ablegen; misslingt einer Kreatur dieser Rettungswurf, wird sie ebenfalls von dieser Fähigkeit betroffen. Bei Erfolg wird das Ziel gegen diese Fähigkeit für 24 Stunden immun. Der Donnerrufer kann diese Fähigkeit nicht auf sich selbst anwenden. Sollte das Ziel über die Klassenfähigkeit Kampfrausch verfügen, kann es augenblicklich in Kampfrausch verfallen und in diesem Zustand verbleiben, ohne seine täglichen Runden an Kampfrausch zu verbrauchen, solange der Donnerrufer seinen Auftritt aufrechterhält. Dieser geistesbeeinflussende Effekt erfordert hörbare Komponenten.

Dieser Auftritt ersetzt *Einflüsterung* und *Massen-Einflüsterung*.

Blitze herbeirufen (ÜF): Ab der 8. Stufe kann der Donnerrufer seinen Auftritt nutzen, um Blitze herbeizurufen (wie der Zauber). Die Blitze zucken hernieder, solange er seinen Auftritt aufrechterhält – pro Runde ruft er einen Blitz herbei. Der Schaden dieser Blitze kann während eines Sturmes steigen oder eingeschränkt ausfallen, siehe *Blitze herbeirufen*.

Dieser Auftritt ersetzt Klagelied.

Gewittersturm herbeirufen (ÜF): Mit der 14. Stufe kann der Donnerrufer seinen Auftritt nutzen, um stärkere Blitze herbeizurufen (wie *Gewittersturm herbeirufen*). Pro Runde ruft er einen Blitz herbei. Der Schaden dieser Blitze kann während eines Sturmes steigen oder eingeschränkt ausfallen, siehe *Gewittersturm herbeirufen*.

Dieser Auftritt ersetzt Lied der Furcht.

FILI (ARCHETYP)

Jene als Filid bekannte Bardern nutzen die Musik der Natur, um im Rhythmus des Lebens nicht nur das Geflecht des Seins, sondern auch göttliche Omen der Zukunft zu sehen.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Fili ist im Umgang mit Leichten Rüstungen geübt, darf aber keine Metallrüstungen tragen. Er kann Holzrüstungen nutzen, welche mittels *Eisenholz* verändert wurden. Filid sind im Umgang mit Schilden (außer Turmschilden) geübt, können aber nur Holzschilde tragen. Sollte ein Fili eine Metallrüstung oder einen Metallschild tragen, kann er während dieser Zeit und weitere 24 Stunden darüber hinaus weder Bardenzauber wirken, noch Übernatürliche oder Zauberähnliche Klassenfähigkeiten nutzen.

Dies modifiziert die Waffen und Rüstungen, mit denen umzugehen ein Barde geübt ist.

Naturmagie: Ein Fili wirkt Zauber wie ein Barde, seine Zauber sind aber göttlicher statt arkaner Natur und unterliegen daher keiner Arkanen Patzerchance. Er muss ein Heiliges Symbol oder ein Musikinstrument als Göttlichen Fokus nutzen, wenn ein Zauber eine solche Komponente aufweist. Er nutzt auch weiterhin die Zauberverliste des Bardern.

Dies modifiziert Zauberei des Bardern.

Lied der Natur: Filid können das widerhallende Lied vernehmen, welches alle lebenden Kreaturen erzeugen – eine urtümliche Musik, welche bis zu Anfängen der Zeit zurück und bis in die ungeschriebene Zukunft hinfort reicht. Indem er auf diese kosmische Melodie zurückgreift, kann er kurze Blicke auf die Zukunft erhaschen. Ein Fili kann ein Mal am Tag als Schnelle Aktion einen Zaubersplatz aufwenden, um entsprechend dem Zaubersgrad dieses Platzes zusätzliche Runden an Bardenauftritt für diesen Tag zu erlangen.

Ein Fili erlangt zudem die folgenden Bardenauftritte:

Wiederhallendes Lied der Natur (ÜF): Ein Fili kann seinen Bardenauftritt nutzen, um seinen Verbündeten unbewusstes Wissen um ihre Zukunft zu verleihen und so ihre Reflexe und Gabe zu verbessern, Gefahren auszuweichen. Ein betroffener Verbündeter erlangt einen Verständnisbonus von +1 auf Reflexwürfe und seine RK. Mit Erreichen der 5., 11. und 17. Stufe steigt dieser Bonus jeweils um 1 (maximal +4 mit der 17. Stufe). Dieser Auftritt ist eine geistesbeeinflussende Fähigkeit und nutzt hörbare Komponenten.

Dies ersetzt Lied des Mutes.

Lied der Wahrsagerei (ZF): Ab der 6. Stufe kann ein Fili seinen Auftritt nutzen, um *Weissagung* mit einer effektiven Zaubersstufe in Höhe seiner Bardenstufe zu wirken. Der Fili und alle Verbündeten, die seinen Auftritt hören können, erhalten die gelieferten Informationen als Funken der Inspiration und plötzlicher Erkenntnisse. Dieser Auftritt dauert 10 Minuten und verbraucht 6 Runden Bardenauftritt. Er nutzt hörbare Komponenten und

ersetzt *Einflüsterung*.

Stimmen des Lebens (ÜF): Beginnend mit der 8. Stufe kann ein Fili sich selbst und allen Verbündeten, die seinen Auftritt hören können, die Fähigkeiten *Mit Tieren sprechen* und *Mit Pflanzen sprechen* verleihen, solange er diesen Auftritt aufrechterhält.

Dies ersetzt Klagelied.

Einheit des Lebens (ÜF): Ab der 15. Stufe kann ein Fili mit seinem Auftritt die Lebenskraft zweier Verbündeter, welche seinen Auftritt hören können, so verknüpfen, als wären sie von *Anderen schützen* betroffen; er nutzt hierbei seine Bardenstufe als effektive Zaubersstufe. Der Fili bestimmt, welcher Verbündete das geschützte Ziel ist und welcher Verbündete den halben Schaden erleidet. Der Fili kann ein Mal pro Runde als Freie Aktion zu Beginn seines Zuges die Ziele dieser Fähigkeit neu bestimmen (auch wer wen schützt), sofern er den Auftritt aufrechterhält.

Dies ersetzt Lied des Heldenmuts.

Lied des Kreislaufes der Natur (ÜF): Ab der 20. Stufe kann ein Fili mit seiner Magie ehrfurchtgebietende Blicke in die Zukunft gewähren. Alle Verbündeten, die ihn sehen und hören können, sind für die Dauer des Auftritts von der persönlichen Version von *Sechster Sinn* betroffen.

Dies ersetzt Tödliche Melodie.

GÄRTNER (ARCHETYP)

Gärtner-Barden nutzen Musik, um das Pflanzenwachstum zu fördern und das Verhalten natürlicher wie übernatürlicher Pflanzen zu beeinflussen. Die meisten arbeiten mit örtlichen Gemeinden zusammen, um die Feldfrüchte zu schützen und die Ernte zu überwachen, während andere unberührte Wunder der Natur behüten.

Klassenfertigkeiten: Ein Gärtner erhält Überlebenskunst als Klassenfertigkeit.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Bardens.

Pflanzenmagie: Ein Gärtner fügt die folgenden Zauber zu den genannten Graden seiner Bardenzauberliste hinzu: *Verstricken* (1.), *Pflanzensicht** (2.), *Pflanzenwachstum* (3.), *Schutzhülle gegen Pflanzen* (4.), *Hölzerner Weg* (5.), *Grüner Daumen*^{ABR IX} (6.).

Dies modifiziert die Zauber des Bardens.

Grüne Stimme: Indem der Gärtner traditionelle Sprechgesänge des Grünen Glaubens und Lieder der Feen mit seinem Bardenauftritt verbindet, kann er auf Pflanzenkreaturen mit geistesbeeinflussenden Bardenauftritten einwirken. Hierzu muss er aber 1 zusätzliche Runde an Bardenauftritt pro Runde aufwenden, in welcher er einen mittels Grüne Stimme verstärkten Bardenauftritt aufrechterhält.

Dies ersetzt Bardewissen.

Lied des Wachstums (ÜF): Ein Gärtner kann mit seinem Bardenauftritt spontan für starkes Pflanzenwachstum sorgen. Während er sein Lied des Wachstums aufrechterhält, kann er eine Standard-Aktion aufwenden, um eine Seite eines Feldes innerhalb von 9 m Entfernung auszuwählen und entlang dieses Feldrandes augenblicklich eine undurchsichtige Barriere aus Pflanzen erzeugen, welche Völlige Deckung verleiht. Er kann eine Barriere zu Beginn seines Bardenauftritts erschaffen, so er den Auftritt als Standard-Aktion beginnt. Der vom Gärtner gewählte Feldrand muss festen Boden aufweisen. Die herbeigezauberte Pflanzenwand kann maximal 5 Pfund Gewicht tragen. Sie hat Härte 0, RK 5 und 2 TP pro Bardenstufe. Ein Gärtner kann eine Anzahl solcher Wände in Höhe seines Charismamodifikators + seiner halben Bardenstufe aufrechterhalten. Wenn der Gärtner seinen Auftritt beendet, zerfallen diese Barrieren augenblicklich zu Staub.

Dies ersetzt Bannlied.

Lockruf der Natur widerstehen (AF): Mit Erreichen der 2. Stufe erhält der Gärtner das Klassenmerkmal Lockruf der Natur widerstehen des Druiden mit einem Bonus von +2. Ab der 4. Stufe steigt dieser Bonus auf +4.

Dies ersetzt Bewandert.

Naturkunde (AF): Mit der 5. Stufe erhält der Gärtner die Bardenfähigkeit Gelehrter; er kann diese Fähigkeit aber nur in Verbindung mit Fertigkeitwürfel für Wissen (Natur) und Überlebenskunst nutzen, um die Spuren von Kreaturen in der Natur zu lesen und zu verfolgen.

Dies modifiziert Gelehrter.



DRUIDE

Druiden fungieren häufig als Beschützer der Wildnis, manche spezialisieren sich aber auf eine Geländeart oder sonstige Manifestation der Natur. Charaktere jeder Volkszugehörigkeit können den Archetypen des Jahreszeitendruiden auf Seite 11 wählen.



DRUIDENDOMÄNEN

Druiden mit passenden Archetypen oder göttlichen Schutzherrn können aus den folgenden Domänen wählen:

Erosionsdomäne

Domänenfähigkeiten: Du befiehst das Zerbröckeln des Steins und lässt Metalle rosten – derartiger schrittweiser Zerfall und Zerstörung begeistern dich.

Rostgriff (ÜF): Du lässt gegnerische Metallrüstungen und -waffen trocken und brüchig werden, während sie auf magische Weise korrodieren und rosten. Du führst einen Berührungsangriff im Nahkampf gegen eine Kreatur aus, welche eine Metallrüstung trägt oder eine Metallwaffe führt. Wenn du triffst, wählst du eine Metallwaffe, eine Metallrüstung oder einen Metallschild, die oder den die Kreatur trägt. Der Gegenstand erleidet Trefferpunkteschaden in Höhe deiner halben Druidenstufe + 1W6. Sollte der Gegenstand nichtmagisch sein oder deine Zauberstufe höher als die Zauberstufe des Gegenstandes, so umgeht dieser Schaden die Härte des Gegenstandes. Du kannst diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe deines Weisheitsmodifikators + 3 Mal nutzen.

Erosionsaura (ÜF): Beginnend mit der 8. Stufe kannst du als Standard-Aktion eine Aura magisch verstärkter Erosion generieren. Hauptsächlich aus Metall oder Stein bestehende Gegenstände verlieren innerhalb der Aura 10 Punkte an Härte. Magische Gegenstände behalten ein Minimum an Härte in Höhe des doppelten Verbesserungsbonus, zudem steht ihnen ein Rettungswurf zu (ZÄH, SG 10 + halbe Druidenstufe + Weisheitsmodifikator, keine Wirkung). Ein hauptsächlich aus Metall oder Stein bestehendes Konstrukt muss einen Zähigkeitswurf ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, so verliert es für 1 Runde seine Härte und Schadensreduzierung. Du kannst diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe deines Weisheitsmodifikators + 3 Mal nutzen.

Domänenzauber: 1. — *Rasches Graben*^{EXP}, 2. — *Erde und Gestein erweichen*, 3. — *Konstrukt ausschalten*^{ABR VI}, 4. — *Rostgriff*, 5. — *Fels zu Schlamm verwandeln*, 6. — *Harmonische Vibrationen*, 7. — *Auflösung*, 8. — *Erdbeben*, 9. — *Implosion*.

Ungezieferdomäne

Domänenfähigkeiten: Du siehst in den spindeldürren Gliedmaßen und seltsamen Formen großer und kleiner Ungeziefer die Perfektion der Natur.

Ungezieferflüsterer (ÜF): Du kannst deine Fähigkeit Tierempathie auch bei Ungeziefer nutzen. Dabei verleihst du dem Ungeziefer ein gewisses Maß an Intelligenz, so dass du mit ihm so interagieren kannst, als wäre es ein Tier. Diese Fähigkeit funktioniert nur bei geistlosem Ungeziefer und Ungeziefer mit einem Intelligenzwert von 2 oder niedriger.

Schneller Stachelangriff (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du als Schnelle Aktion einen nachhallenden, schmerzhaften Stich als Berührungsangriff im Nahkampf anbringen. Dieser Stich verursacht 1W4 Punkte Stichschaden plus 1 Punkt pro 2 Druidenstufen. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deine halbe Druidenstufe + deinen Konstitutionsmodifikator ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, erhält es für 1 Runde den Zustand Wankend. Dies ist ein Schmerzeffekt. Du kannst diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe deines Weisheitsmodifikators + 3 Mal nutzen.

Domänenzauber: 1. — *Ameisenstärke*^{EXP}, 2. — *Schwarm herbeizaubern*, 3. — *Ungeziefergestalt I*, 4. — *Ungeziefergestalt II*, 5. — *Insektenplage*, 6. — *Schwarmhaut*^{EXP}, 7. — *Kriechender Tod*, 8. — *Schwarmverwandlung*^{ABR IX}, 9. — *Verbündeten der Natur herbeizaubern IX* (nur 1W3 Purpurrwürmer).

DINOSAURIERDRUIDE (ARCHETYP)

Ein Dinosaurierdruide spricht für den Geist der prähistorischen Natur und nimmt sogar die Gestalt dieser großen, legendenbehafteten Bestien an.

Dinosaurier herbeizaubern (ZF): Ein Dinosaurierdruide kann mittels *Verbündeten der Natur herbeizaubern* eine breite Vielfalt an Dinosauriern und verwandten prähistorischen Bestien herbeizaubern. Wenn er einen solchen Zauber spontan wirkt, stehen ihm die folgenden Optionen zusätzlich zur Verfügung:

Verbündeten der Natur herbeizaubern I: Compsognathus^{MHB II}.

Verbündeten der Natur herbeizaubern II: Dimorphodon^{MHB IV}, Troodon^{MHB V}.

Verbündeten der Natur herbeizaubern III: Plesiosaurus^{MHB V}, Velociraptor^{MHB IV}.

Verbündeten der Natur herbeizaubern IV: Dimetrodon^{MHB III}, Pachycephalosaurus^{MHB III}, Parasaurolophus^{MHB II}.

Verbündeten der Natur herbeizaubern V: Amargasaurus^{MHB VI}, Ceratosaurus^{MHB V}, Iguanodon^{MHB III}, Kentrosaurus^{MHB VI}, Styracosaurus^{MHB IV}.

Verbündeten der Natur herbeizaubern VI: Allosaurus^{MHB II}, Quetzalcoatlus^{MHB VI}, Tylosaurus^{MHB II}.

Verbündeten der Natur herbeizaubern VII: Therizinosaurus^{MHB V}.

Verbündeten der Natur herbeizaubern VIII: Diplodocus^{MHB IV}, Spinosaurus^{MHB III}.

Verbündeten der Natur herbeizaubern IX: Giganotosaurus^{MHB VI}.

Dies modifiziert Spontanes Zaubern.

Dinosaurierbund (AF): Ein Dinosaurierdruide muss über Bund mit der Natur einen Tiergefährten wählen, bei dem es sich um einen Dinosaurier handelt.

Dies modifiziert Bund mit der Natur.

Dinosauriergestalt (ÜF): Ein Dinosaurierdruide spezialisiert sich bei seiner Tiergestalt darauf, die Form eines Dinosauriers anzunehmen. Wenn er sich in einen Dinosaurier verwandelt, erlangt er neben den anderen Modifikatoren, welche *Tiergestalt* verleiht, einen Größenbonus von +2 auf seine Konstitution. Nimmt er eine andere Gestalt als die eines Dinosauriers an, so währt der Tiergestalteneffekt statt 1 Stunde pro Stufe nur 1 Minute pro Stufe.

Dies modifiziert Tiergestalt.

Mit Dinosauriern sprechen (ÜF): Mit Erreichen der 4. Stufe erlangt ein Dinosaurierdruide die Gabe, zu jeder Zeit mit Dinosauriern sprechen zu können (wie *Mit Tieren sprechen*).

Dies ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

FÄULNISBOTE (ARCHETYP)

Diese Sendboten des Verfalls hausen in feuchten Landstrichen, wo Insekten und Verwesung die Toten zerlegen, um die Lebenden zu nähren. Sie sehen im Verfall die Schönheit der Möglichkeiten der Natur, Material wiederzuverwerten und zu etwas Neuem und Wundersamen zu gestalten.

Fäulnismagie (ÜF): Ein Fäulnisbote kann seine Zauberenergie für bestimmte Zauber nutzen, die er nicht im Voraus vorbereitet hat. Er kann einen vorbereiteten Zauber „verlieren“, um einen der folgenden Zauber zum angegebenen Grad zu wirken: 1. — *Leiche kompostieren*^{ABR}, 2. — *Holz krümmen*, 3. — *Pilzbefall*^{ABR}, 4. — *Fäulnisexplosion*^{*}, 5. — *Insektenplage*, 6. — *Schwarmhaut*^{EXP}, 7. — *Kriechender Tod*, 8. — *Verdorren*, 9. — *Massaker*^{ABR IX}.

Dies modifiziert Spontanes Zaubern.

Bund mit der Natur: Wählt ein Fäulnisbote über Bund mit der Natur eine Klerikerdomäne, so muss er die Domäne der Ruhe, der Zerstörung, die Erosions-^{*} oder die Ungezieferdomäne wählen.

Dies modifiziert Bund mit der Natur.

Ungezieferempathie (ÜF): Ein Fäulnisbote kann die Einstellung von Ungeziefer so verbessern, wie es einem normalen Druiden mit Tieren möglich ist. Ungeziefer hat stets eine Ausgangseinstellung von Unfreundlichkeit. Der Fäulnisbote kann auch die Einstellung von Ungezieferschwärmen verbessern, erleidet dann aber einen Malus von -4 auf den Wurf, außer der Schwarm besteht aus derselben Art wie sein Ungeziefergefährte oder entspricht seiner aktuellen Tiergestalt.

Dies ersetzt Tierempathie.

Schwarmrufer (ZF): Mit Erreichen der 3. Stufe kann ein Fäulnisbote ein Mal am Tag als Standard-Aktion einen Ungeziefereschwarm herbeizaubern. Dies funktioniert wie *Schwarm herbeizaubern*, es muss sich aber um einen Heuschrecken-, Schaben- oder Spinnenschwarm handeln. Sollte der Fäulnisbote diese Fähigkeit während der Überraschungsrunde einsetzen, sind nahe Tiere und Ungeziefer bis zu Ende der ersten Kampfrunde verschreckt; auf dem Falschen Fuß betroffene Kreaturen erhalten zudem während der Überraschungsrunde und der ersten Kampfrunde den Zustand Erschüttert (dies ist nicht mit anderen Furchteffekten kumulativ). Ab der 9. Stufe kann der Fäulnisbote ferner Soldatenameisen-, Tausendfüßler- und Wespenschwärme mit dieser Fähigkeit herbeizaubern.

Dies ersetzt Spurloser Schritt und Immunität gegen Gifte.

Ausdauernder Druiden (ÜF): Mit Erreichen der 4. Stufe erlangt ein Fäulnisbote einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen die Angriffe und besonderen Fähigkeiten von Ungezienern und Schwärmen der Kategorie Ungeziefer. Dieser Bonus gilt auch bei Rettungswürfen, welche den Fäulnisboten und/oder seine Ausrüstung altern oder verfallen lassen würden.

Dies ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Tiergestalt: Ein Fäulnisbote erlangt diese Fähigkeit mit der 6. Stufe, wobei seine effektive Druidenstufe seiner Druidenstufe -2 entspricht. Er kann nicht die Gestalt eines Elementars annehmen. Beginnend mit der 8. Stufe kann der Fäulnisbote die Gestalt eines Kleinen oder Mittelhohen Ungezieters annehmen (wie *Ungeziefergestalt I*^{ABR}). Ab der 10. Stufe kann er die Gestalt eines Sehr kleinen oder Großen Ungezieters (wie *Ungeziefergestalt II*^{ABR}), ab der 12. Stufe die eines Riesigen Ungezieters annehmen (wie *Ungeziefergestalt III*).

Dies modifiziert Tiergestalt.

FLUSSDRUIDE (ARCHETYP)

Diese Druiden sind die Wächter der Flüsse und der Kreaturen, welche von diesen abhängig sind. So wie Flüsse aus den Bergen zum Meer fließen, passen sich Flussdruiden an viele Umgebungen und Kulturen an. Man kann sie überall dort finden, wo Wasser fließt, sogar an unterirdischen Flüssen oder in Kanalisationen.

Fährmann (AF): Ein Flussdruide der 1. Stufe fügt Diplomatie der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu. Außerdem erhält er einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Wissen (Natur).

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Druiden und ersetzt Naturgespür.

Strömungen lesen (AF): Mit Erreichen der 2. Stufe erhält ein Flussdruide einen Bonus in Höhe seiner halben Druidenstufe auf Initiativwürfe und auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Heimlichkeit, Schwimmen, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Geographie). Um diesen Bonus zu erhalten, muss der Druiden sich im, auf oder angrenzend zu einem fließenden Gewässer befinden.

Dies ersetzt Unterholz durchqueren.

Gegenströmung (AF): Ab der 3. Stufe erhält ein Flussdruide keinen Malus auf seine Bewegungsrate und auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik oder Heimlichkeit mehr, solange er sich in seichtem Wasser (bis zu 60 cm, bzw. bei kleinen Kreaturen bis zu 30 cm tief) befindet, z.B. Bächen, seichtem Morast, Küstengebieten oder teilweise überfluteten Gebieten. Ein Flussdruide (ebenso wie jedes Gefährt, das er lenkt) werden nur dann von fließendem Wasser bewegt, wenn er dies erlaubt. Wasser, das auf magischem Wege manipuliert wurde, um Bewegungen zu behindern oder zu verstärken, betrifft den Flussdruiden nach wie vor normal.

Dies ersetzt Spurloser Schritt.

Tief Luftholen (AF): Beginnend mit der 4. Stufe kann ein Flussdruide seinen Atem für eine Anzahl an Minuten in Höhe seines Konstitutionswerts anhalten. Nach Ablauf dieser Zeit muss der Druide Konstitutionswürfe ablegen oder aber er riskiert zu ersticken.

Dies ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Tiergestalt (ÜF): Ein Flussdruide erhält diese Fähigkeit mit Erreichen der 6. Stufe. Allerdings entspricht seine effektive Druidenstufe bei dieser Fähigkeit seiner Druidenstufe -2.

Dies modifiziert Tiergestalt.

Sprache von Sonne und Mond (AF): Ab der 15. Stufe kann ein Flussdruide mit jeder lebenden Kreatur sprechen.

Dies ersetzt Zeitloser Körper.

LESNIKHÜTER (ARCHETYP)

Die Natur ist erfüllt von körperlosen Geistern, welche mit den Kräften der Quellen, Lichtungen und einzelnen Pflanzen verbunden sind. Manche Druiden können diese Geister gut verstehen und ihnen problemlos als Lesniks^{MHB III} Gestalt verleihen. Der Lesnikhüter dient diesen Geistern als Stimme, Verteidiger und Verbündeter.

Lesnikvertrauter (AF): Bereits mit der 1. Stufe geht ein Lesnikhüter eine tiefe Bindung mit einem Naturgeist ein, den er als Blattlesnik^{MHB III} reinkarniert. Er erlangt einen Blattlesnik als Vertrauten, wobei er hinsichtlich dieser Fähigkeit seine Druidenstufe als effektive Magierstufe nutzt. Sollte der Lesnik sterben, kann der Lesnikhüter den selben Geist zu den normalen Kosten für den Ersatz eines Vertrauten reinkarnieren. Solange der Lesnik lebt, erlangt der Lesnikhüter Zugang zur Domäne der Pflanzen so, als hätte er sie über das Klassenmerkmal Bund mit der Natur erlangt; er kann aber nicht die Unterdomäne der Verwesung wählen.

Dies ersetzt Bund mit der Natur.

Pflanzenempathie (AF): Beginnend mit der 1. Stufe kann ein Lesnikhüter die Einstellung einer Pflanzenkreatur so verändern, als würde er Tierempathie einsetzen. Die typische wildlebende Pflanzenkreatur besitzt eine Anfangseinstellung von Gleichgültig. Ein Lesnikhüter kann mittels dieser Fähigkeit auch Tiere beeinflussen, erhält dabei aber einen Malus von -4.

Dies ersetzt Tierempathie.

Lesnikexperte (AF): Ein Lesnikhüter ist ein Experte im Herbeizaubern und Pflegen von Lesniks. Er fügt Blattlesniks, Kürbislesniks, Pilzlesniks und Algenlesniks der Liste an Kreaturen hinzu, welche er mittels *Verbündeten der Natur herbeizaubern I, II, III* bzw. *IV* herbeirufen kann.

Dies modifiziert Spontanes Zaubern.

Lesnikzüchter (AF): Ab der 4. Stufe kann der Lesnikzüchter seinem Blattlesnik entweder einen Innewohnenden Bonus von +2 auf Stärke und Geschicklichkeit verleihen oder ihn dauerhaft in einen Kürbislesnik verwandeln. Ab der 8. Stufe kann er seinem aktuellen Lesnik entweder einen Innewohnenden Bonus von +2 auf Stärke und Geschicklichkeit verleihen oder ihn in einen Pilzlesnik verwandeln. Und mit Erreichen der 12.

Stufe kann er seinem aktuellen Lesnik schließlich entweder einen Innewohnenden Bonus von +2 auf Stärke und Geschicklichkeit verleihen oder ihn in einen Algenlesnik verwandeln. Im Falle einer Verwandlung erlangt der Lesnik die normalen Attributswerte seiner neuen Gestalt; durch diese Fähigkeit erlangte Innewohnende Boni gehen bei der Verwandlung verloren.

Dies ersetzt Lockruf der Natur widerstehen

Tiergestalt (ÜF): Ein Lesnikhüter erlangt diese Fähigkeit mit der 6. Stufe, wobei seine effektive Druidenstufe hinsichtlich der Bestimmung der täglichen Anwendungen seiner Druidenstufe -2 entspricht. Ab der 6. Stufe kann der Lesnikhüter die Gestalt von Pflanzenkreaturen der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß annehmen (wie *Pflanzengestalt I*). Mit Erreichen der 8. Stufe kann der Lesnikhüter ferner die Gestalt von Pflanzenkreaturen der Größenkategorie Groß (wie *Pflanzengestalt II*), ab der 10. Stufe zudem die Gestalt von Pflanzenkreaturen der Größenkategorie Riesig annehmen (wie *Pflanzengestalt III*).

Dies modifiziert Tiergestalt

Pflanzenflüsterer (ÜF): Mit Erreichen der 13. Stufe wird die Verbindung des Lesnikhüters zu den Geistern der Natur stark genug, dass er stets ihr Flüstern vernimmt. Er wird nun so behandelt, als stünde er dauerhaft unter dem Effekt von *Mit Pflanzen sprechen*. Er kann ein Mal am Tag für 10 Minuten mit den Geistern sprechen, um Antworten auf seine Fragen so zu erlangen, als hätte er *Einswerden mit der Natur* gewirkt.

Dies ersetzt Tausend Gesichter.

NESTSCHÜTZER (ARCHETYP)

Dieser Druide wacht über die Nester und Verstecke der Raubvögel auf den höchsten Bergen und fühlt sich nur dem weiten, freien Himmel wirklich wohl.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Nestschützer sind im Umgang mit Kurzbögen und Wurfspeeren geübt, nicht aber im Umgang mit Krummsäbeln oder Sensen. Sie sind nicht im Umgang mit Mittelschweren Rüstungen geübt.

Dies modifiziert den Umgang des Druiden mit Waffen und Rüstungen.

Bund mit der Natur: Sollte der Nestschützer über Bund mit der Natur einen Tiergefährten wählen, muss er sich für ein Tier mit einer Bewegungsrate für Fliegen entscheiden. Er kann Zauber oder andere Effekte nutzen, um diese Bewegungsrate zu verändern, der Tiergefährte muss aber von Beginn an imstande sein, aus eigener Kraft zu fliegen.

Sollte der Nestschützer stattdessen eine Domäne wählen, muss er sich für die Adler^{ABR}-, Berg^{ABR}-, Erd-, Luft- oder Wetterdomäne entscheiden.

Dies modifiziert Bund mit der Natur.

Tierempathie (AF): Ein Nestschützer erhält einen Bonus von +4 auf Würfe für Tierempathie gegenüber fliegenden Tieren und einen Malus von -4 auf Würfe gegenüber anderen Tieren.

Dies modifiziert Tierempathie.

Gipfelkunde (AF): Mit Erreichen der 2. Stufe erlangt ein Nestschützer hinsichtlich bergigen Geländes oder großen Höhenlagen einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst und Wissen (Geographie). In solcher Umgebung hinterlässt er keine Spuren.

Dies ersetzt Unterholz durchqueren.

Höhengewöhnung (ÜF): Ab der 4. Stufe erhält ein Nestschützer einen Bonus von +4 auf seine KMV und auf Rettungswürfe gegen die Effekte großer Höhenlage, sowie gegen Effekte, die auf Luftdruck oder starkem Wind basieren und den Druiden bewegen oder seinen Flug behindern. Dieser Bonus findet auch bei Reflexwürfen gegen Effekte Anwendung, welche Elektrizitätsschaden verursachen.

Dies ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Tiergestalt: Ein Nestschützer erhält diese Fähigkeit mit Erreichen der 6. Stufe; sie funktioniert bei ihm mit einer effektiven Druidenstufe gleich seiner Druidenstufe -2. Sollte er aber die Gestalt eines fliegenden Tieres annehmen, funktioniert sie stattdessen mit einer effektiven Druidenstufe gleich seiner Druidenstufe +2.

Mit dem Wind (AF): Ab der 9. Stufe steigen vorhandene Bewegungsraten für Fliegen und Klettern der Gestalten, die der Nestschützer mit Tiergestalt annimmt, um 3 m. Ebenso verbessert sich seine Manövrierfähigkeit beim Fliegen um einen Schritt.

Dies ersetzt Immunität gegen Gifte.

STRASSENWÄCHTER (ARCHETYP)

Diese Hüter der einsamen Pfade zwischen den Städten beschützen die Wildnis vor den Reisenden und die Reisenden vor der Wildnis.

Straßenmagie (ÜF): Ein Straßenwächter wirkt die folgenden Zauber mit einem Bonus von +1 auf seine effektive Zauberstufe: 1. — *Lange Schritte*, 2. — *Duftspur*^{EXP}, 3. — *Verbannt aus der Natur*^{EXP}, 4. — *Bewegungsfreiheit*, 5. — *Hölzerner Weg*, 6. — *Weg finden*, 7. — *Windwandeln*, 8. — *Rückruf*, 9. — *Weltenwoge*^{EXP}. Mit der 9. Stufe steigt dieser Bonus auf die effektive Zauberstufe auf +2.

Dies ersetzt Spontanes Zauberwirken.

Straßenbund (AF): Sollte der Straßenwächter über Bund mit der Natur eine Klerikerdomäne wählen, muss er sich für die Domäne der Befreiung, der Gemeinschaft, des Reisens, des Schutzes oder des Wetters entscheiden. Er kann sich auch für eine Unterdomäne einer dieser Domänen entscheiden.

Dies modifiziert Bund mit der Natur und ersetzt Tierempathie.

Straßenmarsch (AF): Ab der 2. Stufe bereist ein Straßenwächter Straßen und Pfade mit erhöhter Geschwindigkeit. Er und seine Verbündeten können 2 Stunden (statt nur 1 Stunde) lang eilen, ohne Nichttödlichen Schaden zu erleiden, solange sie dabei eine Straße oder einen Pfad nutzen. Ferner zählen der Straßenwächter und seine Verbündeten so, als würden sie auf einem Hellweg reisen, solange sie Straßen und Pfade nutzen, egal welche Qualität diese haben. Ein Verbündeter darf sich nicht weiter als 9 m vom Straßenwächter entfernen, um von dieser Fähigkeit zu profitieren.

Dies ersetzt Unterholz durchqueren.

Straßenreisender (AF): Ab der 4. Stufe erlangt ein Straßenwächter einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um Spuren zu identifizieren oder zu verfolgen. Er erlangt diesen Bonus zudem auf Rettungswürfe gegen schwerwiegende Wettereffekte.

Dies ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Fern der Straßen (ÜF): Ebenfalls ab der 4. Stufe kann ein Straßenwächter Kreaturen davon abhalten, die Wildnis zu betreten oder zu verlassen. Ein Mal am Tag kann er als Standardaktion eine Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung als Ziel wählen und mit Tollpatschigkeit und Desorientierung verfluchen. Der Straßenwächter wählt, ob er sein Ziel dafür strafen will, dass es die Wildnis von einer Straße oder einem Gebäude aus betritt oder umgekehrt. Sollte sein Ziel die Wildnis betreten, so behandelt es jedes Feld dort als Schwieriges Gelände, das sich nicht auf einer Straße oder in einem Gebäude befindet. Sollte es die Wildnis verlassen, so behandelt es jedes Feld auf einer Straße oder in einem Gebäude als Schwieriges Gelände. Für das Ziel fühlt sich der Boden uneben an und es verspürt Schwindelgefühle. Dem Opfer steht

zu Beginn jedes Zuges ein Willenswurf gegen SG 10 + halbe Stufe des Straßenwächters + Weisheitsmodifikator zu, um den Effekt zu beenden. Dieser Effekt währt für eine Anzahl an Minuten entsprechend der Höhe der Stufen des Straßenwächters, sofern dem Ziel vorher der Rettungswurf gelingt. Die Fortbewegung einer Kreatur wird nicht betroffen, wenn sie durch die Erde gleitet, gräbt, fliegt, klettert oder schwimmt. Dies ist eine geistesbeeinflussender Flucheffekt^{ABR}.

Mit Erreichen der 6. Stufe - und dann mit jeder weiteren geraden Stufe - kann der Straßenwächter eine weitere Kreatur am Tag zum Ziel dieser Fähigkeit machen (maximal 9 Ziele mit der 20. Stufe). Er kann mehr als eine Kreatur zugleich mit einer Anwendung dieser Fähigkeit betreffen, ebenso kann er diese Fähigkeit mehrfach am Tag gegen eine Kreatur einsetzen (die Effekte sind aber nicht kumulativ). Insgesamt kann er am Tag aber nicht auf mehr Ziele einwirken, wie es ihm stufenabhängig möglich ist. Sollte er die Fähigkeit zugleich gegen mehrere Ziele einsetzen, muss sich jedes Ziel innerhalb von 9 m Entfernung zu ihm befinden.

Dies ersetzt Tiergestalt.



ERMITTLER

Ermittler sind dafür bekannt, dass sie äußerst neugierig sind und dafür leben, urbane Mysterien zu lösen, sei es ein Verbrechen aufzuklären oder flüchtige Verbrecher aufzuspüren. Manche Ermittlungen führen aber auch in die Wildnis hinaus, so dass einige Ermittler sich eher mit jenen wissenschaftlichen und esoterischen Methoden befassen, welche für solche Orte nützlicher sind.

KARTOGRAPH (ARCHETYP)

Diese Ermittler stoßen in unkartographiertes Gelände vor, studieren Orientierungspunkte und finden neue Pfade durch die Wildnis. Sie führen detailreiche Aufzeichnungen, damit jene, die ihnen folgen, in den von ihnen erfassten Gebieten schnell und sicher reisen können. Sie studieren keine Gifte, sondern nutzen ihr alchemistisches Können, um bessere Tinten herzustellen, mit denen sie unglaublich detailreiche Karten zeichnen können.

Karte zeichnen (AF): Ab der 2. Stufe kann ein Kartograph einen Punkt Inspiration aufwenden, um eine Karte seiner Umgebung zu zeichnen. Dies erfordert 10 Minuten. Solange er sich im von der Karte abgedeckten Bereich befindet, kann er Inspiration für Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Fliegen, Heimlichkeit, Klettern, Reiten, Schwimmen und Überlebenskunst nutzen, ohne dafür Inspiration aufwenden zu müssen, sofern er in der fraglichen Fertigkeit geübt ist. Sollte er bereits dazu imstande sein, Inspiration bei einer dieser Fähigkeiten zu nutzen, ohne dabei Inspirationspunkte aufwenden zu müssen, so erlangt er einen zusätzlichen Bonus von +1 auf derartige Fertigkeitwürfe im kartographierten Bereich.

Ein Kartograph kann drei Arten von Karten zeichnen, diese Kartenarten allerdings nicht in derselben Karte kombinieren, so dass

Bereiche, welche eigentlich einer anderen Kartenart unterfallen würden, nicht auf seiner Karte auftauchen.

Gewölbekarte: Innerhalb von Gebäuden, unterirdisch oder in anderen Umgebungen mit Wänden, die die Sichtweite einschränken, beträgt der Radius dieser Fähigkeit 30 m pro Stufe und es zählen nur Bereiche als hinreichend erforscht, welche der Kartograph in den letzten 24 Stunden erkundet hat, so dass er dort seine Vorteile aus Karte zeichnen nutzen kann. Bereiche, die er nach dem Zeichnen der Karte erkundet, werden nicht nachträglich in diese aufgenommen.

Stadtkarte: In einer Stadt oder innerhalb von Ruinen beträgt der Radius 300 m pro Stufe; der Radius wird aber durch den Rand der Stadt bzw. der Ruinen begrenzt.

Überlandkarte: In der Natur beträgt der Radius des kartographierten Bereiches 1,5 km pro Ermittlerstufe. Sollte er nicht in der Lage dazu sein, das ganze Gebiet zu sehen, nutzt er sein geographisches Wissen für Schätzungen, um die Lücken zu füllen.

Wie Alchemie benötigt auch die Kartographie Materialien, deren Kosten aber vernachlässigbar niedrig sind. Um einen Bereich so gut zu kennen, um die Vorteile dieser Fähigkeit dort zu erlangen, erfordert aber mehr als nur Papier und Tinte, sondern auch ein sehr gutes Gedächtnis und ein wenig Inspiration. Daher kann ein Kartograph stets nur in einem Bereich diese Vorteile erlangen. Die Vorteile wirken, bis er die Karte eines neuen Gebiets zeichnet oder seinen Inspirationsvorrat erneuert.

Dies ersetzt Giftkunde und Giftresistenz.

Geograph (AF): Mit Erreichen der 3. Stufe erlangt ein Kartograph ein tiefergehendes Verständnis für die Wildnis. Wenn er sich auf der Materiellen Ebene aufhält, kann er als Volle Aktion bestimmen, wo Norden liegt. Ferner kann er Karten herstellen und verkaufen und so pro Woche Arbeit Goldmünzen in Höhe der Hälfte des Ergebnisses eines wöchentlichen Fertigkeitwurfes für Wissen (Geographie) erwirtschaften.

Dies ersetzt Umfangreiches Wissen.

Meisterhafter Kartenleser (AF): Beginnend mit der 4. Stufe kennt ein Kartograph im Bereich seiner gezeichneten Karte intuitiv die leichtesten, kürzesten und schnellsten Wege durch die Wildnis. Hinsichtlich seiner Überlandgeschwindigkeit behandelt er weglöses Gelände wie einen Pfad und jedes Gelände mit Pfaden oder Straßen so, als gäbe es dort einen Hellweg. Er kann diesen Vorteil bis zu einem Mitreisenden pro Ermittlerstufe verleihen.

Dies ersetzt Schnelle Alchemie.

NATURPHILOSOPH (ARCHETYP)

Naturphilosophen sind Gelehrte, Entdecker und Überlebenskünstler, welche sich in der Natur zuhause fühlen und nur selten nach den Annehmlichkeiten der Stadt dürsten. Sie verzichten auf die hübschen Werkzeuge und Waffen der städtischen Detektive und nutzen stattdessen Waffen, die sich zugleich als Werkzeug verwenden lassen, die Materialien der Natur und



Methoden, welche besser für die ungezähmte Wildnis geeignet sind.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Naturphilosoph ist im Umgang mit Einfachen Waffen plus Beil, Kukri, Kurzbogen, Peitsche und Wurfaxt geübt. Er ist im Umgang mit Leichter Rüstung geübt, aber nicht mit Schilden.

Dies ersetzt Waffen und Rüstungen, mit denen umzugehen ein Ermittler geübt ist.

Klassenfertigkeiten: Ein Naturphilosoph erhält Überlebenskunst als Klassenfertigkeit, streicht dafür aber Auftreten von der Liste seiner Klassenfertigkeiten.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Ermittlers.

Naturinspiration (AF): Naturphilosophen nutzen bestimmte Fertigkeiten, um die Natur zu studieren. Ein Naturphilosoph kann Inspiration bei Fertigkeitwürfen für Heilkunde und Überlebenskunst nutzen, ohne dafür Inspirationspunkte aufwenden zu müssen, sofern er in der fraglichen Fertigkeit geübt ist. Er kann keine Inspiration bei Würfeln für Sprachkunde oder Zauberkunde nutzen, könnte dies aber später erlernen, sofern er dafür einen Ermittlertrick tauscht (er muss aber immer noch in der fraglichen Fertigkeit geübt sein).

Dies modifiziert Inspiration.

Spuren lesen (AF): Ein Naturphilosoph addiert seine halbe Stufe (Minimum 1) auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunde, um Spuren zu folgen.

Dies ersetzt Fallen finden.

Kräuterkunde (ÜF): Mit Erreichen der 3. Stufe verbessert ein Naturphilosoph sein alchemistisches Können mit Kräuterkunde. Er erlangt die Entdeckung Haltbarer Extrakt und kann Wissen (Natur) anstelle von Beruf (Kräuterkundler) und Handwerk (Alchemie) nutzen. Ferner erlangt er einen Kompetenzbonus in Höhe seiner Klassenstufe auf Fertigkeitwürfe für Handwerk (Alchemie) zum Erschaffen Alchemistischer Gegenstände und in Höhe seiner halben Klassenstufe auf Fertigkeitwürfe für Beruf (Kräuterkundler), um Kräuter zu finden (mehr zu Kräuterkunde findest du auf Seite 150).

Dies modifiziert Alchemie und ersetzt Fallengespür und den Ermittlertrick, welchen ein Ermittler mit Erreichen der 3. Stufe erlangen würde.

ASTROLOGE (ARCHETYP)

Astrologen studieren die Bewegungen und Positionen der Sonne, des Mondes und der Sterne und suchen nach jenen Geheimnissen, die in den Himmel geschrieben sind. Sie nutzen eine Mischung aus wissenschaftlichen Studien und esoterischen Künsten, um astronomische Zyklen und ihre Effekte auf die Natur zu messen, aufzuzeichnen und vorherzusagen, wie etwa dem Einfluss des Mondes auf Gezeiten und Flüsse. Manche Astrologen nutzen diese Beobachtungen zudem, um das Schicksal und wichtige Ereignisse vorauszusagen, z.B. Naturkatastrophen.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Astrologe ist im Umgang mit Sternmessern geübt, aber nicht dem Rapiert.

Dies modifiziert die Waffen, mit denen umzugehen der Ermittler geübt ist.

Astrologie (ÜF): Ein Astrologe studiert die als Astrologie bekannte Symbolsprache des Himmels. Zugleich Kunstform und Wissenschaft, kann man mit ihr die Zukunft lesen und diese subtil beeinflussen. Wie ein Alchemist oder Ermittler sammelt auch ein Astrologe Formeln in einem Formelbuch. Die Formeln ähneln dabei Sternenkarten und im Gegensatz zu Alchemisten oder normalen Ermittlern nutzt er sie zusammen mit persönlichen Details und astronomischen Berechnungen, um Horoskope zu erstellen – magische, schrift-

rollenartige Berechnungen, in denen er Zauber speichern kann. Diese Horoskope funktionieren weitestgehend wie Extrakte, allerdings mit den folgenden Ausnahmen:

Ein Horoskop ist stets an eine bestimmte Kreatur gebunden, welche bei der Erstellung des Horoskops anwesend und zur Mitarbeit bereit sein muss. Nur diese Kreatur kann das Horoskop aktivieren und davon betroffen werden. Ein Horoskop wird „gewirkt“, indem es als Standard-Aktion gelesen wird – ein Astrologe kann ein Horoskop als Standard-Aktion hervorholen und lesen.

Ein Astrologe erhält keinen Kompetenzbonus auf Fertigkeitwürfe für Handwerk (Alchemie) zum Erschaffen Alchemistischer Gegenstände und kann mittels Alchemie keine Tränke identifizieren. Er kann auch keine Alchemistischen Entdeckungen als Ermittlertricks wählen. Ein Astrologe kann das Zauberbuch eines Magiers oder das Formelbuch eines Alchemisten studieren, um Formeln zu erlernen, die Formeln eines Astrologen hingegen sind umgekehrt zu esoterisch, als dass jemand anders als ein anderer Astrologe aus seinem Formelbuch Zauber erlernen könnte.

Dies modifiziert Alchemie.

Sternendeutung (AF): Ein Astrologe addiert seine halbe Stufe (Minimum 1) als Bonus auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Geographie). Er kann ferner mittels astrologischer Methoden Personen lesen. Indem er seine Sternkarten und -tabellen überprüft, kann er Wissen (Geographie) statt Motiv erkennen nutzen.

Dies ersetzt Fallen finden und Fallengespür.

Ermittlertricks: Ein Astrologe kann neben den allgemeinen Ermittlertricks aus den folgenden Talenten wählen; der Zugang zu diesen zusätzlichen Tricks ersetzt Schnelle Alchemie.

Akkurates Sternmesser (AF): Ein Astrologe kann Flugbahnen mit beängstigender Genauigkeit berechnen. Er kann die Vorteile von Gegner einschätzen, Punktgenauer Schlag und Ermittlertricks, welche Gegner einschätzen und Punktgenauer Schlag mit Effekten versehen, nutzen, wenn er ein Sternmesser als Wurfwaffe verwendet.

Heimkehrendes Sternmesser (AF): Wenn der Astrologe ein Sternmesser als Wurfwaffe gegen ein Ziel seines Punktgenauen Schlags einsetzt, kehrt es automatisch zu ihm so zurück, als besäße es die Eigenschaft Rückkehr. Der Astrologe muss über den Ermittlertrick Akkurates Sternmesser verfügen, um diesen Trick wählen zu können.

Horoskopschriftrollen (ÜF): Der Astrologe erlangt das Bonus-talent Schriftrolle anfertigen. Er kann damit eine arkane Schriftrolle jeder ihm bekannten Formel anfertigen. Im Gegensatz zu den Horoskopen, welche mittels Astrologie erschaffen werden, kann jeder diese Schriftrollen verwenden, der auch arkane Schriftrollen einsetzen kann. Der Astrologe kann selbst Schriftrollen wie ein arkaner Zauberkundiger verwenden und Schriftrollen mittels Wissen (Geographie) so identifizieren, als würde er *Magie entdecken* nutzen. Hierzu muss er die Schriftrolle 1 Runde lang in Händen halten, ehe er den Fertigkeitwurf ablegen kann.

Vorhersage (ÜF): Ein Astrologe kann die zahllosen Möglichkeiten der Zukunft erblicken und ein Horoskop vorbereiten, von dem er weiß, dass er es später benötigt. Er kann ein Mal am Tag als Schnelle Aktion einen freien Extraktplatz so nutzen, als hätte er in diesem ein auf ihn eingestelltes Horoskop vorbereitet; er wählt dabei eine Formel des passenden Grades aus seinem Formelbuch. Um diesen Trick wählen zu können, muss der Astrologe wenigstens die 4. Stufe erreicht haben.

FORMWANDLER

Während die meisten Formwandler mit Druiden zusammenarbeiten und die Haine und heiligen Stätten des Grünen Glaubens beschützen, folgen manche seltsameren Pfaden oder stoßen sogar in die beunruhigende Dunkelheit im Herzen der Wildnis vor. Einen weiteren Formwandler-Archetyp für Ghorani, den Blattwandler, findest du auf Seite 17.



ELEMENTARWANDLER (ARCHETYP)

Elementarwandler nutzen nicht die Kräfte von Tieraspekten, sondern greifen auf die Macht der Inneren Sphäre zurück. Sie können machtvolle Elementargestalten annehmen, verzichten dafür aber auch die größere Vielseitigkeit traditioneller Formwandler. Obwohl ihre Kräfte ungewöhnlich und übernatürlicher wirken als jene anderer Formwandler, sind sie noch immer Teil der druidischen Traditionen – ihr Fokus wurzelt allerdings auf der Natur in extraplanaren Regionen auf den Ebenen der Erde, des Feuers, der Luft und des Wassers.

Sprachen: Ein Elementarwandler fügt Aqual, Aural, Ignal und Terral der Liste der ihm verfügbaren Bonussprachen hinzu.

Dies modifiziert die Sprachen der Formwandler.

Elementaraspekt (ÜF): Mit der 1. Stufe wählt ein Elementarwandler einen Elementaraspekt (siehe Seite 51 anstelle eines Formwandleraspekts. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie Formwandleraspekt. Im Verlauf seiner Stufenprogression erlangt der Elementarwandler mit Erreichen der 5., 10. und 15. Stufe jeweils einen weiteren Elementaraspekt.

Dies modifiziert Formwandleraspekt.

Elementarsprache (ÜF): Wenn der Elementarwandler seinen Elementaraspekt annimmt, erhält er gegenüber Kreaturen der elementaren Unterart, welche seinem Elementaraspekt entspricht, die Vorteile von *Zungen*.

Dies ersetzt Tierempathie.

Elementarschlag (ÜF): Beginnend mit der 1. Stufe kann ein Elementarwandler als Schnelle Aktion seine Nahkampfangriffe mit elementarer Energie aufladen. Er kann seine Angriffe nur mit einem Element aufladen, welches er auch als

Elementaraspekt gewählt hat. Im Anschluss verursacht jeder seiner Nahkampfangriffe bis zum Beginn seines nächsten Zuges zusätzliche 1W6 Punkte Energieschaden basierend auf dem Element, dessen Aspekt er bei Aktivierung dieser Fähigkeit angenommen hat (siehe Elementaraspekte ab Seite 51). Dieser zusätzliche Schaden steigt mit jeweils 4 Klassenstufen um 1W6 (maximal 6W6 Punkte Energieschaden mit der 20. Stufe) Ein Elementarwandler kann Elementarschlag nicht nutzen, während er unter einem Gestaltwandelereffekt steht.

Dies ersetzt Formwandlerklauen.

Elementargestalt (ÜF): Mit Erreichen der 4. Stufe wird ein Elementarwandler bei Anwendung von Tiergestalt wie von *Elementargestalt I* betroffen, erlangt aber nur die Vorteile, welche unter seinem Elementaraspekt aufgeführt sind. In einer Elementargestalt kann der

Elementarwandler nur die mit dieser Gestalt assoziierte Elementarsprache nutzen (sofern er sie auch kennt; diese Fähigkeit verleiht keine Bonussprachen).

Dies modifiziert Tiergestalt.

Omnielementalist (ÜF): Ab der 9.

Stufe kann ein Elementarwandler zwei Elementargestalten verschmelzen und kombinierte Kräfte beider Aspekte erlangen.

Er kann sie auf eine Weise manifestieren, welche mächtige Wetterphänomene nachahmen.

Wenn der Elementarwandler einen Minderen Aspekt von zweien seiner Elementaraspekte nutzt, erlangt er eine weitere Fähigkeit, solange er diese Gestalt beibehält. Die Effekte dieser Fähigkeiten hängen wie unten aufgeführt von der elementaren Kombination ab.

Aschesturm (ÜF): Indem der Elementarwandler Feuer und Luft kombiniert, umgibt er sich mit einem Sturm wirbelnder Asche; dies verursacht eine Fehlschlagchance von 20% bei Fern-

kampfangriffen gegen ihn.

Dampfwolke (ÜF): Wenn der Elementarwandler die Minderen Aspekte von Feuer und Wasser zugleich annimmt, erzeugen die Hitze und die Feuchtigkeit eine explosive Dampfaure mit 6 m Radius um ihn herum (wie *Verhüllender Nebel*). Der Nebel währt, solange der Elementarwandler seinen Elementaraspekt aufrechterhält, und bewegt sich nicht mit ihm.

Lavastrom (ÜF): Durch Kombination von Erde und Feuer kann der Elementarwandler den Boden um sich herum beschädigen. Als Standard-Aktion kann er eine Region natürlichen oder künstlichen Felsens in seiner Angriffsfläche deformieren und in Schwieriges Gelände verwandeln. Kreaturen, welche dieses Gelände durchqueren, erleiden Feuerschaden in Höhe seines Elementarschlages (kein Rettungswurf). Das betroffene Gelände bleibt verwandelt, solange der Formwandler seinen Elementaraspekt aufrechterhält.

Sandsturm (ÜF): Indem der Elementarwandler Feuer und Luft kombiniert, erzeugen starke Winde und feine Erdpartikel einen Sandsturm, welcher in einem Radius von 6 m um ihn herumwirbelt. Licht innerhalb des Wirkungsbereiches wird um einen Schritt verschlechtert und Kreaturen erleiden jede Runde die sie im Sandsturm verbleiben 1W6 Punkte Nichttödlichen Schadens.

SchlammLawine (ÜF): Durch Kombinieren von Erde und Wasser erzeugt der Elementarwandler eine Schlamm-

aura, welche alle an ihn angrenzende Felder betrifft und als Schwieriges Gelände gilt. Diese Aura bewegt sich mit ihm und währt, solange er seinen Elementaraspekt aufrechterhält.

Sturzregen (ÜF): Der Elementarwandler verbindet die Kräfte von Luft und Wasser, um einen stürmischen Sturzregen in seinem Feld und den angrenzenden Feldern zu erzeugen. Dieser Regen löscht automatisch alle nichtmagischen Feuer auf den betroffenen Feldern (dies betrifft auch in Flammen aufgegangene Kreaturen). Zudem besteht eine Chance, anhaltende magischer Feuer zu löschen (aber nicht augenblickliche Feuereffekte wie *Feuerball*), die innerhalb des Wirkungsbereiches bestehen oder diesen betreten (wie *Magie bannen* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe der Formwandlerstufe).

Dies ersetzt Chimärenaspekt und Mächtiger Chimärenaspekt.

Elementaraspekte (Elementarwandler-Aspekte)

Elementarwandler besitzen keine Tierspekte, die ihnen tierhafte Eigenschaften verleihen. Stattdessen nehmen sie die rohe elementare Kraft der Ebenen der Erde, des Feuers, der Luft oder des Wassers in sich auf. Die folgenden Aspekte werden vom Archetyp des Elementarwandlers verwendet und können nicht als Aspekte von anderen Formwandlern gewählt werden.

Erde

Du verkörperst die Macht eines Erdelementars und erlangst die Fähigkeit, dich durch Erde zu graben und kraftvolle Schläge auszuteilen. Du hältst dich bevorzugt in Höhlen, Bergregionen und Gebieten auf, die von Schluchten durchzogen sind. Zudem fühlst du dich grabenden Tieren aller Art zugehörig. Egal ob es sich um frische, weiche Erde oder die verheerende Macht eines Erdbebens handelt, du verstehst die rohe Kraft der Erde. Deine Lieblingsjahreszeit ist der Herbst – die traditionelle Zeit der Ernte, wenn die Früchte der Erde gewonnen werden.

Minderer Aspekt: Du erlangst einen Verbesserungsbonus von +2 auf deinen Konstitutionswert. Dieser Bonus steigt mit Erreichen der 8. Stufe auf +4 und mit der 15. Stufe auf +6.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt eines Mitttelgroßen Erdelementars (*MHB*, S. 96) an. In dieser Gestalt wird deine Bewegungsrate am Boden auf 6 m reduziert, dafür erlangst du eine Bewegungsrate für Graben von 3 m, sowie einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, solange du und dein Ziel den Boden berühren. Sollte das Ziel sich im Wasser oder in der Luft befinden, erleidest du einen Malus von -4 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen es. Diese Modifikatoren gelten auch bei Kampfmanövern für Ansturm und Überrennen, egal ob du sie ausführst oder ihnen widerstehst. Ab der 8. Stufe steigt deine Bewegungsrate für Graben auf 6 m und du erlangst die Allgemeine Monsterfähigkeit *Durch Erde gleiten*^{MHB}. Mit Erreichen der 15. Stufe erlangst du für deinen Hiebangriff das Talent *Verbesserten Natürlichen Angriff*^{MHB}.

Feuer

Du verkörperst die Macht eines Feuerelementars und wirst zu einem Geschöpf aus lebenden Flammen, welche Gegner verbrennen können. Zudem bewegst du dich mit großer Geschwindigkeit. Du magst Regionen, in denen es nur selten regnet, z.B. Wüsten und trockene Savannen, wobei die Hänge von Vulkanen für dich äußerst majestätisch sind. Du genießt die Gesellschaft von sich rasch bewegenden Kreaturen und jenen, die sich in der Sonne aalen, da du ihre Liebe zur Wärme des Tageslichtes verstehst. Waldbrände sich für

dich wunderschön, allerdings respektierst du das Feuer und würdest es niemals mutwillig über die Natur bringen. Der Sommer ist deine Lieblingsjahreszeit, ist er doch die Zeit der Hitzewellen und heißer Sonnentage.

Minderer Aspekt: Du erlangst einen Verbesserungsbonus von +2 auf deinen Geschicklichkeitswert. Dieser Bonus steigt mit Erreichen der 8. Stufe auf +4 und mit der 15. Stufe auf +6.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt eines Mitttelgroßen Feuerelementars (*MHB*, S. 98) an. In dieser Gestalt steigst deine Bewegungsrate am Boden auf 15 m und du erlangst Immunität gegen Feuer, Empfindlichkeit gegen Kälte und den besonderen Angriff *Verbrennen* (wie die Allgemeine Monsterfähigkeit^{MHB}); dem Ziel steht ein Reflexwurf zu, misslingt dieser Rettungswurf, erleidet es durch dieses Verbrennen Schaden in Höhe deines Hiebschadens. Mit Erreichen der 8. Stufe erlangst dein Hiebangriff das Talent *Verbesserter Natürlicher Angriff*^{MHB} und ab der 15. Stufe verursacht dein Verbrennen Feuerschaden in Höhe deines doppelten Hiebschadens.

Luft

Du verkörperst die Macht eines Luftelementars, erlangst die Fähigkeit zu fliegen und machtvolle Windstöße zu kontrollieren. Du wirst von den Wolkenmustern am Himmel, dem Zorn des Sturms und der sanften Berührung einer kühlen Brise inspiriert. Fliegende Kreaturen wie Fledermäuse und Vögel sind dir am liebsten. Deine Lieblingsjahreszeit ist der Frühling, wenn die Stürme die Welt erfrischen, aber die Brutalität der winterlichen Verwüstungen ausbleibt.

Minderer Aspekt: Du erlangst einen Verbesserungsbonus von +2 auf deinen Geschicklichkeitswert. Dieser Bonus steigt mit Erreichen der 8. Stufe auf +4 und mit der 15. Stufe auf +6.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt eines Mitttelgroßen Luftelementars (*MHB*, S. 100) an. Du erlangst eine Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (durchschnittlich) und in der Luft befindliche Kreaturen erhalten einen Malus von -1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen dich. Ab der 8. Stufe steigt deine Bewegungsrate für Fliegen auf 30 m (perfekt) und du erhältst die besondere Fähigkeit *Wirbelwind* (siehe unten). Mit Erreichen der 15. Stufe erhältst du für deinen Hiebangriff das Talent *Verbesserter Natürlicher Angriff*^{MHB}.

Wirbelwind (ÜF): Du kannst dich als Standard-Aktion für 1 Runde pro 2 Formwandlerstufen in einen Wirbelwind verwandeln. Dies funktioniert ansonsten wie die Allgemeine Monsterfähigkeit *Wirbelwind*^{MHB}.

Wasser

Du verkörperst die Macht eines Wasserelementars und erlangst die Fähigkeit, dich im Wasser schnell fortzubewegen, hämmernde Schläge auf deine Gegner herabregnen zu lassen und dich in einen Wirbel zu verwandeln. Du identifizierst dich mit aquatischen Kreaturen (wie etwa Fischen), Amphibien (z.B. Kröten und Fröschen) oder luftatmenden Säugetieren (z.B. Walen und Walrössern). Die ewige Gischt an der Küste, das beruhigende Blubbern eines Baches und der donnernde Kuss eines Sturzregens erfreuen dein Herz. Deine liebste Jahreszeit ist der Frühling, da in dieser Zeit die mächtigsten Stürme das Wasser in alle Welt tragen.

Minderer Aspekt: Du erlangst einen Verbesserungsbonus von +2 auf deinen Stärkewert. Dieser Bonus steigt mit Erreichen der 8. Stufe auf +4 und mit der 15. Stufe auf +6.

Mächtiger Aspekt: Du nimmst die Gestalt eines Mitttelgroßen Wasserelementars (*MHB*, S. 102) an. In dieser Gestalt

wird deine Bewegungsrate am Boden auf 6 m reduziert, du erlangst aber eine Bewegungsrate für Schwimmen von 18 m. Sofern du und dein Ziel mit Wasser Kontakt haben, erlangst du zudem einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Sollte das Ziel den Boden berühren, so erleidest du einen Malus von -4 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen es. Dies gilt auch bei Kampfmanövern für Ansturm und Niederrücken, egal ob sie von dir ausgehen oder du dich gegen sie verteidigst. Ab der 8. Stufe steigt deine Bewegungsrate für Schwimmen auf 27 m, deine Berührung löscht automatisch nichtmagische Flammen bis zur Größekategorie Groß und du kannst magische Feuer wie mittels *Magie bannen* löschen (effektive Zauberstufe gleich Formwandlerstufe). Mit Erreichen der 15. Stufe erlangst du für deinen Hiebangriff das Talent *Verbesserter Waffenloser Angriff*^{MHB} und die besondere Eigenschaft *Wirbel* (diese funktioniert wie die Allgemeine Monsterfähigkeit *Wirbelwind*^{MHB}, kann aber nur unter Wasser entstehen und das Wasser nicht verlassen).



GRÜNWANDLER (ARCHETYP)

Grünwandler besitzen eine Affinität zu Pflanzen statt zu Tieren und erlangen eine pflanzenartige Gestalt, welche mit ihnen an Macht gewinnt. Grünwandler sind die Feinde von Kreaturen, welche die Natur schänden, und suchen nach einem Gleichgewicht zur Zivilisation und Industrie, um sicherzustellen, dass die Wildnis unberührt bleibt.

Mit Pflanzen sprechen (ZF): Mit der 1. Stufe erlangt ein Grünwandler die Fähigkeit, *Mit Pflanzen sprechen* als zauberähnliche Fähigkeit für eine Anzahl entsprechend der Höhe seines Charismamodifikators + 3 Mal am Tag einzusetzen.

Dies ersetzt Tierempathie.

Grüner Leib (ÜF): Beginnend mit der 1. Stufe erlangt ein Grünwandler Pflanzeigenschaften, da Ranken aus seinem Leib wachsen, Blumen in seinem Haar erblühen und Rinde auf seiner Haut wächst. Hinsichtlich Zaubern und Effekten, die spezielle Kreaturenarten betreffen (z.B. die Waldläuferfähigkeit *Erzfeind* oder die Waffeneigenschaft *Verderben*) zählt er neben seiner normalen Kreaturenart zusätzlich als Pflanzenkreatur. Diese Fähigkeit verleiht dem Grünwandler zudem 25% Immunität gegen Kritische Treffer und Präzisionsschaden (z.B. Hinterhältigen Schaden). Mit Erreichen der 5. Stufe erlangt der Grünwandler einen Verbesserungsbonus von +2 auf seinen Konstitutionswert. Ab der 8. Stufe steigt dieser Bonus auf +4 und seine Immunität gegen Kritische Treffer auf 50%. Mit Erreichen der 15. Stufe steigt der Verbesserungsbonus auf Konstitution auf +6.

Dies ersetzt Formwandleraspekt und alle Verbesserungen von Formwandleraspekt.

Rindenrüstung (AF): Mit Erreichen der 2. Stufe erlangt ein Grünwandler einen Natürlichen Rüstungsbonus von +2 auf seine RK, solange er nicht durch Last behindert wird und maximal eine nichtmetallische Mittelschwere Rüstung trägt. Dieser Bonus steigt pro 4 Stufen jeweils um 1 (maximal +7 mit der 20. Stufe).

Dies ersetzt Verteidigungsinstinkt.

Pflanzengestalt (ÜF): Ab der 6. Stufe funktioniert die Fähigkeit *Tiergestalt* eines Grünwandlers wie *Pflanzengestalt I*. Mit Erreichen der 12. Stufe funktioniert sie wie *Pflanzengestalt II* und mit der 18. Stufe wie *Pflanzengestalt III*. Ansonsten gelten die üblichen Regeln für das Klassenmerkmal *Tiergestalt* des Formwandlers.

Dies modifiziert *Tiergestalt* und ersetzt *Chimärenaspekt* und *Mächtiger Chimärenaspekt*.

SCHEUSALWANDLER (ARCHETYP)

Indem Scheusalwandler üble Pakte mit extraplanaren Mächten eingehen, erlangen sie finstere Kräfte, um die Stärken von Dämonen, Daimonen oder Teufel zu erlangen. Die Natur ist ihnen egal, stattdessen gelüstet es ihnen nach immer mehr Macht, egal wie hoch der Preis dafür ausfällt. Andere Formwandler betrachten Scheusalwandler oft als Monster, welche die natürliche Ordnung stören und daher gejagt und zerstört werden müssen. Nur sehr wenige Druiden würden sich aus freien Stücken mit Scheusalwandlern verbünden; entsprechend führen diese Ausgestoßenen ein verbittertes, einsames Leben oder suchen nach finsternen Kulturen oder anderen widerwärtigen Religionen, um dort Unterstützung und Gesellschaft zu finden.

Gesinnung: Ein Scheusalwandler muss eine böse Gesinnung besitzen. Sollte er jemals eine nichtböse Gesinnung annehmen, verliert er alle Fähigkeiten, die dieser Archetyp ihm verliehen hat.

Dies modifiziert die Gesinnung des Formwandlers.

Infernalische Klauen (AF): Die Klauen eines Scheusalwandlers sind mit der unheiligen Macht der bösen Äußerer Ebenen aufgeladen. Bereits mit der 1. Stufe werden sie hinsichtlich Schadensreduzierung als Böse behandelt. Ansonsten funktioniert diese Fähigkeit wie das Klassenmerkmal Formwandlerklauen.

Dies modifiziert Formwandlerklauen.

Scheusalaspekt (ÜF): Ab der 1. Stufe kann ein Scheusalwandler als Schnelle Aktion seinen Körper vorübergehend in ein Amalgam außerweltlicher böser Kreaturen verwandeln. In dieser Gestalt erlangt er Dunkelsicht 18 m (oder verdoppelt die Reichweite bestehender Dunkelsicht), einen natürlichen Durchbohrenangriff (1W6 Schadenspunkte; 1W4 im Falle eines Kleinen Formwandlers) und SR 1/Gut. Er kann diese Gestalt am Tag für eine Dauer von Formwandlerstufe + 3 Minuten lang aufrechterhalten. Diese Wirkungs-dauer muss nicht am Stück genutzt werden, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute verbraucht.

Mit Erreichen der 5. Stufe steigt die SR auf 2/Gut und dem Scheusalwandler wachsen im Scheusalaspekt Fledermausflügel, welche ihm eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 m (durchschnittlich) verleihen.

Mit Erreichen der 10. Stufe steigt die SR auf 5/Gut und die Elektrizitäts- und Feuerresistenzen, die er durch Scheusalresistenz (siehe unten) erlangt, werden im Scheusalaspekt verdoppelt. Ab der 15. Stufe steigt die SR auf 7/Gut und die Bewegungsrate für Fliegen auf 18 m.

Mit Erreichen der 20. Stufe steigt die SR des Scheusalwandlers auf 10/Gut. Er erlangt ferner Immunität gegen Elektrizität und Feuer sowie eine Zauberresistenz in Höhe seiner Formwandlerstufe + 15.

Dies ersetzt Tiergestalt, Formwandleraspekt und alle Verbesserungsschritte von Formwandleraspekt.

Scheusalresistenz (ÜF): Mit Erreichen der 2. Stufe erlangt ein Scheusalwandler einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1 auf seine RK und Resistenz Elektrizität und Feuer 5, wenn er unbelastet ist und maximal nichtmetallische Mittelschwere Rüstung trägt. Mit Erreichen der 4., 12. und 20. Stufe steigt der Natürliche Rüstungsbonus jeweils um 1. Mit der 8. und der 16. Stufe steigen die Resistenzen gegen Elektrizität und Feuer jeweils um 5.

Dies ersetzt Verteidigungsinstinkt.

Scheusalchimäre (ÜF): Beginnend mit der 9. Stufe erlangt der Scheusalwandler bei Nutzung seiner Fähigkeit Scheusalaspekt eine weitere Fähigkeit von der folgenden Liste. Er kann jedes Mal, wenn er seinen Scheusalaspekt nutzt, eine andere Fähigkeit wählen.

Dämon: Die Elektrizitätsresistenz wird verdoppelt.

Dämon: Säureresistenz 10 und ein Unheiliger Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Krankheit.

Teufel: Die Feuerresistenz wird verdoppelt.

Dies ersetzt Chimärenaspekt.

Mächtige Scheusalchimäre (ÜF): Ab der 14. Stufe verleiht die Fähigkeit Scheusalchimäre dem Scheusalwandler zusätzliche Boni:

Dämon: Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke, zudem steigt der Schadenswürfel aller Natürlichen Angriffe um einen Schritt.

Dämon: Verbesserungsbonus von +4 auf Konstitution und Immunität gegen Krankheiten.

Teufel: Verbesserungsbonus von +4 auf Geschicklichkeit und die Allgemeine Monsterfähigkeit Im Dunkeln sehen.

Dies ersetzt Mächtiger Chimärenaspekt.

SCHLICKWANDLER (ARCHETYP)

Die meisten Formwandler werden in druidischen Traditionen unterwiesen, welche es ihnen gestatten, auf animalische Kräfte zurückzugreifen. Andere lassen sich dagegen von den einfachsten Lebensformen inspirieren. Diese Schlickwandler konzentrieren sich auf Schlicke, welche ebenso einfach aufgebaut wie im Kampf gefährlich sind. Manche Formwandler betrachten Schlickwandler als beunruhigend oder sogar böse, allerdings widmen sie sich nur einer seltsameren Lebensform als die meisten anderen. Sie sind nicht per se böse, werden oft jedoch in Druidenkreisen und deren Streibern missverstanden.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Schlickwandler ist im Umgang mit allen Einfachen Waffen und Leichten Rüstungen geübt.

Dies ersetzt die normalen Waffen und Rüstungen, mit denen ein Formwandler umzugehen geübt ist.

Verdichten (AF): Ein Schlickwandler erhält die Allgemeine Monsterfähigkeit Verdichten. Er kann sie unabhängig von seiner aktuellen Gestalt nutzen.

Flüssiger Leib (ÜF): Die Grundgestalt eines Schlickwandlers ist nicht volksabhängig, sondern die eines protoplasmatischen Klumpens desselben Volumens und Gewichts. Ein Schlickwandler behandelt seine Kreaturenart neben seiner Grundkreaturenart zudem als Schlick hinsichtlich Effekten, welche auf die Kreaturenart abzielen (z.B. die Waldläuferfähigkeit Erzfeind oder die Waffeneigenschaft Verderben). In dieser Gestalt ist der Schlickwandler gegen Kritische Treffer und Präzisionsschaden immun und kann nicht in die Zange genommen werden. Er besitzt allerdings keine magischen Ausrüstungsplätze und kann nicht durch Rüstung profitieren, Zauber wirken, Gegenstände festhalten, sprechen oder magische Gegenstände benutzen, welche eine Aktivierung erfordern, gehalten oder am Leib getragen werden. Er kann aber in seinem flüssigen Leib treibende Gegenstände mit sich führen; sollte er auf diese Weise auf ihn eingestimmte Gegenstände transportieren, geht die Einstimmung nicht verloren.

Ein Schlickwandler kehrt in diesen formlosen Zustand zurück, wenn er den Zustand Bewusstlos erhält oder sich in einem Bereich von Antimagie befindet. Dies wird als Gestaltwechseleffekt behandelt.

Ein Schlickwandler kann als Bewegungsaktion eine humanoide Gestalt annehmen; er kann diese Fähigkeit am Tag in Höhe seiner halben Stufe Mal (Minimum 1) nutzen (wie *Gestalt verändern*). Er kann die Fähigkeit am Tag aber nur für eine Anzahl von Stunden in Höhe der Formwandlerstufe aufrechterhalten (jeder Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht dabei wenigstens 1 Stunde seines Limits). Sollte der Schlickwandler die humanoide Form über die Maximalwirkungs-

dauer hinweg aufrechterhalten wollen, muss er jede weitere Stunde einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; misslingt ihm ein Rettungswurf, kehrt er in seine flüssige Gestalt zurück und muss wenigstens 8 Stunden lang ruhen, ehe er diese Fähigkeit wieder nutzen kann. Der SG des Rettungswurfs steigt um 1 pro weiterer Stunde, die er in humanoider Gestalt verbringt. Ab der 8. Stufe kann der Schlickwandler diese Fähigkeit wie *Bestiengestalt I*, ab der 15. Stufe wie *Bestiengestalt II* oder *Riesengestalt I* behandeln.

Der Schlickwandler kann diese Verwandlung zu jeder Zeit beenden und in seine Schlickgestalt zurückkehren; er erhält dann für eine Anzahl von Minuten in Höhe der Anzahl an Stunden, welche er die Verwandlung aufrechterhalten hat, den Zustand Erschöpft.

Sollte der Schlickwandler Gegenstände in seinem flüssigen Leib transportieren und eine humanoide Gestalt annehmen, so kann er dabei eine beliebige Anzahl der Gegenstände anlegen (Rüstung eingeschlossen, das Anlegen erfordert nicht die übliche Zeit); nicht angelegte Gegenstände verbleiben auf dem Boden seines Feldes. Sollte der Schlickwandler sich aus seiner flüssigen Gestalt in ein Tier verwandeln, verschmelzen die Gegen-

stände mit seiner neuen Gestalt und liefern die üblichen passiven Effekte.

Dies ersetzt Chimärenaspekt, Mächtiger Chimärenaspekt, Tiergestalt, Formwandleraspekt, und alle Verbesserungsstufen von Formwandleraspekt.

Waffe ausbilden (AF): Ein Schlickwandler kann aus seiner Masse unabhängig von seiner aktuellen Gestalt eine beliebige Anzahl natürlicher Waffen ausbilden. Mit der 1. Stufe kann ein Schlickwandler als Bewegungsaktion zwei natürliche Primärwaffen ausbilden, welche jeweils 1W6 Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden verursachen (der Schlickwandler wählt die Schadensart, wenn er die Waffen ausbildet). Er kann zudem als Schnelle Aktion die Schadensart einer beliebigen Anzahl seiner Natürlichen Waffe verändern. Mit Erreichen der 6. Stufe und der 15. Stufe erlangt der Schlickwandler jeweils einen weiteren natürlichen Primärangriff. Die Maximalanzahl an Natürlichen Angriffen, über welche ein Schlickwandler verfügen kann, umfasst auch jene, die er durch seine aktuelle Gestalt erlangt.

Beispiel: Sollte ein Schlickwandler der 8. Stufe mittels *Bestiengestalt I* die Gestalt eines Wolfes annehmen, so erlangt er durch diese Gestalt einen Bissangriff; da er mit der 8. Stufe über maximal 3 Natürliche Angriffe verfügen kann, kann nun mittels Waffe ausbilden nur zwei zusätzliche Natürliche Waffen ausbilden. Sollte er später eine humanoide Gestalt ohne Natürliche Waffen annehmen, kann er stattdessen drei Waffen ausbilden.

Dies ersetzt Formwandlerklauen.

Schlickempathie (AF): Ein Schlickwandler erlangt das Klassenmerkmal Tierempathie des Formwandlers, kann damit aber nur Schlicke mit einem Intelligenzwert von 2 oder weniger beeinflussen. Er kann diese Fähigkeit zudem bei geistlosen Schlickern einsetzen und ihnen dabei den hinreichenden Intellekt verleihen, der nötig ist, um auf seine Befehle zu reagieren.

Dies modifiziert Tierempathie.

Schadensreduzierung (AF): Ab der 2. Stufe erlangt ein Schlickwandler SR 4/Hiebschaden, während er keine Last und maximal nichtmetallische Leichte Rüstung trägt. Diese Schadensreduzierung steigt pro 4 Stufen um 2 (maximal SR 14/Hiebschaden mit der 20. Stufe).

Dies ersetzt Verteidigungsinstinkt.

Kletterschlick (AF): Ab der 4. Stufe erhält ein Schlickwandler in seiner natürlichen, flüssigen Gestalt eine Bewegungsrate für Klettern von 3 m.

Dies ersetzt Unterholz durchqueren.

WERWANDLER (ARCHETYP)

Werwandler sind Nachkommen natürlicher, angesteckter oder auf übernatürliche Weise geschaffener Lykanthropen. Sie können wie Lykanthropen Tier- und Mischgestalten annehmen.

Lykanthropenaspekt (ÜF): Beginnend mit der 1. Stufe erlangt ein Werwandler die Fähigkeit Formwandleraspekt. Er kann allerdings nur einen einzigen Tierspekt besitzen. Dies modifiziert seine anderen Klassenmerkmale – siehe die folgenden Einträge. Ab der 5. Stufe erlangt ein Werwandler SR/Silber in Höhe seiner halben Formwandlerstufe (maximal SR 10/Silber mit der 20. Stufe). Er wird ferner gegen den Fluch der Lykanthropie immun.



Dies modifiziert Formwandleraspekt und alle seine Verbesserungsstufen.

Lykanthropenempathie (AF): Bereits mit der 1. Stufe erlangt ein Werwandler Tierempathie und einen Bonus von +4 auf Würfe für Tierempathie; dies funktioniert aber nur bei der Tierart, welche er für seinen Lykanthropenaspekt wählt.

Dies modifiziert Tierempathie.

Lykanthropengestalt (ÜF): Mit Erreichen der 4. Stufe kann ein Werwandler bei Annahme seiner Tiergestalt nur die Gestalt eines Tieres derselben Art annehmen, die er für seinen Lykanthropieaspekt gewählt hat. Anstelle des Mächtigen Aspektes kann er allerdings eine Mischgestalt annehmen, welche die Eigenschaften seiner natürlichen Gestalt und des Mächtigen Aspektes seiner Tiergestalt verbindet. In Mischgestalt erlangt er einen Größenbonus von +2 auf seinen Stärkewert, einen Natürlichen Rüstungsbonus von +2 auf seine RK und alle Natürlichen Angriffe und Fähigkeiten, die unter seinem Mächtigen Aspekt aufgeführt sind., Wenn es darum geht, ob er seine Formwandlerklauen ausfahren kann, zählt ein Werwandler zudem als in seiner natürlichen Gestalt befindlich. Die Mischgestalt eines Werwandlers hat grob dieselbe Größe und Form wie seine natürliche Gestalt, wenn auch mit bestialischen Eigenschaften wie Zottelfell oder Bocksbeinen. Die Ausrüstung verschmilzt nicht mit seiner neuen Gestalt, wenn er zwischen natürlicher und Mischgestalt wechselt. Die Größenkategorie der Mischgestalt entspricht der seiner natürlichen Gestalt. Dies zählt ansonsten als Annehmen eines Mächtigen Aspektes mittels Tiergestalt.

Dies modifiziert Tiergestalt.

WUTWANDLER (ARCHETYP)

Nicht alle Formwandler repräsentieren das Gleichgewicht der Natur. Der Wutwandler ist eine destruktive Naturgewalt, eine wilde und unkontrollierbare, von Zorn angetriebene Vernichtungsmaschine. Wutwandler verfallen in Blutrausch und lassen die Verheerung wie unaufhaltsame Naturkatastrophen herabregnen.

Gesinnung: Ein Wutwandler darf keine rechtschaffene Gesinnung besitzen. Sollte er rechtschaffen werden, kann er keine weiteren Stufen als Wutwandler erlangen, verliert aber auch nicht den Zugang zu jenen Wutwandlerfähigkeiten, die er bereits erlangt hat.

Dies modifiziert Gesinnung des Formwandlers.

Verheerende Gestalt (ÜF): Ein Wutwandler kann sich in einen Zustand intensiver Wut versetzen und zu einer lebenden Zerstörungsmaschine werden. Diese Fähigkeit funktioniert wie das Klassenmerkmal Kampfrausch des Barbaren. Der Wutwandler benötigt allerdings eine Volle Aktion, um sich in Kampfrausch zu versetzen, und provoziert dabei Gelegenheitsangriffe, zudem gibt es Nebeneffekte (siehe unten). Zu Beginn seines nächsten Zuges erlangt der Wutwandler nicht nur die Vorteile von Kampfrausch, sondern wächst zudem um eine Größenkategorie (am Leib und in Händen getragene Ausrüstungsgegenstände machen diesen Größenzuwachs nicht mit). Rüstung oder Kleidung, welche der Wutwandler trägt und die sich beim Größenzuwachs nicht anpasst, erhält augenblicklich den Zustand Beschädigt. Sollte für diese Veränderung nicht genügend Raum vorhanden sein, so erlangt der Wutwandler die ihm maximal mögliche Größe und kann einen Stärkewurf (mit seiner erhöhten Stärke) ablegen, um aus seinen räumlichen Einschränkungen auszubrechen. Sollte ihm dieser Attributswurf misslingen, so wird er durch die ihn einschließenden Materialien zwar festgesetzt, aber nicht verletzt.

Ein Wutwandler kann in seiner Verheerenden Gestalt für eine Anzahl an Runden am Tag in Höhe seiner Formwandlerstufe verbleiben. Er kann seine Verheerende Gestalt nur mit einem erfolgreichen Willenswurf gegen SG 10 + Formwandlerstufe als Freie Aktion aufgeben. Misslingt ihm dieser Rettungswurf, verweilt er eine weitere Runde lang in seiner Verheerenden Gestalt. Sollte ihm der Willenswurf nicht gelingen, ehe ihm seine Runden an Verheerender Gestalt ausgehen, so verfällt er mit dem nächsten gescheiterten Willenswurf zur Rückverwandlung so in unkontrollierbare Wut, als stünde er unter *Verwirrung*; dabei behandelt er ein Ergebnis von 26-50 als „greife die nächste Kreatur an“. Jede Runde, welche er in unkontrollierbarer Wut verbringt, sinkt der SG des Willenswurfes zur Aufgabe seiner Verheerenden Gestalt um 2. Wenn ein Wutwandler seine Verheerende Gestalt erfolgreich beendet, erhält er für eine Anzahl von Runden gleich der doppelten Anzahl an Runden, die er in Verheerender Gestalt verbracht hat, den Zustand Erschöpft. Ein Wutwandler kann seine Verheerende Gestalt nicht annehmen, während er den Zustand Erschöpft oder Entkräftet besitzt. Sollte er den Zustand Bewusstlos erhalten, so endet seine Verheerende Gestalt augenblicklich. Ab der 10. Stufe kann der Wutwandler beim Annehmen seiner Verheerenden Gestalt um maximal zwei Größenkategorien wachsen; sein Kampfrausch wird nun als Stärkerer Kampfrausch behandelt.

Mit Erreichen der 20. Stufe kann der Wutwandler beim Annehmen seiner Verheerenden Gestalt um maximal drei Größenkategorien wachsen; sein Kampfrausch wird nun als Mächtiger Kampfrausch behandelt.

Dies ersetzt Tiergestalt, Formwandleraspekt und alle Verbesserungsstufen von Formwandleraspekt.

Furchtbarer Hieb (ÜF): Ein Wutwandler kann verheerende Schläge anbringen. Dies funktioniert wie die Klassenfähigkeit Formwandlerklauen, seine Natürlichen Waffen werden aber als Hiebangriffe behandelt. Anstatt Schadensreduzierung zu umgehen, ignoriert dieser Angriff einen Teil der Härte von Gegenständen. Beginnend mit der 1. Stufe ignoriert Furchtbarer Hieb 5 Punkte an Härte eines Gegenstandes, mit der 5. Stufe 10 Punkte, mit der 10. Stufe 15 Punkte und mit der 15. Stufe 20 Punkte.

Dies modifiziert Formwandlerklauen.

Unverwundbare Verteidigungen (AF): Ab der 2. Stufe wird ein Wutwandler in Verheerender Gestalt resistenter gegenüber Verletzungen. Wenn er Verheerende Gestalt annimmt und dabei unbelastet ist und maximal nichtmetallische Mittelschwere Rüstung trägt, erlangt er einen Natürlichen Rüstungsbonus von +2 auf seine RK und SR 2/-.

Dies ersetzt Verteidigungsinstinkt, Chimärenaspekt und Mächtiger Chimärenaspekt.

Unbehinderter Schritt (AF): Beginnend mit der 3. Stufe ignoriert der Wutwandler in Verheerender Gestalt Bewegungseinschränkungen aufgrund von Schwierigem Gelände und er wird gegen den Zustand Verstrickt immun.

Dies ersetzt Unterholz durchqueren.

Furchtbarer Sprung (AF): Ab der 5. Stufe kann ein Wutwandler in Verheerender Gestalt als Bewegungsaktion einen Furchtbaren Sprung ausführen. Ohne einen Fertigkeitwurf für Akrobatik dabei ablegen zu müssen, kann er Entfernungen bis zu seiner Bewegungsrate am Boden springend zurücklegen (Bewegung nach oben zählt doppelt, wie beim Fliegen). Er kann einen solchen Sprung ein Mal am Tag pro Formwandlerstufe ausführen.

Dies ersetzt Spurloser Schritt.

HEXE

Hexen lassen die Grenze zwischen arkaner und göttlicher Macht verschwimmen, wirken sie doch Hexereien und Zauber, die ihnen von ihren rätselhaften Schutzherrn verliehen werden.

HEXEREIEN

Die folgenden Hexereien stehen allen Hexen offen und nutzen die normalen Regeln für Hexen^{EXP}. Der SG des Rettungswurfs gegen eine Hexerei ist 10 + halbe Hexenstufe + Intelligenzmodifikator der Hexe.

Feindlicher Boden (ÜF): Die Hexe verflucht ein Ziel mit Ungeschicklichkeit, wenn es sich in gefährlichem Gelände aufhält. Das Ziel erleidet einen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik bei Bewegungen auf rutschigem oder unebenem Gelände und beim Vermeiden von Gelegenheitsangriffen bei Be-



wegungen durch bedrohte Felder. Dieser Effekt währt 1 Minute lang. Dem Ziel steht ein Willenswurf zu; gelingt dieser, wird der Malus halbiert und die Wirkungsdauer auf 1 Runde reduziert. Mit der 8. Stufe steigt dieser Malus auf -8.

Ganz wie zuhause (ÜF): Die Hexe erfüllt einen Verbündeten mit der Sicherheit, die er daheim verspürt, oder behindert einen Gegner mit schwerem Heimweh. Diese Hexerei hat eine Reichweite von 9 m und währt 1 Minute. Sollte die Hexe einen Verbündeten als Ziel wählen, so erlangt dieser einen Ausweichbonus von +2 auf seine RK gegen Fallen und auf Reflexwürfe gegen Fallen; ein Gegner erhält stattdessen einen Malus von -2 auf seine RK gegen Fallen und auf Reflexwürfe gegen Fallen. Dem Ziel steht ein Willenswurf zu; gelingt ihm der Rettungswurf, hat diese Hexerei keine Wirkung. Mit der 8. Stufe steigt der Bonus oder Malus auf 4, mit der 16. Stufe auf 6. Im Anschluss wird das Ziel für 1 Tag gegen diese Hexerei immun.

Sommerhitze (ÜF): Die Hexe umgibt ihr Ziel mit drückender Hitze und verursacht so Nichttödlichen Schaden in Höhe ihrer Hexenstufe und fügt ihm den Zustand Erschöpft zu. Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf zu; gelingt ihm der Rettungswurf, wird der Nichttödliche Schaden halbiert und der Zustand Erschöpft vereitelt. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfs ist das Ziel sodann für 1 Tag gegen diese Hexerei immun.

Städterblick (ÜF): Die Hexe verflucht das Ziel mit der simplen Wahrnehmung sterblicher Stadtbewohner. Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf zu; misslingt ihm dieser Rettungswurf, kann es visuelle Fähigkeiten wie Dämmerlicht, Dunkelsicht, Im Dunkeln sehen, Pflanzensicht und dergleichen 1 Minute lang nicht nutzen. Nichtvisuelle Wahrnehmung wie z.B. Blindsight, Erschütterungssinn oder Geruchssinn bleiben unbeeinträchtigt. Ab der 10. Stufe steigt die Wirkungsdauer auf 10 Minuten. Im Anschluss wird das Ziel unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfs für 1 Tag gegen diese Hexerei immun.

SCHUTZHERREN

Hexen stehen die folgenden, mit der Natur verbundenen Schutzherrn offen, um ihre Zauberei weiter mit der Wildnis zu verbinden:

Dornen: 2. — Wurfdorn^{ABR VI}, 4. — Zorn^{EXP}, 6. — Dorniges Verstricken^{ABR VI}, 8. — Dornenhaut^{EXP}, 10. — Dornenwand, 12. — Klingensbarriere, 14. — Abstossung, 16. — Des Magiers Schwert, 18. — Hölzerne Phalanx^{ABR}.

Frühling: 2. — Federfall, 4. — Gestalt verändern, 6. — Welpengestalt^{ABR II}, 8. — Wahre Gestalt^{EXP}, 10. — Blitzbogen^{ABR}, 12. — Kugelblitz, 14. — Wetterkontrolle, 16. — Blitzgewitter^{EXP}, 18. — Zeitstopp.

Herbst: 2. — Schwächestrahle, 4. — Grube erschaffen^{EXP}, 6. — Sanfte Ruhe, 8. — Säureschild^{ABR}, 10. — Höhere Erschaffung, 12. — Säurewolke, 14. — Säureeruption^{ABR}, 16. — Verdorren, 18. — Wehgeschrei der Todesfee.

Sommer: 2. — Gute Beeren, 4. — Flammenkugel, 6. — Tageslicht, 8. — Mächtige Flammenkugel^{ABR VI}, 10. — Feuerwand, 12. — Scirocco^{EXP}, 14. — Sonnenstrahl, 16. — Sonnenfeuer, 18. — Feurige Gestalt^{EXP}.

Wälder: 2. — Verstricken, 4. — Gift beschleunigen^{EXP}, 6. — Seerosenpfad^{EXP}, 8. — Hain der Erholung^{EXP}, 10. — Hölzerner Weg, 12. — Holz zurücktreiben, 14. — Pflanzen beleben, 16. — Pflanzen kontrollieren, 18. — Moderner Schlurfer.

Winter: 2. — Schüttelfrost^{ABR}, 4. — Energien widerstehen (nur Kälte), 6. — Eissturm, 8. — Eiswand, 10. — Kältekegel, 12. — Frostsphäre, 14. — Wetterkontrolle, 16. — Polarstrahl, 18. — Polarnacht^{ABR}.

FLUTHEXE (ARCHETYP)

Hexen, die in überschwemmten Ebenen oder an den Ufern vorhersehbar gefährlicher Flüsse leben, können auf das verborgene Potential ansteigender Gewässer zurückgreifen, um ihre unheimlichen Kräfte zu stärken.

Gesinnung: Fluthexen genießen das letzte nach-Luft-Schnappen eines ertrinkenden Opfers und müssen daher eine böse Gesinnung besitzen. Gilt eine Fluthexe nicht länger als Böse, verliert sie alle Fähigkeiten dieses Archetyps, erlangt dafür aber auch nicht die ersetzten Standardfähigkeiten ihrer Klasse.

Klassenfertigkeiten: Eine Fluthexe erhält Schwimmen und Überlebenskunst als Klassenfertigkeiten, streicht dafür aber Fliegen und Heilkunde von der Liste ihrer Klassenfertigkeiten.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten der Hexe.

Schutzherrenzauber: Unabhängig vom gewählten Schutzherrn ersetzt die Fluthexe einige Schutzherrenzauber mit den folgenden: 4. — *Abolethen-Lunge*^{ABR III}, 10. — *Ersticken*^{EXP}, 16. — *Mantel der See*^{EXP}, 18. — *Massen-Ersticken*^{EXP}.

Dies modifiziert die Schutzherrenzauber der Hexe.

Atemraubende Aura (ÜF): Eine Kreatur, welche innerhalb von 9 m Entfernung zur Fluthexe die Luft anhält, wird unabhängig von Art und Anzahl in einer Runde getätigter Aktionen so behandelt, als hätte sie eine Standard- oder Volle Aktion ausgeführt, wenn bestimmt wird, wie lange sie den Atem anhalten kann. Mit Erreichen der 5. Stufe steigt der SG von Fertigkeitwürfen für Schwimmen innerhalb von 9 m Entfernung zur Fluthexe um 5 und in Kämpfe oder ähnlich anstrengende Handlungen verwickelte Kreaturen verbrauchen innerhalb der Aura die doppelte Menge an Luft. Die Fluthexe kann Kreaturen innerhalb der Aura von diesen Effekten ausnehmen.

Dies ersetzt die Hexerei, welche eine Hexe mit der 1. Stufe erlangen würde.

Flussmarsch (ÜF): Beginnend mit der 6. Stufe können eine Fluthexe und ihr Vertrauter auf der Oberfläche von Wasser und anderen Flüssigkeiten schreiten (wie *Auf Wasser gehen*). Die Fluthexe wählt zu Beginn ihres Zuges jede Runde für sich und ihren Vertrauten separat, ob diese Fähigkeit aktiv oder unterdrückt ist, so dass sie alternativ schwimmen oder auf Wasser wandeln kann.

Dies ersetzt die Hexerei, welche eine Hexe mit der 6. Stufe erlangen würde.

Atemkraft (ÜF): Mit Erreichen der 10. Stufe erlangt eine Fluthexe Kraft von ihrem Schutzherrn, wenn Kreaturen erstickt oder ertrinken. Ertrinkt oder erstickt eine Kreatur mit Intelligenz 3 oder mehr innerhalb von 9 m Entfernung zur Fluthexe, erlangt diese für 1 Stunde die Vorteile von *Totenglocke*. Sollte sie ein Opfer persönlich ertränken (sei es mittels *Ersticken* oder indem sie es unter Wasser drückt), wird die Wirkungsdauer verdoppelt und sie erhält zudem anstelle der üblichen Effekte 4W8 Temporäre Trefferpunkte und einen Verbesserungsbonus von +6 auf Stärke. Wie *Totenglocke* selbst ist auch dies eine böse Tat.

Dies ersetzt die Hexerei, welche eine Hexe mit der 10. Stufe erlangen würde.

Hexereien: Die folgenden Hexereien passen zum Archetyp der Fluthexe: Greifendes Haar^{ABR}, Pesthauch, Sumpfhexe^{ABR}, Wasserlunge^{ABR}.

Mächtige Hexereien: Die folgende Mächtige Hexerei passt zum Archetyp der Fluthexe: Wetterkontrolle.

Hohe Hexereien: Die folgende Hohe Hexerei passt zum Archetyp der Fluthexe: Naturkatastrophe.

JAHRESZEITENHEXE (ARCHETYP)

Jahreszeitenhexen erlangen ihre Macht aus dem Kreislauf der Jahreszeiten und dem dabei stattfindenden Energieaustausch. Sie hegen oft gegen andere Hexen ihrer Art einen bitteren Groll, da viele glauben, dass die ihrer gewählten Jahreszeit vorangehende Jahreszeit minderwertig und die folgende nur zeitraubend sei. Ansonsten arbeiten sie aber gut zusammen, wissend, dass sie alle Teil des Kreislaufs der Natur sind.

Hexenjahreszeit (ÜF): Eine Jahreszeitenhexe ehrt den Kreislauf des Lebens im Rahmen symbolischer Festakte und des Verstreichens der Zeit. Solche Hexenzirkel zelebrieren die Jahreszeiten und ihre Auswirkungen auf die Magie. Dieser Kreislauf wirkt sich auf ihre Magie und ihr Denken aus, da sie ihre Zauber und Hexereien auf eine vorherrschende Energie und Philosophie ausrichten.

Eine Jahreszeitenhexe schwört, den heiligen Symbolismus einer Jahreszeit ganzjährig zu verkörpern und erlernt ihre Zauber im Zwiegespräch mit der Natur, indem sie Geheimnisse aus Wolkenformen erahnt oder dem Spiel der Blätter im Wind.

Mit der 1. Stufe wählt eine Jahreszeitenhexe wählt die Hexe jene Jahreszeit, die ihre Fähigkeiten bestimmen soll, zu ihrem Schutzherrn.

Eine Frühlingshexe repräsentiert den erneuernden Geist des Lebens und der Jugend. Der SG der Rettungswürfe gegen ihre Elektrizitätsschaden verursachenden Zauber steigt um 1. Mit der 1. Stufe erlangt sie die Bonushexerei Bezauberung oder Verkleiden.

Eine Sommerhexe repräsentiert das Wachstum, die Ernte und die Mühen. Der SG der Rettungswürfe gegen ihre Feuer-schaden verursachenden Zauber steigt um 1. Mit der 1. Stufe erhält sie die Bonushexerei Glück oder Unglück.

Eine Herbsthexe repräsentiert die Ausbeute des Landes und das Verstreichen des Lebens. Der SG der Rettungswürfe gegen ihre Säureschaden verursachenden Zauber steigt um 1. Mit der 1. Stufe erlangt sie die Bonushexerei Pesthauch oder Schlummer.

Eine Winterhexe repräsentiert Heim und Herd. Der SG der Rettungswürfe gegen ihre Kälteschaden verursachenden Zauber steigt um 1. Mit der 1. Stufe erlangt sie die Bonushexerei Heilen oder Schutzzeichen.

Dies modifiziert Schutzherr und die Hexerei, welche eine Hexe mit der 1. Stufe erhält.

Hexereien: Die folgenden Hexereien passen zum Archetyp der Jahreszeitenhexe: Hexenflug (Frühling), Sommerhitze* (Sommer), Gifttunke^{ABR} (Herbst), Ganz wie zuhause* (Winter).

Mächtige Hexereien: Die folgenden Mächtigen Hexereien passen zum Archetyp der Jahreszeitenhexe: Traumflüsterer^{ABR} (Frühling), Agonie (Sommer), Raureif^{ABR} (Herbst), Mächtiges Heilen (Winter).

Hohe Hexereien: Die folgenden Hohen Hexereien passen zum Archetyp der Jahreszeitenhexe: Erzwungene Wiedergeburt (Frühling), Naturkatastrophe (Sommer), Todesfluch (Herbst), Gabe des Lebens (Winter).

WURZELHEXE (ARCHETYP)

Einige Hexen widmen ihr Leben der Meisterschaft der Kräuterkunde. Wurzelhexen brauen übel-schmeckende Heilmittel, süße Gifte und andere Mixturen aus den ungebändigten Pflanzen der Wildnis.

Schutzherr: Eine Wurzelhexe muss einen Schutzherrn auswählen, dessen Thema mit den Bedürfnissen der natürlichen Welt kompatibel ist. Wähle einen aus der nachfolgend aufgeführten Liste: Ahnen^{ABR}, Elemente, Heilung^{ABR}, Seuche, Stärke, Tiere, Tod^{ABR}, Wälder, Wasser, Weisheit, Winter^{ABR} oder Zeit^{ABR}.

Dies modifiziert Schutzherrenzauber.

Kräuterkunde (AF): Wurzelhexen beherrschen die Kunst der Kräuterkunde meisterhaft. Sie können ihre in Gärten oder Hainen gesammelten Kräuter nutzen, um eine Vielzahl an Effekten der Alchemie nachzuahmen. Eine Wurzelhexe kann einen Fertigkeitswurf für Beruf (Kräuterkundler) anstelle eines Wurfs für Handwerk (Alchemie) ablegen. Dabei erhält sie einen Bonus auf ihre Würfe für Beruf (Kräuterkundler) in Höhe ihrer halben Hexenstufe.

Zudem sind Wurzelhexen bewandert darin, dickflüssige, auf Kräutern basierende Allheilmittel zu brauen. Eine Wurzelhexe bereitet ihre Heilmittel vor, während sie mit ihrem Vertrauten kommuniziert. Sie kann eine Anzahl an Heilmitteln in Höhe ihres IN-Modifikators + 3 vorbereiten (Minimum 1 Heilmittel). Ein Heilmittel wird unwirksam,

sobald es den Besitz der Hexe verlässt. Es erhält seine Heilkraft zurück, sobald es in ihren Besitz zurückkehrt. Eine Hexe kann nie mehr als IN-Modifikator + 3 Heilmittel besitzen.

Eine Wurzelhexe kann als Standard-Aktion ein Heilmittel selbst einnehmen oder es einer Kreatur in Reichweite verabreichen. Die Wurzelhexe legt einen Fertigkeitswurf für Beruf (Kräuterkundler) gegen den SG des Rettungswurfs der Krankheit oder des Giftes ab, von dem die Kreatur gerade betroffen ist. Bei Erfolg wird der Effekt für 1 Minute unterdrückt. Ab der 10. Stufe endet der Effekt augenblicklich, sofern die Wurzelhexe mit ihrem Fertigkeitswurf den SG um 10 oder mehr übertrifft. Sollte die Krankheit oder das Gift keinen Rettungswurf zulassen, ist das Heilmittel unwirksam.

Eine Wurzelhexe kann zudem ein Heilmittel nutzen, um die folgenden Zustände aufzuheben: Blind, Erschöpft, Kränkelnd, Taub, Übelkeit und Wankend. Dazu bedarf es eines Fertigkeitswurfs für Beruf (Kräuterkundler) gegen den SG, der dem Zauber oder dem Effekt entspricht, der den Zustand hervorgerufen hat. Sollte der Zustand durch einen Effekt hervorgerufen worden sein, der keinen Rettungswurf zulässt, dann liegt der SG bei 25. Ist der Wurf erfolgreich, endet der Zustand, sofern seine Wirkungsdauer nicht Permanent ist. Ab der 10. Stufe endet auch ein permanenter Effekt, sofern die Wurzelhexe mit ihrem Fertigkeitswurf den SG um 10 oder mehr übertrifft.

Nur ein einzelner Zustand, eine Krankheit oder ein Gift kann mit einer Anwendung eines Heilmittels aufgehoben werden. Eine Kreatur kann nur ein Mal am Tag von einem Heilmittel profitieren, unabhängig vom Ausgang des Fertigkeitswurfs der Wurzelhexe. Alle weiteren, am selben Tag verabreichten Heilmittel sind wirkungslos.

Dies ersetzt die Hexerei, die die Hexe auf der 1. Stufe erhält.

Hexereien: Eine Wurzelhexe muss Hexentrunk als Hexerei auf der 2. Stufe auswählen. Die folgenden Hexereien eignen sich für den Archetyp der Wurzelhexe: Giftunke^{ABR}, Glück, Heilen, Sumpfhexe^{ABR}.

Mächtige Hexerei: Die folgenden Mächtigen Hexereien vervollständigen den Archetyp der Wurzelhexe: Hexengebräu^{ABR}, Mächtiges Heilen, Wetterkontrolle.

Hohe Hexerei: Die folgende Hohe Hexerei eignet sich für den Archetyp der Wurzelhexe: Gabe des Lebens.



JÄGER

Jäger durchstreifen bei der Jagd auf ihre Beute mit ihren Tiergefährten an ihrer Seite die Welt. Oft fungieren sie als Vermittler zwischen der Natur und der Zivilisation. Jene Jäger, welche sich dagegen mehr als Diener der Wildnis sehen, wählen oft ungewöhnliche Tiergefährten oder entwickeln wahrlich exotische Kräfte.

BAUMLÄUFER (ARCHETYP)

Manche Jäger sind Meister der Wildnis. Diese Jäger gleiten problemlos durch die Wildnis, egal ob sie von Affen großgezogen wurden oder eine andere Verbindung zu affenartigen Kreaturen aufweisen.

Tiergefährte: Mit der 1. Stufe muss ein Baumläufer einen Affen als Tiergefährten wählen.

Dies modifiziert Tiergefährte.

Baumkletterer (AF): Ein Baumläufer kann am Tag für 1 Minute pro Jägerstufe eine Bewegungsrate für Klettern in Höhe seiner halben Bewegungsrate am Boden als Freie Aktion erlangen. Diese Wirkungsdauer wird in Einheiten zu jeweils 1 Minute verbraucht. Ferner kann er seine Bewegungsrate für Klettern nutzen, um sich durch Baumwipfel zu bewegen, sofern die Äste sein Gewicht tragen. Der Tiergefährte des Baumläufers erhält einen Verbesserungsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate für Klettern. Ab der 8. Stufe entspricht die Bewegungsrate des Baumläufers für Klettern seiner Bewegungsrate am Boden und kann er diese Fähigkeit für 10 Minuten pro Jägerstufe am Tag nutzen (die Wirkungsdauer wird in Einheiten zu jeweils 10 Minuten abgerechnet), ferner steigt der Verbesserungsbonus auf die Bewegungsrate des Tiergefährten für Klettern auf +6 m.



Beginnend mit der 15. Stufe kann er diese Fähigkeit ohne zeitliche Begrenzung der Wirkungsdauer nutzen.

Dies ersetzt Tierspekt und den zweiten Tierspekt.

Verbesserter Waffenloser Schlag (AF): Mit der 2. Stufe erlangt ein Baumläufer das Bonustalent Verbesserter Waffenloser Schlag.

Dies ersetzt Genaues Ausmanövrieren.

Hölzerner Weg (ZF): Mit Erreichen der 10. Stufe kann ein Baumläufer eine Volle Aktion nutzen, um sich von einem Baum zum anderen zu bewegen (wie *Hölzerner Weg*, aber mit Wirkungsdauer Augenblicklich und der Baumläufer kann nur einen Weg gehen). Er kann seinen Tiergefährten mitnehmen, allerdings kann dieser dann in dieser Runde keine Aktionen ausführen. Der Baumläufer kann diese Fähigkeit am Tag mit einer Anzahl entsprechend der Höhe seines Weisheitsmodifikators + 3 Mal nutzen.

Dies ersetzt Toten Tiergefährten erwecken.

CHAMÄLEON (ARCHETYP)

Manche Jäger sind Meister darin, sich einfach jeder Lage anpassen zu können – ja sogar ihre Tiergefährten vorübergehend als Humanoide erscheinen lassen.

Fertigkeiten: Ein Chamäleon fügt Diplomatie der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Jägers.

Gestaltwechselnder Tiergefährte (ÜF): Mit Erreichen der 3. Stufe kann ein Chamäleon als Standard-Aktion seinen Tiergefährten eine humanoide Gestalt annehmen lassen, welche der Volkszugehörigkeit des Jägers entspricht (wie *Gestalt verändern*; als Ziel kann aber nur der angrenzende Tiergefährte gewählt und in einen Humanoiden verwandelt werden). Der Tiergefährte nimmt stets dieselbe Gestalt an, welche gewählt wird, wenn der Jäger die dritte Stufe erreicht. Der Jäger kann diese Gestalt verändern, wenn er eine neue Stufe erlangt, allerdings kann der Tiergefährte dann keine frühere Gestalt mehr annehmen. Der Tiergefährte ist auch in humanoider Gestalt nicht mehr oder weniger wild und erlangt keine zusätzliche Intelligenz; der Jäger muss ihn normal kontrollieren, zudem kann der Tiergefährte keine magischen Gegenstände aktivieren oder hergestellte Waffen führen. Der Jäger kann diese Fähigkeit am Tag für 10 Minuten pro Jägerstufe nutzen; diese Wirkungsdauer muss nicht am Stück verbraucht werden, wird aber in Zeiteinheiten von jeweils 10 Minuten abgerechnet.

Dies ersetzt Gemeinschaftstalente und Jägertaktiken.

Geländechamäleon (ÜF): Wähle ein Bevorzugtes Gelände von der Liste des Waldläufers. In seinem Bevorzugten Gelände erlangt ein Chamäleon einen Bonus in Höhe seiner halben Jägerstufe auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit.

Dies ersetzt Tierempathie.

Primitive Diplomatie (AF): Beginnend mit der 2. Stufe verleiht der Tiergefährte des Chamäleons in humanoider Gestalt seinem Meister einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Einschüchtern. Diese Fähigkeit funktioniert nur so lange, wie die beeinflusste Kreatur den Tiergefährten und den Jäger sehen kann. Dieser Bonus

steigt mit der 5. Stufe und dann jeweils alle weiteren 4 Stufen um 1 (maximal +6 mit der 17. Stufe).

Dies ersetzt Genaues Ausmanövrieren.

Vertrautengestalt (ÜF): Ab der 5. Stufe kann ein Chamäleon als Standard-Aktion eine Gestalt annehmen, die auf den ersten Blick der Tiergestalt seines Tiergefährten entspricht. Er erhält in dieser Gestalt keine Boni oder Natürlichen Angriffe, wohl aber passende Bewegungsraten. Seine Größenskategorie ändert sich nicht. Dies ist ein Gestaltwechseleffekt. Er kann diese Gestalt am Tag für 1 Minute pro Jägerstufe annehmen; diese Wirkungsdauer kann in Einheiten zu jeweils 1 Minute verbraucht werden. Er kann diese Fähigkeit als Standard-Aktion nach Belieben beenden.

Dies ersetzt Unterholz durchqueren.

Verbesserter Gestaltwechselender Tiergefährte (ÜF): Mit Erreichen der 10. Stufe verbessert sich die Fähigkeit des Tiergefährten des Chamäleons zum Gestaltwandel. Der Tiergefährte kann die Druidenfähigkeit Tiergestalt mit einer effektiven Druidenstufe in Höhe der halben Jägerstufe einsetzen, um die Effekte von *Bestiengestalt I* zu erlangen. Im Gegensatz zur Tiergestalt eines Druiden verbessert sich diese Fähigkeit nicht und gestattet auch die Verwandlung in größere oder kleinere Tiere oder Elementare nicht.

Dies ersetzt Toten Tiergefährten erwecken.

Eins mit der Natur (AF): Mit Erreichen der 17. Stufe zählt der Tiergefährte, welcher mittels Tiergestalt als andere Tierart auftritt, hinsichtlich von Eins mit der Natur so, als würde er diesen Tierspekt nutzen.

Dies modifiziert Eins mit der Natur.

FÖRSTER (ARCHETYP)

Alle Jäger besitzen eine Bindung zur Natur, doch beim Förster gilt diese mehr seiner Umgebung als den Tieren dort. Die meisten Förster fühlen sich Wäldern verbunden, dieser Archetyp funktioniert aber auch in anderen Geländearten. In letzterem Fall könnte der Förster sich anders bezeichnen – ein Förster, der Moore und Sümpfe bevorzugt, mag sich als „Sumpfwächter“ bezeichnen, und einer, welcher kalte Regionen bevorzugt, als „Gletscherwächter“. Wenn Förster im Laufe ihrer Stufenprogression weitere Bevorzugte Gelände erlangen, verzichten sie oft gänzlich auf Titel, da sie diese als unnötig erachten, und bezeichnen sich lediglich als Wächter der Wildnis oder Streiter der Natur, bleiben ihrer Sache aber weiterhin treu.

Tierspekt (ÜF): Da ein Förster über keinen Tiergefährten verfügt, wirken die Aspekte dieser Fähigkeit stets bei ihm selbst, wie im Falle eines normalen Jägers, dessen Tiergefährte tot ist.

Dies modifiziert Tierspekt.

Bevorzugtes Gelände (AF): Beginnend mit der 5. Stufe erhält ein Förster das Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände des Waldläufers. Er wählt mit Erreichen der 9., 13. und 17. Stufe jeweils ein weiteres Bevorzugtes Gelände. Zu jedem dieser Intervalle wählt er ein Gelände (dies kann auch ein weiteres Gelände sein, dass er gerade erst erlangt hat) aus, bei welchem die Boni auf Initiative- und Fertigkeitwürfe um jeweils 2 steigen. Mit der 5. Stufe addiert ein Förster seinen halben Bonus aus Bevorzugtem Gelände auf seine Schadenswürfe, wenn er sich in seinem Bevorzugten Gelände befindet und gegen eine dort heimische Kreatur kämpft.

Dies ersetzt Tiergefährte.

Bonustalent (AF): Mit Erreichen der 2. Stufe erhält ein Förster ein Bonuskampftalent, dessen Voraussetzungen er allerdings erfüllen muss. Er erhält mit der 7., 13. und 19. Stufe jeweils ein weiteres Bonuskampftalent.

Dies ersetzt Genaues Ausmanövrieren.

Taktiker (AF): Ab der 3. Stufe kann ein Förster als Standard-Aktion allen Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung, die ihn sehen und hören können, die Vorteile eines seiner Gemeinschaftstalente verleihen. Die Verbündeten können dieses Bonustalent für 3 Runden plus 1 Runde pro 2 Jägerstufen des Försters nutzen. Die Verbündeten müssen die Voraussetzungen dieser Bonustalente nicht erfüllen. Der Förster kann diese Fähigkeit mit der 3. Stufe ein Mal am Tag einsetzen, sowie jeweils ein weiteres Mal am Tag mit der 7., 12. und 17. Stufe.

Dies ersetzt Jägertaktiken.

Entrinnen (AF): Mit Erreichen der 4. Stufe kann ein Förster mit großem Geschick magischen und ungewöhnlichen Angriffen ausweichen. Sollte ihm ein Reflexwurf gegen einen Angriff gelingen, wodurch normalerweise der Schaden halbiert wird, so erleidet er gar keinen Schaden. Entrinnen kann nur genutzt werden, wenn der Förster maximal Mittelschwere Rüstung trägt und nicht hilflos ist.

Dies ersetzt Verbesserte Empathische Verbindung.

Tarnung (AF): Ab der 7. Stufe kann sich ein Förster mittels Heimlichkeit in jedem seiner Bevorzugten Gelände verstecken, selbst wenn keine Deckung oder Tarnung vorhanden ist.

Dies ersetzt Bonustricks.

Lebensatem (ZF): Mit Erreichen der 10. Stufe kann ein Förster ein Mal am Tag *Lebensatem* als Zaubersähnliche Fähigkeit nutzen.

Dies ersetzt Toten Tiergefährte erwecken.

Verbessertes Entrinnen (AF): Mit der 11. Stufe erlangt ein Förster Verbessertes Entrinnen. Dies funktioniert wie Entrinnen (d.h. der Förster erleidet bei erfolgreichen Reflexwürfen keinen Schaden durch Angriffe), zudem erhält der Förster bei einem misslungenen Rettungswurf nur halben Schaden. Ein Förster im Zustand hilflos erlangt keine Vorteile aus dieser Fähigkeit.

Dies ersetzt Mit Meister sprechen.

Meisterliches Verstecken (AF): Beginnend mit der 14. Stufe kann ein Förster in einem seiner Bevorzugten Gelände Heimlichkeit sogar dann benutzen, während er beobachtet wird.

Dies ersetzt Mächtige Empathische Verbindung.

GEDULDIGER LAUERER (ARCHETYP)

Auf ihren Streifzügen durch die Wildnis verzichten manche Jäger auf die verinnerlichte Zusammenarbeit mit ihren Tiergefährten. Stattdessen meistern sie die Konstruktion und das Aufstellen von komplexen Jagdfallen^{ABR}. Dabei agieren sie oder ihr Tiergefährte oft als Köder, um Gegner in ihre Schlingen zu locken.

Klassenfertigkeiten: Ein Geduldiger Lauerer fügt der Liste seiner Klassenfertigkeiten Mechanismus ausschalten hinzu.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Jägers.

Fallen finden: Ein Geduldiger Lauerer addiert seine halbe Jägerstufe auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung zum Fallen finden und für Mechanismus ausschalten (Minimum +1). Ein Geduldiger Lauerer kann die Fertigkeit Mechanismus ausschalten benutzen, um magische

Fallen zu entschärfen.

Dies ersetzt Naturschulung.

Schlingfalle: Mit Erreichen der 3. Stufe lernt ein Geduldiger Lauerer die Konstruktion einer Schlingfalle, die wie die Fangeisen-Jagdfalle^{ABR} funktioniert. Der Lauerer kann diese und andere Erlernte Fallen am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe seiner halben Jägerstufe + seinem WE-Modifikator einsetzen.

Dies ersetzt Jägertaktiken.

Erlernte Fallen: Mit Erreichen der 3. Stufe - und dann alle weiteren 3 Jägerstufen - erlernt der Geduldige Lauerer jeweils eine neue Art von Jagdfalle (vgl. dazu die Jagdfallen im Abschnitt des Waldläufers in den *Ausbauregeln: Magie*). Einmal erlernte Fallen können nicht geändert und durch andere Fallen ersetzt werden. Der Lauerer kann eine einzelne Falle nicht mehrmals auswählen.

Diese Fähigkeit ersetzt Gemeinschaftstalente.

Falle verschießen: Ab der 10. Stufe kann ein Geduldiger Lauerer eine magische Jagdfalle an einem Pfeil, Armbrustbolzen oder einer Wurfwaffe befestigen, so dass er die Falle aus der Entfernung aufstellen oder im Rahmen eines direkten Angriffes benutzen kann. Die Falle an dem Geschoss zu befestigen ist Teil der Vollen Aktion, mit der die Falle gebaut wird. Das mit einer Falle versehene Geschoss wird auf normale

Weise abgefeuert oder geworfen. Sollte es auf ein Feld abgefeuert werden, wird die Falle so behandelt, als hätte der Waldläufer die Falle in diesem Feld aufgestellt; ihr SG sinkt allerdings um 5 Punkte. Sollte das Geschoss auf eine Kreatur abgeschossen werden, erleidet das Ziel Schaden durch die Fernkampfwaffe und wird so behandelt, als hätte es die Falle ausgelöst (mögliche Rettungswürfe stehen dem Ziel zu). Der Angriff hat eine maximale Reichweite von 18 m; Modifikatoren wegen Überschreitung der Grundreichweite werden auf den Angriffswurf angewendet. Die Dauer, wie lange die Falle wirksam bleibt, beginnt mit Erschaffung des mit einer Falle versehenen Geschosses, nicht mit der Benutzung.

Diese Fähigkeit ersetzt Toten Tiergefährten erwecken.

PFLANZENMEISTER (ARCHETYP)

Manche Jäger gehen statt zu einem Tier eine Bindung zum Pflanzenleben ein und übernehmen stattdessen dessen Aspekte. Diese Jäger bilden machtvolle Bindungen zu Pflanzenkreaturen aus – und ihre blättrigen oder pilzigen Freunde sind zu denselben Dingen fähig wie die Tiergefährten anderer Jäger.

Pflanzengefährte (AF): Ein Pflanzenmeister geht eine mystische Verbindung zu einem Pflanzengefährten ein. Er kann das Spiel mit einem beliebigen Pflanzengefährten beginnen (siehe *Ausbauregeln III: Völker* und Seite 182). Sieht man von der Kreaturenart des Tiergefährten ab, funktioniert diese Fähigkeit wie das Klassenmerkmal Tiergefährte des Druiden.

Dies ersetzt Tiergefährte.

Pflanzenfokus (ÜF): Ein Pflanzenmeister kann als Schnelle Aktion den Aspekt einer Pflanze annehmen. Er muss eine Pflanzenart auswählen, die er nachahmt, um einen Bonus oder eine besondere Fähigkeit basierend auf der Pflanzenart und seiner Stufe zu erlangen. Der Pflanzenmeister kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl von Minuten in Höhe seiner Stufe einsetzen; diese Wirkungsdauer muss nicht am Stück verbraucht werden, wird aber in Zeiteinheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet. Er kann stets nur eine Pflanze nachahmen. Der Pflanzenmeister kann zudem einen dieser Aspekte seinem

Pflanzengefährten verleihen. Ein derart verliehener Aspekt zählt nicht gegen die tägliche Anzahl an Minuten, welche der Jäger diese Fähigkeit nutzen kann – der Effekt bleibt aktiv, bis der Jäger den Pflanzenfokus wechselt. Der Aspekt des Pflanzengefährten kann dem Aspekt entsprechen, den der Pflanzenmeister besitzt, aber auch einem anderen. Ein Pflanzenmeister kann den Pflanzenfokus bei sich und



seinem Pflanzengefährten als Teil derselben Schnellen Aktion wählen oder verändern.

Dornengestrüpp: Wird die Kreatur von einem Waffenlosen Schlag oder Natürlichen Angriff getroffen, erleidet der Angreifer 1 Punkt Stichschaden. Dies steigt ab der 8. Stufe auf 2 Schadenspunkte und ab der 15. Stufe auf 3 Schadenspunkte.

Eiche: Die Kreatur erhält einen Verbesserungsbonus von +2 auf ihre KMV. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +4 und ab der 15. Stufe auf +6.

Kreischer: Die Kreatur erhält Dunkelsicht 18 m. Mit Erreichen der 8. Stufe steigt die Reichweite um 9 m und mit der 15. Stufe erlangt die Kreatur zudem Blindgespür 3 m.

Kriechranke: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Klettern. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +6 und ab der 15. Stufe auf +8.

Mörderranke: Die Kreatur erhält einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +3 und ab der 15. Stufe auf +4.

Pilz: Die Kreatur erhält einen Verbesserungsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +6 und ab der 15. Stufe auf +8.

Riesensiegenfalle: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit. Dieser Bonus steigt mit der 8. Stufe auf +6 und mit der 15. Stufe auf +8.

Seerose: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +6 und ab der 15. Stufe auf +8.

Spore: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Fliegen. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +6 und ab der 15. Stufe auf +8.

Dies ersetzt Tierspekt.

Pflanzenempathie (AF): Ein Pflanzenmeister kann die Einstellung von Pflanzenkreaturen verbessern. Diese Fähigkeit funktioniert wie ein Fertigkeitwurf für Diplomatie zum Verbessern der Einstellung einer Person. Der Pflanzenmeister würfelt mit 1W20 und addiert seine Jägerstufe und seinen Charismamodifikator, um das Ergebnis des Tierempathiewurfs zu bestimmen. Die typische wilde Pflanzenkreatur hat eine anfängliche Einstellung von Gleichgültig. Um diese Fähigkeit nutzen zu können, darf der Pflanzenmeister unter normalen Bedingungen nicht weiter als 9 m von der Pflanzenkreatur entfernt sein. Das Beeinflussen einer Pflanzenkreatur auf diesem Weg erfordert in der Regel 1 Minute, könnte aber wie bei Leuten mehr oder weniger Zeit erfordern.

Ein Pflanzenmeister kann mit dieser Fähigkeit auch Tiere beeinflussen, erhält dabei aber einen Malus von -4 auf den Wurf. Er kann keine Magischen Bestien beeinflussen.

Dies ersetzt Tierempathie.

Pflanzenschild (AF): Mit Erreichen der 17. Stufe werden der Pflanzenmeister und sein Gefährte für Pflanzenkreaturen nahezu ungenießbar. Wesen der Kreaturenart Pflanze mit einer Intelligenz von 2 oder weniger greifen keinen der beiden freiwillig an, außer sie werden magisch dazu gezwungen oder vom Pflanzenmeister oder seinem Gefährten zuerst angegriffen.

Dies ersetzt Eins mit der Natur.

Nimrod (AF): Mit Erreichen der 20. Stufe wählt ein Pflanzenmeister einen für den ganzen Tag aktiv bleibenden Pflanzenfokus aus, während er für den Tag seine Zauber vorbereitet.

SKARABÄUSPIRSCHER (ARCHETYP)

In Wüstenregionen ziehen lang verlassene Ruinen im Sand ziehen einen neuen Typ Jäger an, der die Macht der Pyramiden anruft, um die uralten Stätten seines Volkes erkunden und bewachen zu können.

Tierfokus (ÜF): Der Skarabäuspirscher kann den Tieraspekt des Falken, der Schlange oder des Stieres wählen, oder aber einen aus der folgenden Liste neuer Tierspekte:

Biene: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Fliegen. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +6 und ab der 15. Stufe auf +8.

Ibis: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +4 und ab der 15. Stufe auf +6.

Leopard: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +6 und ab der 15. Stufe auf +8.

Löwe: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +6 und ab der 15. Stufe auf +8.

Katze: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik. Dieser Bonus steigt auf der 8. Stufe auf +6 und ab der 15. Stufe auf +8.

Kuh: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +1 auf Zähigkeitwürfe. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +2 und ab der 15. Stufe auf +3.

Krokodil: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +6 und ab der 15. Stufe auf +8.

Milan: Die Kreatur heilt jedes Mal, wenn sie von magischer Heilung profitiert, 1 zusätzlichen Lebenspunkt. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf 2 und ab der 15. Stufe auf 3.

Schafbock: Die Kreatur erhält einen Bonus von +1 auf durch Sturmangriffe verursachten Schaden. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +2 und ab der 15. Stufe auf +3.

Schakal: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +4 und ab der 15. Stufe auf +6.

Seth-Tier: Die Kreatur ignoriert den Malus auf Fertigkeitwürfe, den ein Sandsturm mit sich bringt, und kann in Sandstürmen doppelt so weit wie üblich sehen. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf die dreifache Sichtweite und ab der 15. Stufe auf die vierfache Sichtweite.

Skarabäus: Die Kreatur erhält einen Verbesserungsbonus von +1 auf ihren natürlichen Rüstungsbonus. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +2 und ab der 15. Stufe auf +3.

Skorpion: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift. Dieser Bonus steigt auf der 8. Stufe auf +4 und ab der 15. Stufe auf +6.

Uräusschlange: Die Kreatur erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Odemwaffen. Dieser Bonus steigt ab der 8. Stufe auf +4 und ab der 15. Stufe auf +6.

Dies modifiziert Tierspekt.

Wüste durchqueren (AF): Beginnend mit der 5. Stufe können sich ein Skarabäuspirscher und sein Tiergefährte mit normaler Bewegungsrate durch die Wüste bewegen, ohne Schaden zu nehmen oder andere Beeinträchtigungen zu erleiden. Dies gilt nicht für verzaubertes oder magisch verändertes Gelände.

Dies ersetzt Unterholz durchqueren.

KÄMPFER

In vielen Kulturen kommen bestens trainierte Soldaten oder erfahrene Söldnergruppen zum Einsatz, allerdings sind nicht alle Kämpfer aus demselben Tuch geschnitten. Das Klima, die Geographie, die Vegetation und der Grad an Technologie diktieren häufig, welche Taktiken und Ausrüstungsgegenstände praktisch oder überhaupt verfügbar sind. Die folgenden Kämpfer-Archetypen eignen sich für Wildnis-krieger, die auf List, spirituelle Kraft oder ungezügelter Zorn zurückgreifen, um fehlende Ausrüstungsoptionen wettzumachen.

JAGDKÄMPFER (ARCHETYP)

Nicht alle Schlachten werden zwischen Armeen ausgetragen; manchmal sehen sich Ortschaften oder Nationen Bedrohungen gegenüber, die zu fürchtbar sind, um sie offen zu bekämpfen. Um eine feindliche Übermacht zu besiegen, müssen manche Soldaten jenen Ausrüstungsgegenständen und Taktiken den Rücken zukehren, welche für offene Feldschlachten gedacht sind, und stattdessen auf Hinterhalte, Guerillataktiken und Sabotage zurückgreifen, um ihren Gegnern Kraft und Moral zu rauben. Jagdkämpfer nutzen schlechtes Wetter und hartes Gelände zum eigenen Vorteil, indem sie isolierte Gruppen von Gegnern attackieren, welche nicht fliehen oder sich nicht angemessen wehren können. Auch Stammeskämpfer nutzen oft Taktiken, die auf kleinen Einheiten beruhen, da dies Teil ihrer Traditionen ist, sie keine großen Armeen aufstellen können oder sie sich einfach weigern, zu den Bedingungen des Feindes zu kämpfen.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Jagdkämpfer ist im Umgang mit Leichten Rüstungen und Schilden geübt, nicht aber mit Mittelschweren und Schweren Rüstungen, als auch Turmschilden.

Dies ersetzt die Rüstungen, mit denen umzugehen ein Kämpfer normalerweise geübt ist.

Wildnisausbildung (AF): Ein Jagdkämpfer verlässt sich auf Können und Überraschungen statt auf schwerste Schilde und Rüstungen. Er erhält Akrobatik und Heimlichkeit als Klassenfertigkeiten. Ferner erlangt er eine jede Stufe statt der üblichen Intelligenzmodifikator + 2 Fertigungsstufen eine Anzahl an Fertigungsstufen in Höhe seines Intelligenzmodifikators + 4.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten und Fertigungsstufen pro Stufe des Kämpfers.

Konditionierung (AF): Beginnend mit der 2. Stufe wird ein Jagdkämpfer widerstandsfähiger gegen mentale und körperliche Bedrohungen, die häufig von seinen Gegnern genutzt werden oder denen er oft in den Geländearten begegnet, in denen er operiert. Der Jagdkämpfer muss eine der folgenden Spezialisierungen wählen und erlangt dann einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe der passenden Art. Dieser Bonus steigt mit der 6. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen jeweils um 1 (maximal +5 mit der 18. Stufe).

Bergsteigerausbildung (AF): Ein in den Bergen operierender Jagdkämpfer wird gegen kaltes Klima und die Anstrengungen langer Märsche in großen Höhenlagen widerstandsfähiger. Er erlangt einen Bonus auf Zähigkeitswürfe gegen Höhenkrankheit, kaltes Wetter und andere Effekte, welche Erschöpfung und Entkräftung verursachen.

Dschungelkämpferausbildung (AF): Durch ständigen Kontakt erlangen in Dschungeln und Sümpfen operierende Jagdkämpfer Widerstandskräfte gegen Pathogene und Toxine.

Er erhält einen Bonus auf Zähigkeitswürfe gegen Gifte und Krankheiten.

Leichte-Infanterieausbildung (AF): Ein in einer leichten Infanterie-Einheit aktiver Jagdkämpfer lernt, gegnerischem Artilleriefeuer, dem Beschuss von Belagerungswaffen und Zauberwirkern auszuweichen. Er erlangt einen Reflexwurf gegen Angriffe, welche bei Erfolg halben Schaden verursachen (z.B. der Zauber *Feuerball*), nicht aber gegen Fallen, natürliche Gefahren oder Umgebungseffekte.

Verhörresistenz (AF): Ein Jagdkämpfer auf Infiltrationsmissionen lernt, Verhören und Überredungskünsten zu widerstehen. Er erlangt einen Bonus auf Willenswürfe gegen Effekte der Kategorien Bezauberungs- und Erkenntnismagie.

Dies ersetzt das Bonustalent, welches ein Kämpfer normalerweise mit der 2. Stufe erhalten würde.

Aufklärerausbildung (AF): Ein Jagdkämpfer, welcher in schwer mit Fallen gesicherten Gebieten oder solchen mit natürlichen Gefahren operiert, lernt, ihnen aus dem Weg zu gehen. Mit Erreichen der 2. Stufe erlangt er einen Bonus von +1 auf Reflexwürfe, um Fallen, natürlichen Gefahren und Umgebungseffekten auszuweichen. Dieser Bonus steigt mit der 6. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen jeweils um 1.

Dies ersetzt Tapferkeit.

Mobilitätsausbildung (AF): Beginnend mit der 3. Stufe lernt ein Jagdkämpfer, in Leichter Rüstung oder ohne Rüstung beweglicher zu werden. Er erlangt einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK, solange er nur eine Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt und maximal leicht belastet ist. Was den Jagdkämpfer seinen GE-Bonus auf die RK verlieren ließe, lässt ihn auch diesen Ausweichbonus verlieren. Dieser Bonus steigt mit der 7. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen jeweils um 1 (maximal +4 mit der 15. Stufe).

Ferner erhält ein Jagdkämpfer einen Verbesserungsbonus von +1,50 m auf seine Bewegungsrate am Boden. Ab der 7. Stufe steigt der Bonus auf +3 m. Dieser Vorteil greift nur, solange er nur eine Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt und maximal leicht belastet ist.

Dies ersetzt Rüstungstraining.

Mobilitätsmeisterschaft (AF): Mit Erreichen der 19. Stufe lernt ein Jagdkämpfer sich so zu positionieren und seine Proportionen mittels Kleidungsstücken zu verbergen, dass er schwerer zu treffen wird. Gegen ihn erfolgende Angriffe unterliegen einer Fehlschlagchance von 20 %. Dies gilt sogar, wenn er auf dem Falschen Fuß betroffen ist, nicht aber, sollte er bewegungsunfähig oder hilflos sein, Mittelschwere oder Schwere Rüstung tragen oder stärker als leicht beladen sein.

Dies ersetzt Rüstungsmeisterschaft.

STAMMESKRIEGER (ARCHETYP)

Ein Stammeskrieger weiß, dass nicht die Waffe zählt, sondern die Hand, die sie führt. Statt sich wie die Soldaten, welche für die sogenannte Zivilisation kämpfen und sterben, in metallene Rüstungen zu kleiden, zieht er es vor, etwas zu tragen, das er oder seine Ahnen getötet haben. Diese Relikte und Trophäen helfen ihm dabei, den nötigen Fokus aufzubauen, um mit den einfachsten Waffen unglaubliche Gewaltakte zu vollbringen.

Verbotene Rüstungen: Ein Stammeskrieger bevorzugt traditionelle Rüstungen und Schilde und meidet alle anderen aus Aberglauben, Respekt für die Tradition oder spiritueller Treue. Er kann seinen Kampffokus (siehe unten) nur erlangen, wenn er die passenden Stücke trägt. Wie ein Druide ist ihm das Verwenden von Metallrüstungen und -schilden verboten. Verstößt er gegen dieses Tabu, verliert er für den fraglichen Zeitraum und weitere 24 Stunden darüber hinaus die Vorteile von Kampffokus und seines Stammeswaffentrainings.

Kampffokus (AF): Ein Stammeskämpfer lernt, mit bloßen Händen zu kämpfen und traditionelle Waffen so mühelos zu führen, als wären sie Erweiterungen seiner Arme. Er erlangt das Bonustalent Verbessertes Waffennahkampf. Hinsichtlich der Voraussetzungen von Kampfstilltalenten und von Talenten, welche Kampfstilltalente als Voraussetzungen haben, zählt der Stammeskrieger so, als würde er über eine Anzahl von Fertigkeitsebenen gleich seiner Kämpferstufe in allen Fertigkeiten verfügen, in die er Fertigkeitsebenen investiert hat.

Dies ersetzt das Kämpfertalent, welches ein Kämpfer normalerweise mit der 1. Stufe erhalten würde.

Stammeswaffentraining (AF): Mit Erreichen der 5. Stufe muss ein Stammeskrieger die Stammeswaffengruppe für seine Fähigkeit Waffentraining wählen. Er erlangt später keine weiteren Waffengruppen, allerdings steigt der Waffentrainingsbonus für Stammeswaffen normal mit Erreichen der 9., 13. und 17. Stufe. Sollte der Stammeskrieger über Kampfstilltalente verfügen, die er als Kämpferbonustalente gewählt hat und welche sich auf eine bestimmte Waffenart beziehen (z.B. Verbessertes Kritisches Treffen oder Waffenfokus) und der Stammeskrieger sie einer Stammeswaffe zugeordnet haben, so kann er die Vorteile solcher Talente bei allen Waffen der Stammeswaffengruppe nutzen, bei denen dies möglich wäre (er könnte z.B. kein Talent, das nur für Wurfaffen gilt, bei Zweihändigen Keulen verwenden).

Dies modifiziert Waffentraining.

WIKINGER (ARCHETYP)

Wikinger suchen nach „verweichlichten Gesellschaften“, um sie zu überfallen und dann mit Langschiffen voller Beute heimzukehren. Ein Wikinger trägt die Furcht ins Herzen seiner Feinde und kann im Kampf in furchtbaren Zorn verfallen. Viele Wikinger tragen Bären- oder Wolfspele und greifen im Kampf auf die Stärke und Wildheit dieser Tiere zurück. Wikinger tragen keine Schweren Rüstungen, sind aber darin geübt, Speer oder Axt zusammen mit einem Schild zu führen.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Wikinger ist nicht im Umgang mit Schweren Rüstungen oder Turmschilden geübt.

Dies modifiziert die Rüstungen, mit denen umzugehen ein Kämpfer geübt ist.

Beängstigend (AF): Mit Erreichen der 2. Stufe kann ein Wikinger als Bewegungsaktion einen Fertigkeitewurf für Einschüchtern ablegen, um einen Gegner zu demoralisieren. Ab der 10. Stufe ist dies eine Schnelle Aktion und ab der 18. Stufe kann er einen Gegner ein Mal pro Runde als Freie Aktion demoralisieren.

Dies ersetzt Tapferkeit.

Schildverteidigung (AF): Beginnend mit der 3. Stufe lernt der Wikinger mit einem Schild zu kämpfen. Wann immer er eine Mittelschwere, Leichte oder keine Rüstung trägt und dabei einen Schild führt, steigt der Schildbonus auf seine RK um 1. Mit Erreichen der 7., 11. und 15. Stufe steigt dieser Bonus jeweils um 1 an.

Dies ersetzt Rüstungstraining.

Berserker (AF): Ab der 5. Stufe erhält ein Wikinger das Klassenmerkmal Kampfrausch des Barbaren mit einer effektiven Barbarenstufe in Höhe seiner Kämpferstufe, was der Berechnung seiner täglichen Runden an Kampf-

WAFFENGRUPPE STAMMESWAFFEN

Die folgende neue Kämpferwaffengruppe besteht aus traditionellen Nahkampfwaffen, die von vielen primitiven Völkern verwendet werden:

Stammeswaffen: Beil, Dolch, Knüppel, Kurzspeer, Leichter Schild, Schwerer Schild, Speer, Waffenloser Schlag, Wurfaxt und Zweihändige Keule.

rausch, der Qualifizierung für Kampfrauschkräfte und der Bestimmung der Effekte von Kampfrauschkräften dient.

Dies ersetzt Waffentraining.

Kampfrauschkräfte (AF): Mit Erreichen der 6. Stufe kann der Wikinger sich entscheiden, fortan anstelle eines Kämpferbonustalents alternativ eine Kampfrauschkraft zu erhalten. Einmal gewählte Kampfrauschkräfte können später nicht mehr ausgetauscht werden.

Dies modifiziert die Bonustalente des Kämpfers.



KINETIKER

Kinetiker ziehen ihre Kräfte traditionell aus den Bausteinen der Welt und nutzen ihre Meisterschaft über die Elemente (Erde, Feuer, Luft und Wasser), um machtvolle Effekte hervorzubringen. Manche Kinetiker greifen aber auch auf andere Energiequellen zurück. So auch die ungebundene Kraft des Lebens, die zum Beispiel auf der Ersten Welt regelrecht wütet. Entsprechend verwundert es nicht, dass es Kinetiker gibt, die sich auf die Natur und die Wildnis einstimmen, während andere es lernen, der Natur die Lebenskraft zu rauben, um ihre eigenen Fähigkeiten damit anzutreiben.

HOLZ (KINETIKER-ELEMENT)

Kinetiker, welche sich auf das Konzept „Holz als Element“ konzentrieren, sind als Phytokinetiker bekannt. Diese besitzen eine starke Verbindung zur Ersten Welt und greifen auf die Macht des Urlebens zurück. Es gibt keine „Elementarebene des Holzes“, stattdessen entstehen Taschen an Lebensenergie dort, wo die Elementarebenen sich an den Grenzen der Ersten Welt reiben. Mit einem (†) markierte Infusionen werden in diesem Abschnitt beschrieben.

Klassenfertigkeiten: Ein Phytokinetiker fügt Mit Tieren umgehen und Wissen (Natur) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

Einfache Manipulation: Phytokinetiker erhalten Schwache Phytokinese.

Einfaches Geschoss: Ein Phytokinetiker erhält Holzgeschoss oder Positives Energiegeschoss als Einfache Wilde Geschossgabe (die meisten entscheiden sich für Holzgeschoss). Er kann alle folgenden Infusionen mit Holzgeschoss und dessen Spezialisierten Geschossen anwenden: Aufspießendes Geschoss, Stoßendes Geschoss, Unruhiger Boden und Verstrickendes Geschoss.

Verteidigung: Die Wilde Verteidigungsgabe eines Phytokinetikers ist Holzhaut.

Wilde Gaben: 1. — Elementare Deckung^{ABR VII}, Natürliche Heilung(†), Schwache Phytokinese, Stoßendes Geschoss^{ABR VII}, Waldmarsch(†), Wurzeln(†); 2. — Gnädiges Blattwerk(†), Verstrickendes Geschoss^{ABR VII}; 3. — Aufspießendes Geschoss^{ABR VII}, Baumkletterer, Dornige Haut, Feenfeuergeschoss(†), Holz krümmen; 4. — Giftiges Geschoss(†), Heilende Explosion(†), Holz formen, Kräutergegengift(†), Pflanze, Pflanzensicht; 5. — Pflanzenmarionette, Pflanzenwachstum, Sporengeschoss(†), Waldmarsch (Mächtiger); 6. — Grüne Zunge(†), Unruhiger Boden^{ABR VII}; 7. — Giftiges Geschoss (Mächtiges) (†), Grüne Zunge (Mächtige) (†), Hölzerner Weg(†); 8. — Pflanzensoldaten(†); 9. — Baumarmee(†).

WILDE KINETIKERGABEN

Die folgenden Wilden Gaben können von Kinetikern gewählt werden, welche Holz als Primär- oder Sekundärelement wählen:

BAUMARMEE

Element Holz; **Art** Mehrzweck (ZF); **Grad** 9; **Zehrung** 0

Du kannst dir zur Verfügung stehende Pflanzen in eine Belagerungsarmee verwandeln (wie *Mächtiges Baumkatapult*^{ABR II}, du musst dich aber konzentrieren, sonst endet der Effekt; du kannst als Freie Aktion Ziele wechseln). Solltest du 1 Punkt an Zehrung annehmen, kannst du den Effekt aufrechterhalten, ohne dich zu konzentrieren, bis du dich von der Zehrung erholst, benötigt zum Zielwechseln dann aber eine Standard-Aktion.

BAUMKLETTERER

Element Holz; **Art** Mehrzweck (ÜF); **Grad** 3; **Zehrung** 0
Du erhältst eine Bewegungsrate für Klettern in Höhe deiner Bewegungsrate am Boden. Du kannst diese zudem nutzen, um dich in dichten Wäldern oder Dschungeln von Baum zu Baum oder auch an Holzbalken entlang zu schwingen.

DORNIGE HAUT

Element Holz; **Art** Mehrzweck (ZF); **Grad** 3; **Zehrung** 1

Voraussetzungen Holzhaut

Dornen sprießen aus deiner Haut und verletzen Gegner, die dich im Nahkampf treffen (wie Scharfkantige Haut^{ABR VII}).

FEENFEUER

Element Feuer oder Holz; **Typ** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 2; **Zehrung** 0

Voraussetzungen Feuergeschoss oder Positives Energiegeschoss

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Du umgibst eine Kreatur mit *Feenfeuer*. Die Flammen zeichnen ihre Umrisse nach, verursachen aber keinen direkten Schaden. Solltest du *Feenfeuer* mit Positiver Energie nutzen, so geben die Flammen keine Hitze ab. Solltest du es mit Feuer einsetzen, verursachen die Flammen keinen unmittelbaren Schaden; die Zielkreatur steht allerdings unter der Wirkung starker Hitze und muss nach 10 Minuten einen Zähigkeitswurf gegen Nichttödlichen Schaden ablegen. Eine Kreatur kann eine Volle Aktion aufwenden, um die Flammen zu löschen.

FEENFEUERGESCHOSS

Element Feuer oder Holz; **Typ** Substanzinfusion; **Grad** 3; **Zehrung** 2

Voraussetzungen Feenfeuer oder Positives Energiegeschoss

Assoziierte Geschosse Blaue Flamme, Feuer, Positive Energie

Rettungswurf WIL, teilweise

Dein Geschoss hinterlässt flackernde Flammen, welche den Standort des Zieles verraten (wie *Feenfeuer*), diese währen 1 Minute lang oder bis zum Beginn deines nächsten Zuges, sollte der Rettungswurf des Zieles gelingen. Dieser Effekt tritt sogar ein, wenn der Gegner keinen Schaden erleidet, solange eventuell vorhandene Zauberresistenz überwunden wird. Du kannst den Schaden des Geschosses halbieren, um den SG des Willenswurfs gegen diese Infusion um 2 zu erhöhen. Eine Kreatur kann die verätherischen Flammen frühzeitig mit einer Vollen Aktion löschen.

FRÜHLINGSGESCHOSS

Element Holz und Luft; **Art** Spezialisiertes Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2

Voraussetzungen Holzgeschoss, Luftgeschoss

Geschossart Körperlich; **Schaden** Zur Hälfte Wucht- und Hieb- oder Stichschaden

Scharfe Blüten und Saatkapseln hageln auf deinen Gegner ein.

GIFTIGES GESCHOSS

Element Holz; **Art** Substanzinfusion; **Grad** 4; **Zehrung** 3

Assoziierte Geschosse Frühling, Sommer, Herbst, Winter, Holz

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung

Die Pflanzen in deinem Geschoss sind leicht giftig. Alle Kreaturen, welche durch dein Geschoss Hieb- oder Stichschaden erleiden, erhalten für 1 Runde den Zustand Kränkelnd.

GIFTIGES GESCHOSS, MÄCHTIGES

Element Holz; **Art** Substanzinfusion; **Grad** 4; **Zehrung** 3
Voraussetzungen Giftiges Geschoss

Assoziierte Geschosse Frühling, Sommer, Herbst, Winter, Holz

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung
Deine Pflanzengifte sind stärker. Wenn du diese Infusion einsetzt, dann wähle ein körperliches Attribut. Alle Kreaturen, die Hieb- oder Stichschaden durch das Geschoss erleiden, sind dem Gift ausgesetzt.

Geschoss – Verwundung; *RW* ZÄH; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 ST- oder GE-Schaden oder 1 KO-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

GNÄDIGES BLATTWERK

Element Holz; **Art** Mehrzweck (ÜF); **Grad** 2; **Zehrung** 0

Die Erste Welt ist ein Ort voller Leben und du kannst in gewissem Maße auf ihre Energie zurückgreifen, um die Kraft deiner Angriffe zu mindern. Du verursachst nichttödlichen Schaden mit deinen Holzgeschossen oder Spezialisierten Geschossen, welche Holz enthalten, ohne einen Malus auf Angriffswürfe zu erhalten.

GRÜNE ZUNGE

Element Holz; **Art** Mehrzweck (ÜF); **Grad** 6; **Zehrung** 0

Du kannst mit Pflanzen sprechen und ihre Flüster so verstehen, als stündest du ständig unter den Effekten von *Mit Pflanzen sprechen*.

GRÜNE ZUNGE, MÄCHTIGE

Element Holz; **Art** Mehrzweck (ÜF); **Grad** 7; **Zehrung** 0

Voraussetzungen Grüne Zunge

Du kannst 10 Minuten an einem Ort im Freien aufwenden, welche für *Einswerden mit der Natur* geeignet wäre, um Feenwesen und Lesnikgeister zu kontaktieren, so dass du an drei Informationen gelangst (wie *Einswerden mit der Natur*).

GRÜNES GESCHOSS

Element Holz; **Typ** Spezialisiertes Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2

Voraussetzungen Hauptelement (Holz), Erweiterter Elementarfokus (Holz)

Geschossart Körperlich; **Schaden** Hieb, Stich, Wucht und optional Positive Energie

Du beschießt deinen Gegner mit farbenfrohem Pflanzenwildwuchs, welcher vor Positiver Energie aus der Ersten Welt überquillt. Du kannst entscheiden, ob der Geschossschaden als Positiver Energieschaden zählen soll.



HERBSTGESCHOSS

Element Erde und Holz; **Art** Spezialisiertes Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2

Voraussetzungen Erdgeschoss, Holzgeschoss

Geschossart Körperlich; **Schaden** jeweils zur Hälfte aus Hieb-, Stich- und Wuchtschaden (wähle 2 Arten aus)

Ein Geschoss aus Blättern und irdischem Verfall hagelt auf einen Gegner ein.

HEILENDE EXPLOSION

Element Aether, Holz, Leere oder Wasser; **Typ** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 4; **Zehrung** 1

Voraussetzungen Dunkle Heilung oder Kinetische Heilung

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Du kannst Dunkle Heilung und/oder Kinetische Heilung (abhängig davon, über welche Gabe/-n du verfügst) nutzen, um alle Kreaturen in einem 9 m-Radius um dich herum zu heilen. Diese Gabe heilt nur die Hälfte des normalen Schadens, es sei denn, die Menge deiner Heilung berechnet sich nach Positivem Energiegeschoss. Im Gegensatz zu Kinetische Heilung musst du die Zehrung selbst übernehmen. Diese Gabe zählt als Kinetische Heilung für den Archetyp Kinetischer Chirurg^{ABR VII}, die mit der 17. Stufe von diesem Archetyp erlangte Fähigkeit Kinetische Heilkraft heilt den Kinetischen Chirurgen zwei Mal: einmal für den vollen Wert und einmal für den halben Wert.

HOLZ FORMEN

Element Holz; **Art** Mehrzweck (ZF); **Grad** 4; **Zehrung** 0
Du formst Holz nach deinem Willen (wie *Holz formen*).

HOLZ KRÜMMEN

Element Holz; **Art** Mehrzweck (ZF); **Grad** 3; **Zehrung** 0
Du kannst Pflanzen und hölzerne Gegenstände biegen und verdrehen (wie *Holz krümmen*).

HOLZGESCHOSS

Element Holz; **Art** Einfaches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 0
Geschossart Körperlich; **Schaden** Hieb, Stich oder Wucht
Du gehst mit Ästen, Ranken oder einem Regen stechender Blüten zum Angriff über.

HOLZHAUT

Element Holz; **Art** Verteidigung (ÜF); **Grad** —; **Zehrung** 0
Deine Haut wird hart wie Holz, so dass manche Schläge abprallen. Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +1 auf deinen

Natürlichen Rüstungsbonus. Indem du 1 Punkt an Zehrung an nimmst, kannst du diesen Verbesserungsbonus um 1 erhöhen. Pro 3 Stufen jenseits der 2. Stufe kannst du einen weiteren Punkt Zehrung annehmen, um den Verbesserungsbonus um 1 anzuheben (maximal +7 mit der 17. Stufe). Wenn du Zehrung akzeptierst, während du eine Wilde Holzgabe einsetzt, sorgen die Energien der Ersten Welt dafür, dass dein voller Natürlicher Rüstungsbonus für 1 Runde auf deine Berührungs-RK addiert wird. Du kannst diesen Effekt als Augenblickliche Aktion aufheben und reaktivieren.

HÖLZERNER WEG

Element Holz; **Typ** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 7; **Zehrung** 1
Voraussetzungen Mächtiger Waldmarsch, Waldmarsch
Du kannst in einen Baum hineintreten und durch das gemeinsame Wurzelwerk und verbindende Hyphen von Pilzen zu einem anderen Baum derselben Art innerhalb der Reichweite reisen (wie *Hölzerner Weg*). Wenn du diese Fähigkeit aktivierst, währt sie, bis du sie für eine Anzahl entsprechend der Höhe deiner Kinetikerstufe eingesetzt hast, deine Zehrung entfernt wird oder du neue Zehrung akzeptierst, um die Anzahl der Anwendungen zurückzusetzen (je nachdem, was zuerst geschieht). Wenn deine Zehrung entfernt wird, kannst du diese Fähigkeit automatisch einmal aktivieren und die Zehrungskosten ignorieren. Während diese Fähigkeit aktiv ist, kannst du 1 zusätzlichen Punkt an Zehrung akzeptieren, um alle verbleibenden Anwendungen auf einmal zu nutzen: Addiere die zurückgelegte Gesamtstrecke und erreiche deinen Zielbaum sofort, selbst wenn zwischen Ausgangs- und Zielbaum nicht genug Bäume sein sollten, um die Reise in einzelnen Sprüngen zurückzulegen.

KRÄUTERGEGENGIFT

Element Holz; **Typ** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 4; **Zehrung** 0
Dein Körper kann die Gegenmittel zu nahezu jedem Gift produzieren. Du erhältst einen Alchemistischen Bonus von +5 auf Rettungswürfe gegen Gift, ganz so, als stündest du ständig unter der Wirkung eines Gegengiftes. Du kannst mit einer einfachen Berührung als Standard-Aktion mit der Fertigkeit Heilkunde Vergiftungen bei dir und anderen behandeln, ohne eine Heilertasche zu benötigen; bei Erfolg verleiht du der berührten Kreatur einen Alchemistischen Bonus von +5 gegen das Gift, unter dem sie leidet, zusätzlich zum normalen Bonus von +4 aus dem Einsatz von Heilkunde zu diesem Zweck. Du kannst dabei zudem 1 Punkt Zehrung annehmen, um die Effekte von *Gift neutralisieren* zu erzeugen.

NATÜRLICHE HEILUNG

Element Holz; **Typ** Mehrzweckgabe (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 1;
siehe Text

Voraussetzungen Positives Energiegeschoss

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Diese Gabe funktioniert wie Kinetische Heilung, wobei die Heilung aber auf Positivem Energiegeschoss statt auf Holzgeschoss basiert. Ein Phytokinetiker mit Positivem Energiegeschoss als primärem Geschoss ist für den Archetyp des Kinetischen Chirurgen^{ABR VII} qualifiziert und erhält anstelle von Kinetische Heilung diese Wilde Mehrzweckgabe. Diese Wilde Gabe zählt hinsichtlich von Voraussetzungen für andere Wilde Gaben als Kinetische Heilung.



PFLANZE

Element Holz; **Art** Mehrzweck (ZF); **Grad** 4; **Zehrung** 0
Du kannst die Gestalt einer nicht zur Fortbewegung fähigen Pflanze annehmen (wie *Baum*, du bist aber auf gewöhnliche Pflanzen der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß beschränkt).

PFLANZENMARIONETTE

Element Holz; **Art** Mehrzweck (ZF); **Grad** 5; **Zehrung** 0
Du kannst Pflanzen kontrollieren und deine Gegner angreifen lassen. Dies funktioniert wie *Aethermarionette*^{ABR VII}, kontrolliert aber Pflanzen anstelle von Gegenständen. Mit Erreichen der 12. Stufe verleiht du belebten Pflanzen der Größenkategorie Groß oder größer zudem Härte 5.

PFLANZENSICHT

Element Holz; **Art** Mehrzweck (ÜF); **Grad** 4; **Zehrung** 0
Du kannst durch Pflanzenmaterial so sehen, als würdest du über die gleichnamige Monsterfähigkeit verfügen (siehe *MHB IV*, Allgemeine Monsterregeln). Die Reichweite beträgt 18 m.

PFLANZENSOLDATEN

Element Holz; **Art** Mehrzweck (ÜF); **Grad** 9; **Zehrung** 1
Du belebst nahe Pflanzen, die sodann an deiner Seite kämpfen. Wenn du dich von Zehrung erholst, nutzt du diese Fähigkeit ein Mal automatisch und ignorierst die Zehrungskosten. Dies funktioniert wie *Hölzerne Phalanx*^{ABR II}, nur dass du immer vier Golems belebst und die Wirkungsdauer anhält, bis du dich von der Zehrung erholst. Solltest du über Frühlingsgeschoss verfügen, erhält einer der Golems eine Bewegungsrate für Fliegen 9 m (durchschnittlich). Solltest du Sommergeschoss verfügen, wird einer der Golems durch Feuerschaden geheilt, erhält Empfindlichkeit gegen Kälte und verursacht bei Hiebangriffen und Splittersalven zusätzlich 1W6 Punkte Feuerschaden. Solltest du über Herbstgeschoss verfügen, besitzt einer der Golems eine Bewegungsrate für Graben 6 m; solltest du über Wintergeschoss verfügen, verursacht einer der Golems bei Hiebangriffen und Splittersalven zusätzlich 1W6 Punkte Kälteschaden. Jeder Golem darf nur maximal eine dieser Modifikationen erhalten.

PFLANZENWACHSTUM

Element Holz; **Art** Mehrzweck (ZF); **Grad** 5; **Zehrung** 0
Du kannst Pflanzen mit Lebensenergie erfüllen und so deine Gegner behindern oder örtlichen Bauern helfen (wie *Pflanzenwachstum*).

POSITIVE ENERGIEVERSTÄRKUNG

Element Holz; **Typ** Spezialisiertes Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2

Voraussetzungen Positives Energiegeschoss, ein anderes Einfaches Energiegeschoss

Geschossart Energie; **Schaden** Siehe Text

Wähle ein anderes, dir bekanntes Einfaches Energiegeschoss. Der Schaden des positiv geladenen Geschosses besteht je zur Hälfte aus positiver Energie und der Schadensart des einfachen Geschosses.

POSITIVES ENERGIEGESCHOSS

Element Holz; **Typ** Einfaches Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 0
Geschossart Energie; **Schaden** Positive Energie

Du attackierst deinen Gegner mit Positiver Energie. Die Positive Energie dieses Geschosses und auf ihm basierender spezialisierter Geschosse fügt nur Untoten und anderen Kreaturen Schaden zu, die durch Positive Energie verletzt werden. Spukerscheinungen und körperlose Untote erleiden den vollen Schaden durch das Geschoss. Das Geschoss hat niemals eine heilende Wirkung.

SCHWACHE PHYTOKINESE

Element Holz; **Art** Mehrzweck (ZF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Du bist in der Lage dazu, Pflanzen innerhalb von 9 m Entfernung ohne Gärtnерwerkzeuge zu beschneiden und zu pflegen. Du kannst bewaldete Bereiche und solche mit starkem Pflanzenbewuchs aus der Ferne wie mittels *Aussieben*^{EXP} durchsuchen. Indem du dich konzentrierst, kannst du Pflanzen innerhalb von 36 m wahrnehmen (wie *Tiere oder Pflanzen entdecken*).

SOMMERGESCHOSS

Element Feuer und Holz; **Art** Spezialisiertes Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2

Voraussetzungen Feuergeschoss, Holzgeschoss

Geschossart Körperlich; **Schaden** jeweils zur Hälfte Feuer- und Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden

Ein brennendes Geschoss aus Hitze und von der Sonne ausgetrocknetem Blattwerk wirbelt auf deinen Gegner zu.

SPORENGESCHOSS

Element Holz; **Typ** Substanzinfusion; **Grad** 5; **Zehrung** 3
Assoziierte Geschosse Frühling, Grün, Herbst, Holz, Sommer, Winter

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung

Jede Kreatur, welche durch dein Geschoss Hieb- oder Stichschaden erleidet, wird zudem mit Sporen infiziert. Misslingt dem Ziel der Zähigkeitswurf, so erleidet es 10 Runden lang pro Runde 1W6 Schadenspunkte, da Pflanzen und Pilze aus seinem Leib sprießen. Am Ende dieses Zeitraumes wird das Ziel der Krankheit Pulsierende Pusteln ausgesetzt. Diese Infusion ist ein Krankheitseffekt. Solltest du ein Kinetisches Holzgeschoss gegen eine derart infizierte Kreatur einsetzen, erlangst du einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe, den SG von Rettungswürfen und auf Würfe auf die Zauberstufe, um Zauberresistenz zu überwinden.

Pulsierende Pusteln: Geschoss — Verwundung; RW ZÄH, SG 18; Inkubation 1 Minute; Frequenz 1/Tag; Effekt 1W6 GE-Schaden; Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

WALDMARSCH

Element Holz; **Art** Mehrzweck (ÜF); **Grad** 1; **Zehrung** 0
Du erhältst die Druidenfähigkeit Unterholz durchqueren. Dank deiner Gabe zum Manipulieren von Pflanzen kannst du als Standard-Aktion zudem einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 11 + Zaubergrad ablegen, um magisch manipulierte Pflanzen zu ignorieren (dies gilt nicht für Pflanzenkreaturen).

WALDMARSCH, MÄCHTIGER

Element Holz; **Art** Mehrzweck (ZF); **Grad** 5; **Zehrung** 0

Voraussetzungen Waldmarsch

Die Pflanzen unterstützen dich und nahe Verbündete aktiv. Du und alle Verbündete innerhalb von 9 m Entfernung genießen die Vorteile von *Wohlwollendes Gehölz*^{ABR II}.

WINTERGESCHOSS

Element Holz und Wasser; **Art** Spezialisiertes Geschoss (ZF); **Grad** —; **Zehrung** 2

Geschossart Körperlich; **Schaden** jeweils zur Hälfte Kälte- und Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden

Du entfesselst ein Geschoss aus eisiger Kälte und kantigen, kahlen Ästen.

WURZELN

Element Holz; Art Mehrzweck (ÜF); Grad 1; Zehrung 0
 Du schlägst in weichen Oberflächen Wurzeln, so dass man dich schwer bewegen kann. Dies funktioniert wie Erdmarsch^{ABR VII}, funktioniert aber nur bei weichen Oberflächen wie Schnee oder lockerem Erdboden, nicht aber auf Stein. Solltest du über beide Wilden Gaben verfügen, sind die Boni kumulativ, sofern du dich auf weichen Oberflächen befindest.

SCHÄNDER (ARCHETYP)

Ein paar wenige Kinetiker verfügen über die Fähigkeit, der Natur in ihrer Umgebung die Lebenskraft zu entziehen und so sich selbst unnatürliche Stärke zu verleihen, welche über die normalen Möglichkeiten ihrer Körper hinausgeht.

Gesinnung: Schänder müssen eine böse Gesinnung besitzen, um Lebenskraft rauben zu können, denn das Schänden von Land und das Töten der Schwachen aus reiner Machtgier gilt als eine besonders finstere Handlung. Nichtböse Schänder können die anderen Fähigkeiten nutzen und weitere Stufen als Kinetiker erlangen.

Dies modifiziert die Gesinnung des Kinetikers.

Lebenskraft rauben (ÜF): Ein Schänder ist in der Lage dazu, seiner Umgebung Lebenskraft zu entziehen, um Macht und einen der unten aufgeführten drei Vorteile zu erlangen. Er kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe seines Stärkewerkmodifikators einsetzen.

Er kann die Reduzierung der Zehrung durch Energie sammeln bei einer Wilden Geschossgabe um 1 erhöhen.

Alternativ kann er Energie sammeln nutzen, um die Kosten einer Wilden Gabe der Kategorie Infusion, Mehrzweck oder Verteidigung um 1 zu reduzieren, egal ob er über längere Zeit Energie sammelt oder über Fähigkeiten verfügt, welche die Reduzierung der Zehrung durch Energie sammeln verbessern.

Letztendlich kann er die erlangte Energie zur Selbstheilung nutzen und 2 TP pro Kinetikerstufe zurückerlangen.

Wenn ein Schänder diese Fähigkeit nutzt, hat dies Auswirkungen auf ein Gebiet mit 75 m Radius pro Kinetikerstufe (maximal 1.500 m mit der 20. Stufe); in diesem Bereich verkümmern die Pflanzen (wie *Pflanzen schrumpfen*) und das Tierleben wird abgetötet (praktisch alle Kreaturen, die zu klein oder unbedeutend sind, um über Spielwerte zu verfügen). Bei den Überlebenden steigt die Wahrscheinlichkeit, dass sie ihren Nachwuchs tot zur Welt bringen. Sollte ein Schänder die Lebenskraft eines Bereichs rauben, der sich mit einem Gebiet überlappt, dessen Lebenskraft er im Laufe dieses Monats bereits geraubt hat, verbraucht er eine tägliche Anwendung dieser Fähigkeit, wird der Zielbereich wie beschrieben verheert, erlangt er aber keine Vorteile darauf. Lebenskraft rauben funktioniert nicht in öden, unfruchtbaren Landschaften, im Weltall oder an anderen Orten ohne hinreichend Lebenskraft, die geraubt werden könnte.

Dies modifiziert Energie sammeln.

Elementare Macht (AF): Ein Schänder nutzt seinen Stärkewerkmodifikator anstelle seines Konstitutionsmodifikators, um den Schaden seiner Wilden Gaben, die SG der Rettungswürfe gegen konstitutionsbasierende Wilde Gaben, die Wirkungsdauer seiner konstitutionsbasierenden Wilden Gaben, den Bonus auf Konzentrationswürfe für Wilde Gaben und andere konstitutionsbasierende Effekte seiner Wilden Gaben zu bestimmen. Er kann keine Fähigkeiten nutzen, welche seinen ST-Modifikator durch einen anderen Attributmodifikator hinsichtlich des Schadens seiner Wilden Gaben ersetzen würden.

Ein Schänder erlangt Angriffs- und Schadensboni durch Elementare Aufladung basierend auf seiner aktuellen Zehrung + der Anzahl an erfolgreichen Anwendungen von Lebenskraft rauben an diesem Tag.

Beispiel: Ein Schänder der 9. Stufe, welcher Lebenskraft rauben zwei Mal genutzt hat und 1 Punkt an Zehrung besitzt, würde einen Bonus von +3 auf Angriffs- und von +6 auf Schadenswürfe addieren. Ein Schänder erlangt durch Elementare Aufladung keine Größenboni auf körperliche Attributswerte oder eine Chance, Kritische Treffer und Präzisionsschaden (z.B. Hinterhältigen Schaden) zu ignorieren.

Dies modifiziert das Schlüsselattribut für Wilde Gaben und Elementare Aufladung.

Lebenskraftspeicher (ÜF): Mit Erreichen der 6. Stufe erhält der Schänder einen Speicher, in dem er geraubte Lebenskraft zur späteren Nutzung einlagern kann. Er muss hierzu Lebenskraft rauben in einem gesunden Bereich nutzen, aber keinen der drei üblichen Vorteile wählen; dies zählt hinsichtlich Elementare Macht oder Geraubte



Kraft nicht als Anwendung von Lebenskraft rauben. Dies verleiht ihm 1 Lebenspunkt. Der Speicher fasst mit der 6. Stufe 1 Lebenspunkt, mit der 11. Stufe 2 Lebenspunkte und mit der 16. Stufe 3 Lebenspunkte. Wenn der Schänder Lebenskraft rauben in einem Bereich nutzt, den er bereits in diesem Monat verheert hat, kann er 1 Lebenspunkt aufwenden, um die normalen Vorteile zu erlangen. Lebenspunkte verbleiben im Speicher, bis sie verbraucht werden.

Dies ersetzt Interner Speicher.

Geraubte Kraft (ÜF): Mit Erreichen der 6. Stufe erlangt ein Schänder die Fähigkeit, ungenutzte Quäntchen der im Laufe des Tages geraubten Lebenskraft zu nutzen, um sich selbst zu stärken. Wenn er am selben Tag Lebenskraft rauben zum dritten Mal erfolgreich angewendet hat, erlangt er einen Größenbonus von +2 auf Stärke und entweder Geschicklichkeit oder Konstitution bis er seine täglichen Anwendungen von Lebenskraft rauben zurück-erlangt. Ab der 11. Stufe erlangt er nach der fünften erfolgreichen Anwendung von Lebenskraft rauben am selben Tag stattdessen einen Größenbonus von +4 auf Stärke und von +2 auf Geschicklichkeit und Konstitution, zudem kann er die Lebensenergie nutzen, um seine Größenkategorie um eine Stufe zu erhöhen (maximal Groß). Ab der 16. Stufe erlangt er nach der siebten erfolgreichen Anwendung von Lebenskraft rauben am selben Tag stattdessen einen Größenbonus von +6 auf Stärke und von +4 auf Geschicklichkeit oder Konstitution und von +2 auf das verbliebene körperliche Attribut, zudem kann er die Lebensenergie nutzen, um seine Größenkategorie um eine Stufe zu erhöhen (maximal Riesig). Mit Erreichen der 20. Stufe kann er nach der neunten erfolgreichen Anwendung von Lebenskraft rauben am selben Tag seine Größenkategorie um eine Stufe zu erhöhen (maximal Gigantisch). Alle diese Größenanstiege funktionieren als kinetische Gestalt und verändern seine Attributswerte nicht. Ein Schänder kann niemals über Elementare Verteidigung verfügen, auch nicht durch Erweiterten Elementarfokus.

Dies ersetzt Elementare Verteidigung.

Leben rauben (ÜF): Ab der 20. Stufe kann ein Schänder, welcher als Bewegungsaktion erfolgreich Lebenskraft raubt, im selben Zug als Standard-Aktion eine maximal 9 m entfernte, lebende Kreatur auswählen. Diese Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 + Stärkemodifikator des Schänders ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, stirbt sie. Dies ist ein Todeseffekt. Sollte die Kreatur sterben und wenigstens über HG 10 verfügen, so wird der Schänder zu seinem nächsten Zug so behandelt, als hätte er eine Volle Runde lang mittels Lebenskraft rauben Energie gesammelt. Sollte das Ziel überleben und/oder einen HG von weniger als 10 besitzen, verliert der Schänder wie normal zum Ende seines Zuges alle Vorteile aus Energie sammeln und Lebenskraft rauben.

Dies ersetzt Omnikiniese.

TERRAKINET (ARCHETYP)

Terrakineten verfügen über eine verkümmerte Fähigkeit, die ihnen Zugriff auf die Elementaren Ebenen gestattet. Zugleich lernen sie, ihre eingeschränkte Gabe zu nutzen, um unglaubliche Kraft aus der Natur um sie herum zu erlangen.

Terrakiniese: Wenn ein Terrakinet eine Wilde Gabe erlangt, die nicht der Kategorie Allgemeine Wilde Gabe angehört, wählt er eine Wilde Gabe des passenden Grades von jedem der sechs Elemente (Aether, Erde, Feuer, Holz, Luft und Wasser). Er kann Voraussetzungen dieser Wilden Gaben mit Wilden Gaben derselben Elementarzugehörigkeiten erfüllen. Anstatt eines Kinetischen Geschosses wählt ein Terrakinet ein Einfaches Geschoss von jedem Element, das über mehr als ein Einfaches Geschoss verfügt.

Wenn der Terrakinet sich in passendem Gelände befindet (wie die Kategorien der Waldläuferfähigkeit Bevorzugtes Gelände), passt sich sein Element dem vorherrschenden Element an und

verleiht ihm die entsprechenden Klassenfertigkeiten, die grundlegende Wilde Mehrzweckgabe, das Einfache Geschoss und die Elementare Verteidigung. Aether korrespondiert mit Städten und der Ätherebene. Erde korrespondiert mit Unterirdischen Bereichen und der Ebene der Erde. Feuer korrespondiert mit Wüsten und der Ebene des Feuers. Holz korrespondiert mit Dschungeln, Wäldern, der Ersten Welt und der Ebene der Positiven Energie. Luft korrespondiert mit Bergen, Ebenen, Hügeln und der Ebene der Luft. Wasser korrespondiert mit Kälte, Sümpfen, Wasser und der Ebene des Wassers. Sollte ein Bereich mehreren Geländearten unterfallen, bestimmt der SL, welche vorherrschend ist. In Bereichen, die nicht von einem Bevorzugten Gelände des Waldläufers abgedeckt werden (z.B. die Schichten der oberen Atmosphäre) oder wo starke elementare Kräfte vorherrschen (z.B. im unterirdischen Tempel eines Feuergottes), könnte das vorherrschende Element abweichen. Sollte die Klasse des Kinetikers weitere Elemente als Optionen erhalten, so kann der SL auch diesen korrespondierende Geländearten zuweisen und der Terrakinet wählt auch zu diesen Elementen Wilde Gaben.

Ein Terrakinet sollte sich nahezu niemals in einer Situation wiederfinden, in welcher seine Umgebung nicht mit einem dieser Elemente korrespondiert, doch sollte dieser Fall eintreten (z.B. im Weltall bei Nutzung der normalen sechs Elemente), dann verliert er den Zugang zu all seinen Wilden Gaben, inklusive der Allgemeinen Wilden Gaben.

Wenn sein Element wechselt, so werden die Vorteile aller aktiven Wilden Gaben des vorherigen Elements unterdrückt, selbst wenn diese Vorteile normalerweise anhalten würden, bis er sich von seiner Zehrung erholt. In anderen Geländearten verbrachte Zeit zählt gegen die Wirkungsdauer unterdrückter Vorteile; sollte er später zum ursprünglichen Element zurückwechseln, werden die unterdrückten Vorteile wieder aktiv, sofern ihre Wirkungsdauer nicht mittlerweile ausgelaufen ist.

Dies modifiziert Elementarer Fokus und Kinetisches Geschoss.

Terrakinetische Verteidigung: Beginnend mit der 2. Stufe verändert sich die Wilde Gabe Elementare Verteidigung eines Terrakineten wie seine anderen Wilden Gaben mit dem korrespondierenden Element. Im Gegensatz zu anderen Wilden Gaben übernimmt er aber die Zehrung, welche er in die Elementare Verteidigung investiert hat, in die nächste Version. *Beispiel:* Ein Terrakinet der 6. Stufe hat 2 Punkt Zehrung in Haut aus Stein investiert, um 2 zusätzliche Punkte Schadensreduzierung zu erlangen. Er betritt eine Stadt und sein Element verändert sich zu Aether; er hat nun Energieschutz mit 2 Punkten investierter Zehrung, so dass der Energieschutz um 6 Temporäre Trefferpunkte erhöht wird.

Dies modifiziert Elementare Verteidigung.

Erweiterte Terrakiniese: Mit Erreichen der 7. Stufe erlangt ein Terrakinet sowohl die beiden Einfachen Geschosse für das mit seinem aktuellen Gelände korrespondierende Element, sofern das Element über zwei Geschosse verfügt, als auch das Spezialisierte Geschoss, welches er mit dem entsprechenden Erweiterten Elementarfokus erlangen würde (Blaue-Flammengeschoss, Energiegeschoss, Eisgeschoss, Gewittersturmgeschoss, Grünes Geschoss oder Metallgeschoss). Er erlangt ferner eine Allgemeine Wilde Infusionsgabe oder eine Wilde Mehrzweckgabe, deren Voraussetzungen er erfüllt. Mit Erreichen der 15. Stufe erlangt er eine Wilde Infusionsgabe oder eine Wilde Mehrzweckgabe, deren Voraussetzungen er erfüllt.

Dies ersetzt Erweiterter Elementarfokus.

Omniterrakiniese (ÜF): Ab der 20. Stufe kann ein Terrakinet 1 Punkt Zehrung als Freie Aktion zu Beginn seines Zuges annehmen, um sein Element unabhängig von dem ihn umgebenden Gelände zu verändern; dies währt bis zum Beginn seines nächsten Zuges.

Dies ersetzt Omnikiniese.

KRIEGSPRIESTER

Manche Kriegspriester tragen ihren Glauben in die Wildnis, um die unzivilisierten Stämmen zu bekehren, während andere von Gottheiten der Natur erwählt werden, diese zu verteidigen.

WILDER STREITER (ARCHETYP)

Wenn ein Kriegspriester sich einem Gott der Natur weihet, wird er manchmal mit übernatürlichen Kräften gesegnet, die ihm erlauben, animalische Macht und Zorn herbeizurufen.

Wilde Segnung: Ein Wilder Streiter muss die Segnung der Tiere wählen und erlangt keine zweite Segnung.

Dies modifiziert Segnung.

Geweihte Klauen (ÜF): Statt einer physischen Waffe Macht zu verleihen, wachsen einem Wilden Streiter an jeder Hand Klauen als Natürliche Primärwaffen. Diese Klauen verursachen Schaden wie die Geweihte Waffe eines Kriegspriesters und können wie diese verbessert werden.

Dies modifiziert Geweihte Waffe.

Tiergestalt (ÜF): Mit Erreichen der 7. Stufe erlangt ein Wilder Streiter die Druidenfähigkeit Tiergestalt mit einer effektiven Druidenstufe in Höhe seiner Kriegspriesterstufe -3. Er ist nicht in der Lage, mit dieser Fähigkeit Elementar- oder Pflanzengestalt anzunehmen. Ein Wilder Streiter kann mit der 7. Stufe Tiergestalt ein Mal am Tag nutzen. Mit der 11., 15. und 19. Stufe erlangt er jeweils eine weitere Anwendung dieser Fähigkeit.

Dies ersetzt Geweihte Rüstung.

SEGNUNGEN DER KATASTROPHEN

Böse Gottheiten, welche die Segnungen der Erde, des Feuers, der Luft und des Wassers anbieten, oder nichtböse Gottheiten mit Katastrophe im Portfolio könnten ihren Kriegspriestern die folgenden Segnungen als Optionen anbieten:

Segnung des Erdbebens

Der Zorn der erbebenden Erde stärkt deinen Glauben.

Standfestigkeit des Steins (Schwach): Du kannst einen Verbündeten berühren, um ihn mit der Widerstandskraft des Steins zu segnen. Die Kreatur erhält für 1 Minute einen Bonus von +4 auf ihre KMV gegen Kampfmanöver, welche sie bewegen oder ihr den Zustand Liegend verleihen würden.

Erdhammer (Mächtig): Ab der 10. Stufe kannst du eine Waffe berühren, um sie für 1 Minute mit der Macht eines Erdbebens zu segnen. Wenn die Waffe eine Kreatur trifft, muss dem Ziel ein Reflexwurf gelingen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie den Zustand Liegend. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfs ist die Kreatur sodann für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun.

Segnung der Flut

In den tosenden Fluten siehst du den Beweis deines Glaubens.

Langwährender Atem (Schwach): Du kannst einen Verbündeten berühren, um ihn mit zusätzlichen Atemreserven zu segnen. Solange der Verbündete den Atem anhält, senken Standard- und Volle Aktionen für 1 Minute nicht die Anzahl an Runden, welche er den Atem anhalten kann (siehe *Grundregelwerk*, S. 445).

Tsunamiwelle (Mächtig): Ab der 10. Stufe kannst du diese Segnung als Augenblickliche Aktion nutzen, wenn du von einem Nahkampfangriff

getroffen wirst. Eine Wasserwelle schießt explosionsartig auf deinen Angreifer zu und führt ein Kampfmanöver für Ansturm mit seinem KMB aus; nutze dabei deinen Weisheitsmodifikator anstelle deines Stärkemodifikators.

Segnung des Steppenbrandes

In den Flammen eines Steppenbrandes findest du Inspiration.

Springende Flammen (Schwach): Du berührst einen Verbündeten, um ihn für 1 Minute mit der Geschwindigkeit eines Steppenbrandes zu segnen. Der Verbündete erlangt einen Verbesserungsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate am Boden, sowie einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK gegen Gelegenheitsangriffe.

Flammenspur (Mächtig): Ab der 10. Stufe kannst du im Rahmen einer Fortbewegung als Schnelle Aktion eine feurige Segnung auf dich wirken und eine 3 m hohe Wand undurchsichtiger Flammen auf deinem Weg hinterlassen. Die Wand brennt 1 Minute lang. Eine Kreatur, welche die Wand berührt, erleidet 2W6 Punkte Feuerschaden.

Segnung des Wirbelsturms

Der heulende Zorn eines Tornados stärkt deinen Glauben.

Staubteufel (Schwach): Wenn du mit einem Waffenangriff triffst, kannst du eine Schnelle Aktion nutzen, um einen plötzlichen Windstoß zu erzeugen und Staub und Trümmer um dein Ziel herumwirbeln zu lassen. Das Ziel erleidet für 1 Minute den Zustand Geblendet.

Heulender Sturmwind (Mächtig): Ab der 10. Stufe kannst du als Standard-Aktion um dich herum einen heulenden Windsturm erzeugen. Aufgrund der Winde benötigt jede Kreatur der Größenkategorie Groß oder kleiner für 1 Minute die doppelte Bewegungsrate, um ein an dich angrenzendes Feld zu betreten, so dass sie sich nicht mit einem 1,50 m-Schritt neben dich bewegen kann.



MÖNCH

Manche Mönche finden verborgene Bedeutung in den scheinbar zufälligen Strömungen der Natur. Sie streben danach, die Wildnis zu beschützen oder eins mit der Anmut der Natur zu werden.

MENHIRHÜTER (ARCHETYP)

Menhirhüter sind asketische Beschützer heiliger Druidenstätten, die sich weniger um Struktur und Erhalt innerer Ordnung als um die Erhaltung des natürlichen Gleichgewichts kümmern.

Gesinnung: Ein Menhirhüter kann Rechtschaffen Neutral, Neutral Gut, Neutral Böse oder Wahrhaft Neutral sein. Er kann mit chaotischen Verbündeten zusammenarbeiten, darf selbst aber keine chaotische Gesinnung besitzen.

Dies modifiziert die Gesinnungsanforderungen des Mönchs.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Menhirhüter ist im Umgang mit Dolch, Kampfstab, Knüppel, Kurzspeer, Schleuder, Sichel, Speer und Wurfpeil geübt. Er kann diese Waffen im Rahmen seines Wilden Schlaghagels einsetzen.

Dies ersetzt die Waffen und Rüstungen, mit denen umzugehen ein Mönch geübt ist.

Klauen (AF): Ein Menhirhüter lernt, auf die Kräfte der Natur zurückzugreifen, um seinen Leib auf subtile Weise zu verändern. Er erhält das Klassenmerkmal Formwandlerklauen des Formwandlers mit einer effektiven Formwandlerstufe in Höhe seiner Mönchsstufe. Der Menhirhüter kann keine Ki-Schläge ausführen.

Dies ersetzt Waffenloser Schlag und modifiziert Ki-Vorrat.

Wilder Schlaghagel (AF): Ein Menhirhüter erlangt Schlaghagel. Er kann im Rahmen dieser Fähigkeit die natürlichen Angriffe seiner Gestaltwandlerklauen oder die unter Umgang mit Waffen und Rüstungen aufgeführten Waffen verwenden.

Dies modifiziert Schlaghagel.

Fortstoßender Schlag (AF): Beginnend mit der 1. Stufe kann ein Menhirhüter sein Ki in verheerende Schläge fokussieren, welche seine Gegner abwehren. Er muss den Einsatz dieser Fähigkeit erklären, ehe er mit seinen Klauen einen natürlichen Angriff ausführt. Trifft er und fügt dem Gegner mit seinen Klauen Schaden zu, muss dieser einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + halbe Mönchsstufe + Weisheitsmodifikator ablegen; misslingt dem Ziel dieser Rettungswurf, wird es um 1,50 m plus weitere 1,50 m pro 4 Mönchsstufen des Menhirhüters von diesem in gerader Linie weggestoßen. Sollte diese Bewegung durch einen festen Gegenstand blockiert werden, so erleidet das Ziel 1W6 Schadenspunkte pro 3 m, um die es bewegt wurde, und erleidet am Ende der Bewegung den Zustand Liegend. Ab der 5. Stufe wird die Bewegungsrate einer Kreatur, deren Rettungswurf gegen diese Fähigkeit misslingt, zudem für eine Anzahl von Runden gleich der Mönchsstufe des Menhirhüters halbiert.

Beginnend mit der 15. Stufe wird eine Kreatur, deren Rettungswurf gegen diese Fähigkeit misslingt, zudem von *Abneigung*^{ABR VII} betroffen, so dass sie den aktuellen Aufenthaltsort des Menhirhüters für 1 Runde pro Stufe des Menhirhüters meidet.

Der Menhirhüter kann diese Fähigkeit ein Mal pro Runde und am Tag maximal für eine Anzahl entsprechend der Höhe seiner Mönchsstufe oft einsetzen.

Dies ersetzt Betäubender Schlag, Hochsprung und Vibrierende Handfläche.

ÖDLANDPHILOSOPH (ARCHETYP)

Manche Mönche reisen in ferne und abgelegene Winkel der Welt, um dort Stille, Frieden und erhöhte Wahrnehmung zu finden.

Dehydrierender Schlag (ÜF): Als Freie Aktion im Rahmen eines Nahkampfangriffs kann ein Ödlandphilosoph einer lebenden Kreatur, der er mit seinem Waffenlosen Schlag Schaden zufügt, die Feuchtigkeit entziehen. Der Kreatur steht ein Willenswurf gegen SG 10 + halbe Mönchsstufe + Weisheitsmodifikator zu; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erleidet sie den Zustand Erschöpft für eine Anzahl von Runden in Höhe der halben Mönchsstufe des Ödlandphilosophen (Minimum 1). Ab der 5. Stufe erhält die Kreatur bei misslungenem Rettungswurf zudem für 1 Runde den Zustand Wankend. Beginnend mit der 10. Stufe erhält sie statt Erschöpft den Zustand Entkräftet. Wird Dehydrierender Schlag gegen eine Pflanzenkreatur oder eine Kreatur mit der Unterart Wasser eingesetzt, so fügt er dieser bei einem gescheiterten Rettungswurf die beschriebenen Effekte und zusätzlich 1W6 Schadenspunkte plus weitere 1W6 Schadenspunkte pro 4 Mönchsstufen zu (zusätzlich zum normalen Schaden des Waffenlosen Schlages). Ein Ödlandphilosoph kann diese Fähigkeit ein Mal pro Runde und am Tag maximal in Höhe seines Weisheitsmodifikators + 3 Mal einsetzen.

Gegen Kritische Treffer und/oder Präzisionsschaden immune Kreaturen sind auch gegen diese Fähigkeit immun.

Dies ersetzt Betäubender Schlag.

Vitalität (AF): Ab der 2. Stufe erleidet der Ödlandphilosoph keine Effekte, wenn ihm ein Zähigkeitswurf gegen einen Effekt gelingt, welcher bei gelungenem Rettungswurf nur teilweise Effekte entfaltet.

Dies ersetzt Entrinnen.

Wüstenquerer (AF): Beginnend mit der 4. Stufe ignoriert ein Ödlandphilosoph Bewegungsbeeinträchtigungen aufgrund Schwierigen Geländes in Wüsten. Ferner wirbelt er um sich herum Staub auf, wenn er eine doppelte Bewegungsaktion in der Wüste durchführt. Dieser Staub verleiht ihm Tarnung. Die Fehlschlagchance beginnt bei 10% mit der 4. Stufe. Mit Erreichen der 6. Stufe - und dann jeder weiteren geraden Mönchsstufe - steigt diese Chance jeweils um 10% (maximal 80% mit der 18. Stufe). Diese Tarnung währt bis zum Beginn seines nächsten Zuges und ist mit Tarnung kumulativ, welche er durch Bewegung erlangt (z.B. durch das Talent Schnell wie der Wind).

Dies ersetzt Sturz abbremsen.

Verbesserte Vitalität (AF): Mit Erreichen der 9. Stufe gewinnt ein Ödlandphilosoph zusätzliche Vitalität. Neben den normalen Effekten von Vitalität erleidet er nun auch bei einem misslungenen Rettungswurf nur noch halben Schaden.

Dies ersetzt Verbesserte Entrinnen.

Salzsäule (ÜF): Beginnend mit der 15. Stufe kann ein Ödlandphilosoph den Körper einer Kreatur mit einer Berührung in eine bröckelnde Salzsäule verwandeln. Er kann diese Fähigkeit ein Mal am Tag im Rahmen eines Waffenlosen Schlages nutzen, muss dies aber vor dem Angriff ankündigen. Kreaturen, welche gegen Kritische Treffer und/oder Verwandlungseffekte immun sind, sind auch gegen diese Fähigkeit immun. Einer Kreatur, welche durch den Waffenlosen Schlag des Ödlandphilosophen Schaden erleidet, steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + halbe Mönchsstufe + Weisheitsmodifikator zu; misslingt ihr der Rettungswurf, beginnt sie zu verwandeln. In jeder folgenden Runde erleidet das Ziel jeweils 2 Punkte ST- und GE-Entzug und erlangt jeweils einen Bonus von +1 auf seine Natürliche Rüstung, da sich eine Salzkruste auf seinem Körper bildet und seine Bewegungen ein-

schränkt. Dieser Effekt tritt jede Runde zu Beginn des Zuges des Ödlandphilosophen ein und währt 1 Runde pro Mönchsstufe. Sollte das Ziel während dieser Zeit auf ST 0 oder GE 0 reduziert werden, wird die Kreatur augenblicklich getötet und ihre Leiche in eine Salzsäule verwandelt. Eine auf diese Weise getötete Kreatur kann nur mittels *Wahre Auferstehung*, *Wunder* oder *Wunsch* ins Leben zurückgeholt werden. Sollte die Kreatur vollständig in Wasser eintauchen, unterdrückt dies die fortschreitende Umwandlung und hebt den angesammelten Bonus auf Natürliche Rüstung auf. Solange das Ziel lebt, können die andauernden Effekte dieser Fähigkeit mittels *Heilung* beendet werden.

Dies ersetzt Vibrierende Handfläche.

WASSETÄNZER (ARCHETYP)

Wassertänzer erlangen ihr Kampftraining aus uralten Nereidentraditionen, die eifersüchtig von diesen rätselhaften Feenwesen bewacht werden.

Elementarer Fokus (ÜF und ZF): Ein Wassertänzer erlangt das Klassenmerkmal Elementarer Fokus^{ABR VII} des Kinetikers, muss aber Wasser als Element wählen. Er erlangt die Wilde Gabe Einfache Hydrokinese und das Einfache Kinetische Geschoss für das Wasserelement; seine effektive Kinetikerstufe entspricht dabei seiner Mönchsstufe. Er kann sein Kinetisches Geschoss nicht einsetzen, wenn er eine Rüstung trägt oder belastet ist.

Dies ersetzt Schlaghagel, Betäubender Schlag und Vibrierende Handfläche.

Nereidenanmut (ÜF): Wenn der Mönch keine Rüstung trägt und nicht durch Last behindert ist, addiert er pro Mönchsstufe 1 Punkt seines Charismabonus als Ausweichbonus auf seine Rüstungsklasse. Sollte er auf dem Falschen Fuß betroffen sein oder ihm anderweitig der GE-Bonus verwehrt werden, so verliert er auch diesen Bonus. Er nutzt seinen Charismawert anstelle seines Weisheitswerts als Schlüsselattribut, um die Größe seines Ki-Vorrats und den SG der Rettungswürfe gegen und die Effekte seiner Mönchsklassenmerkmale zu bestimmen.

Dies ersetzt das Bonustalent, welches ein Mönch normalerweise mit der 1. Stufe erhalten würde.

Waffenloser Schlag: Ein Wassertänzer erhält das Klassenmerkmal Waffenloser Schlag des Mönchs, berechnet seinen Schaden aber basierend auf einer effektiven Mönchsstufe in Höhe seiner Mönchsstufe -4 (Minimum Stufe 1).

Dies modifiziert Waffenloser Schlag.

Zehrung (AF): Mit Erreichen der 2. Stufe erlangt ein Wassertänzer das Klassenmerkmal Zehrung des Kinetikers.

Dies ersetzt Entrinnen.

Wilde Gaben: Mit Erreichen der 2. Stufe - und dann alle weiteren 4 Stufen - wählt ein Wassertänzer eine neue Wilde Mehrzweckgabe von der Liste des Kinetikers. Seine effektive Kinetikerstufe entspricht dabei hinsichtlich Stufen Voraussetzungen und stufenabhängigen Effekten seiner Mönchsstufe -2 (Minimum 1). Er kann nur Allgemeine Wilde Gaben und jene Wilden Gaben wählen, die zu seinem Element (in diesem Fall Wasser) passen. Mit Erreichen der 6., 10. und 16. Stufe kann er eine seiner Wilden Mehrzweckgaben durch eine andere Wilde Gabe desselben oder niedrigeren Grades ersetzen; hierbei kann er keine Wilde

Gabe ersetzen, welche er als Voraussetzung für eine andere seiner Wilden Gaben gewählt hat.

Dies ersetzt die Bonustalente, welches ein Mönch normalerweise mit der 2., 6., 10., 14. und 18. Stufe erhalten würde.

Wassertanz (ÜF): Ab der 4. Stufe kann sich ein Wassertänzer über die Oberfläche jeder Flüssigkeit so bewegen, als wäre es fester Boden, und dabei bis zu 6 m zurücklegen, ehe er durch die Oberfläche der Flüssigkeit bricht. Diese Strecke steigt mit Erreichen der 6. Stufe - und dann jeder geraden Mönchsstufe - um jeweils 3 m (maximal 27 m mit der 18. Stufe). Ab der 10. Stufe kann der Wassertänzer sich sogar vertikal auf Wasseroberflächen hinauf bewegen - z.B. einen Wasserfall (wie *Spinnenklettern*). Sollte er dabei nicht über genug Bewegungsrate verfügen, stürzt er augenblicklich.

Dies ersetzt Sturz abbremsen.

Metakinese (ÜF): Ab der 9. Stufe erhält ein Wassertänzer die Fähigkeit, seine Kinetischen Geschosse wie mittels des Klassenmerkmals Metakinese (Verstärken) des Kinetikers zu modifizieren.

Dies ersetzt Verbesserte Entrinnen.

Wassertor (ZF): Beginnend mit der 12. Stufe kann ein Wassertänzer als Bewegungsaktion von einem Gewässer zum nächsten springen (wie *Dimensionstür*), indem er 1 Punkt aus seinem Ki-Vorrat aufwendet. Er muss seine Fortbewegung in einem seiner Größenkategorie entsprechenden Wasserfeld beginnen und beenden. Er kann dabei keine anderen Kreaturen mitnehmen.

Dies ersetzt Weiter Schritt



MYSTIKER

Mystiker erlangen ihre Kräfte und Flüche von den vielen Mächten des Multiversums. Einige haben urwüchsiger Neigungen und greifen auf die Elemente und den wilden Fluss der Natur zurück. Mit der Natur assoziierte Mystiker können in der Regel jedes Mysterium wählen, neigen meistens aber nicht zu jenen, welche mit der Natur oder der Wildnis wenig bis nichts gemeinsam haben. Entsprechend ist es ungewöhnlich, sollte ein wildnisbezogener Mystiker ein Mysterium wie das des Dunklen Firmaments oder jenes der Intrige wählen. Bei den folgenden Archetypen findest du auch für sie empfohlene Mysterien; sollte ein solcher Mystiker ein nicht aufgeführtes Mysterium wählen, sollte er zumindest über eine interessante Hintergrundgeschichte verfügen.

BAUMMYSTIKER (ARCHETYP)

Baummystiker entwickeln nicht nur eine Affinität zu Bäumen, sondern auch zu den aus ihnen hergestellten Gegenständen, da sie die Essenz des in ihnen lebenden Baumgeistes spüren. Indem sie eine Bindung zu Bäumen eingehen, erlernen sie, die Kraft der Bäume zu manipulieren, um so göttliche Energie zu generieren. Die Art Baum, zu welcher der Mystiker eine Bindung eingeht, scheint oft seine Persönlichkeit zu beeinflussen. Ein Baummystiker, der sich an einen gewaltigen Mammutbaum bindet, könnte



Traditionen schätzen und schwer in Zorn zu versetzen sein, während ein Mystiker, welcher eine kleinere Pinie wählt, oft schnell reagiert und eine etwas stachlige Persönlichkeit haben könnte. Unabhängig vom Baum sind Baummystiker meistens stur und standhaft und strahlen eine Aura der Zeitlosigkeit aus, selbst wenn sich die Welt um sie herum verändert.

Klassenfertigkeiten: Ein Baummystiker fügt Akrobatik, Klettern, Überlebenskunst und Wissen (Natur) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

Dies ersetzt die Klassenfertigkeiten, welche das Mysterium des Mystikers verleiht, und modifiziert die Klassenfertigkeiten des Mystikers.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Baummystiker sind im Umgang mit Leichten und Mittelschweren Rüstungen geübt, dürfen aber keine Metallrüstungen tragen. Er kann hölzerne Rüstungen tragen, welche mit *Eisenholz* verändert wurden, so dass sie wie Stahlrüstungen funktionieren. Baummystiker sind im Umgang mit Schilden geübt (Turmschilde ausgenommen), können aber nur jene verwenden, die aus Holz gefertigt wurden.

Verwendet ein Baummystiker eine ihm verbotene Rüstung oder einen verbotenen Schild, kann er während dieser Zeit und weitere 24 Stunden darüber hinaus keine Mystikerzauber und keine Übernatürlichen oder Zauberähnlichen Klassenfähigkeiten nutzen.

Empfohlene Mysterien: Ahnen^{ABR}, Holz^{ABR}, Natur, Wissen.

Bonuszauber: *Holz krümmen* (2.), *Hölzerner Weg* (10.), *Eisenholz* (12.), *Steckenwandlung* (14.), *Metall oder Stein zurücktreiben* (16.), *Mächtiges Baumkatapult*^{ABR II} (18.). Diese Bonuszauber ersetzen zu den fraglichen Stufen die Bonusmysteriumszauber des Mystikers.

Baumgebunden (ÜF): Du bindest deine Macht an einen bestimmten Baum. Sollte der Baum Schaden erleiden, so erleidest du diesen Schaden ebenfalls; der Schaden ignoriert bei dir Energieresistenz, Immunitäten und Schadensreduzierung und kann bei dir erst geheilt werden, wenn dein gebundener Baum geheilt oder zerstört wurde.

Der Schaden kann dich maximal auf 0 TP reduzieren.

Sollte dein Baum zerstört werden, erhältst du den Zustand Wankend und kannst keine Mystikerzauber wirken oder Übernatürliche und Zauberähnliche Klassenfähigkeiten nutzen, bis du dich in einer 12stündigen Zeremonie an einen neuen Baum gebunden hast. Du kannst ein Mal im Monat deinen Baum mittels einer 12stündigen Bindungszeremonie wechseln, wobei du deine bisherige Bindung aufgibst.

Dies ersetzt Mystikerfluch.

Offenbarungen: Ein Baummystiker muss mit den genannten Stufen die folgenden Offenbarungen wählen:

Holz verwandeln (ÜF): Beginnend mit der 1. Stufe kannst du als Standard-Aktion jeden Tag vorübergehend eine Anzahl an Würfeln mit Holz von 1,50 m Seitenlänge in Höhe deines Charismamodifikators + 1 verwandeln. Das Holz nimmt für 1 Minute pro Mystikerstufe die Eigenschaften von Schwarzholz an. Mit Erreichen der 11. Stufe kannst du ihm für denselben Zeitraum alternativ die Eigenschaften von Lebendem Stahl^{ARK} verleihen.

Marionetten aus Lebendem Stahl (AF): Mit der 11. Stufe fügst du *Gegenstände beleben* der Liste der dir bekannten Zauber hinzu. Wenn du diesen Zauber auf hölzerne Objekte wirkst, verwandeln sich ihre Holzteile augenblicklich in Lebenden Stahl^{ARK}. Sollten die Gegenstände zerstört werden oder

die Wirkungsdauer enden, nehmen die Holzteile wieder ihre ursprüngliche Zusammensetzung an.

Baummystikeroffenbarung (ÜF): Mit Erreichen der 20. Stufe erlangt deine Haut das Aussehen und die Eigenschaften von Baumrinde. Dies verleiht dir einen Natürlichen Rüstungsbonus von +4 auf deine Rüstungsklasse und SR 10/Hiebschaden. Mit Ausnahme des Kopfes wachsen dir zudem binnen 24 Stunden abgeschlagene Gliedmaßen nach (wie *Regeneration*). Als Standard-Aktion kannst du zudem ein Mal am Tag für eine Anzahl von Minuten in Höhe deines Charismamodifikators + 3 (Minimum 1 Minute) die Gestalt eines Baumhirten annehmen (wie *Pflanzengestalt III*).

ELEMENTARMYSTIKER (ARCHETYP)

Ein Elementarmystiker hat eine Affinität zu den Elementen und elementaren Kreaturen. Er kann mit elementaren Kreaturen kommunizieren und letztlich selbst ein Elementar werden. Er sieht Perfektion in den Manifestationen des elementaren Zornes in Natur, sei es das Donnern des Sturms, die Gischt der Gezeiten, ein über die Ufer tretender Fluss, die das Gelände verändernde Macht von Erdbeben und Erdbeben oder die apokalyptische Wut eines Vulkanausbruchs.

Empfohlene Mysterien: Flammen, Steine, Wellen, Wind

Bonuszauber: *Hauch der Elemente*^{EXP} (4.), *Schutz vor Energien* (6.), *Elementarkörper* (8.), *Monster herbeizaubern V* (nur Elementare; 10.), *Elementarkörper III* (12.), *Elementarhorde*^{EXP} (18.).

Diese Bonuszauber ersetzen die Bonuszauber des Mysteriums des Mystikers auf den genannten Stufen.

Offenbarungen: Ein Elementarmystiker muss eine der folgenden Offenbarungen auf den genannten Stufen wählen.

Elementarlinguist (ÜF): Mit der 1. Stufe erhältst du eine Bonussprache deiner Wahl von der folgenden Liste: Aqual, Aural, Ignal oder Terral. Mit Erreichen der 5. Stufe - und alle weiteren vier Stufen - kannst du eine weitere Sprache von dieser Liste auswählen.

Elementarform (ÜF): Ab der 11. Stufe erhältst du die Unterart Erde, Feuer, Wasser oder Wind, sowie eine damit assoziierte Fähigkeit:

- **Erde:** Erschütterungssinn bis zu 9 m
- **Feuer:** Immunität gegen Feuer und Empfindlichkeit gegen Kälte.
- **Luft:** Bewegungsrate (Fliegen) von 9 m mit perfekter Manövrierfähigkeit.
- **Wasser:** Bewegungsrate (Schwimmen) von 9 m und kann unter Wasser atmen.

Elementare Offenbarung: Mit Erreichen der 20. Stufe kannst du dir die Macht der Elemente vollkommen zu Nutze machen. Du kannst das Metamagische Talent Elementarer Zauber^{EXP} einsetzen, um jeden Zauber ohne Anheben des Grades oder des Zeitaufwands zu wirken. Wann immer du diese Fähigkeit nutzt, kannst du entweder Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure dafür auswählen. Wann immer du einen Kritischen Treffer mit einem Angriff erzielst, der Energieschaden verursacht, kannst du die Energieresistenz des Zieles ignorieren, sofern eine vorhanden ist. Gelingt dir ein Kritischer Treffer gegen eine Kreatur, die gegen diese Energieart immun ist, erleidet sie nur die Hälfte des Angriffsschadens.

Die ersetzt Letzte Offenbarung

FLUSSMYSTIKER (ARCHETYP)

Flussmystiker erlangen ihre Kräfte aus der Bindung zu Flüssen, egal ob es reißende Ströme oder langsame, von Booten befahrene Kanäle sind. Die Bindung ist zugleich aber auch ein Fluch, da der Mystiker stets Wasser seines Flusses mit sich führen muss und sein Schicksal mit ihm verknüpft ist. Wenn sie ruhig sind, können Flussmystiker sanft und leise sein, doch im Zorn werden sie zu wütenden Springfluten.

Klassenfertigkeiten: Ein Flussmystiker fügt Entfesselungskunst, Schwimmen, Überlebenskunst und Wissen (Natur) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

Dies ersetzt die Klassenfertigkeiten, welche das Mysterium des Mystikers verleiht, und modifiziert die Klassenfertigkeiten des Mystikers.

Empfohlene Mysterien: Leben, Natur, Stein, Wellen.

Bonuszauber: *Wasserstahl*^{EXP} (2.), *Sturzflut*^{EXP} (6.), *Wasser kontrollieren* (8.), *Kältekegel* (10.), *Weltenwoge*^{EXP} (18.).

Diese Bonuszauber ersetzen zu den fraglichen Stufen die Bonusmysteriumszauber des Mystikers.

Flussgebunden (ÜF): Du bindest deine Macht an einen bestimmten Fluss, welcher die Quelle deiner Zauber und Klassenfähigkeiten ist. Du musst stets und immer ein kleines Gefäß mit Wasser deines Flusses mit dir führen. Sollte das Gefäß zerstört werden oder ihr weiter als 3 m voneinander getrennt, so kannst du deine Mystikerzauber und deine Übernatürlichen und Zauberähnlichen Fähigkeiten erst wieder nutzen, wenn du es zurückerlangst bzw. ein neues Gefäß mit Wasser deines Flusses gefüllt hast. Du kannst ein Mal im Monat im Rahmen einer 12stündigen Bindungszeremonie die Verbindung zu deinem bisherigen Fluss auflösen und eine Bindung zu einem anderen Fluss aufbauen.

Dies ersetzt Mystikerfluch.

Offenbarungen: Ein Flussmystiker muss die folgenden Offenbarungen mit den genannten Stufen wählen:

Macht des Flusses (ÜF): Beginnend mit der 1. Stufe kannst du als Freie Aktion und solange du dich unter Wasser befindest, die Mali auf deine unter Wasser erfolgenden Hieb-, Stich- und Wuchtwaffenangriffe aufheben. Du kannst diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl von Runden entsprechend der Höhe deines Charismamodifikators + 1 (Minimum 1) einsetzen. Die Runden müssen nicht aufeinanderfolgend genutzt werden.

Mit dem Fluss verschmelzen (ÜF): Mit Erreichen der 11. Stufe kannst du mit dem Fluss eins werden. Als Standard-Aktion kannst du ein Mal am Tag mit einem Fluss verschmelzen, in welchen du eintauchst. Körper und Ausrüstung verschmelzen mit dem Wasser (wie *Mit Stein verschmelzen*; Fähigkeiten, welche Wasser kontrollieren oder formen, fügen dir 5W6 Schadenspunkte zu, nicht aber solche, die Erde kontrollieren oder formen). Du bewegst dich mit dem Fluss mit dessen Geschwindigkeit. Du kannst diese Gestalt für eine Anzahl von Stunden entsprechend der Höhe deines Charismamodifikators + 3 (Minimum 1) aufrechterhalten. Die Rückverwandlung in deine normale Gestalt ist eine Schnelle Aktion.

Flussmystikeroffenbarung (ÜF): Mit Erreichen der 20. Stufe stärkst du deine Bande zu deinem Fluss. Während du auf dem oder im Wasser deines Flusses reist, erlangst du Schnelle Heilung 10 und Immunität gegen Blutung, Entkräftung, Erschöpfung, Kränkelnd, Negative Stufen, Todesangriffe und Übelkeit. Solltest du getötet werden und übergibt man deine Leiche (oder einen Teil davon bzw. deine Asche) auf einem speziell vorbereiteten Boot im Wert von 5.000 GM dem Fluss, kehrst du mit Erreichen der Flussmündung ins Leben zurück (wie *Auferstehung*), sofern die Reise 24 Stunden oder länger dauert.

Dies ersetzt Letzte Offenbarung.

OKKULTIST

Viele Okkultisten bereisen die Welt auf der Suche nach wertvollen Relikten, durch welche sie ihre Kräfte fokussieren. Die meisten benötigen dafür Gegenstände, welche von Sterblichen gefertigt werden. Manche Okkultisten können allerdings die in Wundern der Natur verborgene übernatürliche Bedeutsamkeit herauskitzeln, sei es eine funkelnde Geode oder ein Stück versteinerten Holzes, das eine interessante Form angenommen hat. Diese Okkultisten lernen, mit den Geistern der Natur Kontakt aufzunehmen oder Magie aus dem Land selbst zu gewinnen.

GEOMANT (ARCHETYP)

Ein Geomant studiert alle Arten von Land und erlangt aus den Unterschieden zwischen den Geländearten seine Macht.

Klassenfertigkeiten: Ein Geomant fügt Überlebenskunst, Wissen (Geographie) und Wissen (Natur) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu, streicht dafür aber Mechanismus ausschalten, Wissen (Baukunst) und Wissen (Religion).

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Okkultisten.

Geomantische Paraphernalien (ÜF): Wenn ein Geomant Schulenfokuspunkte in seine Paraphernalien investiert, kann er einen Teil seiner Energie alternativ im umliegenden Gelände speichern. Solange er mit dem Gelände Körperkontakt besitzt, erhält er die Nachhaltende Schulenfähigkeit Überlebenskünstler und die Gabe, die Schulenfähigkeiten Geländemarsch, Geländemacht und Geländewand zu nutzen, sobald es ihm seine Stufe erlaubt.

Dies modifiziert Schulenfokus.

Geomantie (ÜF): Ein Geomant erlangt mit der 1. Stufe eine Zauberschule weniger. Die ihm bekannten Zauber hängen stattdessen zum Teil von der Geländeart ab, in welcher er sich befindet (und von den ihm möglichen Zaubergraden). Wenn er eine Geländeart verlässt, verliert er das Wissen um die Zauber, die von diesem Gelände verliehen werden, und erlangt stattdessen Kenntnis von den Zaubern, welche die nun betretene Geländeart verleiht. Sollte ein bestimmtes Gebiet in mehrere Geländekategorien fallen, wählt der Geomant bei Betreten des Gebietes selbst, welche Zauberliste er erhält. Die nach Grad sortierten Zauber für die einzelnen Geländearten sind:

Berge: 1. — *Steinflucht*^{EXP}, 2. — *Steinschlag*^{EXP}, 3. — *Stein formen*, 4. — *Obsidianscholle*^{ABR II}, 5. — *Tödliche Tropfsteine*^{*}, 6. — *Erde bewegen*.

Die Ebenen (außerhalb der Materiellen Ebene): 1. — *Elementen trotzen*, 2. — *Seiltrick*, 3. — *Flimmern*, 4. — *Dimensionsanker*, 5. — *Planare Anpassung*^{EXP}, 6. — *Ebenenwechsel*.

Dschungel: 1. — *Übelkeiterregender Wurffußel*^{ABR VI}, 2. — *Kränkelndmachendes Verstricken*^{ABR VI}, 3. — *Giftbolzen*^{EXP}, 4. — *Vergiften*, 5. — *Schlangentab*^{EXP}, 6. — *Schwarmhaut*^{EXP}.

Ebene: 1. — *Reittier*, 2. — *Windstoß*, 3. — *Pflanzenwachstum*, 4. — *Aspekt des Hirsches*^{EXP}, 5. — *Windkontrolle*, 6. — *Ameisenpeitsche*^{ABR VI}.

Kälte: 1. — *Erfrierung*^{ABR}, 2. — *Kalter Hauch*^{ABR}, 3. — *Schneesturm*, 4. — *Wachsende Eisfläche*^{ABR VI}, 5. — *Eisgefängnis*^{ABR}, 6. — *Frostsphäre*.

Städtisch: 1. — *Urbane Anmut*^{ABR III}, 2. — *Sprache weitergeben*^{EXP}, 3. — *Torweg*^{ABR VIII}, 4. — *Zone der Stille*, 5. — *Telepathisches Band*, 6. — *Statue*.

Sumpf: 1. — *Modderkugel*^{ABR III}, 2. — *Nesselexplosion*^{ABR}, 3. — *Seerosenpfad*^{EXP}, 4. — *Verlangsamender Schlamm*^{ABR VI}, 5. — *Insektenplage*, 6. — *Massen-Eitern*^{EXP}.

Unterirdisch: 1. — *Rasches Graben*^{EXP}, 2. — *Dunkelsicht*, 3. — *Mit Stein verschmelzen*, 4. — *Echolot*^{ABR}, 5. — *Ersticken*^{EXP}, 6. — *Schwarzen Blob herbeizaubern*^{ABR}.

Wald: 1. — *Verstricken*, 2. — *Baum*, 3. — *Mit Pflanzensprechen*, 4. — *Holzhammer*^{ABR}, 5. — *Hölzerner Weg*, 6. — *Wächtereiche*.

Wasser: 1. — *Luftblase*^{ABR II}, 2. — *Wellenritt*^{EXP}, 3. — *Wasser atmen*, 4. — *Flüssige Gestalt*^{EXP}, 5. — *Geysir*^{EXP}, 6. — *Wasser kontrollieren*.

Wüste: 1. — *Gleißendes Metall*^{ABR II}, 2. — *Versanden*^{EXP}, 3. — *Unlöscher Durst*^{EXP}, 4. — *Feuerschild*, 5. — *Flammenschlag*, 6. — *Sirocco*^{EXP}.

Dies modifiziert Zauberschulen.

Überlebenskünstler (ÜF): Ab der 2. Stufe erlangt ein Geomant einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst pro Punkt an Schulenfokus, den er in das Gelände investiert hat (maximal in Höhe seiner Okkultistenstufe).

Dies ersetzt Magische Gegenstände beherrschen.

Geländemarsch (ÜF): Beginnend mit der 5. Stufe kann ein Geomant als Schnelle Aktion 1 Punkt Schulenfokus, den er in das Gelände investiert hat, aufwenden, um all seine Bewegungsraten um 3 m zu erhöhen. Ab der 5. Stufe kann er 2 dieser Punkte Schulenfokus aufwenden, um stattdessen all seine Bewegungsraten um 6 m zu erhöhen. Dies betrifft nur jene Bewegungsraten, über die er bereits verfügt.

Dies ersetzt Gesinnungsblick.

Geländemacht (ÜF): Beginnend mit der 7. Stufe kann ein Geomant als Standard-Aktion 1 oder mehr Punkte, welche er ins Gelände investiert hat, aufwenden, um sich und seine Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung mit der Macht des Landes zu erfüllen. Betroffene Kreaturen erhalten einen Moralbonus von +1 auf Angriffs-, Schadens- und Zähigkeitswürfe für jeden aufgewandten Punkt Schulenfokus. Diese Boni währen 1 Minute lang und können maximal einem Viertel der Okkultistenstufe des Geomanten entsprechen.

Dies ersetzt die Schulenfähigkeit, welche ein Okkultist mit der 7. Stufe erlangen würde.

Geländewand (ZF): Ab der 13. Stufe kann ein Geomant als Standard-Aktion 3 Punkte Schulenfokus, den er in das Gelände investiert hat, als Standard-Aktion aufwenden, um eine feste Wand aus zum umliegenden Gelände passenden Material zu erschaffen, egal wie dieses sich zusammensetzt. Dies funktioniert wie *Steinwand* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe der Okkultistenstufe des Geomanten. Indem er einen zusätzlichen Punkt an generischem Schulenfokus aufwendet, kann er die Härte der Wand auf 10 erhöhen und ihr zusätzliche 5 TP pro 2,5 cm Dicke verleihen.

Dies ersetzt die Schulenfähigkeit, welche ein Okkultist mit der 13. Stufe erlangen würde.

NATURALIST (ARCHETYP)

Ein Naturalist verzichtet auf den Kontakt mit Externaren, welcher für andere Okkultisten den Kern ihrer Arbeit darstellen. Stattdessen stimmt er seinen Verstand auf die überall vorhandenen Geister der Natur ein, welche der unerweckte Verstand nicht wahrnehmen kann.

Klassenfertigkeiten: Ein Naturalist fügt der Liste seiner Klassenfertigkeiten Wissen (Natur) hinzu und streicht dafür Wissen (Die Ebenen).

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Okkultisten.

Naturfokus (ÜF): Ein Naturalist kann stets das Flüstern der Geister der Natur vernehmen – und manchmal erlangt er dabei hilfreiche Hinweise. Als Freie Aktion kann er 1 Punkt generischen Schulenfokus aufwenden, ehe er einen Attributs-, Fertigungs- oder Rettungswurf ablegt, um dann 1W6 auf das Ergebnis zu addieren. Der Naturalist muss bei

Bewusstsein und wach sein, um diese Fähigkeit zu nutzen; er kann diese Fähigkeit maximal ein Mal pro Runde nutzen. Ab der 8. Stufe addiert er stattdessen 1W8 auf das Ergebnis und mit Erreichen der 16. Stufe 1W10. Diese Fähigkeit funktioniert nicht, falls der Naturalist Metallrüstung oder einen Metallschild trägt (er kann aber eine Rüstung oder Schild tragen, die bzw. der mit *Eisenholz* behandelt wurde). Diese Einschränkung ähnelt der Einschränkung, welche Rüstungen ein Druide tragen darf.

Dies modifiziert Schulenfokus und ersetzt Schutzkreise und Schnelles Kreisziehen.

Baumflüsterer (ZF): Beginnend mit der 8. Stufe kann ein Naturalist drei Mal am Tag *Mit Pflanzen sprechen* als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe seiner Okkultistenstufe nutzen. Wenn der Naturalist seine Kräfte nutzt, kann er zudem dem umliegenden Pflanzenleben eine Nachricht aus maximal 25 Worten für eine ihm vertraute Kreatur zuflüstern. Wenn diese Kreatur sich das nächste Mal auf derselben Existenzebene in einem Bereich mit ähnlicher Vegetation aufhält, erhält sie die Botschaft.

Dies ersetzt Externarer Kontakt.

Einswerden mit dem Land (ZF): Mit der 12. Stufe kann ein Naturalist ein Mal am Tag *Einswerden mit der Natur* als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe seiner Okkultistenstufe nutzen.

Dies ersetzt Bannkreise.

OKKULTER HISTORIKER (ARCHETYP)

In vielen Wildnisbereichen gibt es die Überreste uralter Zivilisationen, von denen manche noch auf ihre Entdeckung warten und manche in Händen blutrünstiger Monster oder finsterner Kulte sind. Ein Okkultischer Historiker sucht nach diesen Ruinen nicht nur aufgrund der dort wartenden esoterischen Artefakte, sondern auch um ihre Geheimnisse zu erkunden.

Ruinen-Psychometrie (ÜF): Beginnend mit der 2. Stufe kann ein Okkultischer Historiker die Geheimnisse von Ruinen erspüren. Er muss dazu 1 Minute aufwenden, um die Ruine zu studieren, wobei er sie berühren muss (z.B. an einer Mauer oder einem Türrahmen). Am Ende der Minute legt der Okkultische Historiker einen Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) ab. Sollte die Ruine von einer Kreatur als Versteck beansprucht werden, ist der SG des Wurfes 10 + HG der mächtigsten Kreatur in der Ruine. Sollte es in der Ruine einen magischen Gegenstand geben, ist der SG 11 + die höchste Zauberstufe unter allen magischen Gegenständen. Gelingt dem Okkultischen Historiker der Fertigkeitswurf, erfährt er

den Aufbau der Ruine im Umkreis von von 9 m Entfernung (Geheimtüren eingeschlossen) und erlangt eine Information über die Geschichte der Struktur nach Maßgabe des SL.

Mit Erreichen der 5. Stufe kann der Okkultische Historiker auch in die Vergangenheit einer Ruine blicken. Dies enthüllt dieselben Informationen, welche er mittels *Retrokognition*^{ABR VII} erlangen würde; diese Fähigkeit kann nur in Ruinen eingesetzt werden. Sollte dem Okkultischen Historiker der oben beschriebene Fertigkeitswurf gelingen, so sieht er, was innerhalb der letzten Stunde in der Ruine passiert ist; pro Minute, welche er sich konzentriert, kann er 1 weitere Stunde in die Vergangenheit der Ruine blicken. Sollte das Ergebnis seines Fertigkeitswurfs den SG um 5 oder mehr übertreffen, kann er die Ereignisse der letzten Woche sehen (plus 1 weitere Woche pro Minute Konzentration). Übertrifft das Ergebnis den SG um 10 oder mehr, kann er die Ereignisse des letzten Jahres sehen (plus 1 weiteres Jahr pro Minute Konzentration). Übertrifft das Ergebnis den SG um 20 oder mehr, kann er die Ereignisse des letzten Jahrhunderts sehen (plus 1 weiteres Jahrhundert pro Minute Konzentration).

Ein Okkultischer Historiker kann diese Fähigkeit ein Mal am Tag nutzen, sowie ein weiteres Mal am Tag pro weitere 4 Stufen (maximal fünf Mal mit der 18. Stufe).

Dies ersetzt Psychometrie und Gesinnungsblick.

Fallengespir (AF): Mit Erreichen der 3. Stufe erhält ein Okkultischer Historiker das Klassenmerkmal *Fallengespir* +1 des Schurken. Dieser Bonus steigt pro weitere 3 Okkultistenstufen jeweils um 1 (maximal +6 mit der 18. Stufe).

Dies ersetzt die Schulenfähigkeit, welche ein Okkultist mit der 3. Stufe erlangen würde.

Trümmerschlag (ÜF):

Ab der 12. Stufe kann ein Okkultischer Historiker die Erosion der Ewigkeit in einem einzelnen Nahkampfangriff fokussieren. Als Volle Aktion kann er einen Nahkampfangriff mit seinem höchsten Grundangriffsbonus gegen ein Ziel durchführen. Trifft er, so verursacht er 2W6 Schadenspunkte pro Okkultistenstufe (maximal 40W6). Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + halbe Okkultistenstufe + Intelligenzmodifikator zu; gelingt ihm dieser Rettungswurf, so erleidet er nur 5W6 Schadenspunkte. Eine durch diesen Angriff getötete Kreatur zerfällt zu Staub. Der Okkultische Historiker kann diese Fähigkeit ein Mal am Tag nutzen, sowie jeweils ein weiteres Mal am Tag mit Erreichen der 16. und 20. Stufe.

Dies ersetzt Externarer Kontakt 2, 3 und 4.



PALADIN

Nicht alle Paladine sind Ritter, welche das Chaos bekämpfen, wenn es gegen die Stadttore hämmert. Manche finden ihren Lebenszweck auch darin, die Natur vor dem Bösen der Zivilisation zu beschützen.

JÄGER DES BÖSEN (ARCHETYP)

Diese Paladine sind hartnäckige Spurenleser und lautlose Pirscher, die Übeltätern nachstellen.

Klassenfertigkeiten: Ein Jäger des Bösen fügt Heimlichkeit, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Natur) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu und streicht dafür Diplomatie, Heilkunde, Wissen (Adel) und Zauberkunde.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Paladins.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Jäger des Bösen ist nicht im Umgang mit Schweren Rüstungen geübt.

Dies modifiziert die Rüstungen, mit denen der Paladin im Umgang geübt ist.

Böses jagen (ÜF): Ein Mal am Tag kann ein Jäger des Bösen eine böse Kreatur innerhalb seiner Sichtweite oder eine, die er als böse erkannt hat, zum Ziel seiner Jagd erklären und ihren Spuren folgen. Dies erlaubt es ihm, seinen Charismamodifikator als Bonus auf Fertigungswürfe für Überlebenskunst zum Spuren verfolgen und bei konkurrierenden Fertigungswürfen für Heimlichkeit und Wahrnehmung gegen das Ziel zu nutzen. Er kann die Nähe und Entfernung zum Ziel spüren und so seinen Aufenthaltsort genau bestimmen, wenn er nur noch 3 m oder weniger von ihm entfernt ist. Sollte das Ziel über Tarnung verfügen, kann der Jäger des Bösen zwei Mal würfeln und das für ihn bessere Ergebnis in dem Falle behalten, wenn es darum geht, ob er aufgrund der Tarnung sein Ziel verfehlt. Gegen das Ziel erlangt er zudem die Barbarenfähigkeit Reflexbewegung.

Sollte der Jäger des Bösen diese Fähigkeit gegen eine nicht-böse Kreatur nutzen, so misslingt dies und die tägliche Anwendung ist verschwendet. Ansonsten währt der Effekt dieser Fähigkeit 24 Stunden lang, endet aber vorzeitig, sollte der Paladin oder sein Ziel getötet werden oder der Jäger des Bösen diese Fähigkeit innerhalb dieser Zeit erneut nutzen. Sollte er diese Fähigkeit innerhalb der Wirkungsdauer erneut gegen dasselbe Ziel einsetzen, so schließt dies nahtlos an die alte Anwendung an.

Dies ersetzt die Anwendung von Böses niederstrecken, die ein Paladin mit der 1. Stufe erhalten würde.

Böses entdecken (ÜF): Ein Jäger des Bösen kann diese Fähigkeit nicht als Bewegungsaktion nutzen. Sollte er den Spuren einer Kreatur wenigstens 1 Minute lang erfolgreich folgen, kann er allerdings feststellen, ob sie von böser Gesinnung ist, ganz so, als hätte er in ihrer Gegenwart *Böses entdecken* eingesetzt und sich 3 Runden lang konzentriert.

Dies modifiziert Böses entdecken.

Böses niederstrecken (ÜF): Ein Jäger des Bösen erlangt diese Fähigkeit mit Erreichen der 4. Stufe; sie funktioniert mit einer effektiven Paladinstufe gleich seiner Paladinstufe -3. Er kann eine seiner täglichen Anwendungen von Böses niederstrecken aufwenden, um eine zusätzliche tägliche Anwendung von Böses jagen zu erlangen. Er kann Böses niederstrecken und Böses jagen gegen dasselbe Ziel nutzen.

Dies modifiziert Böses niederstrecken.

Zauber: Ein Jäger des Bösen kann pro ihm zugänglichen Zaubergrad einen Zauber von der Liste des Waldläufers anstelle eines Paladinzaubers vorbereiten und wirken.

Dies modifiziert Zauber.

Aura der Unermüdlichkeit (ÜF): Ab der 8. Stufe wird ein Jäger des Bösen gegen Erschöpfung und Schlafeffekte immun. Verbündete innerhalb von 3 m Entfernung zum Jäger erhalten einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen solche Erschöpfung und Schlaf.

Dies ersetzt Aura der Entschlossenheit.

WALDHÜTER (ARCHETYP)

Waldhüter sind geweihte Verteidiger der Wälder, ihrer natürlichen Schönheit und der dort lebenden Wildwesen.

Klassenfertigkeiten: Ein Waldhüter fügt Klettern, Überlebenskunst und Wissen (Natur) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu und streicht dafür Diplomatie, Motiv erkennen und Wissen (Adel).

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Paladins.

Bevorzugtes Gelände (AF): Mit Erreichen der 3. Stufe erlangt ein Waldhüter die Waldläuferfähigkeit Bevorzugtes Gelände, muss ihr aber Dschungel oder Wälder zuweisen. Die Boni aus dieser Fähigkeit steigen mit Erreichen der 8., 13. und 18. Stufe jeweils um 2, der Waldhüter erhält aber keine weiteren Bevorzugten Gelände.

Dies ersetzt Aura des Mutes.

Unterholz durchqueren (AF): Mit Erreichen der 3. Stufe erlangt ein Waldhüter (und ggf. die Kreatur, die er möglicherweise über Göttlicher Bund erlangt hat) das Klassenmerkmal Unterholz durchqueren des Druiden.

Dies ersetzt Göttliche Gesundheit.

Pflanzenzauber (AF): Mit Erreichen der 4. Stufe fügt ein Waldhüter die folgenden Zauber seiner Zauberliste hinzu: 1. — *Gute Beeren, Shillelagh, Tiere oder Pflanzen entdecken, Verstricken*; 2. — *Adlerauge^{EXP}, Baum, Holz formen, Holz krümmen, Rindenhaut*; 3. — *Dornenwuchs, Mit Pflanzen sprechen, Pflanzen schrumpfen, Pflanzenwachstum, Schlinge*; 4. — *Dornenhaut^{EXP}, Dornenwand, Dürre, Einswerden mit der Natur, Erwecken* (nur Bäume), *Hölzerner Weg, Pflanzen befehligen, Schutzhülle gegen Pflanzen*.

Wirkt er diese Zauber in seinem Bevorzugten Gelände, erhält er zudem einen Bonus von 1 auf die effektive Zauberstufe.

Dies ersetzt Positive Energie fokussieren.

Aura der Feuerfestigkeit (ÜF): Beginnend mit der 8. Stufe erlangen ein Waldhüter und Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung zu ihm einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Feuereffekte und Feuerresistenz 5. Diese Vorteile werden für pflanzliche Verbündete verdoppelt, welche zudem gegenüber Feuereffekten die Schurkenfähigkeit Entrinnen erlangen. Würde ein Feuerzauber auf eine Kreatur innerhalb der Aura einwirken, kann der Waldhüter als Augenblickliche Aktion drei Anwendungen von Hand auflegen aufwenden, um dem Effekt so entgegenzuwirken, als hätte er *Magie bannen* (Zauberstufe = Paladinstufe) bereitgehalten. Der Waldhüter muss hierzu bei Bewusstsein sein.

Dies ersetzt Aura der Entschlossenheit.

Heiliger Hain (ÜF): Ab der 11. Stufe kann ein Waldhüter zwei Anwendungen von Böses niederstrecken aufwenden, um einen Bereich mit 6 m Radius um sich herum zu weihen, welcher einen lebenden Baum enthalten muss. Dies lässt dichtes Unterholz wuchern, welches die Fortbewegung seiner Verbündeten nicht behindert. Feische, pflanzliche und tierische Verbündete erhalten im Wirkungsbereich einen Heiligen Bonus von +1 auf Angriffs-, Rettungs- und Schadenswürfe. Im Wirkungsbereich herbeigezauberte oder herbeigerufene Feen, Pflanzen und Tiere erlangen 1 TP pro TW zusätzlich, solange der Herbeizauberungs- oder Herbeirufungseffekt andauert und sofern die Wirkungsdauer von Heiliger Hain nicht vorher endet. Sollte sich im Wirkungsbereich ein Schrein oder ein einer guten Gottheit geweihtes Areal befinden, so werden

diese Boni verdoppelt (der SL kann bestimmen, dass auch ein Ort magischer Macht - wie etwa ein natürliches Portal in die Erste Welt - diese Voraussetzungen erfüllt).

Nutzt der Waldhüter diese Fähigkeit in seinem Bevorzugten Gelände, kann er zudem den Pflanzen im Wirkungsbereich begrenzte Bewegungsfähigkeit verleihen, so dass diese Sicht, Bewegung und Angriffe behindern (wie *Fester Nebel*). Die Wirkungsdauer von Heiliger Hain entspricht einer Anzahl von Minuten in Höhe der Paladinstufe.

Dies ersetzt Aura der Gerechtigkeit.

Aura der Erhaltung (ÜF): Ab der 14. Stufe verleiht ein Waldhüter Pflanzen und Tieren innerhalb von 3 m Entfernung Zauberresistenz in Höhe seiner Paladinstufe + 11. Diese ZR greift nicht gegen harmlose Effekte, die von dem Waldhüter selbst oder Verbündeten innerhalb dieser Aura ausgehen. Diese Fähigkeit funktioniert nur, wenn der Waldhüter bei Bewusstsein ist.

WILDNISHÜTER (ARCHETYP)

Wildnishüter sind wachsame Wächter natürlicher Stätten, seien es Berggipfel oder undurchdringliche Dickichte.

Klassenfertigkeiten: Ein Wildnishüter fügt Klettern, Schwimmen, Überlebenskunst, Wissen (Geographie) und Wissen (Natur) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu, streicht dafür aber Diplomatie, Heilkunde, Wissen (Adel) und Zauberkunde.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Paladins.

Verteidigung der Natur (ÜF): Beginnend mit der 2. Stufe kann ein Wildnishüter sich selbst ein Mal am Tag Energieresistenz 10 gegen Elektrizität, Feuer oder Kälte und einen Verständnisbonus von +2 auf seine KMV für eine Anzahl an Minuten in Höhe seiner Paladinstufe verleihen. Mit Erreichen der 5., 10., 15. und 20. Stufe steigt die Energieresistenz jeweils um 5 und der Bonus auf die KMV jeweils um 1.

Dies ersetzt Göttliche Würde.

Böses niederstrecken (ÜF): Ein Wildnishüter erlangt diese Fähigkeit mit der 4. Stufe. Sie funktioniert mit einer effektiven Paladinstufe in Höhe seiner Paladinstufe -3. Er kann eine tägliche Anwendung von Böses niederstrecken aufwenden, um eine weitere tägliche Anwendung von Verteidigung der Natur zu erlangen. Er verursacht mit seinem ersten erfolgreichen Angriff zusätzlichen Schaden, wenn das Ziel seines Böses niederstrecken ein böses Feenwesen, ein böser Humanoider (Riese), eine böse Magische Bestie oder ein böser Monströser Humanoider anstelle eines bösen Drachen, eines Externaren (böse) oder eines Untoten ist.

Dies modifiziert Böses niederstrecken.

Aura der Annehmlichkeit (AF): Ab der 3. Stufe kommt ein Wildnishüter in nahezu jedem Klima so zurecht, als stünde er ständig unter dem Effekt von *Elementen trotzen*. Er und seine Verbündeten innerhalb von 3 m Entfernung erhalten einen Bonus von +4 auf Konstitutionswürfe und Rettungswürfe gegen Erschöpfung, Entkräftung und die Effekte von Hunger, Durst und heißer oder kalter Temperaturen (dies schließt Klimaeffekte ein, die aus magischen Effekten resultieren).

Dies ersetzt Aura des Mutes.

Bevorzugtes Gelände (AF): Mit Erreichen der 3. Stufe erlangt der Wildnishüter das Klassenmerkmal Bevorzugtes

Gelände des Waldläufers. Mit Erreichen der 9. und 15. Stufe erlangt er jeweils ein weiteres Bevorzugtes Gelände, dabei steigen die Boni seiner zuvor gewählten Bevorzugten Gelände jeweils um 2.

Dies ersetzt die Gnaden, welche ein Paladin mit Erreichen der 3., 9. und 15. Stufe erlangen würde.

Zauber: Ein Wildnishüter kann pro ihm zugänglichen Zaubergrad einen Zauber von der Liste des Druiden anstelle eines Paladinzaubers vorbereiten und wirken.

Dies modifiziert Zauber.

Aura der Reinheit (ÜF): Mit der 8. Stufe erlangt ein Wildnishüter Immunität gegen Gift. Jeder Verbündete innerhalb von 3 m Entfernung erlangt einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift und Krankheit.

Dies ersetzt Aura der Entschlossenheit.

Schild der Natur (ÜF): Ab der 11. Stufe kann ein Wildnishüter zwei seiner täglichen Anwendungen von Verteidigung der Natur aufwenden, um allen nichtbösen Verbündeten innerhalb von 3 m Entfernung für 1 Minute die Vorteile dieser Fähigkeit zu verleihen.

Dies ersetzt Aura der Gerechtigkeit.



RAUFBOLD

Manche Raufbolde integrieren die Gnadenlosigkeit der Wildnis in ihre Kampfstile.

GELÄNDEMEISTER (ARCHETYP)

Ein Geländemeister besitzt ein Maß an Kontrolle über bestimmte Geländearten.

Bevorzugtes Aufenthaltsgelände (AF): Mit Erreichen der 3. Stufe wählt ein Geländemeister ein Bevorzugtes Gelände von der Liste des Waldläufers. In dieser Art von Gelände erlangt er einen Bonus von +2 auf Initiativwürfe und von +1 auf Kampfmanöverwürfe und seine KMV. Mit Erreichen der 7., 11., 15. und 19. Stufe wählt er jeweils ein weiteres Bevorzugtes Aufenthaltsgelände aus; zu jedem dieser Intervalle wählt er sodann eines seiner Bevorzugten Aufenthaltsgelände aus (dabei kann sich auch um das gerade erhaltene handeln), in diesem Gelände steigt sein Bonus auf Initiativwürfe um 2 und der Bonus auf Kampfmanöverwürfe und KMV um 1.

Dies ersetzt Manövertraining.

Geländemeisterschaft (ÜF): Ab der 4. Stufe erhält ein Geländemeister in seinen Bevorzugten Aufenthaltsgeländen die Vorteile von *Elementen trotzen* und einen Verbesserungsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate am Boden. Ferner kann er sich in seinen Bevorzugten Aufenthaltsgeländen mit normaler Bewegungsrate durch Schwieriges Gelände bewegen und erleidet auch keine sonstigen Einschränkungen. Dies gilt nicht für magisch manipuliertes Schwieriges Gelände. Mit Erreichen der 10. Stufe und der 16. Stufe steigt der Verbesserungsbonus auf die Bewegungsrate am Boden in Bevorzugten Aufenthaltsgeländen jeweils um 3 m. Der Geländemeister verliert diese Fähigkeit, wenn und solange er Mittelschwere oder Schwere Rüstung und/oder Mittlere oder Schwere Last trägt.

Dies ersetzt K.O.

GIFTFAUST (ARCHETYP)

Dank alchemistischer Experimente und umfassender Studien giftiger Kreaturen verfügt eine Giftfaust über giftige Waffenlose Schläge.

Giftiger Schlag (AF): Die Waffenlosen Schläge einer Giftfaust verursachen Schaden so, als gingen sie von einer Kreatur aus, welche eine Größenkategorie kleiner ist (1W4 mit der 1. Stufe im Falle einer Mittelgroßen Giftfaust). Sollte die Giftfaust mit ihrem ersten Waffenlosen Schlag in einer Runde treffen, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + halbe Raufboldstufe + Konstitutionsmodifikator ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet das Ziel zusätzlichen Schaden in Höhe des KO-Modifikators der Giftfaust. Die Giftfaust selbst ist gegen dieses Gift immun.

Ab der 4. Stufe muss ein Ziel, dessen Rettungswurf misslingt, 1 Runde später einen zweiten Rettungswurf ablegen; misslingt auch dieser, erleidet es den selben Schaden erneut. Dies wiederholt sich, solange die Rettungswürfe des Zieles scheitern (maximale Wirkungsdauer beträgt 1 Runde plus 1 Runde pro 4 Raufboldstufen der Giftfaust). Im Gegensatz zu anderen Giften ist das Gift der Giftfaust nicht mit sich selbst kumulativ, sondern ersetzt der jüngste Gifteffekt den älteren.

Mit Erreichen der 5. Stufe kann die Giftfaust nach 8stündiger Rast einen Sekundäreffekt für ihr Gift wählen: sie kann den Zustand Erschöpft, Erschüttert oder Kränkelnd wählen. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gegen das Gift das Giftfaust misslingt, erhält zudem für die Wirkungs-

dauer des Giftes den gewählten Zustand, sofern ihr nicht zuvor ein Rettungswurf gegen das Gift gelingt. Nach erfolgreichem Rettungswurf wird die Kreatur für 24 Stunden gegen den Sekundäreffekt immun (nicht aber gegen den sonstigen Schaden des Waffenlosen Schlages und den zusätzlichen Schaden).

Ab der 10. Stufe kann die Giftfaust bei Wahl ihre Sekundäreffektes zusätzlich wählen, statt Trefferpunkteschaden mit ihrem Gift Attributsschaden zu verursachen. Sie wählt Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution; ihr Gift verursacht entsprechend 1W3 Punkte Attributsschaden pro Runde. Die Giftfaust kann ferner als Sekundäreffekt den Zustand Blind, Entkräftet oder Wankend wählen.

Mit Erreichen der 16. Stufe wird das Gift der Giftfaust besonders virulent. Sollte dem Ziel der erste Rettungswurf gegen das Gift misslingen, müssen dem Ziel zwei aufeinanderfolgende Rettungswürfe gelingen, um sich von der Giftwirkung zu befreien. Sobald dem Ziel ein Rettungswurf gelingt, endet zumindest der Sekundäreffekt und die Kreatur wird für 24 Stunden gegen die Sekundäreffekte des Giftes der Giftfaust immun. Ferner kann die Giftfaust nun als Sekundäreffekt den Zustand Benommen oder Betäubt wählen.

Dies ist ein Gifteffekt. Die Giftfaust kann ihn nicht unterdrücken, nutzt ihn aber nur gegen jene, denen sie mit ihren Waffenlosen Schlägen Schaden zufügt (und nicht lediglich berührt).

Dies modifiziert Waffenloser Schlag und ersetzt K.O. und Nahbereichswaffenmeisterschaft.

GRÜNER RINGER (ARCHETYP)

Indem ein Grüner Ringer Geister der Natur in seine Seele aufnimmt, kann er seine Gegner mit Pflanzenwuchs verstricken.

Grüner Ringergriff (ÜF): Mit der 2. Stufe erhält ein Grüner Ringer das Bonustalent Verbesserter Ringkampf. Mit Erreichen der 3. Stufe muss er seinem Manövertraining als erstes Kampfmanöver Ringkampf zuweisen. Wenn er eine Kreatur in den Haltegriff nimmt, kann er unabhängig von der Umgebung Wurzeln und Ranken aus dem Boden sprießen lassen. Dies ermöglicht es ihm, die Kreatur zu fesseln, ohne ein Seil hervorholen oder eine Hand zum Halten des Seiles nutzen zu müssen; wie üblich ist eine gefesselte Kreatur im Haltegriff und besitzt nicht den Zustand Hilflös. Der Grüne Ringer darf sich nicht weiter als 9 m von der gefesselten Kreatur entfernen, sonst lassen die Ranken diese automatisch frei. Er kann stets nur eine Kreatur mittels dieser Fähigkeit fesseln.

Dies ersetzt das Kampftalent, welches ein Raufbold mit der 2. Stufe erlangen würde und modifiziert Manövertraining.

Dornige Umarmung (ÜF): Ab der 5. Stufe kann ein Grüner Ringer, welcher eine Kreatur mittels Grüner Ringergriff fesselt, die Wurzeln und Ranken böartige Dornen sprießen lassen, welche der gefesselten Kreatur automatisch jede Runde zu Beginn seines Zuges Schaden zufügen. Die Dornen verursachen Schaden in Höhe des Waffenlosen Grundschadens eines Raufboldes mit einer effektiven Stufe in Höhe der Raufboldstufe des Grünen Ringers -4.

Dies ersetzt Nahbereichswaffenmeisterschaft.

Pflanzenanatomie (ÜF): Mit Erreichen der 11. Stufe verwandelt sich der Grüne Ringer teilweise in eine Pflanze. Er erlangt einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Betäubungs-, Geistesbeeinflussende, Gestaltwechsel-, Gift-, Lähmungs- und Schlafeffekte.

Dies ersetzt das Kampftalent, welches ein Raufbold mit der 11. Stufe erlangen würde.

LEBENDER ERDRUTSCH (ARCHETYP)

Wenn ein Lebender Erdrutsch in Bewegung ist, hält ihm nichts stand.

Erddisziplin (AF): Mit der 2. Stufe erhält ein Lebender Erdrutsch das Bonustalent Verbessertes Überrennen, ohne die Voraussetzungen erfüllen zu müssen. Mit Erreichen der 5. Stufe erlangt er ferner das Bonustalent Verbesserter Ansturm, ohne die Voraussetzungen erfüllen zu müssen.

Dies ersetzt die Bonustalente, welche ein Raufbold mit der 2. und 5. Stufe erlangen würde.

Erdrutsch (AF): Mit Erreichen der 3. Stufe muss ein Lebender Erdrutsch Überrennen als erstes Kampfmanöver seinem Klassenmerkmal Manövertraining zuweisen. Mit der 7. Stufe muss er Ansturm als zweites Kampfmanöver seinem Manövertraining zuweisen. Er erhält kein Training in weiteren Kampfmanövern mit späteren Stufen, allerdings steigen die Boni auf Kampfmanöverwürfe und KMV für Ansturm und Überrennen normal weiter. Er erlangt mit den folgenden Stufen die folgenden Vorteile: Ab der 11. Stufe wirft der Lebende Erdrutsch automatisch sein Ziel zu Boden und verursacht so den Zustand Liegend bei diesem, wenn ihm ein Kampfmanöver für Überrennen als Teil eines Sturmangriffs gelingt. Sollte dem Lebenden Erdrutsch ein Kampfmanöver für Ansturm als Teil eines Sturmangriffs gelingen, reduziert er den Malus auf Kampfmanöver für Ansturm gegen weitere Kreaturen um 2. Ab der 15. Stufe kann der Lebende Erdrutsch im Rahmen von Sturmangriffen Kampfmanöverwürfe für Ansturm und Überrennen gegen Kreaturen ausführen, welche bis zu zwei Größenkategorien größer sind.

Mit Erreichen der 19. Stufe reduziert der Lebende Erdrutsch den Malus auf Kampfmanöver für Ansturm gegen weitere Kreaturen um weitere 2, wenn ihm ein Kampfmanöver für Ansturm als Teil eines Sturmangriffs gelingt. Führt der Lebende Erdrutsch ein Kampfmanöver für Überrennen im Rahmen eines Sturmangriffs aus, ignoriert er zudem alle Erhöhungen der KMV der Kreatur aufgrund zusätzlicher Beine.

Dies modifiziert Manövertraining.

Unnachgiebig (AF): Ab der 4. Stufe erhält ein Lebender Erdrutsch SR 1/Adamant, solange er maximal Leichte Rüstung trägt. Diese Schadensreduzierung steigt mit Erreichen der 9., 13. und 18. Stufe jeweils um 1.

Dies ersetzt den RK-Bonus des Raufbolds.

Lawine (AF): Mit Erreichen der 16. Stufe kann ein Lebender Erdrutsch versuchen, als Volle Aktion mehrere Kreaturen zu überrennen. Er bewegt sich dabei in gerader Linie um bis zu seine doppelte Bewegungsrate und legt einen Kampfmanöverwurf gegen jede Kreatur in seinem Pfad ab, solange dabei keine Kreatur ist, die mehr als zwei Größenkategorien größer ist als er. Jede Kreatur, gegen die sein Wurf gelingt, erleidet den Zustand Liegend und Schaden so, als hätte der Lebende Erdrutsch sie mit einer Nahbereichswaffe im Rahmen seines Waffellosen Schläges getroffen. Misslingt dem Lebenden Erdrutsch der Kampfmanöverwurf gegen eine Kreatur, endet seine Bewegung in dem Feld direkt vor der Kreatur.

Dies ersetzt Wuchtiger Schlag.

Verbesserte Lawine (AF): Ab der 20. Stufe kann ein Lebender Erdrutsch folgend auf eine Natürliche 20 bei einem Kampfmanöverwurf für Überrennen als Teil seiner Fähigkeit Lawine augenblicklich einen Bestätigungswurf für den Kritischen Treffer ausführen. Er legt hierzu einen weiteren Kampfmanöverwurf mit denselben Modifikatoren ab. Sollte der Kritische Treffer bestätigt werden, verursacht der Angriff doppelten Schaden.

Dies ersetzt Verbesserten Wuchtigen Schlag.

WILDER SCHLÄGER (ARCHETYP)

Ein Wilder Schläger greift auf in seinem Inneren verborgene Druidenkräfte zurück, um animalische Merkmale auszubilden.

Schlägeraspekt (ÜF): Dies funktioniert wie das Klassenmerkmal Formwandleraspekt des Formwandlers, allerdings kann der Wilde Schläger nur den Aspekt des Bären, des Falken, des Hirsches, der Schlange, des Stiers, des Tigers oder des Wolfes wählen und hat nur Zugang zu den Minderen Aspekten. Ab der 6. Stufe kann der Wilder Schläger als Bewegungsaktion zugleich zwei Mindere Aspekte ausbilden. Dabei zählt jeder Aspekt gegen die Gesamtanzahl an Minuten, die er diese Fähigkeit am Tag nutzen kann (sollte er z.B. imstande sein, insgesamt 9 Minuten lang Aspekte auszubilden, kann er zwei Aspekte zugleich für 4 Minuten ausbilden und hätte dann noch 1 Minute für den Tag übrig). Er kann einen oder beide Aspekte als Freie Aktion während seines Zuges beenden.

Beginnend mit der 10. Stufe addiert der Wilde Schläger seinen Konstitutionsbonus auf die Gesamtanzahl an Minuten, die er diese Fähigkeit am Tag nutzen kann. Ab der 12. Stufe kann er als Bewegungsaktion bis zu drei Aspekte oder bis zu zwei Aspekte als Schnelle Aktion ausbilden.

Mit Erreichen der 20. Stufe kann der Wilde Schläger als Schnelle Aktion beliebig viele Aspekte ausbilden und diese zählen hinsichtlich der Wirkungsdauer nur als ein Aspekt.

Dies ersetzt Kriegerische Anpassungsfähigkeit.



RITTER

Manche Ritter dienen den urwüchsigen Mächten der Natur und beschützen urzeitliche Stätten an den Rändern der Zivilisation.

WILDNISORDEN (RITTERORDEN)

Die Ritter des Wildnisordens haben sich dem Schutz der wilden Orte und Kreaturen verschrieben. Sie nehmen den Grünen Glauben mit all seinem Glanz und seinem Schrecken an.

Ordensregeln: Der Ritter muss seinen Platz in der natürlichen Ordnung kennen und danach streben, das Gleichgewicht der Natur zu verteidigen. Er muss gewillt sein der Natur zu er-



lauben, sich ihren Weg ohne Beeinflussung zu bahnen. Auch muss er all diejenigen aufhalten, die der empfindlichen Balance der Natur schaden. Abnorme Kreaturen toleriert er ebenso wenig wie Untote oder die unverantwortliche und gierige Ausbeutung natürlicher Ressourcen durch „zivilisierte“ Völker. Er kann vorausschauend handeln, indem er Einigungen etabliert, die zu einem andauernden Schutz der natürlichen Welt führen. Allerdings greift der Ritter stets dann auf Gewalt zurück, wenn er darin den effektivsten Weg zur Durchsetzung solcher Absicherungen sieht.

Herausforderung: Ein Ritter des Wildnisordens kann keine Kreatur der Kreaturenart Tier oder Pflanze herausfordern. Wann immer er eine Herausforderung ausspricht, erhält er einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen das Ziel seiner Herausforderung. Dieser Bonus steigt pro 4 Stufen des Ritters um 1. Handelt es sich bei dem Ziel der Herausforderung um eine Aberration oder einen Untoten, dann kann der Ritter in jeder Runde seinen ersten Angriffswurf gegen die Zielkreatur zwei Mal ablegen und sich für das höhere Resultat entscheiden.

Klassenfertigkeiten: Ein Ritter des Wildnisordens erhält Überlebenskunst und Wissen (Natur) als Klassenfertigkeiten. Zudem erhält ein Ritter des Wildnisordens, wann immer er einen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst ablegt, um die Spuren eines Gegners der Kreaturenart Aberration oder Untoter zu verfolgen, einen Bonus auf den Wurf in Höhe seiner halben Ritterstufe (Minimum +1).

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter des Wildnisordens erhält mit Erreichen der entsprechenden Stufe die folgenden Fähigkeiten:

Bevorzugtes Gelände (AF): Mit der 2. Stufe wählt ein Ritter des Wildnisordens ein Bevorzugtes Gelände aus der Liste der Bevorzugten Gelände des Waldläufers aus (*Grundregelwerk*, S. 83). Er erhält dieses als Bevorzugtes Gelände und die Fähigkeit funktioniert wie die gleichnamige Fähigkeit des Waldläufers. Mit Erreichen der 8., 14. und 20. Stufe wählt er jeweils ein weiteres Bevorzugtes Gelände aus. Zu diesen Stufen steigt der Fertigungsbonus eines Bevorzugten Geländes zudem jeweils um 2 (dies kann auch das Bevorzugte Gelände sein, welches eben erst ausgewählt wurde).

Wider das Unnatürliche (ÜF): Ab der 8. Stufe kann ein Ritter des Wildnisordens als Freie Aktion ein Mal am Tag eine Waffe berühren und sie mit der rohen Macht der Natur erfüllen. Für 1 Minute glüht die Waffe in einem dunkelgrünen Licht und verursacht bei Aberrationen und Untoten zusätzlich 1W6 Schadenspunkte. Dieser Schaden ist nicht mit dem zusätzlichen Schaden kumulativ, der durch die Besondere Waffeneigenschaft Verderben verursacht wird. Mit Erreichen der 16. Stufe kann der Ritter diese Fähigkeit zwei Mal am Tag einsetzen.

Das Ende des Kreislaufs (ÜF): Ab der 15. Stufe bleibt nahezu alles, was durch einen Ritter des Wildnisordens den Tod fand, auch tot. Wann immer der Ritter eine Kreatur tötet, wird diese hinsichtlich von Magie zur Wiederbelebung so behandelt, als ob sie durch einen Todeseffekt umkam. Zudem steht der Tote unter den Effekten eines dauerhaften *Leiche segnen*^{ABR}-Zaubers (die Stufe des Ritters fungiert als effektive Zauberstufe).

GRÜNER RITTER (ARCHETYP)

Manche Ritter dienen der Natur selbst und können als Beschützer unberührter Orte oder Diener von Feenwesen angetroffen werden.

Tierdiplomatie (AF): Ein Grüner Ritter kann mittels Diplomatie die Einstellung eines Tieres verbessern. Dies funktioniert ansonsten wie die Druidenfähigkeit Tierempathie

mit dem Diplomatienmodifikator des Grünen Ritters und zählt hinsichtlich anderer Effekte (z.B. als Voraussetzung für Talente oder Effekte, die Tierempathie modifizieren oder verbessern) als diese Fähigkeit.

Unerbittlicher Ritter (AF): Ein Grüner Ritter erlangt die Bonustalente Ausdauer und Unverwüstlich.

Dies ersetzt Reittier.

Diener der Natur (AF): Ein Grüner Ritter muss den Wildnisorden wählen.

Dies modifiziert Ritterorden.

Wildheit (AF): Ab der 3. Stufe erhält ein Grüner Ritter nicht länger den Zustand Wankend, wenn er unter o TP reduziert wird. Ab der 9. Stufe verliert er keine Trefferpunkte mehr, wenn er Aktionen ausführt, während er unter o TP reduziert ist.

Dies ersetzt Verbesserter Sturmangriff.

Unterholz durchqueren (AF): Mit Erreichen der 4. Stufe erlangt ein Grüner Ritter die Druidenfähigkeit Unterholz durchqueren.

Dies ersetzt Meisterlicher Ausbilder und Banner.

Standhafter Ritter (AF): Mit Erreichen der 9. Stufe vereitelt der Grüne Ritter gänzlich das Eintreten von Effekten, sofern ihm ein Willens- oder Zähigkeitswurf gegen einen Effekt gelingt, welcher in diesem Fall einen verminderten Effekt besitzt.

Dies ersetzt Mächtiger Taktiker.

Gesundheit der Eiche (ÜF): Beginnend mit der 11. Stufe beschützt die Natur einen Grünen Ritter vor vielen Leiden. Der Grüne Ritter wird immun gegen Gift, Krankheit und Ungezieferbefall^{SLHB}.

Dies ersetzt Mächtiger Sturmangriff und Mächtiges Banner.

Scharfrichter (ÜF): Die Klinge eines Grünen Ritters ist von mächtigen Feen gesegnet und sucht zielstrebig nach den Hälsen seiner Feinde. Ab der 17. Stufe erhält eine Hiebwaffe in Händen des Grünen Ritters die besondere Eigenschaft *Hinrichtung*.

Dies ersetzt Meistertaktiker.

Unzerstörbar (ÜF): Mit Erreichen der 20. Stufe ist ein Grüner Ritter praktisch unberührbar für den Tod. Er erlangt einen Konstitutionsbonus von +6. Zudem wird er gegen Todeseffekte und Effekte immun, welche ihn töten würden, ohne ihn dabei auf o TP zu reduzieren – außer der Effekt beinhaltet seine Enthauptung. Sollte der Grüne Ritter enthauptet werden, kann er normal weiterhandeln; um den Kopf wieder anzusetzen, muss er auf den Halsstumpf gesetzt und dann ein Effekt genutzt werden, welcher Trefferpunkte wiederherstellt.

Dies ersetzt Überlegener Sturmangriff.

SAURIERSTREITER (ARCHETYP)

Diese urzeitlichen Ritter verehren Dinosaurier als Raubtiere an der Spitze der Nahrungskette und schätzen sie als mächtige, übergroße Reittiere.

Klassenfertigkeiten: Ein Saurierstreiter erlangt Akrobatik, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Natur) als Klassenfertigkeiten.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Ritters.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Saurierstreiter ist nicht im Umgang mit Mittelschweren oder Schweren Rüstungen geübt.

Dies modifiziert Waffen und Rüstungen, mit denen umzugehen der Ritter geübt ist.

Primitiver Kämpfer (AF): Ein Saurierstreiter verlässt sich nicht auf tödliche Sturmangriffe oder berittene Schüsse aus der Ferne, wie es „zivilisiertere“ Ritter tun. Stattdessen wütet er lieber mitten unter seinen Gegnern. Saurierstreiter verursachen keinen doppelten Schaden bei berittenen Sturmangriffen mit einer Lanze oder ähnlichen Waffe. Zudem kann er beritten nur mit Wurfaffen angreifen, nicht aber mit anderen Fernkampfwaffen.

Titanische Herausforderung (AF): Ein Saurierstreiter betrachtet nur die größten Kreaturen als wirkliche Herausforderungen. Seine Titanische Herausforderung addiert nur seine halbe Stufe auf Schadenswürfe gegen Mittelgroße oder kleinere Kreaturen, dafür addiert er einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen ein Ziel seiner Herausforderung das wenigstens zwei Größenkategorien größer ist als er selbst (Riesig im Falle eines Mittelgroßen Saurierreiters), und einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen ein Kolossales Ziel seiner Herausforderung.

Dies modifiziert Herausforderung.

Wilder Krieger (AF): Ein Saurierstreiter stammt aus urzeitlichen Landen, wo die Ritterorden der Zivilisation unbedeutend sind. Er wählt keinen Ritterorden und erlangt keine ordensbezogenen Vorteile.

Dies ersetzt Ritterorden.

Dinosaurierreittier (AF): Ein Saurierstreiter geht eine Bindung mit einem Dinosauriergefährten ein, welcher bereitwillig als Reittier dient. Dieses Reittier funktioniert wie das normale Reittier eines Ritters, allerdings mit den folgenden Anpassungen: Das Reittier muss ein Dinosaurier sein (siehe die diversen *Monsterhandbücher*). Der Saurierstreiter kann Reittiere seiner eigenen Größenkategorie und größer reiten. Hinsichtlich der effektiven Tragkapazität des Reittieres wird sein Stärkewert als um 8 höher behandelt. Sollte eine Fähigkeit oder ein Talent dem Reittier des Saurierreiters einen Hufangriff ermöglichen, so kann es stattdessen einen Biss- oder Klauenangriff ausführen.

Dies modifiziert das Reittier des Ritters und ersetzt Taktiker, Mächtiger Taktiker und Meistertaktiker.

Behänder Reiter (AF): Beginnend mit der 2. Stufe erlangt ein berittener Saurierstreiter einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK. Was ihn seinen GE-Bonus auf die RK verlieren lassen würde, lässt ihn auch diesen Ausweichbonus verlieren. Dieser Bonus steigt mit Erreichen der 8., 14. und 20. Stufe jeweils um 1 (maximal +4 mit der 20. Stufe).

Treues Reittier (AF): Mit der 5. Stufe erhält das Reittier des Saurierreiters die Fähigkeit Treue; dieser Effekt zählt auch gegen Furcht- und Gefühleffekte. Das Reittier ist immun gegen die Effekte von Unnatürliche Aura^{MHB}.

Dies ersetzt Banner.

Schneller Reiter (AF): Ab der 8. Stufe kann ein Saurierstreiter Fertigkeitwürfe für Reiten zum Schnellen Auf- oder Absteigen selbst dann ablegen, wenn sein Reittier mehr als eine Größenkategorie größer sein sollte als er selbst.

Titanisches Reittier (AF): Mit Erreichen der 10. Stufe steigt die Größenkategorie des Reittiers des Saurierreiters um eine Kategorie (selbst wenn die Basiskreatur diese Größe normalerweise gar nicht erreichen sollte). Die Kreatur erhält den entsprechenden Größenmalus auf Angriffswürfe und ihre RK (-1, sollte sie zu Groß wachsen, oder -2, sollte sie zu Riesig wachsen) und einen Malus von -2 auf Geschicklichkeit (dies kann die Geschicklichkeit nicht unter 1 senken). Sein Grundschaden steigt um eine Größenkategorie und die Reichweite steigt auf 3 m (sofern sie noch nicht so groß ist). Sie erlangt zudem einen Größenbonus von +2 auf Stärke und Konstitution. Mit Erreichen der 12., 14., 16. und 18. Stufe steigt der Bonus auf die Stärke jeweils um 2 und die Natürliche Rüstung des Reiters jeweils um 1. Mit Erreichen der 14. und 18. Stufe steigt der Bonus auf Konstitution um 2 und mit der 15. Stufe steigt die Reichweite des Reittiers auf 4,50 m.

Urzeitliche Treue (AF): Mit der 14. Stufe steigt der Bonus auf Rettungswürfe aus der Fähigkeit Treue des Reittiers um 2. Das Reittier addiert ferner diesen Bonus zur Hälfte auf andere Rettungswürfe.

Dies ersetzt Mächtiges Banner.

SCHURKE

Schurken sind zwar an den Höfen und auf den Straßen der geschäftigen Städte weit verbreitet, viele ziehen aber die Wildnis vor, können sie dort doch den Behörden aus dem Wege gehen, ihre Schätze verstecken oder Reisenden auflauern. Die Taten und Untaten von in der Wildnis lebenden Schurken sind oft der Kern, aus dem Geschichten über Straßenräuber, charmante Gauner und tückische Betrüger erwachsen, welche Reisenden gern Streiche spielen. Schurken der Kreaturenart Feenwesen können auch den Archetyp des Feentricksters wählen.

FEENTRICKSTER (ARCHETYP)

Feentrickster sind Schurken, welche sich an den Unfug treibenden Feen der Legenden orientieren. Sie sind zwar keine Zauberwirker, erlernen aber dennoch mindere magische Fähigkeiten, die an jene erinnern, welche gern von Feenkreaturen genutzt werden. Für viele beginnt die Reise bereits im Kindesalter, wenn ihnen die alten Leute Geschichten über Feen erzählen und die Geheimnisse verraten, wie man ihren Tricks widerstehen könne. Feentrickster leben oft in Regionen, wo die Grenze zur Ersten Welt dünn ist. Ein paar sind sogar schon in die Feenwelt gereist, wenn auch nicht immer freiwillig.

Klassenfertigkeiten: Ein Feentrickster fügt Wissen (Natur) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu und streicht dafür Wissen (Gewölbe). Ferner erhält er Sylvanisch als Bonusprache.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Schurken.

Tierempathie (AF): Ein Feentrickster kann die Einstellung eines Tieres verbessern. Dies funktioniert wie die gleichnamige Druidenfähigkeit mit einer effektiven Druidenstufe in Höhe der Schurkenstufe des Sylvanischen Tricksters.

Dies ersetzt Fallen finden.

Feentricks: Ein Feentrickster kann anstelle eines Schurkentricks eine Hexerei^{EXP} lernen. Mit Erreichen der 10. Stufe kann er anstelle eines Schurkentricks eine Hexerei oder eine Mächtige Hexerei wählen. Mit Erreichen der 18. Stufe kann er anstelle eines Schurkentricks eine Hexerei, eine Mächtige Hexerei oder eine Hohe Hexerei wählen. Er kann keine Hexerei mehrfach wählen.

Dies modifiziert Schurkentricks.

Lockruf der Natur widerstehen (AF): Mit Erreichen der 4. Stufe erhält ein Feentrickster die gleichnamige Druidenfähigkeit.

Dies ersetzt Reflexbewegung.

Feenresistenz (AF): Ab der 8. Stufe erlangt ein Feentrickster SR 2/Kaltes Eisen. Mit Erreichen der 11. Stufe - und dann alle weiteren 3 Stufen - steigt diese Schadensreduzierung jeweils um 2 (maximal SR 10/Kaltes Eisen mit der 20. Stufe).

Dies ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks passen zum Archetyp des Sylvanischen Tricksters: Charmeur^{EXP}, Höhere Magie, Niedere Magie, Süße Worte^{EXP}, Tarnung^{EXP}, Überlebenskünstler^{EXP}, Geländemeisterschaft^{ABR II}.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesserten Schurkentricks passen zum Archetyp des Sylvanischen Tricksters: Meisterliches Verstecken^{ABR II}, Vertrauter^{ABR II}.

FLUSSRATTE (ARCHETYP)

Was die Wegelagerer auf den Straßen sind, sind die Flussratten auf den Wasserwegen. Diese Schurken sind bewandert darin, sich zwischen Schilf und Wurzeln zu verbergen. Den Unachtsamen lauern sie in den Untiefen auf, so wie andere aus den Schatten zuschlagen. Obwohl Flussratten gemeinhin als Banditen angesehen werden, geben sie auch exzellente Führer und Jäger ab.

Fertigkeiten: Eine Flussratte erhält Wissen (Natur) anstelle von Wissen (Gewölbekunde) als Klassenfertigkeit.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Schurken.

Sumpfbewohner (AF): Beginnend mit der 1. Stufe erhält eine Flussratte einen Bonus in Höhe ihrer halben Schurkenstufe auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen (Minimum +1). Eine Flussratte ignoriert Schwieriges Gelände aufgrund von Leichtem Unterholz und Seichtem Sumpf. Betritt sie ein Feld mit Tiefem Sumpf oder Dichtem Unterholz, so benötigt sie dafür nur 2 Felder ihrer Bewegungsrate statt der üblichen 4. Die Flussratte erhält keine Mali auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik oder Heimlichkeit, wenn sie sich in einem Sumpf oder Unterholz aufhält. Diese Fähigkeit kommt nur dann zu tragen, wenn sie maximal eine Leichte Rüstung trägt und nicht mehr als eine Leichte Last mit sich führt.

Dies ersetzt Fallen finden.



Rattenwiderstandskraft (AF): Eine Flussratte ist an die Gefahren des Flusses gewöhnt. Mit Erreichen der 3. Stufe erhält eine Flussratte einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Fluch-, Gift- und Krankheitseffekte. Dieser Bonus steigt alle weiteren 3 Stufen jeweils um 1 (maximal +6 mit der 18. Stufe).

Dies ersetzt Fallengespir.

Schurkentricks: Die nachfolgend aufgeführten Schurkentricks passen zum Archetyp der Flussratte: Aufspringen, Erfahrener Schwimmer^{ABR II}, Luft anhalten^{ABR II}, Schnelles Kriechen, Tarnung^{EXP}, Überlebenskünstler^{EXP}.

Verbesserte Schurkentricks: Die nachfolgend aufgeführten Verbesserten Schurkentricks passen zum Archetyp der Flussratte: Fertigkeitmeisterschaft, Gelegenheit ausnutzen, Heimlicher Scharfschütze^{EXP}, Meisterliches Verstecken^{ABR II}.

LISTIGER SABOTEUR (ARCHETYP)

Listige Saboteure sind irreguläre Soldaten, welche sich auf Sabotageakte und Überraschungsangriffe spezialisieren. Sie haben es oft mit Gegnern zu tun, die ihnen zahlenmäßig überlegen sind oder über größere Ressourcen verfügen (oder beides). Listige Saboteure haben den Vorteil, das Gelände und seine Bewohner zu kennen. Möglicherweise sind es Rebellen, die gegen eine korrupte Regierung kämpfen, oder Milizangehörige im Kampf gegen Invasoren. Manche sind auch Umweltschützer, welche die Werkzeuge der Industrie sabotieren, um die unverdorben Natur zu bewahren.

Klassenfertigkeiten: Ein Listiger Saboteur fügt der Liste seiner Klassenfertigkeiten Überlebenskunst hinzu, entfernt aber dafür Wissen (Gewölbe).

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Schurken.

Umherhuschen (AF): Ab der 3. Stufe kann ein Listiger Saboteur sich jede Runde durch 1,50 m an Schwierigem Gelände so bewegen, als wäre es normales Gelände. Mit Erreichen der 6. Stufe - und dann alle weiteren 3 Stufen - steigt diese Entfernung um jeweils 1,50 m (maximal 9 m mit der 18. Stufe). Dies erlaubt dem Listigen Saboteur, einen 1,50 m-Schritt in Schwieriges Gelände hinein zurückzulegen. Er kann diese Fähigkeit nur nutzen, wenn er maximal Leichte Rüstung und Leichte Last trägt. Der Effekt ist mit den Talenten Behände Bewegung und Geschmeidige Bewegung kumulativ.

Dies ersetzt Fallengespir.

Katastrophales Versagen (AF): Ab der 4. Stufe kann ein Listiger Saboteur, welcher mittels Mechanismus ausschalten eine Gerätschaft so vorbereitet, dass sie versagt, den SG des Fertigkeitswurfs um 5 erhöhen. In diesem Fall nehmen bei Erfolg Benutzer der Gerätschaft Schaden in Höhe des Hinterhältigen Schadens des Listigen Saboteurs (REF, SG 10 + halbe Schurkenstufe + GE-Modifikator, halbiert). Die Schadensart hängt von der jeweiligen Gerätschaft ab, meistens handelt es sich um Feuer-, Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden.

Dies ersetzt Reflexbewegung.

Magischen Mechanismus ausschalten (ÜF): Ab der 8. Stufe kann ein Listiger Saboteur Mechanismus ausschalten nutzen, um einen magischen Gegenstand so vorzubereiten, dass er so versagt, als handle es sich um einen extrem komplexen Mechanismus. Sollte der Effekt des Gegenstandes die Wirkungsdauer Augenblicklich besitzen, so wird bei der nächsten Aktivierung des Gegenstandes eine Ladung oder Anwendung verbraucht, ohne dass der Effekt eintritt. Sollte der Effekt anhaltend sein oder über eine Wirkungsdauer verfügen, versagt der Effekt nach 1W4 Runden oder Minuten (nach Wahl des Listigen Saboteurs). Dies beendet die Wirkungsdauer bzw. unterdrückt einen andauernden Effekt für 1W4 Runden (wie *Magie bannen*). Artefakte sind gegen diese Fähigkeit immun.

Sollte diese Fähigkeit mit der Fähigkeit Katastrophales Versagen kombiniert werden, so ist der resultierende Schaden

kategorielos und wird nicht von Schadensreduzierung oder Energieresistenz betroffen.

Dies ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks passen zum Archetyp des Listigen Saboteurs: Fluchthelfer^{ABR II}, Gewitzter Fallensteller^{EXP}, Schnelle Heimlichkeit, Schneller Fallenbauer^{EXP}, Schnelles Entschärfen, Schnelles Kriechen, Spürnase, Wandkletterer^{ABR II}.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesserten Schurkentricks passen zum Archetyp des Listigen Saboteurs: Fertigkeitmeisterschaft, Gerüchte streuen^{ABR II}, Heimlicher Scharfschütze^{EXP}, K.O.-Schlag^{EXP}, Meisterliches Verstecken^{ABR II}, Sparsamer Fallenbauer^{EXP}.

WÜSTENRÄUBER (ARCHETYP)

Wüstenräuber sind eine ständige Gefahr für Karawanen, welche weite Ödlande durchqueren. Manche gehören zu Stämmen, die unter die Räuber gegangen sind, um überhaupt überleben zu können, während es sich bei anderen um Berufsdiebe handelt, die in die Wüste geflohen sind, um der Schlinge des Henkers zu entgehen. Zum Überleben muss ein Wüstenräuber die Geheimnisse der Wüste erkennen und sich gegen ihre Gefahren abhärten. Auch wenn Wüstenräuber aufgrund der Bezeichnung in der Regel mit heißen Wüsten assoziiert werden, suchen manche auch die Tundra heim, wo das Sonnenlicht auf dem Schnee ebenso leicht blenden kann, wie wenn es vom Sand reflektiert wird.

Klassenfertigkeiten: Ein Wüstenräuber fügt Überlebenskunst und Wissen (Geographie) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu und streicht dafür Schwimmen und Wissen (Gewölbe).

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Schurken.

Wüstenspurenleser (AF): Ein Wüstenräuber ist immun gegen den Zustand Geblendet. Ein Wüstenräuber addiert seine halbe Stufe (Minimum 1) als Bonus auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zum Identifizieren oder Verfolgen von Spuren in der Wüste.

Dies ersetzt Fallen finden.

Die Sonne im Rücken (AF): Ab der 2. Stufe kann ein Wüstenräuber das reflektierte Licht der blendenden Sonne nutzen, um seine Anwesenheit zu verschleiern. Ein Wüstenräuber in hellem Licht kann Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit ohne Deckung oder Tarnung ablegen, erleidet aber einen Malus von -5 auf den Fertigkeitswurf. Der Wüstenräuber kann diese Fertigkeit nicht nutzen, um sich vor Kreaturen zu verbergen, welche gegen den Zustand Geblendet und/oder Blind immun sind.

Dies ersetzt den Schurkentrick, welchen ein Schurke mit der 2. Stufe erhalten würde.

Leichter Schritt (AF): Ab der 3. Stufe steigt der SG von Fertigkeitswürfen für Überlebenskunst, um den Spuren des Wüstenräubers zu folgen, um 3. Ferner erlangt der Wüstenräuber einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um nicht von einem Gegner überrascht zu werden. Der SG-Anstieg und der Bonus auf Würfe für Wahrnehmung steigt alle weiteren 3 Schurkenstufen jeweils um 1 (Maximalanstieg von 8 und Maximalbonus von +6 mit Erreichen der 18. Stufe).

Dies ersetzt Fallengespir.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks passen zum Archetyp des Wüstenräubers: Aufspringen, Fluchthelfer^{ABR II}, Hochseilartist, Schnelle Heimlichkeit, Schnelles Kriechen, Überraschungsangriff.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesserten Schurkentricks passen zum Archetyp des Wüstenräubers: Heimlicher Scharfschütze^{EXP}, Meisterliches Verstecken^{ABR II}.

SKALDE

Skalden werden in der Wildnis dafür geschätzt, Verbündete zu außergewöhnlichen Akten der Ausdauer zu inspirieren.

JAGDRUFER (ARCHETYP)

Jagdrufers sind Skalden, deren Lieder ihren Verbündeten animalische Kräfte verleihen. Sie können die inneren Bestien beschwören, die in all ihren Zuhörern lauern, weshalb viele den Jagdrufers und seine Verbündeten mit Lykanthropen oder anderen Gestaltwandlern verwechseln.

Berserkerlied (ÜF): Ein Jagdrufers erlangt Zugang zu den folgenden Berserkerliedern:

Lied der Sinneswahrnehmung (ÜF): Beginnend mit der 2. Stufe erweckt das Berserkerlied des Jagdrufers bei seinen Verbündeten tierische Sinne. Indem der Jagdrufers 1 Runde an Berserkerlied aufwendet, kann er auf alle Verbündeten innerhalb von 18 m Entfernung für 1 Stunde lang einwirken. Die Verbündeten erhalten Dämmerlicht und einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitsschritte für Überlebenskunst und Wahrnehmung. Sollte ein Verbündeter bereits über Dämmerlicht verfügen, verdoppelt sich die Reichweite (normalerweise auf das Vierfache dessen, wie weit man ohne Dämmerlicht bei Dämmerlicht sehen kann). Der Skalde muss das Lied für den Rest der Stunde fortsetzen, aber nur 1 Runde an Berserkerlied insgesamt aufwenden; beendet er das Lied vorher, endet auch der Effekt.

Dieses Berserkerlied ersetzt Bewandert.

Ruf der Wildnis (ÜF): Mit Erreichen der 6. Stufe kann das Berserkerlied des Jagdrufers ihm selbst und seinen Verbündeten innerhalb von 18 m Entfernung tierhaftes Aussehen verleihen (wie *Bestiengestalt I*; nur Kleine Tiere, ZS = Zauberstufe des Skalden). In Tiergestalt kann der Jagdrufers sein Berserkerlied weiterhin normal nutzen, ansonsten aber nicht sprechen. Der Skalde muss das Lied für den Rest der Stunde fortsetzen, aber nur 1 Runde an Berserkerlied insgesamt aufwenden; beendet er das Lied vorher, endet auch der Effekt. Ab der 10. Stufe kann der Jagdrufers alternativ eine Mittelgroße Tiergestalt wählen. Mit Erreichen der 14. Stufe kann der Jagdrufers alternativ die Effekte von *Bestiengestalt II* oder *Gabe des Gestaltwandlers** wählen. Ab der 18. Stufe kann er alternativ die Effekte von *Bestiengestalt III* wählen.

Dieses Berserkerlied ersetzt Lied der Stärke, Lied der Gefallenen und die Kampfirauschkraft, welche ein Skalde mit der 18. Stufe erlangen würde.

Wildnismagie (ÜF): Mit der 5. Stufe, der 11. Stufe und der 17. Stufe fügt der Jagdrufers jeweils zwei Zauber von der Zauberliste des Druiden seiner Skaldenzauberliste und der Liste der ihm bekannten Zauber hinzu; er muss jeweils imstande dazu sein, sie vom Grad her wirken zu können.

Dies ersetzt Zauberwissen.

Geruchssinn weitergeben (AF): Mit Erreichen der 6. Stufe erlangt der Jagdrufers die Kampfirauschkraft Geruchssinn. Seine Berserkerlieder Lied der Sinneswahrnehmung und Lied des Kampfirausches verleihen beide betroffenen Verbündeten diese Kampfirauschkraft.

Dies ersetzt die Kampfirauschkraft, welche ein Skalde mit der 6. Stufe erlangen würde.

Kampfirauschkräfte: Die folgenden Kampfirauschkräfte passen zum Archetyp des Jagdrufers: Animalische Wut, Bestientotem^{EXP} (alle Stufen), Dämmerlicht, Einschüchterndes Niederstarren, Kein Entkommen, Schlachtgebrüll^{ABR VI}, Schnelle Reflexe, Schneller Fuß, Sprinten^{ABR II} und Urtümlicher Geruchssinn^{ABR II}.

PRAHLER (ARCHETYP)

Prahler greifen auf unglaubliche Geschichten und Behauptungen zurück, um sich und ihre Verbündeten zu beachtlichen Taten herauszufordern. Mit einer gut dargebrachten Übertreibung kann ein Prahler seine Zuhörer dazu bringen, Wagnisse anzugehen oder Handlungen auszuführen, zu denen sie sich nie für fähig gehalten hätten – und oft sogar dabei zu bestehen.

Ausdauer: Der Prahler erlangt das Bonustalent Ausdauer. Dies ersetzt Schriftrolle anfertigen.

Berserkerlied (ÜF): Ein Prahler erlangt Zugang zu den folgenden Berserkerliedern:

Lied der Ausdauer (ÜF): Ab der 3. Stufe kann das Berserkerlied des Prahlers seine Verbündeten zu großer Ausdauer inspirieren. Dieses Lied funktioniert wie Marschlied, verleiht den Betroffenen aber zudem die Vorteile des Talents Ausdauer und die Vorteile eines der folgenden Talente nach Wahl des Prahlers (der Prahler selbst muss über das fragliche Talent verfügen, die sonstigen Betroffenen müssen die Voraussetzungen nicht erfüllen): Große Unverwundbarkeit^{ABR II}, Heldenhafte Erholung^{EXP}, Heldenhafter Trotz^{EXP}, Mächtige Unverwundbarkeit^{ABR II}, Perfekte Unverwundbarkeit^{ABR II}, Schneller Heiler^{EXP} und Unverwundlich.

Dieses Berserkerlied ersetzt Reflexbewegung und modifiziert Marschlied.

Lied des Eilens (ÜF): Beginnend mit der 7. Stufe kann das Berserkerlied des Prahlers seine Verbündeten zu schneller und leichter Fortbewegung inspirieren. Indem der Prahler 1 Runde an Berserkerlied aufwendet, kann er auf alle Verbündeten innerhalb von 27 m Entfernung für 1 Stunde einwirken. Betroffene Verbündete erlangen einen Vorteil passend zum umliegenden Gelände (diese Vorteile sind nicht kumulativ): Bewegungsrate für Klettern in Höhe der halben Bewegungsrate am Boden (Berge, Dschungel, Unterirdisch, Wälder), Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe der Bewegungsrate am Boden (Sumpf, Wasser), Verbesserungsbonus von +3 m auf Bewegungsrate am Boden (Ebenen, Hügel, Kälte, Städtisch oder Wüste). Der Skalde muss das Lied für den Rest der Stunde aufrechterhalten, dies kostet ihn aber keine zusätzlichen Runden an Berserkerlied. Mit Erreichen der 13. Stufe wird der verliehene Bonus bzw. die verliehene Bewegungsrate verdoppelt. Ab der 19. Stufe wird der verliehene Bonus bzw. die verliehene Bewegungsrate verdreifacht.

Dieses Berserkerlied ersetzt Gelehrter.

Beängstigendes Prahlens (ÜF): Ab der 14. Stufe kann das Berserkerlied des Prahlers Gegner verängstigen (wie der Bardenauftritt Lied der Furcht).

Dies ersetzt Lied der Gefallenen.

Kampfirauschkraft (AF): Der Prahler erlangt diese Fähigkeit erst mit der 4. Stufe.

Dies modifiziert die Kampfirauschkräfte des Skalden.

Mächtige Ausdauer: Mit der 6. Stufe erhält der Prahler ein Bonustalent, dessen Voraussetzungen er erfüllen muss. Dieses Talent muss Ausdauer als Voraussetzung aufweisen (z.B. Schneller Heiler^{EXP} oder Unverwundlich).

Dies ersetzt die Kampfirauschkraft, welche ein Skalde mit der 6. Stufe erlangen würde.

Kampfirauschkräfte: Die folgenden Kampfirauschkräfte passen zum Archetyp des Prahlers: Einschüchterndes Niederstarren, Furchtlose Wut, Grimmige Zähigkeit^{ABR VI}, Komm und hol mich!^{EXP}, Kampfirausch, Schneller Fuß, Sprinten^{ABR II}, Stichelnder Prahler^{EXP}, Wuterfülltes Fliegen^{ABR VI}, Wuterfülltes Klettern, Wuterfülltes Schwimmen und Wuterfülltes Springen.

TRUNKENER SKALDE (ARCHETYP)

Trunkene Skalden nutzen ekstatische Tänze und derbe Lieder, um die Ur-Instinkte ihrer Zuhörer anzusprechen. Für sie haben leidenschaftliches Feiern und Schmausen vieles mit der Gewalt des Kampfes gemeinsam, so dass manche ihrer Fähigkeiten die Linie zwischen Feiern und Abschlachten dramatisch verschwimmen lassen.

Fermentierte Frucht (ZF): Ein Trunkener Skalde fügt *Gute Beeren* der Liste der ihm bekannten Skaldenzauber des 1. Grades hinzu. Wenn er *Gute Beeren* als Zauber oder Zauberähnliche Fähigkeit anwendet, fermentieren die Zielbeeren, so dass jede Beere als alkoholisches Getränk zählt. Eine Kreatur, welche eine solche Beere verspeist, wird durch diese nicht genährt, heilt aber 1 Schadenspunkt und wird beschwipst und leicht tollkühn – dies verleiht der Kreatur einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte für 1 Minute nach dem Verzehr der Beere. Dies ersetzt Schriftrolle anfertigen.

Trunkener Tänzer (ÜF): Beginnend mit der 2. Stufe kann ein Trunkener Skalde beim Aufrechterhalten eines Berserkerliedes eine *Gute Beere*, einen Zaubertrank oder ein alkoholisches Getränk als Bewegungsaktion konsumieren, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Eine *Gute Beere* oder ein Zaubertrank entfalten die normalen Effekte, während ein alkoholisches Getränk oder eine mittels Fermentierte Furcht fermentierte *Gute Beere* dem Skalden gestatten, sein Berserkerlied in dieser Runde aufrechtzuerhalten, ohne dabei eine seiner täglichen Runden an Bardenauftritt aufwenden zu müssen (das alkoholisches Getränk oder die fermentierte Beere entfalten ihre normalen Effekte dann nicht). Pro alkoholischem Getränk oder fermentierter Beere, welche der Skalde im Kampfrausch zu sich nimmt, erhält er für 1 Runde nach Ende seines Kampfrausches den Zustand Übelkeit. Die Kampfrauschkraft Innere Zähigkeit vereitelt diese Übelkeit. Ab der 7. Stufe erhält ein Trunkener Skalde, welcher während der Aufrechterhaltung seines Berserkerliedes ein alkoholisches Getränk oder eine fermentierte Beere zu sich nimmt, die Vorteile von *Leichte Wunden heilen* oder (für die Dauer seines Berserkerliedes) *Furcht bannen* auf seiner Zauberstufe, indem er dafür 2 Runden Berserkerlied aufwendet. Mit Erreichen der 12. Stufe kann er alternativ auf diese Weise (für die Dauer seines Berserkerliedes) die Vorteile von *Heldenmut* erlangen. Ab der 17. Stufe kann er alternativ auf diese Weise (für die Dauer seines Berserkerliedes) die Vorteile von *Anhaltende Lebenskraft* erlangen.

Dies ersetzt Vielseitiger Auftritt.

Berserkerlied (ÜF): Ein Trunkener Skalde erlangt Zugang zu den folgenden Berserkerliedern:

Lied der Tierbeeinflussung (ÜF): Beginnend mit der 3. Stufe kann das Berserkerlied des Trunkenen Skalden die Kreaturen der Wildnis beeinflussen. Dies funktioniert wie ein Fertigkeitswurf für Diplomatie für einfache Bitten oder ein Fertigkeitswurf für Einschüchtern, kann aber nur Tiere beeinflussen. Der Trunkene Skalde würfelt mit 1W20 und addiert seine Skaldenstufe und seinen Charismamodifikator, um das Ergebnis des Wurfs zu bestimmen. Hierbei kommen dieselben Boni und Mali wie bei Tierempathie zur Anwendung. Ein typisches Haustier hat eine Anfangseinstellung von Gleichgültig, ein typisches Wildtier von Unfreundlich. Dieses Lied kann ferner Pflanzenkreaturen oder Magische Bestien mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2 beeinflussen, sowie betrunkene Kreaturen unabhängig vom Intelligenzwert (ohne dass sie eine gemeinsame Sprache mit dem Skalden besitzen müssen). Der Wurf erfolgt gegenüber Nichttieren aber mit einem Malus von -4. Der Trunkene Skalde muss das Lied für die ganze Zeit aufrechterhalten, die für den Wurf er-

forderlich ist, andernfalls ist der Effekt verschwendet; er muss aber nur zur Aktivierung 1 Runde Berserkerlied aufwenden.

Dieses Berserkerlied ersetzt Marschlied.

Verwirrter Tanz (ÜF): Mit Erreichen der 10. Stufe kann das Berserkerlied des Trunkenen Skalden eine Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zu einem ekstatischen Tanz zwingen. Dem Opfer steht ein Willenswurf zu, misslingt dieser, erhält es den Zustand Verwirrt, erleidet einen Malus von -2 auf RK und Reflexwürfe und verliert die Vorteile eines eventuell getragenen Schildes. Der Effekt endet, sollte das Ziel den Trunkenen Skalden innerhalb von 9 m nicht länger hören. Ein Verbündeter des Trunkenen Skalden innerhalb von 9 m Entfernung kann als Augenblickliche Aktion in den Tanz einsteigen und diesen als Volle Aktion ausführen (er erhält den selben Malus für diese Runde, nicht aber den Zustand Verwirrt); dies erlaubt dem Skalden eine weitere Kreatur als Ziel zu wählen. Gelingt einer Kreatur der Willenswurf gegen dieses Berserkerlied, ist es für 24 Stunden gegen diesen Effekt immun. Dies ist ein Gefühls^{ABR-}, geistesbeeinflussender, Verzauberungs- und Zwangseffekt.

Dieses Berserkerlied ersetzt Klagelied.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte passen zum Archetyp des Trunkenen Skalden: Animalische Wut, Erhöhte Schadensreduzierung, Flüssiger Mut^{EXP}, Furchtlose Wut, Grimmige Zähigkeit^{ABRVI}, Grölender Säufer^{EXP}, Innere Zähigkeit, Nachtsicht, Stichelnder Prahler^{EXP} und Torkelnder Säufer^{EXP}.



WALDLÄUFER

Waldläufer sind der Inbegriff für jene, die sich in der Natur herumtreiben, und dabei doch so unterschiedlich, wie das Gelände, in dem sie leben.

ENTDECKER (ARCHETYP)

Entdecker wissen, wie man mit abgelegenen Gesellschaften friedlichen Kontakt aufnimmt.

Klassenfertigkeiten (AF): Ein Entdecker erlangt Diplomatie und Wissen (Lokales) als Klassenfertigkeiten, streicht dafür aber Einschüchtern und Wissen (Gewölbe).

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Waldläufers.

Erster Kontakt (AF): Ein Entdecker erlangt die Fähigkeit, mit Kreaturen zu kommunizieren, mit denen er keine gemeinsame Sprache teilt. Dabei kann er nur einfache Konzepte übermitteln oder verstehen, wie z.B. „Ich brauche Hilfe“, „Ich komme in Frieden“, „Komm her“, „Geh dorthin“ und dergleichen. Diese ermöglicht dem Entdecker, die normale Voraussetzung gemeinsamer Sprache bei gesellschaftlicher Interaktion und bei sprachabhängigen Zaubern und Effekten zu ignorieren, sofern die übermittelte Information einfach gehalten ist. Sein Kommunikationspartner muss wenigstens eine Sprache verstehen, damit diese Fähigkeit funktioniert.

Ein Entdecker kann zudem die Anfangseinstellung von Humanoiden mit Intelligenz 2 oder niedriger friedlich beeinflussen. Dies funktioniert wie Tierempathie, allerdings bei Humanoiden statt Tieren. Der Entdecker kann so auch die Einstellung von Monströsen Humanoiden mit Intelligenz 2 oder niedriger beeinflussen, erleidet dabei aber einen Malus von -4 auf den Wurf.

Dies ersetzt Tierempathie.

Gefahrenespür (AF): Mit Erreichen der 4. Stufe erlangt ein Entdecker ein intuitives Verständnis für natürliche Gefahren und Fallen, für welche die Umgebung verwendet wurde. Er erlangt einen Bonus von +1 auf Reflexwürfe gegen natürliche Gefahren und Wildnisfallen, sowie einen Ausweichbonus von +1 auf die RK gegen Angriffe durch Wildnisfallen. Mit Erreichen der 8., 12., 16. und 20. Stufe steigen diese Boni jeweils um 1.

Dies ersetzt Bund des Jägers.

Helfende Geister (ÜF): Mit Erreichen der 8. Stufe ist ein Entdecker in der Lage dazu, den Beistand von einheimischen Geistern anzurufen, welche ihn mit gewisperten Warnungen dafür belohnen, dass er ihre Heimat achtet. Der Entdecker erlangt innerhalb seines Bevorzugten Geländes die Barbarenfähigkeit Reflexbewegung.

Dies ersetzt Schneller Verfolger und modifiziert Bevorzugtes Gelände.

Schutzgeist (ÜF): Beginnend mit der 11. Stufe gewinnt ein Entdecker die Hilfe eines einheimischen Geistes, welcher ihn schützt, wenn mehrere Gegner ihn einkreisen und angreifen. Er erhält innerhalb seines Bevorzugten Geländes die Fähigkeit Verbesserte Reflexbewegung.

Dies ersetzt Beute und modifiziert Bevorzugtes Gelände.

Wächtergeist (ÜF): Ab der 19. Stufe wird ein Entdecker von seinen Schutzgeistern vor Magie geschützt. Er erlangt innerhalb seines Bevorzugten Geländes Zauberresistenz in Höhe seiner Waldläuferstufe + 11.

Dies ersetzt Verbesserte Beute und modifiziert Bevorzugtes Gelände.

FLAMMENHÜTER (ARCHETYP)

Flammenhüter ahmen den feurigen Phönix nach und fegen wie ein selektiver Waldbrand über die Welt, welcher das Böse, die Verderbnis und die Diener der Fäulnis fortbrennt.

Berührung der Flammen (ÜF): Ab der 4. Stufe kann ein Flammenhüter seine Waffen in Flammen ausbrechen lassen. Als Standard-Aktion kann er einer Waffe in seiner Hand für 1 Minute die Eigenschaft *Aufflammend* verleihen; dabei zählt die Waffe hinsichtlich Schadensreduzierung zudem als Magisch. Der Flammenhüter kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe seines Weisheitsmodifikators + 3 Mal einsetzen. Ab der 12. Stufe erhält die betroffene Waffe stattdessen die besondere Eigenschaft *Flammeninferno*.

Dies ersetzt Bund des Jägers.

Zauber: Ein Flammenhüter kann auch Zauber von der Liste des Druiden vorbereiten, sofern diese der Kategorie Feuer angehören.

Dies modifiziert die Zauber des Waldläufers.

Flammen entfachen (ZF): Mit Erreichen der 9. Stufe kann ein Flammenhüter den letzten Lebensfunken einer gerade getöteten Kreatur neu entfachen. Ein Mal am Tag kann er als Standard-Aktion die Leiche einer innerhalb der letzten Runde verstorbenen Kreatur berühren und ihr die Effekte von *Lebensatem* verleihen.

Dies ersetzt Entrinnen.

Flammende Erneuerung (ÜF): Beginnend mit der 12. Stufe kann ein Flammenhüter sich mit der reinigenden Kraft des Feuers von Leiden an Körper, Geist und Seele reinigen. Wenn er wenigstens 5 Punkte Feuerschaden erleidet, kann er einen der folgenden Zustände von sich entfernen: Erschöpft, Erschüttert oder Kränkelnd. Alternativ kann er 1 Punkte Attributsentzug oder -schaden bei einem Attribut seiner Wahl entfernen. Sollte er 10 oder mehr Punkte Feuerschaden erleiden, kann er einen der folgenden Zustände entfernen: Entkräftet, Übelkeit oder Verängstigt. Alternativ kann er 1W6 Punkte Attributsentzug oder -schaden bei einem Attribut seiner Wahl entfernen. Der Waldläufer kann diese Fähigkeit nur jeweils ein Mal einsetzen, wenn er Feuerschaden erleidet, egal wie hoch der erlittene Schaden ist. Er kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe seines Weisheitsmodifikators + 3 Mal einsetzen. Sollte er über Feuerresistenz oder -immunität verfügen, so zählt hinsichtlich dieser Fähigkeit auch der Schaden, den er ansonsten genommen hätte.

Dies ersetzt Tarnung.

Phönixflammen (ÜF): Ab der 16. Stufe explodiert der Körper eines verstorbenen Flammenhüters in einer 6 m-Ausdehnung. Jede feindselige Kreatur in diesem Wirkungsbereich erleidet 10W6 Punkte Feuerschaden (REF, SG 10 + halbe Waldläuferstufe + KO-Modifikator, halbiert). Die Flammen fügen seinen Verbündeten keinen Schaden zu, sondern heilen bei ihnen jeweils 5W6 Schadenspunkte und neutralisieren aktuell bei ihnen wirkende Gifte (wie *Gift neutralisieren*). Die Leiche des Flammenhüters wird durch die Explosion eingäschert.

Ab der 20. Stufe erlangt der Flammenhüter Immunität gegen Feuer und erhebt sich ein Mal pro Woche 1 Runde nach dem Tod aus der Asche seiner eigenen Zerstörung. Sein Körper bildet sich mit all seinen Ausrüstungsgegenständen neu und er kehrt mit 50% seiner maximalen Trefferpunkte ins Leben zurück. Eventuell auf 0 reduzierte Attributswerte steigen auf 1 und er wird von nichtmagischen Giften und Krankheiten geheilt. Diese Rückkehr ins Leben kann vereitelt werden, sollte *Begrenzter Wunsch*, *Wunder* oder *Wunsch* auf seine Asche gewirkt werden. Gleiches gilt, falls er im Wirkungsbereich von *Entweihen* sterben sollte.

Dies ersetzt Verbessertes Entrinnen und Meisterjäger.

GEZEITENJÄGER (ARCHETYP)

Der Gezeitenjäger zieht seine Stärke aus den Fischen und sonstigen Tieren der Tiefe.

Wasser atmen (ÜF): Ein Gezeitenjäger kann pro Tag bis zu 10 Minuten pro Waldläuferstufe lang Wasser atmen. Ab der 6. Stufe kann er unbegrenzt lang am Tag Wasser atmen.

Dies ersetzt Tierempathie und das Kampfstilltalent, welches ein Waldläufer mit der 6. Stufe erhalten würde.

Geruchssinn (AF): Ein Gezeitenjäger erhält die Allgemeine Monsterfähigkeit Geruchssinn^{MHB}. Ab der 12. Stufe kann er im Wasser besonders starke oder auffällige Gerüche (z.B. Blut) auf bis zu 1,5 km Entfernung wahrnehmen.

Dies ersetzt Spuren lesen und Tarnung.

Meeresmeisterschaft (AF): Mit Erreichen der 3. Stufe muss ein Gezeitenjäger Wasser als sein Bevorzugtes Gelände wählen. Er erhält keine weiteren Bevorzugten Geländearten, der Bonus steigt aber ab der 8., 13. und 18. Stufe jeweils um 2.

Dies modifiziert Bevorzugtes Gelände.

Wellenkraft (AF): Ab der 7. Stufe erhält ein Gezeitenjäger eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe seiner Bewegungsrate am Boden. Sollte er bereits über eine Bewegungsrate für Schwimmen verfügen, so steigt diese um 3 m.

Dies ersetzt Unterholz durchqueren.

Flutwelle (ZF): Beginnend mit der 16. Stufe erlangt ein Gezeitenjäger Kontrolle über das Wasser und kann die Fluten seine Gegner angreifen lassen. Er kann ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit *Flutwelle* (siehe Seite 231) einsetzen.

Dies ersetzt Verbessertes Entrinnen.

GIFTKRÄUTERKUNDLER (ARCHETYP)

Giftkräuterkundler sind Heiler und Zerstörer in einem, können sie doch die Gaben der Natur nutzen, um Heilmittel und Gifte herzustellen.

Gift einsetzen (AF): Ein Giftkräuterkundler weiß, wie er mit tödlichen Substanzen umgehen muss. Er riskiert nie, sich versehentlich zu vergiften, wenn er Gift auf eine Waffe aufträgt.

Dies ersetzt Tierempathie.

Gnade der Natur (AF und ÜF): Mit der 3. Stufe erlangt ein Giftkräuterkundler die Erkenntnis, dass die Mittel der Natur gegen Wunden und Krankheiten helfen können. Er kann ein Mal am Tag 1 Stunde in der Wildnis damit verbringen, Kräuter und anderes zusammen zu suchen und daraus einen Brei herzustellen. Diese Stunde kann Teil der Stunde sein, die der Waldläufer zum Vorbereiten seiner Zauber benötigt. Der Brei kann als Standard-Aktion verzehrt oder auf eine Wunde aufgetragen werden. Der Empfänger heilt Trefferpunkte in Höhe des Weisheitsmodifikators des Waldläufers + 1W6.

Mit Erreichen der 8. Stufe - und dann alle weiteren 5 Stufen - kann der Waldläufer im Rahmen dieser Fähigkeit jeweils eine weitere Portion des Breis herstellen (maximal 4 mit der 18. Stufe). Der Brei bleibt 1 Stunde lang wirksam. Beginnend mit der 8. Stufe neutralisiert er ein auf den Empfänger wirkendes Gift (wie *Gift neutralisieren*). Ab der 13. Stufe heilt er zudem eine Krankheit, unter welcher der Empfänger leidet (wie *Krankheit kurieren*). Die Zauberstufe beider Effekte entspricht der Waldläuferstufe des Giftkräuterkunders. Diese zusätzlichen Effekte sind Übernatürliche Effekte.

Dies ersetzt Ausdauer.

Schnelle Wirkung (AF): Ab der 4. Stufe kann ein Giftkräuterkundler einen mittels Gnade der Natur hergestellten Brei als Schnelle Aktion verabreichen. Ebenso kann er als Schnelle Aktion eine Waffe vergiften. Ferner fügt zu den genannten Graden die folgenden Zauber der Waldläuferzauberliste hinzu:
1. — *Kränkelnder Strahl*^{ABR}, *Übelkeiterregender Wurffei*^{ABR VI};
2. — *Giftanfälligkeit*^{ABR}, *Kräuze*^{EXP}; 3. — *Vergiften*, *Vergiftung weitergeben*^{ABR}; 4. — *Giftigkeit absorbieren*^{ABR II}, *Todeswolke*.

Dies ersetzt Bund des Jägers.

Grimme Ernte (AF): Ab der 8. Stufe kann ein Giftkräuterkundler 1 Stunde lang giftige Substanzen suchen, um eine Anwendung Gift herzustellen. Diese Stunde kann mit der Stunde kombiniert werden, die zum Vorbereiten von



Zaubern oder Brei benötigt wird. Der Giftkräuterkundler würfelt mit 1W20 und addiert seine Waldläuferstufe und seinen Intelligenzmodifikator. Der SG dieses Wurfs ist der SG für Fertigkeitwürfe für Handwerk zum Herstellen des von ihm beabsichtigten Giftes. Gelingt ihm sodann dieser Fertigkeitwurf, erschafft er 1 Anwendung des beabsichtigten Giftes. Dieses Gift bleibt für eine Anzahl von Stufen in Höhe seiner Waldläuferstufe wirksam, egal wie es verwahrt und konserviert wird; es kann nicht verkauft werden. Diese Fähigkeit funktioniert nur einem der Bevorzugten Gelände des Giftkräuterkunders.

Dies ersetzt Schneller Verfolger.

Kraftvolles Gift (AF): Mit Erreichen der 11. Stufe werden die Gifte eines Giftkräuterkunders tödlicher. Sollte er einen Erzfeind vergiften, so steigt der SG des Rettungswurfs gegen das Gift um den halben Erzfeindbonus.

Dies ersetzt Beute.

Giftiger Schnitter (AF): Ab der 19. Stufe bleibt eine Anwendung Gift, die auf die Waffe des Giftkräuterkunders aufgetragen wurde, für die Dauer eines Vollen Angriffs und nicht nur für einen einzelnen Angriff wirksam.

Dies ersetzt Verbesserte Beute.

GIPFELWÄCHTER (ARCHETYP)

Manche Waldläufer halten nichts vom Weg des schnellen Plänklers und ziehen die unbewegliche Kraft des Berges vor.

Festverwurzelt (ÜF): Mit der 2. Stufe erhält ein Gipfelwächter das Bonustalent Abhärtung. Ferner kann er als Bewegungsaktion für 1 Minute eine Verteidigungshaltung annehmen; während dieser Zeit wird seine Bewegungsrate auf 1,50 m reduziert, er erlangt einen Verbesserungsbonus von +2 auf seine Natürliche Rüstung und einen Bonus von +2 auf seine KMV gegen Kampfmanöver, welche ihn wegbewegen oder zu Boden werfen und ihm den Zustand Liegend verleihen würden. Sollte der Waldläufer den Kontakt mit dem Boden oder einer anderen festen Oberfläche verlieren, so endet die Haltung augenblicklich. Der Waldläufer kann diese Haltung am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe seines Konstitutionsmodifikators + 3 Mal annehmen.

Mit Erreichen der 6. Stufe - und dann alle weiteren 4 Stufen - steigt der Verbesserungsbonus auf die Natürliche Rüstung jeweils um 1 und Bonus auf die KMV jeweils um 2.

Dies ersetzt die Kampfstiltalente des Waldläufers.

Gebirgsmeisterschaft (AF): Mit Erreichen der 3. Stufe muss ein Gipfelwächter Berge als Bevorzugtes Gelände wählen. Er erhält keine weiteren Bevorzugten Geländearten. Ab der 10., 15. und 20. Stufe steigt der Bonus aus Bevorzugtes Gelände jeweils um 2. Mit Erreichen der 8. Stufe gewinnt ein Gipfelwächter Kraft aus dem Boden. Solange er und sein Ziel Kontakt mit dem Boden oder Erdboden haben, erhält der Gipfelwächter einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen das Ziel; ab der 18. Stufe steigt dieser Bonus auf +2.

Dies modifiziert Bevorzugtes Gelände.

Zauber: Ein Gipfelwächter fügt der Zauberliste des Waldläufers *Steinhaut* als Zauber des 4. Grades hinzu.

Dies modifiziert die Zauber des Waldläufers.

Felsrutsch (ÜF): Ab der 8. Stufe kann ein Gipfelwächter ein Mal am Tag als Standard-Aktion eine rutschende Welle aus Erde und Stein erzeugen. Er wählt einen maximal 9 m weit entfernten Punkt am Boden. Von diesem Punkt aus entstehen Wellen aus Erde und Stein in einem 7,50 m Kegel mit Ausrichtung nach Wahl des Gipfelwächters. Jede Kreatur im Wirkungsbereich erleidet 4W6 Punkte Wuchtschaden und wird zum Ende des Kegels geschoben (REF, SG 10 +

halbe Waldläuferstufe + Weisheitsmodifikator, halbiert den Schaden und verhindert die Bewegung).

Dies ersetzt Schneller Verfolger.

Unbesiegbar (ÜF): Ab der 17. Stufe erlangt ein Gipfelwächter die unnachgiebige Härte des Berges. Während er seine Verteidigungshaltung Festverwurzelt einnimmt, ist er gegen Kritische Treffer und Präzisionsschaden immun.

Dies ersetzt Meisterliches Verstecken.

STURMWANDERER (ARCHETYP)

Waldläufer, welche ohne Angst durch den Sturm schreiten, nehmen dessen Macht in sich auf und werden zu Sturmwanderern.

Kampfstilalent (AF): Mit Erreichen der 2. Stufe muss ein Sturmwanderer Bogenschießen als Kampfstil wählen.

Dies modifiziert den Kampfstil des Waldläufers.

Berührung der Blitze (ÜF): Ab der 4. Stufe kann ein Sturmwanderer seine Waffe in Blitze hüllen. Als Standard-Aktion kann er einer Waffe in seiner Hand für 1 Minute die besondere Eigenschaft *Blitz* verleihen; während dieser Zeit zählt die Waffe hinsichtlich Schadensreduzierung auch als Magisch. Ein Sturmwanderer kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe seines Weisheitsmodifikators + 3 Mal nutzen. Mit Erreichen der 12. Stufe erhält die betroffene Waffe stattdessen die besondere Eigenschaft *Blitzinferno*.

Dies ersetzt Bund des Jägers.

Windgegerbt (AF): Ab der 8. Stufe wird ein Sturmwanderer gegen die Effekte starken Windes immun. Er kann sich ungehindert unter windigen Bedingungen fortbewegen und seine Fernkampfangriffe unterliegen keinem Malus aufgrund nichtmagischer Winde.

Dies ersetzt Schneller Verfolger.

Blitzschritt (ÜF): Mit Erreichen der 11. Stufe kann sich ein Sturmwanderer wie ein Blitz über das Schlachtfeld bewegen. Er kann sich als Volle Aktion in einen Blitz verwandeln und auf ein Freies Feld innerhalb von 18 m Entfernung bewegen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Er kann vor oder nach dieser Bewegung einen einzelnen Fernkampfangriff ausführen.

Dies ersetzt Beute.

Wetterkontrolle (ZF): Ab der 16. Stufe kann ein Sturmwanderer ein Mal am Tag als Zauberähnliche Aktion *Wetterkontrolle* nutzen.

Dies ersetzt Verbesserte Entrinnen.

Blitzschuss (ÜF): Mit Erreichen der 19. Stufe kann ein Sturmwanderer im Rahmen von Blitzschritt einen Fernkampfangriff vor und nach seiner Bewegung ausführen. Beide Angriffe erfolgen mit seinem höchsten Grundangriffsbonus.

Dies ersetzt Verbesserte Beute.

WILDGEBORENER (ARCHETYP)

Manche Waldläufer stammen aus den primitiven Winkeln der Wildnis, reisen in die Zivilisation und lernen deren Methoden. Wildgeborene bringen diese verfeinerten Lehren mit sich in die Grenzlande ihrer Geburt zurück und nutzen ihr Wissen bei der Verteidigung ihrer Heimat.

Eidgebunden: Ein Wildgeborener schwört, niemals fortschrittliche Technik, Alchemie, arkane Magie oder Feuerwaffen zu verwenden. Er darf ebenso nicht gestatten, dass solche Gegenstände und Effekte bei ihm verwendet werden, er darf kein bereitwilliges Ziel sein und muss wenn möglich einen Rettungswurf ablegen (auch gegen harmlose oder vorteilhafte Effekte). Bricht der Wildgeborene diesen Schwur, so verliert er die Fähigkeiten dieses Archetyps, bis er Buße tut.

Nemesis (AF): Ein Wildgeborener erlangt einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern, Motiv erkennen, Überlebenskunst, Wahrnehmung, Wissen und Zauberkunde gegenüber Kreaturen, welche fortschrittliche Technologie, alchemistische Waffen (Bomben des Alchemisten eingeschlossen) oder Feuerwaffen nutzen oder arkane Zauber wirken (dies betrifft nicht Kreaturen, welche Zauberrähnliche Fähigkeiten verwenden). Gegen solche Gegner erlangt er zudem einen Bonus von +2 auf Waffenangriffs- und -schadenswürfe. Der Wildgeborene kann Fertigkeitwürfe für Handwerk (Alchemie), Wissen (Arkanes) und Zauberkunde ungeübt ablegen, um feindliche Magie oder fortschrittliche Technologie zu identifizieren.

Diese Boni steigen mit der 5. Waldläuferstufe - und jeweils 5 Stufen danach - jeweils um 1 (maximal +6 mit der 20. Stufe).

Dies ersetzt Erzfeind.

Nemesis-Verteidigung (AF): Mit Erreichen der 8. Stufe addiert ein Wildgeborener seinen Nemesisbonus auf Rettungswürfe gegen fortschrittliche Technologie, alchemistische Gegenstände (Bomben und Extrakte eingeschlossen) und arkane Zauber. Er addiert ferner diesen Bonus auf seine RK gegen fortschrittliche technologische Gegenstände, alchemistische Gegenstände (Bomben des Alchemisten eingeschlossen), Feuerwaffen und arkane Zauber, welche Angriffswürfe erfordern.

Dies ersetzt Schneller Verfolger.

Störenfried behindern (ÜF): Ab der 11. Stufe verliert das Ziel eines erfolgreichen Angriffs des Wildgeborenen, sofern es sich um einen arkanen Zaubermagier, eine Kreatur mit Extraktplätzen oder eine Kreatur mit Schneid (aber keine Kreatur mit einem schneidähnlichen Vorrat wie z.B. Elan) handelt, den verfügbaren Zauber des höchsten Grades, den verfügbaren Extrakt des höchsten Grades oder 1 Schneidpunkt. Der Wildgeborene erlangt derweil 5 Temporäre Trefferpunkte. Dem Ziel dieser Fähigkeit steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + halbe Waldläuferstufe + Weisheitsmodifikator zu, um diesen Effekt zu vereiteln. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfs wird das Ziel für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun.

Dies ersetzt Beute.

Störender Angriff (AF): Mit Erreichen der 19. Stufe ist ein Wildgeborener in der Lage dazu, verheerende Angriffe zu erzielen, welche die Konzentrationskraft aller Kreaturen stören, die er als Nemesis (s.o.) behandelt. Wenn er einen Kritischen Treffer bei einer Kreatur bestätigt, gegen die sein Nemesisbonus zur Anwendung kommt, muss das Ziel im Laufe der folgenden Minute jedes Mal einen erfolgreichen Konzentrationswurf gegen SG 20 + Weisheitsmodifikator des Wildgeborenen + doppelter Zaubergang ablegen, um einen arkanen Zauber zu wirken, einen Extrakt einzusetzen oder die Bombe eines Alchemisten zu nutzen. Ferner kann das Ziel während dieser Minute weder Schneid aufwenden noch zurückerlangen.

Dies ersetzt Verbesserte Beute.

Nemesis-Jäger (AF): Ab der 20. Stufe wird ein Wildgeborener für Kreaturen, die er als Nemesis behandelt, zu einem wahren Todes-

boten. Als Standard-Aktion kann er einen einzelnen Angriff mit vollem Grundangriffsbonus gegen eine Nemesis ausführen. Trifft er, so erleidet das Ziel den normalen Schaden, muss aber zudem einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + halbe Waldläuferstufe + Weisheitsmodifikator ablegen. Misslingt dem Ziel dieser Rettungswurf, so stirbt es. Alternativ kann der Wildgeborene dem Ziel Nichttödlichen Schaden in Höhe von dessen gegenwärtigen Trefferpunkten zufügen; hiergegen steht dem Ziel ebenfalls ein Zähigkeitswurf gegen den oben aufgeführten SG zu. Der Wildgeborene kann diese Fähigkeit bis zu fünf Mal am Tag benutzen, jedoch nur ein Mal innerhalb von 24 Stunden gegen dieselbe Kreatur.

Dies ersetzt Meisterjäger.



ARCHETYPEN UND KLASSENOPTIONEN

Manche Klassen sind zwar nicht in der Wildnis daheim, besitzen aber dennoch Vertreter, die sich an solche Orte anpassen. Einige Beispiele für solche Charaktere, die den Elementen ausgesetzt überleben und zudem gedeihen, wären die Folgenden:

VERDERBTER MYRMIDONE (ANTIPALADIN-ARCHETYP)

Verderbte Myrmidonen tragen die Saat der Fäulnis in ihren schwarzen Herzen und saugen der Natur das Leben aus.

Natur niederstrecken (ÜF): Ein Verderbter Myrmidone kann einer mit der Natur verbundenen Kreatur das Leben entziehen. Als Schnelle Aktion wählt der Verderbte Myrmidone ein Ziel innerhalb seiner Sichtweite zum Niederstrecken aus. Sollte das Ziel eine Pflanzenkreatur, ein Tier oder ein Ungeziefer sein, so addiert der Verderbte Myrmidone unabhängig von der Gesinnung des Zieles seinen Charismabonus (sofern vorhanden) auf Schadenswürfe gegen das Ziel. Sollte das Ziel ein Elementar, ein Feenwesen oder eine Kreatur mit Druiden-, Formwandler-, Jäger- oder Waldläuferstufen sein, so steigt der Bonus auf den Schaden des ersten erfolgreichen Angriffs um 2 Schadenspunkte pro Antipaladinstufe des Verderbten Myrmidonen.

Dies funktioniert ansonsten wie Gutes niederstrecken und modifiziert diese Fähigkeit.

Verderbter Gefährte (ZF): Mit Erreichen der 5. Stufe kann ein Verderbter Myrmidone einen Verderbten Diener der Natur zu sich rufen. Wenn der Verderbte Myrmidone die zweite Option seiner Dunklen Gunst wählt, funktioniert dies wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern* mit dem entsprechenden Zaubergangrad.

Dies funktioniert ansonsten wie Dunkle Gunst und modifiziert diese Fähigkeit.

Von Verfall zehren (AF): Mit Beginn der 10. Stufe gewinnt ein Verderbter Myrmidone Kraft, wenn er die Natur verdirbt. Sobald er einer Kreatur mit seiner Fähigkeit Natur niederstrecken Schaden zufügt, erlangt er für 1 Runde einen Moralbonus von +1 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe.

Dies ersetzt die Anwendung von Gutes niederstrecken, die ein Antipaladin mit Erreichen der 10. Stufe erhalten würde.

Aura des Verfalls (ÜF): Ab der 11. Stufe kann ein Verderbter Myrmidone als Freie Aktion zwei Anwendungen von Natur niederstrecken aufwenden, um für 1 Minute eine Aura des Verfalls mit 3 m Reichweite zu erzeugen. Lebende Gegner des Verderbten Myrmidonen erleiden 3W6 Schadenspunkte (ZÄH, SG halbe Antipaladinstufe + Charismamodifikator, halbiert). Sollte ein Elementar, Feenwesen oder ein Druide, Formwandler,

Jäger oder Waldläufer durch die Aura Schaden erleiden, erlangt der Verderbte Myrmidone Trefferpunkte in Höhe des halben Schadens zurück; dies ist nicht kumulativ, falls sich mehrere solche Kreaturen innerhalb der Aura befinden.

Dies ersetzt Aura der Vergeltung.

Entkräftende Berührung (ÜF): Beginnend mit der 15. Stufe kann ein Verderbter Myrmidone, welcher einer Kreatur mittels Hand der Verderbnis Schaden zufügt, die Lebenskraft des Zieles für 1 Runde pro Stufe unterdrücken. Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf gegen einen SG in Höhe der halben Antipaladinstufe + Charismamodifikator des Verderbten Myrmidonen zu; misslingt dieser Rettungswurf, gewinnt die betroffene Kreatur während der Wirkungsdauer nur jeweils die Hälfte der üblichen Trefferpunkte zurück (z.B. durch Regeneration oder Heilung) und kann keine Temporären Trefferpunkte erlangen.

Dies ersetzt die Grausamkeit, welche ein Antipaladin mit der 15. Stufe erhalten würde.

Unnatürlicher Streiter (AF): Mit Erreichen der 20. Stufe unterliegt das Ziel von Natur niederstrecken zudem den Effekten von *Verbannung*, so es sich um einen Elementar oder Feenwesen handelt; als effektive Zauberstufe fungiert die Antipaladinstufe des Verderbten Myrmidonen, zudem zählen dessen Waffe und Unheiliges Symbol automatisch als dem Ziel verhasste Gegenstände.

Dies funktioniert ansonsten wie Unheiliger Streiter und modifiziert dieses Merkmal.

PFEILMEISTER (DRAUFGÄNGER- ARCHETYP)

Auch wenn der behände Kampfstil des Draufgängers gleichermaßen für Stadt und Wildnis geeignet ist, sind Pfeil und Bogen unersetzliche Werkzeuge im Freien und in unwirtlichen Geländen, wo fantastische Beinarbeit nicht genügt, um die Distanz zum Gegner zu überwinden oder seinen Pfeilen auszuweichen.

Pfeilmeisterelan (AF): Ein Pfeilmeister erlangt Elan zurück, wenn er mit einer Leichten oder Einhändigen Nahkampfstichwaffe oder einem Bogen (Kurzbogen, Langbogen, Kompositkurzbogen oder Kompositlangbogen) einen Gegner tötet.

Dies modifiziert Elan.

Draufgängertricks: Ein Pfeilmeister erlangt die folgenden Draufgängertricks, welche normale Draufgängertricks ersetzen:

Vergeltung (AF): Trifft ein gegnerischer Angriff den Pfeilmeister, so kann dieser 1 Elanpunkt aufwenden, um einen Gelegenheitsangriff gegen diesen Angreifer auszuführen. Sollte ein Nahkampfangriff den Gelegenheitsangriff auslösen, so kann er mit einem Nahkampfangriff mit einer Leichten oder Einhändigen Stichwaffe kontern, sofern der Angreifer innerhalb seiner Reichweite ist. Sollte ein Fernkampfangriff den Gelegenheitsangriff auslösen, so kann er mit einem Fernkampfangriff mit einem Bogen kontern,



sofern der Angreifer maximal 9 m von ihm entfernt ist. Die Kosten dieses Tricks können nicht von Fähigkeiten oder Effekten reduziert werden, welche die Anzahl erforderlicher Elanpunkte senken.

Dies ersetzt Opportune Parade und Riposte.

Genaues Zielen (AF): Beginnend mit der 3. Stufe kann ein Pfeilmeister seine Draufgängerstufe auf den Schaden addieren, den er mit einer Leichten oder Einhändigen Stichwaffe verursacht (wie der Draufgängertrick Genauer Stich). Er kann ferner ein Viertel seiner Draufgängerstufe auf den Schaden addieren, den er mit Bögen verursacht, sofern das Ziel maximal 9 m von ihm entfernt ist. Als Schnelle Aktion kann ein Pfeilmeister 1 Elanpunkt aufwenden, um die Reichweite dieses Effektes auf die einfache Grundreichweite des Bogens zu erhöhen. Im Gegensatz zu normalen Draufgängern kann er nicht Elan aufwenden, um den zusätzlichen Schaden zu verdoppeln.

Dies ersetzt Genauer Stich.

Schneller Waffenwechsel (AF): Ab der 3. Stufe kann der Pfeilmeister als Schnelle Aktion eine nichtverborgene Leichte oder Einhändige Waffe ziehen oder fortstecken, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, solange er über wenigstens 1 Elanpunkt verfügt. Sollte der Pfeilmeister 1 Elanpunkt aufwenden, kann er eine dieser Handlungen auch als Augenblickliche Aktion ausführen. Sollte er zudem über das Talent Schnelle Waffenbereitschaft und eine freie Hand verfügen, kann er als Teil derselben Schnellen Aktion eine Waffe fortstecken und eine nichtverborgene Waffe ziehen, sofern es sich dabei um einen Bogen und eine Leichte oder Einhändige Stichwaffe handelt. Sollte er 1 Elanpunkt aufwenden, kann er den Wechsel als Augenblickliche Aktion ausführen.

Dies ersetzt Draufgängerinitiative.

Bogenschützenfinte (AF): Ab der 7. Stufe kann ein Pfeilmeister, welcher einen Gegner innerhalb von 9 m Entfernung mit einem Bogenangriff trifft, auf den Schadenswurf verzichten und stattdessen als Schnelle Aktion einen Fertigkeitwurf für Bluffen ablegen, um gegen diesen Gegner eine Finte auszuführen. Bei Erfolg erhält er die normalen Vorteile einer Finte und verdoppelt zudem den zusätzlichen Schaden durch Genaues Zielen bei seinem nächsten Nahkampfangriff, sofern dieser vor Ende seines nächsten Zuges erfolgt.

Dies ersetzt Überlegene Finte.

Waffenvielseitigkeit (AF): Mit Beginn der 5. Stufe kann ein Pfeilmeister mit seinem Bogen präzisionsbasierende Tricks ebenso akkurat nutzen wie mit seinen Nahkampfwaffen. Sofern seine Draufgängerstufe hoch genug ist, kann er die Tricks Bedrohliche Waffenkunst, Betäubender Stich, Blutende Stichwunde, Gezielter Schlag, Perfekter Stoß und Tödlicher Stich auch mit seinem Bogen gegen ein maximal 9 m entferntes Ziel nutzen. Sollte er 1 Elanpunkt aufwenden, um die Reichweite von Genaues Zielen erhöhen, wirkt sich dies auch auf die Reichweite dieser Fähigkeit aus.

Dies ersetzt Draufgängerwaffentraining.

Vielseitige Waffenmeisterschaft (AF): Mit Erreichen der 20. Stufe erlangt ein Pfeilmeister die Vorteile von Draufgängerwaffenmeisterschaft, wenn er einen Bogen oder eine Leichte oder Einhändige Nahkampfwaffe führt.

WILDNISLÄUFER (DRAUFGÄNGER-ARCHETYP)

Die meisten Draufgänger sind in den Städten daheim, manche bevorzugen aber auch Berge, Moore, Wälder oder Wüsten, wo das raue Gelände ihnen Vorteile verleiht. Sie

haben daher wenig Interesse an den Annehmlichkeiten des Stadtlebens.

Klassenfertigkeiten: Ein Wildnisläufer erlangt Heimlichkeit, Überlebenskunst und Wissen (Natur) als Klassenfertigkeiten, streicht dafür aber Fingerfertigkeit, Motiv erkennen und Wissen (Adel).

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Draufgängers.

Draufgängertricks: Ein Wildnisläufer erhält die folgenden Draufgängertricks, welche bestehende Tricks ersetzen:

List (AF): Ein Wildnisläufer kann seinen Trick Heldentat zusammen mit Heimlichkeit nutzen. Ab der 15. Stufe kann er im Rahmen von Draufgängertum auch bei Fertigkeitwürfen für Heimlichkeit 10 nehmen.

Dies ersetzt Elanvolles Ausweichen und modifiziert Heldentat und Draufgängertum.

Steter Schritt (AF): Mit Beginn der 3. Stufe kann ein Wildnisläufer als Schnelle Aktion ein Feld Schwieriges Gelände mit einer Seitenlänge von 1,50 m als normales Gelände behandeln. Sollte er zudem 1 Elanpunkt aufwenden, kann er bis zum Ende seines Zuges jedes Feld mit Schwierigem Gelände als normales Gelände behandeln.

Dies ersetzt Aufspringen.

Scharfer Blick (AF): Beginnend mit der 11. Stufe kann ein Wildnisläufer, solange er über wenigstens 1 Elanpunkt verfügt, die Fehlschlagchance aus Tarnung (nicht aber aus Völliger Tarnung) ignorieren, die von normalem und magischem Nebel, Rauch und Unterholz verursacht wird; andere Quellen von Tarnung, z.B. *Verschwimmen*, bewirken weiterhin eine Fehlschlagchance.

Dies ersetzt Fester Griff.

NATURMAGUS (KAMPFMAGUS-ARCHETYP)

Ein Naturmagus schafft aus arkaner Magie und Druiden-traditionen eine tödliche Mischung.

Naturmagie: Ein Naturmagus fügt seiner Kampfmaguszauberliste und seinem Zauberbuch jeweils einen Druidenzauber des Grades 0 und des 1. Grades hinzu. Wenn er Zugriff auf einen neuen Zaubergang erlangt, kann er einen Zauber dieses Grades von der Druidenzauberliste der Kampfmaguzauberliste und seinem Zauberbuch hinzufügen.

Pflanzenvertrauter: Ein Naturmagus erhält das Arkanum Vertrauter, muss aber einen Pflanzenvertrauten (siehe Seite 182) wählen.

Dies ersetzt Arkaner Vorrat.

Vertrautensymbiose (ÜF): Mit Erreichen der 4. Stufe kann ein Naturmagus als Standard-Aktion mit seinem angrenzenden Vertrauten verschmelzen; hierbei provozieren sowohl der Naturmagus als auch sein Vertrauter Gelegenheitsangriffe. Der Pflanzenvertraute verbindet sich mit dem Körper des Kampfmagus so, als würde er auf diesem wachsen. Im verschmolzenen Zustand kann der Pflanzenvertraute keine Aktionen ausführen, wohl aber immer noch mit dem Naturmagus kommunizieren und Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung ablegen. Zudem kann er nicht das Ziel von Effekten sein und auch nicht durch Effekte verletzt werden. Solange die Symbiose besteht, erlangt der Naturmagus die Hälfte der Natürlichen Rüstungsanpassung des Vertrauten auf seine RK. Der Naturmagus kann sich als Standard-Aktion wieder von seinem Vertrauten trennen; dies provoziert wiederum Gelegenheitsangriffe durch den Kampfmagus und den Vertrauten. Nach der Trennung erscheint der Vertraute auf einem angrenzenden Feld nach Wahl des Naturmagus'.

Unterholz durchqueren (AF): Ab der 7. Stufe kann sich ein Naturmagus durch jede Art von Unterholz (z.B. Dornenestrüpp, überwucherte Bereiche, Dornenhecken und ähnliches Gelände) mit seiner normalen Bewegungsrate bewegen, ohne Schaden oder andere Einschränkungen zu erleiden. Verzaubertes Unterholz und solches, das magisch dahingehend manipuliert wurde, um Bewegungen zu behindern, sind hiervon ausgenommen.

Dies ersetzt Wissensvorrat.

Verbesserte Vertrauensymbiose (ÜF): Mit Erreichen der 11. Stufe erhält der Naturmagus einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke und Konstitution, während er mit seinem Vertrauten verschmolzen ist.

Dies ersetzt Verbesserter Zauberrückruf.

SYMBIOSE (MENTALISTEN-DISZIPLIN)

Deine Gedanken durchdringen seine Umgebung wie auf dem Wind treibende Pollen oder die Wurzeln der Pflanzen im Boden, so dass du die Welt um dich herum studieren und manipulieren kannst.

Mentalmagievorratschlüsselattribut: Charisma.

Bonuszauber: *Vor Tieren verstecken* (1.), *Tier festhalten* (4.), *Tier beherrschen* (6.), *Pflanzen befehligen* (8.), *Erwecken* (10.), *Wächtereiche* (12.), *Mächtige Ausspähung* (14.), *Pflanzen kontrollieren* (16.), *Monster beherrschen* (18.).

Disziplinfähigkeiten: Deine Kräfte gestatten es dir, dich mit der Natur zu verbinden und sie zu kontrollieren.

Eins mit der Natur (ÜF, ZF): Du kannst *Tiere oder Pflanzen entdecken* beliebig oft als Zauberähnliche Fähigkeit wirken. Du erhältst einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Natur); während du *Tiere oder Pflanzen entdecken* einsetzt, steigt der Bonus auf +4, um eine passenden Tier- oder Pflanzenkreatur im Wirkungsbereich zu identifizieren. Mit Beginn der 7. Stufe kannst du mit jedem Tier sprechen (wie *Mit Tieren sprechen*), welches du identifizieren konntest – dies macht die Kreatur dir aber nicht freundlicher gesonnen.

Tiermeisterschaft (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du deinen Verstand in den Geist eines Tieres projizieren, das du sehen kannst. Dies erschafft eine mentale Verbindung, welche dir erlaubt, auf die Sinne des Tieres (Sicht, Geruch, Gehör, Geschmack und Tastsinn) zurückzugreifen, funktioniert aber nur bei Tieren, deren TW deine Mentalistenstufe übersteigt. Dem Tier steht ein Willenswurf zu, um diesem Effekt zu widerstehen; gelingt der Rettungswurf, ist das Tier für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun.

Während du auf die Sinne eines Tieres zurückgreifst, ist dein Körper effektiv im Zustand Bewusstlos, du kannst den Effekt aber als Freie Aktion beenden. Du kannst die Verbindung für 1 Stunde pro Stufe aufrechterhalten; die Verbindung wird aber augenblicklich getrennt, sollte die Distanz zwischen dir und dem Tier 1,5 km x Mentalistenstufe überschreiten. Du kannst diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe deines Charismamodifikators + 3 Mal nutzen. Ab der 7. Stufe kannst du ein Tier kontrollieren, dessen Sinne du teilst (wie *Tier beherrschen*); aber mit Wirkungsdauer, TW-Obergrenze, Reichweite und anderen Bedingungen wie oben beschrieben).

Bionetzwerk (ÜF): Mit Erreichen der 5. Stufe wächst dein mentaler Einfluss auf die Natur. Du kannst ein Mal am Tag 10 Minuten aufwenden, um dich mental mit lebenden Pilzen, Blättern, Moos, Wurzeln oder ähnlicher Flora oder pflanzenartigen Dingen zu verbinden. Du bildest ein vorübergehendes Netzwerk, welches als Erweiterung deiner Sinne

fungiert. Das Netzwerk erlaubt dir, einen der folgenden zwei Effekte zu nutzen: Du kannst einen dir vertrauten oder offenkundigen Ort innerhalb von 75 m x Mentalistenstufe aus der Ferne beobachten (wie *Hellhören/Hellsehen*) oder versuchen, eine Kreatur innerhalb dieses Wirkungsbereichs aufzuspüren (wie *Ausspähung*). Du benötigst keinen Fokus, um diesen Effekt zu nutzen, und kannst auch keine Zauber durch den Sensor wirken. Diese Fähigkeit funktioniert nicht in Bereichen spärlicher Vegetation, wie etwa trockenen Wüsten, öden Höhlen oder eisigen Tundren. Gebäude und Stadtgebiete sind in der Regel von einem solchen Netzwerk ausgeschlossen, von der Natur zurückeroberte Ruinen bleiben mit ihm verbunden. Solltest du dich unterirdisch aufhalten, so bilden Wurzeln und Pilze dein Netzwerk, allerdings beträgt der Radius nur 30 m x Mentalistenstufe. Mit Beginn der 9., 13. und 17. Stufe erhältst du jeweils eine weitere Anwendung dieser Fähigkeit.

Baum beleben (ÜF): Ab der 13. Stufe kannst du als Standard-Aktion einen maximal 54 m weit entfernten Baum beleben (wie die Baumhirtenfähigkeit *Baum beleben*), allerdings mit den folgenden Ausnahmen. Du kannst pro Tag maximal eine Anzahl an Bäumen entsprechend der Höhe deines Charismamodifikators + 3 beleben. Du kannst zunächst maximal nur einen Baum kontrollieren, sowie jeweils einen weiteren mit Erreichen der 15., 17. und 19. Stufe. Ein Baum bleibt für 10 Minuten pro Stufe belebt, sofern er nicht zuvor zerstört oder der Effekt von dir aufgehoben wird.

WILDHEIT (MENTALISTEN-DISZIPLIN)

Du bist auf die urtümlichsten Teile deines Unterbewusstseins eingestimmt. Deine Ausbildung erlaubt dir, auf animalische Sinne und Kräfte zurückzugreifen.

Mentalmagievorratschlüsselattribut: Weisheit.

Bonuszauber: *Gefahrensinn*^{ABR} (1.), *Bärenstärke* (4.), *Heldenmut* (6.), *Bewegungsfreiheit* (8.), *Steinhaut* (10.), *Umwandlung* (12.), *Mächtiger Arkaner Blick* (14.), *Gedankenleere* (16.), *Sechster Sinn* (18.).

Disziplinfähigkeiten: Durch deine Mentalistenausbildung kannst du die animalischen Teile deines Unterbewusstseins entfesseln und so deine Sinne und körperlichen Fähigkeiten verbessern.

Überlebensinstinkt (AF): Durch reine Willenskraft kannst du noch weitermachen, auch wenn dein Körper eigentlich seine Grenzen erreicht hat. Addiere deinen Weisheitsbonus (Minimum +1) auf deinen Konstitutionswert, um zum einen zu bestimmen, wie weit du auf negative Trefferpunkte reduziert werden kannst, ehe du stirbst, sowie zum anderen als Bonus auf Konstitutionswürfe, um dich zu stabilisieren oder das Bewusstsein wiederzuerlangen.

Verbesserte Sinne (AF): Dein Verstand kann sensorische Stimuli mit außergewöhnlicher Effizienz verarbeiten, so dass du eine Welt wahrnimmst, die die meisten Humanoiden nicht verstehen. Du erlangst die Allgemeine Monsterfähigkeit Geruchssinn. Du kannst 1 Punkt deines Mentalmagievorrates als Standard-Aktion aufwenden, um deinen Geruchssinn zu verstärken und so für 1 Minute Blindespür 9 m zu erlangen. Ab der 11. Stufe ist dein Blindespür ständig aktiv und du kannst als Standard-Aktion 1 Punkt deines Mentalmagievorrates aufwenden, um für 1 Minute Blind-sicht 9 m zu erlangen.

Wildheit (AF): Mit Erreichen der 5. Stufe klammerst du dich mit zunehmender Wildheit ans Leben. Du erhältst die Allgemeine Monsterfähigkeit Wildheit. Wenn du unter 1 TP reduziert wirst, erlangst du einen Moralbonus von +4 auf Stärke und Geschicklichkeit, sowie einen Moralbonus von

+2 auf Zähigkeitswürfe. Beginnend mit der 8. Stufe erhältst du nicht länger den Zustand Wankend, wenn du unter 1 TP reduziert wirst, und stabilisierst dich automatisch, wenn du im negativen Trefferpunktbereich bist.

Animalische Wut (ÜF): Ab der 13. Stufe kannst du als Freie Aktion dem Tier in dir freien Lauf lassen. Dies funktioniert wie *Umwandlung*, allerdings mit den folgenden Ausnahmen: Du kannst diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Mentalistenstufe nutzen; diese Runden müssen nicht aufeinanderfolgend genutzt werden. Du kannst den Effekt als Freie Aktion beenden. Nach Einsatz dieser Fähigkeit erhältst du den Zustand Erschöpft für eine Anzahl an Runden gleich der doppelten Anzahl an Runden, die du in Wut verbracht hast. Während du den Zustand Erschöpft oder Entkräftet besitzt, kannst du diese Fähigkeit nicht nutzen. Solltest du den Zustand Bewusstlos erhalten, endet deine Wut augenblicklich.

LESNIKEXPERTE (PAKTMAGIER-ARCHETYP)

Ein Lesnikexperte zaubert Kreaturen aus der Ersten Welt herbei und geht eine Bindung zu einem Lesnik-Eidolon ein.

Lesnik-Eidolon: Wenn ein Lesnikexperte sein Eidolon herbeizaubert, wird dessen Leib aus extraplanarem Pflanzenmaterial erschaffen und mit der Intelligenz eines Lesnikgeistes erfüllt. Seine Spielwerte unterscheiden sich wie unten aufgeführt von denen eines normalen Eidolons. Ein Entfesselter Paktmagier verwendet anstelle einer der Unterarten in den *Ausbauregeln* die Eidolon-Unterart Pflanze.

Art: Das Eidolon ist immer noch ein Externar mit denselben Spielwerten, zählt aber auch als Pflanze, erlangt jedoch nicht die Immunitäten einer Pflanzenkreatur.

Grundform: Der Lesnikexperte wählt eine der folgenden Grundformen für sein Eidolon. Zaubert er es in einer Umgebung herbei, welche zu einer der Grundformen passt, so kann er als Freie Aktion eine seine täglichen Anwendungen von *Verbündeten der Natur herbeizaubern* opfern, um die Grundform des Eidolon an die Umgebung anzupassen.

Zur Wahl stehen die folgenden Grundformen:

Alge (Aquatisch): **Größe** Mittelgroß; **Bewegungsr**ate 6 m, Schwimmen 12 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Rettungswürfe** REF (gut), WIL (schlecht), ZÄH (gut); **Angriff** Hieb (1W8); **Attributswerte** ST 12, GE 14, KO 15, IN 7, WE 10, CH 11; **Freie Evolutionen** Gliedmaßen (Arme), Hieb, Schwimmen (2).

Blatt (Dschungel, Sumpf, Wald): **Größe** Mittelgroß; **Bewegungsr**ate 9 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Rettungswürfe** REF (gut), WIL (schlecht), ZÄH (gut); **Angriff** Hieb (1W8); **Attributswerte** ST 16, GE 12, KO 13, IN 7, WE 10, CH 11; **Freie Evolutionen** Gliedmaßen (Arme), Gliedmaßen (Beine), Hieb.

Kaktus (Wüste): **Größe** Mittelgroß; **Bewegungsr**ate 9 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Rettungswürfe** REF (gut), WIL (schlecht), ZÄH (gut); **Angriff** Stachel (1W4); **Attributswerte** ST 14, GE 14, KO 13, IN 7, WE 10, CH 11; **Freie Evolutionen** Gliedmaßen (Arme), Gliedmaßen (Beine), Stachel.

Konifere (Berg, Wald): **Größe** Mittelgroß; **Bewegungsr**ate 9 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Rettungswürfe** REF (schlecht), WIL (gut), ZÄH (gut); **Angriff** 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST 14, GE 12, KO 15, IN 7, WE 10, CH 11; **Freie Evolutionen** Gliedmaßen (Arme), Gliedmaßen (Beine), Klauen.

Pilz (Sumpf, Unterirdisch): **Größe** Mittelgroß; **Bewegungsr**ate 9 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Rettungswürfe** REF (gut), WIL (schlecht), ZÄH (gut); **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST 14, GE 14, KO 13, IN 7, WE 10, CH 11; **Freie Evolutionen** Biss, Gliedmaßen (Arme), Gliedmaßen (Beine).

Dies modifiziert das Eidolon des Paktmagiers.

Verbündeten der Natur herbeizaubern (ZF): Ein Lesnikexperte kann *Verbündeten der Natur herbeizaubern* als Zauberähnliche Fähigkeit entsprechend der Höhe seines Charismamodifikators + 3 Mal pro Tag nutzen. Zu den Stufen, mit denen ein normaler Paktmagier Zugang zu einem neuen Grad von *Monster herbeizaubern* erhalten würde, erlangt ein Lesnikexperte stattdessen die gradentsprechende Version von *Verbündeten der Natur herbeizaubern*. Ab der 19. Stufe kann er *Tor* oder *Verbündeten der Natur herbeizaubern IX* wirken. Wenn er eine Version von *Verbündeten der Natur herbeizaubern* als Zauberähnliche Fähigkeit erlangt, fügt er sie auch seiner Paktmagierzauberliste hinzu; er muss den Zauber aber immer noch als

einen ihm bekannten Zauber wählen, so er ihn als normalen Zauber wirken will. Er fügt der Liste an Kreaturen, die er herbeizaubern kann, folgende Monster hinzu: *Verbündeten der Natur herbeizaubern* – Blattlesnik^{MHB III}, *Verbündeten der Natur herbeizaubern II* – Kürbislesnik^{MHB III}, *Verbündeten der Natur herbeizaubern III* – Pilzlesnik^{MHB III}, *Verbündeten der Natur herbeizaubern IV* – Algenlesnik^{MHB III}, *Verbündeten der Natur herbeizaubern V* – Lotuslesnik.

Dies funktioniert ansonsten wie *Monster herbeizaubern* und ersetzt *Monster herbeizaubern*.

Eidolonunterart Pflanze

Pflanzeneidola bestehen aus Pflanzenmasse, die von der rohen spirituellen Kraft der Natur erfüllt wird.

Gesinnung: Jede Pflanzeneidola besitzen keine Gesinnungsunterarten.

Grundform: Alge (Gliedmaßen [Arme], Hieb, Schwimmen [2]), Blatt (Gliedmaßen [Arme], Gliedmaßen [Beine], Hieb), Kaktus (Gliedmaßen [Arme], Gliedmaßen [Beine], Stachel), Konifere (Gliedmaßen [Arme], Gliedmaßen [Beine], Klauen), Pilz (Biss, Gliedmaßen [Arme], Gliedmaßen [Beine]).



Grundevolutionen: Mit der 1. Stufe erhält ein Pflanzeneidolon Dämmsicht und die Evolutionen Resistenz (Elektrizität) und Resistenz (Schall).

Mit Erreichen der 4. Stufe erhält ein Pflanzeneidolon ständig aktives *Spurloses Gehen*, ferner kann es seine Gestalt verändern und sich in Pflanzen der Größenkategorie seiner Grundform verwandeln (wie *Baum*).

Mit Erreichen der 8. Stufe erhält ein Pflanzeneidolon die Fähigkeit, pro Tag für 1 Minute pro TW *Mit Pflanzen sprechen* bei Pflanzen nutzen zu können, die mit seiner Grundform verwandt sind. Diese Minuten müssen nicht aufeinanderfolgend verbraucht werden. Mit der 12. Stufe erhält ein Pflanzeneidolon Immunität gegen Betäubung, Gift, Lähmung und Schlaf.

Mit Erreichen der 16. Stufe erhält ein Pflanzeneidolon die Fähigkeit, ein Mal am Tag *Einswerden mit der Natur* zu nutzen und beliebig oft *Mit Pflanzen sprechen* einzusetzen.

Mit Erreichen der 20. Stufe erhält ein Pflanzeneidolon einen Resistenzbonus von +8 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Sie verlieren die Evolutionen Resistenz (Elektrizität) und Resistenz (Schall) und erlangen stattdessen die Evolutionen Immunität (Elektrizität) und Immunität (Schall).

WALD (SCHAMANENTOTEM)

Ein Schamane, welcher das Waldtotem wählt, hat eine Hautfarbe ähnlich der Färbung der Bäume seiner Heimat. Sein volles Haar duftet und erinnert an Blätter und Blüten.

Geistermagiezauber: *Shillelagh* (1.), *Rindenhaut* (2.), *Niedere Erschaffung* (nur hölzerne Gegenstände) (3.), *Dornenhaut*^{EXP} (4.), *Hölzerner Weg* (5.), *Eisenholz* (6.), *Metall in Holz verwandeln* (7.), *Steckenwandlung* (8.), *Hölzerne Phalanx*^{ABR} (9.).

Hexereien: Ein Schamane, welcher das Waldtotem wählt, kann aus den folgenden Hexereien wählen:

Flüsternde Blätter (ÜF): Wann immer der Schamane sich im Umkreis von 3 m zu einem Baum oder Unterholz befindet kann er *Windgeflüster* (wie der Zauber) mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe seiner Schamanenstufe nutzen. Der betroffene Bereich muss zudem Bäume oder Unterholz beinhalten, welche die Botschaft in einer sanften, raschelnden Stimme weitergeben. Ab der 8. Stufe kann der Schamane den betroffenen Bereich für die 1 Runde belauschen, in welcher die Botschaft überbracht wird, ganz so, als ob er *Hellhören/Hellsehen* benutzen würde.

Gabe der Natur (ÜF): Der Schamane kann ein Mal am Tag Bäumen und anderen Pflanzen befehlen, magische Beeren und Früchte zu tragen. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Gute Beeren*, außer dass die maximale Anzahl an Trefferpunkten, von denen ein Subjekt in einer 24-Stunden Periode durch diese Hexerei geheilt werden kann, der Höhe des Charismabonus des Schamanen entspricht (Minimum 1 Trefferpunkt/Tag).

Grüner Pfad (ÜF): Sogar die verschlungensten Gewächse machen dem Schamanen den Weg frei. Geeignete Wurzeln und Äste erscheinen, um seine Füße zu stützen. Der Schamane erhält die Druidenfähigkeit *Unterholz durchqueren*. Ab der 8. Stufe kann er beliebig oft *Luftweg* wirken, wenn er sich im Umkreis von 3 m zu einem Baum aufhält; der Effekt endet aber augenblicklich, sowie er sich weiter als 3 m von einem Baum entfernt

Hexerei der Verholzung (ÜF): Der Schamane bringt eine Kreatur innerhalb von 9 m dazu, für 2 Runden eine verdrehte, baumähnliche Form anzunehmen. Das Ziel erhält Härte 5, allerdings auch den Zustand Wankend. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf negiert diesen Effekt. Unabhängig vom Erfolg des Rettungswurfs ist die Kreatur sodann für 24 Stunden gegen diese Hexerei immun.

Stacheln und Dornen (ÜF): Mit einer lockenden Geste zaubert der Schamane innerhalb von 9 m winzige Sträucher auf eine Anzahl von Feldern entsprechend der Höhe seines Charismamodifikators (Minimum 1). Die Felder werden jetzt als Leichtes Unterholz (siehe *Grundregelwerk*, S. 426) behandelt. Der Schamane kann sich über die betroffenen Felder bewegen, ohne Einschränkungen in Kauf nehmen zu müssen. Nutzt der Schamane diese Hexerei erneut, verrottet jedes zuvor beschworene Unterholz sofort.

Totemtier: Das Totemtier des Schamanen sieht wie eine Holzfigur oder ein vage an ein Tier erinnernder Zweig aus, wenn es sich nicht bewegt. Das Totemtier erhält die allgemeine Monsterfähigkeit *Starre*.

Totemfähigkeit: Ein Schamane, der als Totem oder als Zeitweiliges Totem den Geist des Waldes wählt, erhält die folgenden Fähigkeiten.

Baumgliedmaße (ÜF): Der Schamane kann als Schnelle Aktion einen seiner Arme in ein schweres, astartiges Körperteil verwandeln. Er muss dabei alles, was er in dieser Hand hält, fallen lassen. Zudem kann er diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn er an diesem Arm einen Schild führt. Bis zum Beginn seiner nächsten Runde erhält der Schamane einen Hiebangriff, der 1W8 Schadenspunkte verursacht (wenn es sich um einen Mittelgroßen Schamanen handelt; 1W6 bei einem Kleinen Schamanen, 2W6 bei einem Großen Schamanen). Ein Schamane kann diese Fähigkeit am Tag mit einer Anzahl entsprechend der Höhe seines Charismamodifikators + 3 Mal einsetzen.

Mit Erreichen der 8. Stufe steigt die Reichweite seines Hiebangriffs um 1,50 m. Ab der 16. Stufe kann der Schamane sich entscheiden, beide Arme auf diese Weise zu transformieren, so dass er zwei Hiebangriffe erhält.

Mächtige Totemfähigkeit: Ein Schamane, der als Totem oder Zeitweiliges Totem den Geist des Waldes auswählt, erhält die folgende Fähigkeit, sobald er Zugang zu der Mächtigeren Version des Totem erhält.

Blutige Wurzeln (ÜF): Der Schamane kann als Standard-Aktion ein Feld von dicken Wurzeln hervorrufen, die sich aus dem Boden herausgraben. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Schwarze Tentakel* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe seiner Schamanenstufe. Der Schamane ist das Zentrum des betroffenen Bereiches. Allerdings bleibt dieser stationär, auch wenn der Schamane selbst sich fortbewegt. Der Schamane wird nicht durch die Wurzeln beeinträchtigt. Seine Verbündeten müssen den Bereich als Schwieriges Gelände behandeln, werden aber nicht von den Wurzeln angegriffen.

Der Schamane kann diesen Effekt als Freie Aktion beenden. Diese Fähigkeit kann er am Tag für eine Anzahl an Runden entsprechend der Höhe seines Charismamodifikators + 3 nutzen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Wahre Totemfähigkeit: Ein Schamane, der als Totem oder Zeitweiliges Totem den Geist des Waldes gewählt hat, erhält die folgende Fähigkeit, sobald er Zugang zu der Wahren Totemfähigkeit dieses Totems erlangt hat.

Pflanzenform (ÜF): Der Schamane kann als Standard-Aktion die Form einer Pflanzenkreatur annehmen. Dies funktioniert wie *Pflanzengestalt III*. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde pro Stufe. Diese Fähigkeit kann nur ein Mal am Tag eingesetzt werden.

Totemmanifestation: Mit Erreichen der 20. Stufe wird der Schamane zu einer lebenden Kreatur des Waldes. In Bezug auf Zauber und magische Effekte wird er fortan als Pflanzenkreatur statt als Angehöriger der Kreaturenart behandelt, die er bisher besaß. Seine Haut erlangt das Aussehen einer polierten Holzmaserung. Zudem erhält der Schamane einen

Natürlichen Rüstungsbonus von +4 auf seine Rüstungsklasse. Des Weiteren erhält er Schadensreduzierung 10/- gegen Holz Waffen oder beliebige natürliche Angriffe, die von einer hölzernen oder holzähnlichen Kreatur gegen ihn durchgeführt werden. Der Schamane erhält Immunität gegen Betäubung, Gestaltwandel, Gift, Lähmung und Schlaf. Er kann beliebig oft mit jedem beliebigen Baum oder einem einzelnen Holzblock verschmelzen (wie *Mit Stein verschmelzen*, wobei der Schamane nur mit Holz verschmelzen kann. Zudem existiert kein Zeitlimit, wie lange er mit dem Holz verschmolzen bleiben kann.)

EINZELKÄMPFER (SCHÜTZEN-ARCHETYP)

Einzelkämpfer sind raue, stets bereite Schützen, welche ihre Kenntnisse der Wildnis gegen ihre Feinde einsetzen und Guerillataktiken nutzen.

Klassenfertigkeiten: Ein Einzelkämpfer erhält Heimlichkeit, Wissen (Geographie) und Wissen (Natur) als Klassenfertigkeiten und streicht dafür Heimlichkeit, Wissen (Gewölbe) und Wissen (Lokales).

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Schützen.

Schützentricks: Ein Einzelkämpfer erhält die folgenden Schützentricks, welche jeweils einen bestehenden Trick ersetzen.

Falle auslösen (AF): Ab der 3. Stufe kann der Einzelkämpfer 1 Schneidpunkt aufwenden und mit seiner Feuerwaffe auf ein 1,50 m-Feld schießen. Gelingt ihm ein Angriffswurf gegen RK 10 löst er eine im Zielfeld befindliche Falle aus, selbst wenn er nichts von ihrer Existenz weiß. Sollte es mehrere Fallen im Zielfeld geben, muss er vorher erklären, welche er auslösen will, andernfalls wird die ausgelöste Falle zufällig bestimmt. Sollte sich eine Kreatur auf demselben Feld befinden, dann wirkt die Falle auf diese Kreatur so, als hätte sie die Falle ausgelöst.

Dies ersetzt Trickschuss.

Scharfschuss (AF): Mit Erreichen der 11. Stufe kann der Einzelkämpfer 1 Schneidpunkt aufwenden, um den Malus von -20 auf Fertigkeitwürfe beim Schießen aus dem Hinterhalt bis zum Beginn seines nächsten Zuges aufzuheben.

Dies ersetzt Sorgfältiges Nachladen.

Tarnung (AF): Mit der 11. Stufe erhält der Einzelkämpfer das Klassenmerkmal Tarnung des Waldläufers, solange er über wenigstens 1 Schneidpunkt verfügt.

Dies ersetzt Blitzschnelles Nachladen.

Meisterliches Verstecken (AF): Mit Erreichen der 15. Stufe erhält der Einzelkämpfer das gleichnamige Klassenmerkmal des Waldläufers, solange er über wenigstens 1 Schneidpunkt verfügt.

Dies ersetzt Schützenglück.

Bevorzugtes Gelände (AF): Mit Beginn der 2. Stufe erlangt ein Einzelkämpfer das Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände des Waldläufers. Alle weiteren 4 Schützenstufen erhält er jeweils ein weiteres Bevorzugtes Gelände.

Dies ersetzt Behände.

Spuren lesen (AF): Beginnend mit der 4. Stufe addiert ein Einzelkämpfer seine halbe Stufe auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst zum Spuren verfolgen.

Dies ersetzt das Bonustalent, welches ein Schütze mit Erreichen der 4. Stufe erhalten würde.

Waldläuferfalle: Ab der 5. Stufe kann ein Einzelkämpfer anstelle der nächsten Verbesserungsstufe von Feuerwaffen-

training erlernen, eine Waldläuferfalle^{ABR} herzustellen. Er kann seine ihm bekannten Fallen pro Tag insgesamt für eine Anzahl entsprechend der Höhe seines Weisheitsbonus einsetzen (Minimum 1). Der SG des Rettungswurfs gegen eine solche Falle ist 10 + halbe Schützenstufe + Weisheitsbonus. Eine gestellte Falle währt 1 Tag pro 2 Schützenstufen. Der Einzelkämpfer kann mit dieser Fähigkeit nur Außergewöhnliche Waldläuferfallen stellen, keine Übernatürlichen Waldläuferfallen; der SG des Rettungswurfs wird bei diesen Fallen um -2 modifiziert.

Dies modifiziert Feuerwaffen-Training.

RÄCHENDE BESTIE (VIGILANTEN-ARCHETYP)

Manche Vigilanten wenden sich übernatürlichen Mächten und naturmagischen Traditionen zu, um sich in wilde Tiere zu verwandeln und mit animalischer Wut über ihre Feinde hereinzubrechen, ehe sie wieder ihre völlig unauffällige Tarnung anlegen.

Klassenfertigkeiten: Eine Rächende Bestie erhält Wissen (Natur) und Zauberkunde als Klassenfertigkeiten, streicht dafür aber Auftreten, Fingerfertigkeit, Mechanismus ausschalten und Wissen (Baukunst).

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Vigilanten.

Fertigkeitsränge pro Stufe: Eine Rächende Bestie erhält pro Stufe Fertigkeitsschritte in Höhe ihres Intelligenzwertes + 4 anstelle ihres Intelligenzwertes + 6.

Dies modifiziert die Fertigkeitsschritte pro Stufe des Vigilanten.

Tiermaske (AF): Eine Rächende Bestie erlangt eine verzierte Tierkopfmaste, welche ihr als Fokus seiner Kräfte dient und die sie tragen muss, wenn sie ihre Vigilanten-Identität annimmt. Diese Maske symbolisiert ein bestimmtes Tier, welches später nicht mehr geändert werden kann. Ohne ihre Maske kann eine Rächende Bestie ihre Vigilanten-Identität nicht annehmen. Verliert sie ihre Maske, kann sie diese nach 1 Woche im Rahmen eines 8stündigen Rituals ersetzen, welches 200 GM pro Vigilantenstufe kostet.

Zauberei: Eine Rächende Bestie kann wie ein Jäger göttliche Zauber wirken und nutzt die Zauberliste des Jägers.

Dies ersetzt die Vigilantentricks, welche ein Vigilant mit Erreichen der 4., 8., 10., 14. und 16. Stufe erhalten würde.

Schutzherrnzauber: Eine Rächende Bestie wählt einen Schutzherrn^{EXP} wie eine Hexe und fügt die Schutzherrnbonuszauber (bis zum 6. Grad) seiner Zauberliste hinzu. Die restlichen, höhergradigen Schutzherrnzauber werden nicht seiner Zauberliste hinzugefügt.

Dies ersetzt Vigilantenspezialisierung.

Tiergestalt (ÜF): Beginnend mit der 5. Stufe erlangt die Rächende Bestie in ihrer Vigilanten-Identität die Fähigkeit, die Gestalt des Tieres anzunehmen, welches durch ihre Tiermaske repräsentiert wird. Diese Fähigkeit funktioniert wie die Druidenfähigkeit Tiergestalt, verbessert sich aber nicht über *Bestiengestalt I* hinaus; die effektive Druidenstufe entspricht der Vigilantenstufe. Ab der 5. Stufe kann eine Rächende Bestie Tiergestalt ein Mal am Tag einsetzen, sowie jeweils ein weiteres Mal am Tag mit jeder weiteren ungeraden Stufe (maximal 8 Mal am Tag mit der 19. Stufe).

Dies ersetzt Überraschendes Auftreten, Furchterweckendes Auftreten und Betäubendes Auftreten.



3 TALENTE



*S*eltyiels Augen leuchteten blau und magische Funken derselben Farbe zuckten entlang seiner Klinge. Sein wilder, finsterner Blick ließ die Boggards bei ihrem quakenden Sturmangriff überrascht innehalten. Er deutete mit der Schwertspitze auf die mörderischen Amphibien und erklärte: „Ich habe Schlamm in meinen Stiefeln!“

Die Boggards sahen einander verwirrt an.

„Ich habe ... Schlamm ... in ... meinen ... Stiefeln!“

Blitze schossen aus der Klinge des Kampfmagus, jagten durch zwei der Boggards und setzten sie von innen heraus in Brand. Mit einem Schrei warf sich Seltyiel auf die Angreifer.

Von ihrem Baum her schoss Adowyn den nächsten flammenden Pfeil ab. „Ich weiß! Ich hatte gesagt, dass du wegen des Sumpfes zu unentspannt sein würdest, aber das nehme ich zurück.“

TALENTE

Talente stellen besondere Tricks oder Fähigkeiten dar, die ein Charakter durch Training, Glück oder seltsame Umstände bei seiner Geburt erlangt hat. Einige von ihnen geben nur unter bestimmten Umständen Vorteile, andere sind für bestimmte Arten von Charakteren nützlicher und viele haben Voraussetzungen.

TALENTARTEN

Die meisten in diesem Kapitel vorgestellten Talente sind allgemeine Talente, die keinen zusätzlichen, besonderen Regeln folgen. Einige gehören aber einer Art von Talenten oder mehreren Kategorien von Talenten an, die gemeinsamen, besonderen Regeln folgen. Die Kategorie, welcher ein Talent angehört, folgt dem Namen des Talents in eckigen Klammern.

In diesem Kapitel findest du Talente der folgenden Kategorien:

Gegenstand herstellen-Talente

Ein Talent zum Herstellen von Gegenständen verschafft einem Charakter die Fähigkeit, magische Gegenstände einer bestimmten Art fertigen. Unabhängig davon haben alle diese Talente gemeinsame Merkmale in Form der Kosten in Geld, Rohmaterialien und Zeit, die zum Herstellen dieser Gegenstände nötig ist. Es können noch andere Kosten anfallen, zudem erfordert jeder Gegenstand einen Fertigkeitwurf. Die vollständigen Regeln hierzu findest du im *Grundregelwerk* auf S. 112.

Gemeinschaftstalente

Gemeinschaftstalente verleihen große Boni, funktionieren aber nur unter bestimmten Umständen. Meistens erfordern sie, dass ein Verbündeter, der ebenfalls über das jeweilige Talent verfügt, sich sorgfältig auf dem Schlachtfeld positioniert. Gemeinschaftstalente verleihen keine Boni, wenn die aufgeführten Bedingungen nicht erfüllt werden. Beachte auch, dass betäubte, bewusstlose, gelähmte oder auf andere Weise handlungsunfähige Charaktere nicht die aufgeführten Bedingungen dieser Talente erfüllen können. Inquisitoren^{EXP}, Jäger^{ABR VI} und Ritter^{EXP} verfügen über besondere Klassenmerkmale, die es ihnen gestatten, Gemeinschaftstalente zu nutzen, selbst wenn ihre Verbündeten sie nicht besitzen.

Kampftalente

Jedes als Kampftalent ausgewiesene Talent kann von einem Draufgänger, Kämpfer, Kriegspriester, Raufbold oder Schützen als Bonustalent gewählt werden. Dennoch können auch Charaktere anderer Klassen diese Talente wählen, sofern sie die Voraussetzungen erfüllen.

Kampfstiltalente

Die Talentkategorie wurde erstmals in den *Ausbauregeln II: Kampf* vorgestellt. Die in diesem Kapitel enthaltenen Kampfkunsttalente eignen sich bestens für Charaktere, die in der Wildnis aufgewachsen sind oder dort zu kämpfen gelernt haben.

Ein Charakter kann mit einer Schnellen Aktion die Haltung einnehmen, welche von dem Kampfstil genutzt wird, für den ein Kampfkunsttalent steht. Ein Kampfkunsttalent kann zwar nur im Kampf angewandt werden, allerdings hält die Nutzung des Stils an, bis der Charakter mit einer Schnellen

Aktion zu einem anderen Kampfstil wechselt. Ein Talent mit einem Kampfkunsttalent als Voraussetzung kann nur genutzt werden, wenn der Charakter die dazugehörige Haltung nutzt. Es folgen die in diesem Buch präsentierten Kampfstile zusammen mit den jeweiligen Talenten, welche einen Stil als Talentpfad ergänzen:

Bergstil: Ein Anwender dieses Stils steht wie ein mächtiger Berg – schwer zu bewegen und jene strafend, die es versuchen, an ihm vorbeizukommen.

Talentpfad: Bergstil Bergfeste, Bergrutsch.

Brecherstil: Ein Nutzer dieses Stils schleudert seine Gegner wie die mächtigen Wellen herum, die gegen das Ufer donnern.

Talentpfad: Brecherstil, Brecherschlag, Brecherfaust.

Tiermeisterstil: Bei Nutzung dieses Kampfstils kannst du deinen Tiergefährten besser kontrollieren.

Talentpfad: Tiermeisterstil, Tiermeisterbeistand, Tiermeisterzorn.

Wölfischer Stil: Dieser Stil ahmt die nachsetzenden Taktiken jagender Wölfe nach, die Gegner erst verlangsamen, dann zu Fall bringen und schließlich zerreißen.

Talentpfad: Wölfischer Stil, Wölfisches Zu-Fall-bringen, Wölfisches Zerreißen.

Metamagische Talente

Metamagische Talente ermöglichen es Zauberkundigen, ihre Zauber zu modifizieren und so zu verändern, dass die Zauber neue Kräfte und Effekte erhalten. Solche Zauber benötigen in der Regel Zauberplätze höherer Grade als die Ausgangsversion des ursprünglichen Zaubers. Die vollständigen Regeln zur Anwendung Metamagischer Talente auf Zauber findest du auf Seite 113 des *Grundregelwerkes*.

TALENTBESCHREIBUNGEN

Die Talente in diesem Kapitel werden in Tabelle 3-1 auf den folgenden Seiten zusammengefasst. Die Voraussetzungen und Vorteile der Talente werden in verkürzter Form präsentiert. Alle in diesem Kapitel enthaltenen Talente nutzen dasselbe Format:

Talentname: Neben dem Namen des Talents befindet sich die Kategorie, der es angehört (sofern es zu einer gehört), ihm folgt eine kurze Beschreibung über die Wirkung des Talents.

Voraussetzungen: Diese Zeile führt die minimalen Attributswerte, Klassenmerkmale, andere Talente, den mindestens erforderlichen Grundangriffsbonus, die Mindestzahl an Rängen in einer oder mehreren Fertigkeiten und alles weitere auf, was erforderlich ist, um das Talent auswählen zu können. Hat ein Talent keine Voraussetzungen, entfällt dieser Abschnitt. Ein Talent kann mehrere Voraussetzungen besitzen. Voraussetzungen, welche in diesem Band vorgestellt werden, seien es Klassen, Klassenmerkmale oder -fähigkeiten oder Talente, sind durch ein Sternchen (*) markiert.

Vorteil: Der Vorteil beschreibt, welche Fähigkeiten das Talent dem Charakter (in der Talentbeschreibung „Du“) verleiht. Sollte ein Charakter dasselbe Talent mehrfach erhalten, sind die Vorteile nicht kumulativ, außer es ist in der Beschreibung angegeben.

Normal: Diese Zeile gibt an, auf welche Handlungen ein Charakter ohne dieses Talent beschränkt ist oder was ihm nicht möglich ist. Sollte es keinen besonderen Nachteil haben, nicht über dieses Talent zu verfügen, fehlt dieser Eintrag.

Speziell: Zusätzliche ungewöhnliche Informationen über das Talent sind hier zu finden, so es welche gibt.

TABELLE 3-1: TALENTE

Talente	Voraussetzungen	Vorteile
Ansturm durch Schwieriges Gelände†	ST 13, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, GAB +3	Füge einem Gegner zusätzlichen Schaden zu, den du per Ansturm durch Schwieriges Gelände bewegst
Arktische Anpassung	Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände (Kälte)	Behandle kalte Umgebungen als um einen Schritt weniger schwerwiegend, +2 auf Wahrnehmung gegen Kreaturen, die sich gut im Schnee verstecken können, +5 auf Rettungswürfe gegen Schneeblindheit
Astspringer†	Heimlichkeit 3 Ränge, Klettern 3 Ränge	Füge einem Ziel zusätzlichen Schaden zu, das du von oben anspringst
Baumspringer	—	Wenn du in einem Baum abspringst, gilt dies so, als hättest du Anlauf genommen
Bergsteiger	Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände (Berge)	Erhalte +2 auf Klettern und +4 auf Rettungswürfe gegen Höheneffekte; du passt dich schneller an Höhenlagen an
Bestienjäger†	GAB +1, Überlebenskunst oder Wissen (Natur) 1 Rang	Bonus von +2 auf Spuren suchen Bonus von +1 auf RK und Angriffe gegen größere Tiere im gewählten Gelände
Verbesserter Bestienjäger†	Bestienjäger*; GAB +3; Überlebenskunst oder Wissen (Natur) 3 Ränge	Erhalte Boni auf Kampfmanöverwürfe, KMV und Reflexwürfe beim Kampf gegen größere Tiere im gewählten Gelände
Mächtiger Bestienjäger†	Bestienjäger*; Verbesserter Bestienjäger*; GAB +6; Überlebenskunst oder Wissen (Natur) 6 Ränge	Handle normal in Überraschungsrunden, wenn du im gewählten Gelände von einem Tier überrascht wirst; Bonus von +4 auf Kritische Bestätigungswürfe gegen im Gelände einheimische Tiere
Dschungelkundiger	Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände (Dschungel)	Erhalte einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Ablenkung, Gifte und Krankheiten von Schwärmen; auf Würfe für Akrobatik und Klettern in Bäumen und auf Wahrnehmung gegen bestimmte Kreaturen, die sich zwischen Pflanzen verbergen
Eidolonreittier	Eidolon (Grundform Schlangenartig oder Vierbeiner)	Dein Eidolon kann als Streitross fungieren
Eins mit dem Land	Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände	Du benötigst in deinem Bevorzugten Gelände nur die Hälfte an Nahrung und Wasser, heilst schneller und bist vor Umgebungseffekten geschützt
Eiskletterer	Arktische Anpassung* oder Bergsteiger*; Klettern 2 Ränge	Erhalte Boni auf Klettern bei rutschigen Oberflächen und um Lawinen zu bemerken und auszuweichen
Elementgeladene Tiergestalt	WE 19, GAB +6, Klassenmerkmal Tiergestalt	Ein Natürlicher Angriff in Tiergestalt verursacht +1W6 Punkte Energieschaden; erhalte Energieresistenz 10 (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure)
Erdmagie	Fähigkeit zum Wirken von Zaubern des 1. Grades, Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände	Deine Zauber sind in deinem Bevorzugten Gelände mächtiger
Erzfeindmagie	Fähigkeit zum Wirken von Zaubern des 1. Grades, Klassenmerkmal Erzfeind	Erzfeinde erleiden einen Malus gegen deine Zauber
Exotisches Erbe	—	Erhalte einen Bonus von +2 auf Würfe für eine Fertigkeit deiner Wahl; passe die Voraussetzungen des Talents Magisches Erbe an
Fährte verwischen	Überlebenskunst 3 Ränge	Erhöhe den SG von Würfeln für Überlebenskunst, um dich und deine Verbündeten zu verfolgen
Falsche Fährte	Überlebenskunst 3 Ränge	Erschaffe in der Wildnis eine falsche Fährte, um Verfolger zu täuschen
Feenauftritt	Klassenfähigkeit Bardenauftritt	Die Natur stärkt deine Bardenauftritte
Feenverständnis	WE 13; Wissen (Die Ebenen) oder Wissen (Natur) 2 Ränge	Bonus von +2 auf Bluffen, Diplomatie und Motiv erkennen bei Interaktionen mit Feenwesen
Flussräuber†	—	Bonus von +2 auf Heimlichkeit und Schwimmen in nichtstürmischem Wasser, du kannst während Überraschungsrunde öfter handeln, wenn du dich im Wasser befindest
Formwandel in der Bewegung	Klassenmerkmal Tiergestalt, Formwandlerstufe* 4	Nutze Tiergestalt als Freie Aktion im Rahmen eines Sturmangriffs oder wenn du dich weiter als 3 m fortbewegst
Formwandlervorteil	GE 13, Waffenfinesse, Klassenmerkmal Formwandlerklauen*	Addiere deine Formwandlerstufe auf den Schaden deiner Klauen, wenn du Waffenfinesse nutzt
Förster	Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände (Wald)	Ignoriere Unterholz als Schwieriges Gelände und nutze Bäume zum Schutz vor Angriffen

Freiheit der Natur	Domäne der Pflanzen oder Tiere; Klassenmerkmal Energie fokussieren	Ermögliche Kreaturen deiner Wahl die Fähigkeit, sich ungehindert durch dichtes Unterholz zu bewegen
Freikletterer†	ST 13, Klettern 3 Ränge	Klammere dich mit deinen Beinen an eine Oberfläche, so dass du beide Hände frei hast
Furchtbare Tiergestalt	WE 19, GAB +9, Klassenmerkmal Tiergestalt	Deine Tiergestalt ist übernatürlich furchteinflößend und kann Beobachter verängstigen
Geröllplänkler†	GE 13, Behände Bewegung, GAB +2	Erhalte einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe und KMV in natürlichem Schwierigen Gelände
Getarnte Falle	Handwerk (Fallen) 4 Ränge, Überlebenskunst 4 Ränge	Erhöhe den SG von Würfeln für Wahrnehmung zum Bemerkten einer Falle um 5, die du in der Wildnis herstellst
Gift extrahieren	Handwerk (Alchemie) 6 Ränge, Überlebenskunst 6 Ränge	Erhalte einen Bonus von +2 auf Handwerk (Alchemie) beim Herstellen von Giften, die du aus Kreaturen extrahierst; der SG des Rettungswurfs gegen diese Gifte steigt um +2
Verbessertes Gift extrahieren	Gift extrahieren*, Handwerk (Alchemie) 9 Ränge, Überlebenskunst 9 Ränge	Erlange +1W4 Anwendungen Gift beim Extrahieren
Gegengift herstellen	Gift extrahieren*, Handwerk (Alchemie) 8 Ränge, Überlebenskunst 8 Ränge	Wenn du ein Gegengift herstellst (siehe Seite 146), hat es eine Wirkungsdauer von wenigstens 4 Stunden
Hexenschutz†	Eiserner Wille	Erhalte einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen die Effekte von Hexen und Vetteln; kann möglicherweise geistesbeeinflussende Effekte bei Verbündeten mit Kritischen Treffern brechen
Hinterhalte erahnen	Wachsamkeit	Du kannst Vollständige Verteidigung nutzen, wenn du überrascht werden solltest
Hitzetoleranz	Dschungelkundiger* oder Wüstenbewohner*	Behandle heiße Umgebungen so, als wären sie um einen Schritt weniger schwerwiegend; erleide keinen Malus auf Konstitutionswürfe für das Tragen von Rüstung in heißem Klima
Holzrüstmeister	Handwerk (Rüstung) 3 Ränge, Wissen (Natur) 3 Ränge	Bonus von +4 auf Handwerk (Rüstung) bei Arbeiten mit Holz; kann manche Gegenstände preiswerter herstellen
Jagdrausch†	Überlebenskunst 1 Rang; GAB +4 oder Klassenmerkmal Spuren lesen*	Wähle eine von dir verfolgte Kreatur als deine Beute aus, um gegen sie Boni zu erhalten
Kräftige Tiergestalt	Klassenmerkmal Tiergestalt	Erhalte in Tiergestalt Temporäre Trefferpunkte in Höhe deines GAB
Leichter Schläfer	WE 13, Wachsamkeit	Der SG deiner Würfe für Wahrnehmung steigt nicht, während du schläfst
Meisterhafter Entdecker	Überlebenskunst oder Wissen (Natur) 5 Ränge	Erhalte einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe im Rahmen der Regeln für Erkundungen (siehe Seite 136)
Meisterhafter Kartograph	Handwerk (Karten) 3 Ränge	Erhalte einen Bonus von +4 auf Würfe für Handwerk (Karten) und bessere Ergebnisse bei Nutzung des Systems für Erkundungen (siehe Seite 136)
Meisterhafter Verwerter	Handwerk (beliebiges) 2 Ränge, Zauberkunde 2 Ränge	Erhalte einen Bonus von +4 auf Würfe für Handwerk bei einigen Handlungen im Rahmen der Regeln für Sammeln und Wiederverwerten (siehe Seite 154)
Mondwahn	—	Erhalte nachts einen Bonus von +2 auf REF und ZÄH, aber -2 auf WIL, wenn der Mond wenigstens teilweise sichtbar ist
Mutierte Tiergestalt	WE 19, GAB +6, Klassenmerkmal Tiergestalt	Lass dir eine zusätzliche Gliedmaße wachsen, um in Tiergestalt einen Natürlichen Angriff auszuführen
Nachthimmelhexerei	Klassenmerkmal Hexerei, Klassenmerkmal Schutzherr (Mond, Sterne oder Winter)	Der SG des Rettungswurfs gegen eine deiner Hexereien steigt um 2, wenn du den Nachthimmel sehen kannst
Pflanzen befehligen	Domäne der Pflanzen, Klassenmerkmal Energie fokussieren	Nutze fokussierte Energie, um Pflanzen zu kontrollieren
Reiternomade	Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände (Ebenen)	Erhalte einen Bonus von +2 auf Konstitutionswürfe aufgrund von Gewaltmärschen; der doppelte Bonus kommt bei manchen anderen Würfeln in Ebenen zur Anwendung
Rüstungslederler	Handwerk (Rüstung) 3 Ränge, Wissen (Natur) 3 Ränge	Erhalte einen Bonus von +4 auf Würfe für Handwerk (Rüstung) bei Arbeiten mit Häuten und Fellen, du kannst manche Gegenstände billiger herstellen
Scharfsichtig	Wahrnehmung 3 Ränge	Geringere Mali auf Würfe für Wahrnehmung aufgrund von Entfernung

Schiffszauberer	—	Konzentrationswürfe gelingen automatisch in rauem Wasser; du erlangst einen Bonus von +4 auf Konzentrationswürfe, um unter Wasser zu zaubern
Selbstversorger	Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände	Bewege dich mit voller Bewegungsrate und erhalte einen Bonus von +4 auf Überlebenskunst, wenn du Nahrung sammelst
Sprache der Tiere	Klassenmerkmal Tiergestalt	Kann in Tiergestalt mit Tieren sprechen
Sprung des Jaguars†	GAB +4	Erhalte die Vorteile des Talents Verbesserter Kritischer Treffer bei Sturmangriffen oder Tänzeln Angriffen auf einen hilflosen oder auf dem Falschen Fuß angetroffenen Gegner
Stürmisches Schleudern†	Schnelle Waffenbereitschaft, GAB +6	Führe während eines Sturmangriffs einen Wurf- waffenangriff aus und am Ende des Sturmangriffs einen Nahkampfwaffenangriff
Sturmkundiger	Überlebenskunst 2 Ränge, Wissen (Natur) 2 Ränge	Erhalte während eines Sturmes einen Bonus von +2 auf Überlebenskunst, Wahrnehmung und Rettungswürfe gegen Sturmeffekte
Sumpfkundiger	Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände (Sumpf)	Bonus von +2 auf Klettern, Schwimmen und zum Teil auf Akrobatik auf rutschigen Oberflächen; bewege dich mit voller Bewegungsrate durch Moore und erhalte doppelte Sichtweite im Nebel
Tiefseetaucher	Ausdauer	Erhalte Boni zum Tauchen und Schwimmen unter Wasser; halte den Atem länger als normal an
Tiere befehligen	Domäne der Tiere, Klassenmerkmal Energie fokussieren	Nutze fokussierte Energie, um Tiere zu kontrollieren
Tiere einschüchtern†	Mächtige Tierempathie, Einschüchtern 5 Ränge, Wissen (Natur) 5 Ränge, Klassenmerkmal Tierempathie	Addiere deinen WE-Modifikator auf Würfe für Einschüchtern neben deinem CH-Modifikator beim Einschüchtern von Tieren
Tierhafte Verkleidung	Verkleiden 6 Ränge, Wissen (Natur) 6 Ränge	Verkleide dich mit Hilfe eines Tierfells und Körperteilen von Tieren
Tierhafte Wildheit†	GAB +3, Wildheit Volksmerkmal	Führe mit einem Malus von -5 Volle Angriffe trotz negativer Trefferpunkte aus
Tierrufe nachahmen geräusche	Bluffen 1 Rang, Wissen (Natur) 1 Rang	Erzeuge mittels Bluffen überzeugende Tier-
Tödliche Falle	Handwerk (Fallen) 8 Ränge, Überlebenskunst 8 Ränge	Erhöhe den Kritischen Schadensmultiplikator einer deiner Fallen um 1 oder verleihe ihr einen Bonus von +4 zur Bestätigung Kritischer Treffer
Totemeingeweihter	ST 13; GE 13; Athlet, GAB +5; keine Totem- kampfrauschkraft außer der mit diesem Talent verknüpften; keine Rechtschaffene Gesinnung	Erlange die Vorteile einer Schwächeren Totemkampfrauschkraft
Totemschüler	ST 15; GE 13; Athlet; Totemeingeweihter*; GAB +9; keine Totemkampfrauschkräfte außer der mit diesem Talentbaum verknüpften; keine Rechtschaffene Gesinnung	Erhalte die Vorteile einer Totemkampfrauschkraft
Totemmeister	ST 17; GE 13; WE 13; Athlet; Totemschüler*; Totemeingeweihter*; GAB +13; keine Totem- kampfrauschkräfte außer der mit diesem Talentbaum verknüpften; keine Rechtschaffene Gesinnung	Erhalte die Vorteile einer Mächtigen Totemkampfrauschkraft
Verbesserter Bund des Jägers†	Klassenmerkmal Bund des Jägers (Gefährten), Waldläuferstufe 9	Verleihe deinen Verbündeten den vollen Erzfeindbonus
Mächtiger Bund des Jägers†	Verbesserter Bund des Jägers*, Klassenmerkmal Bund des Jägers (Gefährten), Waldläuferstufe 12	Wähle Ziele in Höhe deines WE-Modifikators, welche von deinem Bund des Jägers profitieren
Verbesserter Tänzeln Angriff†	GE 15, Ausweichen, Behände Bewegung, Beweglichkeit, Tänzeln Angriff, GAB +9	Greife bis zu zwei Ziele im Rahmen von Tänzeln Angriff an
Mächtiger Tänzeln Angriff†	GE 17, Ausweichen, Behände Bewegung, Beweglichkeit, Geschmeidige Bewegung, Tänzeln Angriff, Verbesserter Tänzeln Angriff*, GAB +16	Greife bis zu drei Ziele im Rahmen von Tänzeln Angriff an
Verlängerte Formwandleraspekte	Klassenmerkmal Formwandleraspekt*	Addiere deinen Weisheitsbonus als Minuten auf die tägliche Wirkungsdauer von Formwandleraspekt für Mindere Aspekte
Verlängerter Tierspekt	Klassenmerkmal Tierspekt	Addiere deinen Weisheitsbonus als Minuten auf die tägliche Wirkungsdauer von Tierspekt
Verstärkte Gnomenmagie	CH 13, Wissen (Natur) 3 Ränge, Gnom, Volksmerkmal Gnomenmagie	Erhalte eine zusätzliche Zauberähnliche Fähigkeit

Vor Feen geschützt	Wissen (Die Ebenen) oder Wissen (Natur) 3 Ränge	Erhalte einen +2 Moralbonus gegen von Feen ausgehende Illusions- und Verzauberungseffekte
Wachsamer Sturmangriff†	ST 13, GE 13, Kampfreflexe	Bereite eine Handlung vor, um einen Sturmangriff auszuführen
Waffen der Natur†	Improvisierter Nahkampf; GAB +2; Überlebenskunst oder Wissen (Natur) 2 Ränge	Verursache mehr Schaden mit improvisierten, in der Natur zu findenden Waffen
Waldgeist†	GE 15, Ausweichen, GAB +6	Erhalte Tarnung beim Rückzug oder wenn du mehrere Aktionen ausführst und deine Fortbewegung in natürlichem Schwierigem Gelände beendest
Wasserkämpfer†	Schwimmen 1 Rang	Bonus von +2 auf Würfe für Schwimmen; keine der üblichen Mali auf Nahkampfangriffe unter Wasser
Wildwuchs fokussieren	Domäne der Pflanzen, Klassenmerkmal Positive Energie fokussieren	Greifende Ranken unter deiner Kontrolle wachsen aus dem Boden
Wildwuchshexerei	Klassenmerkmal Hexerei, Klassenmerkmal Schutzherr (Dornen, Sommer oder Wälder)	Lass zu Füßen der Opfer einer gewählten Hexerei störende Dornenpflanzen wachsen
Wolfskind	Neutrale Gesinnung, muss mit der 1. Stufe gewählt werden	Erhalte die Fähigkeit Tierempathie oder einen Bonus darauf; du wirst zudem hinsichtlich geistesbeeinflussenden Effekten, welche auf Tiere zielen, als Tier behandelt
Wolfskindverstand	WE 13, Wolfskind*	Kann 1W3 IN-Schaden nehmen, um einen gescheiterten Rettungswurf gegen einen geistesbeeinflussenden oder einen Furchteffekt zu wiederholen
Wolfskindsinne	WE 13, Wolfskind*	Erhalte einen Bonus von +2 auf Wahrnehmung (+4 bei der Bestimmung, ob du in einer Überraschungsrunde handeln kannst)
Wolfskindschritt	KO 13, Wolfskind*	Bewegungsrate am Boden steigt um +3 m
Wolfskindschlag†	ST 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wolfskind*	Der Schaden deines Waffenlosen Schlages steigt auf 1W6 (1W4 falls du Klein bist)
Verbesserter Wolfskindschlag†	ST 16, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wolfskind*, Wolfskindschlag*, GAB +11	Der Schaden deines Waffenlosen Schlages steigt auf 1W8 (1W6 falls du Klein bist)
Mächtiger Wolfskindschlag†	ST 18, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wolfskind*, Wolfskindschlag*, Verbesserter Wolfskindschlag*, GAB +16	Der Schaden deines Waffenlosen Schlages steigt auf 1W10 (1W8 falls du Klein bist)
Wolfsreiter	Kleineres Reittier oder effektive 7. Stufe in der Klasse, welche das Klassenmerkmal Göttlicher Bund (Reittier) oder Reittier verleiht; Wissen (Natur) 1 Rang; Klassenmerkmal Göttlicher Bund (Reittier) oder Reittier	Kann einen Wolf als Reittier wählen und Wissen (Natur) ist Klassenfertigkeit
Wüstenbewohner	Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände (Wüste)	Behandle heiße Umgebungen als um einen Schritt weniger schwerwiegend; reduzierte Mali für Durst und Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Wüstengefahren wie Fata Morganas
Zerren durch Schwieriges Gelände†	ST 13, Heftiger Angriff, Verbessertes Zerren ^{EXP} , GAB +1	Füge einem Gegner zusätzlichen Schaden zu, den du per Zerren durch Schwieriges Gelände bewegst
Gegenstand herstellen-Talente Magische Pflanzen kultivieren	Voraussetzungen Trank brauen, Wundersamen Gegenstand herstellen, Wissen (Natur) 1 Rang	Vorteile Baue magische Pflanzen an
Gemeinschaftstalente Desto härter fallen sie†	Voraussetzungen ST 13, IN 13, Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff	Vorteile Verleihe einem Verbündeten einen Bonus von +2 auf Ansturm oder Zu-Fall-bringen
Gemeinschaftlicher Spurloser Schritt	Überlebenskunst 1 Rang	Verleihe Verbündeten innerhalb von 18 m die Fähigkeit, keine Spuren zu hinterlassen, oder erhalte einen Bonus von +2 auf einige Naturfertigkeiten
Gruppen-Zauber teilen	Vertrauter mit der Fähigkeit Zauber teilen	Deine Verbündeten können mit deinem Vertrauten Zauber teilen
Sonne im Rücken	Bluffen 3 Ränge, Heimlichkeit 3 Ränge	Führe eine Finte aus und erlaube einem Verbündeten, die Vorteile dieser Finte zu nutzen; funktioniert besser in hellem Licht oder Sonnenlicht
Stammesjäger†	Verbundenheit mit Tieren	Wenn du und ein Freund zu einer größeren Kreatur angrenzend seid, kannst du sie leichter in die Zange nehmen

Kampfkunsttalente	Voraussetzungen	Vorteile
Bergstil†	WE 13, Kampfreflexe, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +4	+4 Moralbonus auf KMV und den SG von Würfeln für Bluffen für Finten gegen dich, wenn du dich nicht bewegst
Berggipfel†	WE 15, Bergstil*, Kampfreflexe, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +6	+2 auf KMV gegen Kampfmanöverwürfe oder den SG von Würfeln für Akrobatik, um bei dir keine Gelegenheitsangriffe zu provozieren
Berggrutsch†	WE 15, Berggipfel*, Bergstil*, Kampfreflexe, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +9	Misslingt einem Gegner ein Kampfmanöver gegen dich, kannst du einen Gelegenheitsangriff ausführen, um ihn wegzustoßen
Brecherstil†	WE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Versetzen ^{EXP} , Verbessertes Zerren ^{EXP}	Bewege dich 1,50 m weit, wenn du einen Gegner versetzt oder zerrst
Brecherschlag†	WE 15, Brecherstil*, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Versetzen ^{EXP} , Verbessertes Zerren ^{EXP} , GAB +6	Raube einem Gegner die Orientierung, wenn du ihn versetzt oder zerrst
Brecherfaust†	WE 15, Brecherschlag*, Brecherstil*, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Versetzen ^{EXP} , Verbessertes Zerren ^{EXP} , GAB +9	Füge einen Waffenlosen Angriff gegen einen Gegner aus, während du ihn versetzt oder zerrst
Tiermeisterstil†	CH 13, Mit Tieren umgehen 1 Rang, Tiergefährte	Nutze Mit Tieren umgehen, um deinen angrenzenden Tiergefährten vor einem Treffer zu bewahren
Tiermeisterbeistand†	CH 13, Tiermeisterstil*, Wachsamkeit, Mit Tieren umgehen 5 Ränge, Motiv erkennen 5 Ränge	Ersetze den Rettungswurf eines angrenzenden Tiergefährten durch deinen Wurf für Mit Tieren umgehen
Tiermeisterzorn†	CH 13, Wachsamkeit, Tiermeisterbeistand*, Tiermeisterstil*, Mit Tieren umgehen 9 Ränge, Motiv erkennen 5 Ränge	+2 auf Angriffe und +4 auf Schaden gegen ein Ziel, wenn du Tiermeisterstil aktivierst; doppelte Boni, sollte ein Gegner deinem Tiergefährten Schaden zugefügt haben
Wölfischer Stil†	WE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wissen (Natur) 3 Ränge	Reduziere die Bewegungsrate eines Gegners, dem du mit einem Gelegenheitsangriff wenigstens 10 Schadenspunkte zufügst
Wölfisches Zu-Fall-bringen†	WE 15, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wölfischer Stil*, Wissen (Natur) 6 Ränge	Erhalte einen Bonus von +2 auf Manöver für Zu-Fall-bringen als Teil von Gelegenheitsangriffen
Wölfisches Zerreißen†	WE 17, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wölfischer Stil*, Wölfisches Zu-Fall-bringen*, Wissen (Natur) 9 Ränge	Wenn du einem liegenden Gegner mit einer natürlichen Waffe oder einem Waffenlosen Schlag wenigstens 10 Schadenspunkte zufügst, verursachst du zudem Attributsschaden oder Erschöpfung
Metamagische Talente	Voraussetzungen	Vorteile
Aquatischer Zauber	—	Zauber funktioniert unter Wasser normal
Grüner Zauber	Zauberfokus (Verzauberungsmagie), Wissen (Natur) 6 Ränge	Deine Zauber können Pflanzenkreaturen betreffen

† Dies ist ein Kampftalent und kann von einem Draufgänger, Kämpfer, Kriegspriester, Raufbold oder Schützen als Bonustalent gewählt werden.

Ansturm durch Schwieriges Gelände [Kampf]

Wenn du Gegner im Rahmen eines Ansturms durch gefährliches Gelände beförderst, fügst du ihnen Schaden zu, indem du die Umgebung selbst dafür nutzt.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, GAB +3.

Vorteil: Führst du einen erfolgreichen Ansturm gegen eine Kreatur aus, erleidet sie 1W4 Schadenspunkte pro 1,50 m, die sie durch natürliches Schwieriges Gelände geschoben wird. Dieser Schaden erfolgt zusätzlich zum normalen Schaden. Kreaturen mit der besonderen Fähigkeit Unterholz durchqueren oder anderweitiger Immunität gegen die Auswirkungen von Schwierigem Gelände, sind auch gegen diesen zusätzlichen Schaden immun.

Aquatischer Zauber [Metamagie]

Du kannst ohne sonderliche Schwierigkeiten Zauber unter Wasser oder ins Wasser wirken.

Vorteil: Ein Aquatischer Zauber funktioniert unter Wasser normal und erfordert zum Wirken keinen Wurf auf die Zauberstufe, selbst wenn er der Kategorie Feuer angehört. Der Zauber kann ferner von außerhalb ins Wasser gewirkt werden und ist immer noch effektiv. Ein mit diesem Metamagischen Talent modifizierter Zauber erfordert einen um 1 Grad höheren Zauberplatz.

Arktische Anpassung

Du fühlst dich im wirbelnden Schnee und auf dem glatten Eis in kalten Klimabereichen wohl und kannst in solch ungastlicher Umgebung viel länger überleben als jene, die nicht an die Kälte gewöhnt sind.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände (Kälte).

Vorteil: Du behandelst kalte Umgebungen (*Grundregelwerk*, S. 442) als effektiv um einen Schritt weniger schwerwiegend. Ferner erlangst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung gegenüber Kreaturen, welche einen Volksbonus auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit im Schnee erhalten. Du erhältst zudem einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe und andere Würfe, um aufgrund von spiegelndem Eis oder Schnee nicht den Zustand Blind oder Geblendet zu erleiden.

Astspringer [Kampf]

Du kannst einen Höhenvorteil im Kampf nutzen und von oben auf andere herabspringen, um ihnen zusätzlichen Schaden zuzufügen.

Voraussetzungen: Heimlichkeit 3 Ränge, Klettern 3 Ränge.

Vorteil: Wenn du einen Sturmangriff gegen ein Ziel führst, indem du auf es herabspringst (z.B. aus einem Baum), kannst du deinen Sturz mit einem Nahkampfangriff abfedern. Sollte der Angriff am Ende deines Sturmangriffs treffen, verursacht er den normalen Schaden plus den zu deinem Fall passenden Sturzschaden (1W6 Punkte bei einem 3 m-Sturz, 2W6 Punkte bei einem 6 m-Sturz usw.). Dieser Sturzschaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert. Du landest auf einem freien, zu deinem gewählten Ziel angrenzenden Feld und erleidest so Sturzschaden, als wärst du 3 m weniger weit gestürzt. Du kannst den üblichen Fertigkeitwurf für Akrobatik ablegen, um hinsichtlich deines erlittenen Sturzschadens die effektive Sturzdistanz um 3 m kürzer zu behandeln. Misslingt dein Angriff, landest auf einem zufällig gewählten, zum Ziel angrenzenden Feld, erleidest den Zustand Liegend und automatisch den vollen Sturzschaden.

Baumspringer

Du kannst die Flexibilität der Baumäste als Unterstützung beim Springen nutzen.

Vorteil: Wenn du dich in einem Baum aufhältst, wirst du beim Springen so behandelt, als hättest du Anlauf genommen.

Normal: Du benötigst wenigstens 3 m für einen Anlauf.

Berggipfel [Kampf]

Du wirst schwerer zu bewegen oder zu umgehen, ähnlich einem einsamen Berggipfel, den deine Gegner nicht erklimmen können.

Voraussetzungen: WE 15, Bergstil*, Kampfflexe, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +6.

Vorteil: Gelingt einem Gegner ein Kampfmanöver gegen dich oder ein Fertigkeitwurf für Akrobatik, um sich durch ein von dir bedrohtes Feld zu bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, erlangst du augenblicklich einen Moralbonus von +2 auf deine KMV gegen das nächste Kampfmanöver oder auf den SG des nächsten Fertigkeitwurfs für Akrobatik, um sich durch ein von dir bedrohtes Feld zu bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Dieser Bonus ist kumulativ, bis ein Versuch gegen dich misslingt.

Berggrutsch [Kampf]

Du bist wie der unquerbare Berg und schleuderst deine Gegner zurück.

Voraussetzungen: WE 15, Berggipfel*, Bergstil*, Kampfflexe, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +9.

Vorteil: Misslingt einem Gegner ein Kampfmanöver gegen dich, so kannst du einen Gelegenheitsangriff nutzen, um gegen ihn einen Nahkampfangriff mit deinem höchsten Angriffsbonus zu führen. Triffst du, verursachst du keinen Schaden, sondern schiebst den Gegner um 1,50 m pro 5 Punkte zurück, um die sein Kampfmanöverwurf misslungen ist (Minimum 1,50 m). Sollte einem Gegner ein Fertigkeitwurf für Akrobatik misslingen, um sich durch ein von dir bedrohtes Feld zu bewegen, dies bei dir einen Gelegenheitsangriff auslösen und du ihn sodann mit einem Waffenlosen Nahkampfangriff treffen, kannst du ihn um 1,50 m zurückschieben, statt ihm Schaden zuzufügen. Der Gegner bewegt sich stets rückwärts in gerader Linie, hält aber an, ehe er ein Hindernis oder eine Gefahr trifft.

Bergsteiger

Du bist auf den höchsten Gipfeln und den Hängen der mächtigen Gebirge daheim.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände (Berge).

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Klettern auf natürlichen Steinoberflächen und einen Bonus von +4 auf Zähigkeitswürfe gegen Höhenkrankheit und Erschöpfung aufgrund von Höhenlage. Solltest du 24 Stunden in einer gefährlichen Höhenlage verbringen, behandelst du diese Höhe effektiv als um eine Kategorie niedriger. Wenn du wenigstens 1 Woche in dieser Höhenlage verbringst, wirst du gegen Höhenkrankheit und Erschöpfung aufgrund von Höhenlage immun. Solltest du für länger als 1 Woche auf eine geringere Höhenlage überwechseln, verlierst du diese Anpassung.



Bergstil [Kampf, Kampfstil]

Du bist so unpassierbar und unbeweglich wie ein zerklüfteter Berg.

Voraussetzungen: WE 13, Kampfflexe, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +4.

Vorteil: Solange du keine Bewegungsaktion ausführst, erlangst du einen Moralbonus von +4 auf deine KMV und den SG von Fertigkeitwürfen für Bluffen zum Fintieren gegen dich. Ferner wirst du hinsichtlich der Berechnung deiner KMV, wenn Kreaturen Fertigkeitwürfe für Akrobatik versuchen, um sich durch von dir bedrohte Felder zu bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, als eine Größenkategorie größer behandelt.

Bestienjäger [Kampf]

Dank deiner Erfahrungen als Jäger in der Wildnis bis du imstande dazu, in den von dir am häufigsten besuchten Geländearten den Spuren von Tieren zu folgen. Zudem kannst du problemlos größere Tiere zur Strecke bringen.

Voraussetzungen: GAB +1; Überlebenskunst oder Wissen (Natur) 1 Rang.

Vorteil: Wähle eines der Bevorzugten Gelände des Waldläufers. Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um den Spuren von dort einheimischen Tieren zu folgen. Du erhältst zudem einen Ausweichbonus von +1 auf deine RK und einen Verständnisbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen dort einheimische Tiere, welche wenigstens eine Größenkategorie größer sind als du.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst ihm aber jedes Mal ein anderes Bevorzugtes Gelände zuweisen.

Brecherfaust [Kampf]

Du bewegst deinen Gegner nicht nur umher, sondern prügelst ihn auch dabei.

Voraussetzungen: WE 15, Brecherschlag*, Brecherstil*, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Versetzen^{EXP}, Verbessertes Zerren^{EXP}, GAB +9.

Vorteil: Wenn du einen Gegner versetzt oder zerrst, kannst du zu einem beliebigen Punkt der Fortbewegung einen Waffenlosen Angriff mit deinem höchsten Angriffsbonus gegen den Gegner führen. Du kannst einen zusätzlichen Angriff pro 1,50 m jenseits der ersten 1,50 m ausführen, welche du ihn versetzt oder zerrst. Du erleidest auf jeden dieser zusätzlichen Angriffe einen kumulativen Malus von -5.

Brecherschlag [Kampf]

Du desorientierst deine Gegner, indem du sie gnadenlos umherstößt und auf sie einprügelst, so wie die See unermüdlich gegen die Felsen schlägt.

Voraussetzungen: WE 15, Brecherstil*, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Versetzen^{EXP}, Verbessertes Zerren^{EXP}, GAB +6.

Vorteil: Wenn du einen Gegner versetzt oder zerrst, nutzt du deinen ganzen Körper, um ihn wie eine Welle herumzuwirbeln. Am Ende deines Kampfmanövers für Versetzen oder Zerren musst du einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deine halbe Charakterstufe + deinem Weisheitsmodifikator ablegen, der SG steigt ferner um +2 pro 1,50 m, welche du deinen Gegner versetzt oder zerrst.

Bei einem misslungenem Rettungswurf wird dein Gegner durch die Bewegung desorientiert und erleidet bis zum Ende seines nächsten Zuges einen Malus von -2 auf Angriffs-, Kampfmanöver- und geschicklichkeitsbasierende Fertigkeitwürfe.

Brecherstil [Kampf, Kampfstil]

Du stößt deine Gegner unermüdlich herum, so wie das Meer jene auf und in ihm gegen ihren Willen fortbewegt.

Voraussetzungen: WE 13, Verbessertes Waffenloser Schlag, Verbessertes Versetzen^{EXP}, Verbessertes Zerren^{EXP}.

Vorteil: Wenn du diesen Stil nutzt und erfolgreich ein Kampfmanöver für Versetzen oder Zerren ausführst, kannst du dich dabei als Augenblickliche Aktion 1,50 m weit fortbewegen und sogar ein Feld betreten, welches zuvor von dem Gegner besetzt war, selbst wenn du in dieser Runde bereits eine Bewegungsaktion ausgeführt haben solltest. Diese Fortbewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Desto härter fallen sie [Gemeinschaft, Kampf]

Du kannst mit einem Verbündeten zusammenarbeiten, um einen Gegner zu bewegen oder umzuwerfen, der zu groß ist, als dass ein einzelner dies schaffen würde.

Voraussetzungen: ST 13, IN 13, Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff.

Vorteil: Wenn du die Handlung Jemand anderem helfen nutzt, um einem Verbündeten, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, einen Bonus von +2 auf einen Kampfmanöverwurf für Ansturm oder Zu-Fall-bringen zu verleihen, kann der Verbündete das Manöver sogar gegen Gegner nutzen, die zwei oder mehr Größenkategorien größer sind als er selbst.

Dschungelkundiger

Regenwälder voller Krankheitsreger sind für dich eine sichere Zuflucht und ein Zuhause.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände (Dschungel).

Vorteil: Du erlangst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gifte, Krankheiten und die Fähigkeit Ablenkung von Kreaturen der Unterart Schwarm. Du erhältst zudem einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik und Klettern beim Ersteigen von Bäumen und einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung gegen Kreaturen, welche einen Volksbonus auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit in Vegetation erhalten.

Eidolonreittier [Kampf]

Dein Eidolon kann dich mit großem Können in die Schlacht tragen.

Voraussetzungen: Eidolon mit potenzieller schlangenartiger oder vierbeiniger Grundform.

Vorteil: Dein Eidolon kann als Streitross dienen. Sollte seine Grundform nicht schlangenartig oder vierbeinig sein, erlangt es die Fähigkeit, sich körperlich entsprechend zu verwandeln, so dass du auf ihm reiten kannst. Dies funktioniert wie Gestalt wechseln, nur dass sich die Grundform zu schlangenartig oder vierbeinig verändert und die Größenkategorie zu einer Kategorie größer als die des Paktmagiers selbst. Im Gegensatz zu anderen Größenveränderungen erhöht dies nicht die Attributswerte, die Reichweite oder den Waffenschaden des Eidolons; sollte aber die Größe des Eidolons reduziert werden, so werden Reichweite und Waffenschaden angepasst.

Sollte das Eidolon bei Erhalt dieses Talents nicht schlangenartige oder vierbeinige Grundform besitzen, so wählt es, welche dieser Grundformen es bei Nutzung dieser Fähigkeit erhalten will; es kann keine Grundform wählen, die für seine Unterart nicht verfügbar ist. Sollte das Eidolon beide Grundformen wählen können, so kann es seine Wahl ändern, wenn es einen weiteren Trefferwürfel erlangt. Das Eidolon kann Evolutionen wählen, welche eine dieser Grundformen voraussetzen, allerdings greifen diese nur, wenn es die fragliche Grundform annimmt.

Eins mit dem Land

Deine Bindung zu deinem Bevorzugtes Gelände ist so intensiv, dass du Kraft aus der Natur selbst ziehen kannst.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände.

Vorteil: In deinem Bevorzugten Gelände benötigst du nur die Hälfte der üblichen Menge an Nahrung, Wasser und Schlaf, zudem wird deine natürliche Heilungsrate verdoppelt. Du addierst den halben Bonus aus Bevorzugtem Gelände auf Rettungs- und Konstitutionswürfe gegen Hitze, Kälte, Hunger und Durst in deinem Bevorzugten Gelände.

Eiskletterer

Du kannst dich mit großem Können auf rutschigen Oberflächen bewegen.

Voraussetzungen: Arktische Anpassung* oder Bergsteiger*; Klettern 2 Ränge.

Vorteil: Wenn du dich über eine eisige oder anderweitig rutschige Oberfläche bewegst, erhältst du einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Klettern und auf Würfe für Akrobatik, um das Gleichgewicht zu behalten. Misslingt dir ein Fertigkeitwurf für Klettern, so stürzt du nur, wenn du den SG um 10 oder mehr verfehlst. Du erlangst zudem einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um Lawinen zu bemerken, sowie einen Situationsbonus von +2 auf Reflexwürfe gegen Lawinen.

Elementgeladene Tiergestalt

Deine Tiergestalt erlangt die offensiven und defensiven Vorteile einer Energieart.

Voraussetzungen: WE 19, GAB +6, Klassenmerkmal Tiergestalt.

Vorteil: Wähle zwischen Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Wenn du Tiergestalt annimmst, erlangst du Resistenz 10 gegen die fragliche Energieart. Sollte die gewählte Tiergestalt bereits über entsprechende Energieresistenz verfügen, so steigt diese stattdessen um 5. Ferner verursacht einer deiner Natürlichen Angriffe zusätzliche 1W6 Schadenspunkte der fraglichen Energieart. Sollte die gewählte Tiergestalt bereits Schaden der gewählten Energieart verursachen, so erhöhe den Energieschaden um einen Würfelschritt (1W6 wird 1W8 usw.).

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst ihm aber jedes Mal eine andere Energieart zuweisen.

Erdmagie

Du kannst dem Boden rohe magische Energie entziehen, um deine Zauber anzutreiben.

Voraussetzungen: Fähigkeit zum Wirken von Zaubern des 1. Grades, Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände.

Vorteil: Während du dich in einem Bevorzugten Gelände aufhältst, steigt deine effektive Zauberstufe hinsichtlich Zaubereffekten um 1. Dies betrifft nicht deinen Zugang zu Zauberplätzen.

Erzfeindmagie

Deine Zauber sind gegen deine Erzfeinde besonders wirksam.

Voraussetzungen: Fähigkeit zum Wirken von Zaubern des 1. Grades, Klassenmerkmal Erzfeind.

Vorteil: Deine Erzfeinde erleiden einen Malus von -1 auf ihre Rettungswürfe gegen von dir gewirkte Zauber. Zudem addierst du deinen Erzfeindbonus auf Fertigkeitwürfe für Zauberkunde, um von Erzfeinden gewirkte Zauber zu identifizieren.

Exotisches Erbe

In deiner Ahnenreihe verbirgt sich irgendwo ein Externar, dessen Erbe dir Können auf einem bestimmten Gebiet verleiht.

Vorteil: Wähle eine Fertigkeit. Du erhältst einen Bonus von +2 auf entsprechende Fertigkeitwürfe. Dieser Bonus steigt auf +4, sowie du 10 oder mehr Ränge in der fraglichen Fertigkeit besitzt. Dieser Bonus ist nicht mit Fertigkeitfokus kumulativ. Dieses Talent zählt allerdings als Fertigkeitfokus für die gewählte Fähigkeit hinsichtlich der Voraussetzungen des Talents Magisches Erbe^{ABR}. Wenn du Magisches Erbe wählst und dieses Talent als Voraussetzung nutzt, kannst du eine mutierte Version deiner gewählten Blutlinie so wählen, als wärst du ein Hexenmeister mit dem Archetyp der Wilden Blutlinie^{ABR}. Alle anderen Einschränkungen und Anforderungen von Magisches Erbe gelten immer noch.

Fährte verwischen

Man kann dich in der Wildnis nur sehr schwer verfolgen, da du kaum Spuren hinterlässt.

Voraussetzungen: Überlebenskunst 3 Ränge.

Vorteil: Du erhöhst den SG von Fertigkeitwürfen für Überlebenskunst, um deiner Fährte zu folgen, um 5, wenn du dich mit voller Bewegungsrate fortbewegst, und um 10, wenn du dich mit halber Bewegungsrate fortbewegst. Du kannst die Fährten einer Anzahl an Verbündeten innerhalb von 9 m in Höhe deines Weisheitsmodifikators plus deiner halben Charakterstufe verwischen und so den SG zum Verfolgen ihrer Fährten um 2 erhöhen, wenn sie sich mit voller Bewegungsrate fortbewegen, oder um 5, sollten sie sich mit halber Bewegungsrate fortbewegen.

Speziell: Solltest du über das Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände verfügen und dich im passenden Gelände aufhalten, addierst du auch deinen Bonus aus Bevorzugtes Gelände auf den SG von Würfen, um deinen oder den Fährten deiner Verbündeten zu folgen.

Falsche Fährte

Du erschaffst eine falsche Fährte, um Verfolger abzuschütteln und so wenigstens deinen Vorsprung zu vergrößern.

Voraussetzungen: Überlebenskunst 3 Ränge.

Vorteil: Du kannst in der Wildnis eine falsche Fährte in Form einer Kombination aus irreführenden Spuren, Stofffetzen, fortgeworfenen Gegenständen und anderen Zeichen erzeugen. Lege dabei die Richtung fest, in welche die falsche Fährte führt. Eine Kreatur, die deinen Spuren folgt, muss bei Erstkontakt mit der falschen Fährte einen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst oder Wahrnehmung gegen SG 10 + deine halbe Charakterstufe + deinem Weisheitsmodifikator ablegen; gelingt der Wurf, erkennt sie die Täuschung und kann deiner normalen Fährte folgen. Die Folgen eines Fehlschlages hängen hingegen von der zur Erschaffung der falschen Fährte aufgewendeten Zeit ab:

Schnell: Eine schnell gelegte falsche Fährte erfordert 10 Minuten an Zeitaufwand. Erkennt eine Kreatur die falsche Fährte nicht, folgt sie ihr 1W4 x 300 m weit.

Normal: Eine normale falsche Fährte erfordert 1 Stunde. Erkennt eine Kreatur die falsche Fährte nicht, folgt sie ihr für 1W4 x 1,5 km.

Komplex: Eine komplexe falsche Fährte erfordert 4 Stunden. Erkennt eine Kreatur die falsche Fährte nicht, folgt sie ihr für 2W6 x 1,5 km.

Nachdem eine Kreatur eine Falsche Fährte nicht als solche identifiziert hat und ihr über die ausgewürfelte Strecke hinweg gefolgt ist, steht ihr ein weiterer Fertigkeitwurf für Überlebenskunst oder Wahrnehmung mit einem Bonus von +5 zu. Bei Erfolg erkennt sie ihren Irrtum und kann nach

Rückkehr zum Ausgangspunkt der falschen Fährte, bzw. wo diese und deine wahre Fährte sich getrennt haben, die richtige Spur wieder aufnehmen. Andernfalls bewegt sie sich weitere 1,5 km in die Richtung der falschen Fährte. Pro weiteren 1,5 km steht ihr ein neuer Fertigkeitwurf mit einem kumulativen Bonus von +5 zu.

Feenauftritt

Der Wind, die Bäume, die Erde und die Tiere stimmen in deinen Bardenauftritt ein.

Voraussetzungen: Bardenauftritt Klassenfähigkeit.

Vorteil: Du kannst deinen Auftritt mit den Klängen und Anblicken der Natur verbessern, indem du zu Beginn des Auftritts eine zusätzliche Runde an Bardenauftritt aufwendest. Die Reichweite des Auftritts steigt um 9 m und er erhält hör- und sichtbare Komponenten. Dieses Talent funktioniert nicht in Bereichen ohne Tier- und Pflanzenleben.

Feenverständnis

Du hast Einsichten in die seltsame, fremdartige Gedankenwelt der Feen und kannst dank dieses Wissen besser mit ihnen verhandeln oder sie auch manipulieren.

Voraussetzungen: WE 13; Wissen (Die Ebenen) oder Wissen (Natur) 2 Ränge.

Vorteil: Du erhältst bei Interaktionen mit Wesen der Kreaturenart Feenwesen einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Diplomatie und

Motiv erkennen. Solltest du in einer dieser Fertigkeiten wenigstens 10 Ränge besitzen, so steigt der Bonus bei Interaktionen mit Feenwesen bei dieser Fertigkeit auf +4.

Flussräuber [Kampf]

Du weißt, wie man sich unbemerkt an Wasserfahrzeuge heranschleicht und die Besatzung überrascht.

Vorteil: Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit und Schwimmen in ruhigem und rauem Wasser (aber nicht in stürmischem Wasser). Solltest du ferner in einer Überraschungsrunde handeln können, welche du im Wasser beginnst, kannst du eine Bewegungs- und eine Standard-Aktion nutzen (nicht aber eine Volle Aktion).

Normal: Du kannst nur eine Bewegungs- oder eine Standard-Aktion nutzen, wenn du während einer Überraschungsrunde zum Handeln imstande bist.

Formwandel in der Bewegung

Du kannst deine Tiergestalt nutzen, während du dich auf deinen Gegner zubewegst.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Tiergestalt, Formwandlerstufe* 4

Vorteil: Wenn du dich im Rahmen einer Bewegungsaktion wenigstens 3 m weit fortbewegst oder einen Sturmangriff ausführst, kannst du während dieser Fortbewegung Tiergestalt als Freie Aktion nutzen.

Formwandlervorteil

Du nutzt deine Gestaltwandlerkräfte, um deine Natürlichen Angriffe besonders tödlich zu machen.

Voraussetzungen: GE 13, Waffen finesse, Klassenmerkmal Formwandlerklauen*.

Vorteil: Wenn du Waffen finesse im Rahmen eines Nahkampfangriffs mit deinen Klauen nutzt oder einen Natürlichen Angriff ausführst, der durch deine Klauen verstärkt wird, und deinen GE-Bonus auf Angriffs- und deinen ST-Bonus auf Schadenswürfe addierst, addierst du zudem deine halbe Formwandlerstufe auf den Schaden.

Förster

Du kennst dich im Wald aus und kannst dich sogar durch tiefes Dickicht mühelos bewegen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände (Wald).

Vorteil: Du ignorierst Schwieriges Gelände aufgrund Lichten oder Dichten Unterholzes. Ebenso ignorierst du Erhöhungen des SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik und Heimlichkeit aufgrund von solchem Gelände. Zudem kannst du Bäume als Deckung nutzen und erlangst einen Deckungsbonus von +1 auf deine RK, wenn du dich angrenzend zu Bäumen befindest (dies gilt auch, wenn du einen Baum erkletterst). Sollten sich mehrere Bäume zugleich zu dir angrenzend befinden, erhältst du stattdessen einen Deckungsbonus von +2 auf deine RK und einen Bonus von +1 auf deine Reflexwürfe.

Freiheit der Natur

Die von deiner Fähigkeit Energie fokussieren betroffenen Kreaturen ignorieren Schwieriges Gelände.

Voraussetzungen: Domäne der Pflanzen oder Tiere; Klassenmerkmal Energie fokussieren.

Vorteil: Wenn du bei Anwendung von Energie fokussieren eine weitere Anwendung nutzt, können sich betroffene Kreaturen frei durch Unterholz bewegen, als besäßen sie die Druidenfähigkeit Unterholz durchqueren. Dieser Effekt währt für eine Anzahl an Minuten in Höhe deines Charismamodifikators (Minimum 1). Mehrere Nutzungen dieses Talent es verlängert die Wirkungs-dauer von Unterholz durchqueren.

Freikletterer [Kampf]

Mittels Hebelkraft und reiner Muskelstärke kannst du dich an einer Klippe, Leiter oder einem Seil mit den Beinen festklammern, um deine Hände für anderes frei zu haben.

Voraussetzungen: ST 13, Klettern 3 Ränge.

Vorteil: Als Bewegungsaktion beim Klettern kannst du dich mit deinen Beinen an der zu erkletternden Oberfläche festklammern. Dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Klettern als Bewegungsaktion gegen denselben SG wie zum Erklettern der Oberfläche selbst. Bei Erfolg kannst du Angriffe mit einer zweihändigen Fernkampfwaffe ausführen und Fernkampfwaffen nachladen, bis du weiterkletterst. Der SL kann festlegen, dass dieses Talent bei bestimmten Oberflächen nicht funktioniert.

Furchtbare Tiergestalt

Deine Tiergestalt ist furchteinflößend.

Voraussetzungen: WE 19, GAB +9, Klassenmerkmal Tiergestalt.

Vorteil: Wenn du Tiergestalt nutzt, wirkst du übernatürlich wild, blutrünstig und beunruhigend. Greifst du eine Kreatur an, kannst du diese Fähigkeit nutzen, um Beobachter zu verängstigen. Gegner innerhalb von 9 m Entfernung müssen einen Willenswurf gegen SG 10 + deine halbe Charakterstufe + deinem Charismamodifikator ablegen, wenn du angreiffst; misslingt ihnen dieser Rettungswurf, erhalten Beobachter mit weniger TW als du den Zustand Erschüttert (oder Panisch, sollte der Beobachter über 4 TW oder weniger verfügen). Dieser Furchteffekt währt für eine Anzahl an Runden gleich deiner Charakterstufe. Gelingt einem Gegner der Rettungswurf, wird er gegen den Effekt von deiner Furchtbaren Tiergestalt für 24 Stunden immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Gegengift herstellen

Du weißt, wie man gegen in der Natur vorkommende Gifte Gegengifte herstellt.

Voraussetzungen: Gift extrahieren, Handwerk (Alchemie) 8 Ränge, Überlebenskunst 8 Ränge.

Vorteil: Wenn du erfolgreich mit einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) aus einem von dir extrahierten Gift ein Gegengift herstellst, steigt die Wirkungs-dauer des Gegengifts um 4 Stunden + 1 Stunde pro 5 Punkte, um die du den SG des Fertigkeitswurfs übertriffst.

Gemeinschaftlicher Spurloser Schritt [Gemeinschaft]

Du hast starke Bindungen zu natürlichem Gelände und anderen, welche diese Verbindung teilen.

Voraussetzungen: Überlebenskunst 1 Rang.

Vorteil: Reist du durch ein Gelände, in dem du keine Spuren hinterlässt und daher nicht verfolgt werden kannst (z.B. aufgrund von Bevorzugtes Gelände, Spurloser Schritt oder einem ähnlichen Klassenmerkmal), verleiht du diese Fähigkeit jenen Verbündeten innerhalb von 18 m Entfernung, die ebenfalls über dieses Talent verfügen.

Sollte ein Verbündeter mit diesem Talent innerhalb von 18 m Entfernung ebenfalls imstande sein, sich normalerweise durch das aktuelle Gelände bewegen können, ohne Spuren zu hinterlassen, erhältst du in diesem Gelände einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Natur).

Geröllplänkler [Kampf]

Du kannst Schwieriges Gelände bei Kampfmanövern zu deinem Vorteil nutzen.

Voraussetzungen: GE 13, Behände Bewegung, GAB +2.

Vorteil: Hältst du dich in einem Feld mit natürlichem Schwierigen Gelände auf (Büsche, Geröll, Unterholz usw.), erlangst du einen Situationsbonus von +2 auf KMB und KMV.

Getarnte Falle

Du bist ein Meister darin, deine Fallen in der Wildnis zu verstecken, so dass Gegner sie schwieriger entdecken und vermeiden können.

Voraussetzungen: Handwerk (Fallen) 4 Ränge, Überlebenskunst 4 Ränge.

Vorteil: Wenn du in der Wildnis eine Falle herstellst und aufstellst, erhöhst du den SG des zum Finden erforderlichen Fertigkeitswurfs für Wahrnehmung um 5.

Gift extrahieren

Du bist sehr begabt darin, das Gift giftiger Kreaturen zu extrahieren.

Voraussetzungen: Handwerk (Alchemie) 6 Ränge, Überlebenskunst 6 Ränge.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus +2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie) beim Herstellen von Giften, die du giftigen Monstern extrahierst. Bei Erfolg steigt der SG des Rettungswurfs gegen das Gift um 2.

Grüner Zauber [Metamagie]

Deine magische Verbindung zur Natur gestattet dir, Pflanzen und Pilze so zu bezaubern, zu narren und in die Irre zu führen, als wären es Menschen.

Voraussetzungen: Zauberfokus (Verzauberungsmagie), Wissen (Natur) 6 Ränge.

Vorteil: Ein Grüner Zauber wirkt auf Pflanzenkreaturen (geistlose Pflanzenkreaturen eingeschlossen) so, als wären sie gegen geistesbeeinflussende Effekte nicht immun. Er

wirkt dafür nicht auf andere Kreaturenarten. Ein Grüner Zauber nutzt einen Zauberplatz, dessen Grad effektiv um 2 höher ist als der Ausgangsgrad des Zaubers. Dieses Talent wirkt nur bei Zaubern der Kategorie Geistesbeeinflussend.

Normal: Kreaturen der Kategorie Pflanze sind gegen geistesbeeinflussende Effekte immun.

Gruppen-Zauber teilen [Gemeinschaft]

Du und deine Verbündeten können durch die Vertrauten der jeweils anderen Zauber so wirken, als wären sie eure eigenen.

Voraussetzungen: Vertrauter mit Fähigkeit Zauber teilen.

Vorteil: Du und jeder Verbündete, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, kannst Zauber mit Ziel von „Du“ als Berührungszauber auf die Vertrauten der anderen wirken. Der Zielvertraute und dessen Meister müssen dazu bereit sein, damit der Zauber greift. Du kannst Zauber auf die Vertrauten der anderen selbst dann wirken, wenn sie normalerweise nicht bei den jeweiligen Kreaturenarten wirken würden.

Hexenschutz [Kampf]

Du wurdest ausgebildet, der Magie von Vetteln und Hexen zu widerstehen und diese zu stören.

Voraussetzungen: Eiserner Wille.

Vorteil: Du erlangst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen die Hexereien, Zauber, Zauberähnlichen Fähigkeiten und Übernatürlichen Fähigkeiten von Hexen und Vetteln. Bestätigst du einen Kritischen Treffer bei einer Hexe oder Vettel, welche einen oder mehrere deiner Verbündeten mit einem geistesbeeinflussenden Effekt belegt hat, so können die Betroffenen als Augenblickliche Aktion einen neuen Rettungswurf ablegen.

Hinterhalte erahnen

Du bist stets auf dem Sprung und lässt dich daher nie lange überraschen.

Voraussetzungen: Wachsamkeit.

Vorteil: Solltest du in der Überraschungsrunde eigentlich aufgrund eines misslungenen Fertigkeitswurfs für Wahrnehmung nicht handeln können, kannst du in der Überraschungsrunde zu deinem Initiativwert dennoch agieren, aber nur die Handlung Vollständige Verteidigung nutzen.

Normal: Kannst du in der Überraschungsrunde aufgrund eines misslungenen Fertigkeitswurfs für Wahrnehmung nicht handeln, kannst du keine Aktionen nutzen.

Hitzetoleranz

Du genießt die Hitze, da selbst die Wärme in Äquatorregionen dir nicht die Kraft nimmt.

Voraussetzungen: Dschungelkundiger* oder Wüstenbewohner*.

Vorteil: Du behandelst heiße Umgebungen (*Grundregelwerk*, S. 444) als um einen Schritt weniger schwerwiegend. Solltest du eine ähnliche Fähigkeit aufgrund eines anderen Talents besitzen (z.B. Wüstenbewohner), so sind die Vorteile kumulativ und du behandelst heiße Umgebungen als um zwei Schritte weniger schwerwiegend. Du erleidest keinen Malus auf Konstitutionswürfe, wenn du in heißem Klima eine Rüstung trägst.

Holzrüstmeister

Du nutzt kein Metall, sondern stellst Rüstungen aus Holz her.

Voraussetzungen: Handwerk (Rüstung) 3 Ränge, Wissen (Natur) 3 Ränge.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Rüstung), um Rüstungen und Schilde aus Holz oder besonderem, hölzernem Material (z.B. Schwarzholz) herzustellen. Gelingt dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, reduziert dies die Herstellungskosten des Gegenstands um 10 %.

Jagdrausch [Kampf]

Die Jagd belebt dich, genießt du es doch, deine Beute aufzuspielen und zu töten.

Voraussetzungen: Überlebenskunst 1 Rang; GAB +4 oder Klassenmerkmal Spuren lesen*.

Vorteil: Gelingt dir ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst zum Finden oder Verfolgen der Spuren einer Kreatur, kannst du ein Mal am Tag diese Kreatur für eine Anzahl von Stunden entsprechend der Höhe der Zahl deiner Ränge in Überlebenskunst + 4 zu deinem Preis erklären. Du erhältst einen Moralbonus auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um den Spuren deines Preises zu folgen, sowie auf Waffenschadenswürfe gegen deinen Preis. Findest du deinen Preis und tötest ihn oder verleiht ihm den Zustand Hilflos, so erlangst du einen Moralbonus von +2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe für eine Anzahl an Stunden gleich der Zahl deiner Fertigkeitstränge in Überlebenskunst.

Speziell: Ein Tiergefährte kann dieses Talent als Tiertalent wählen.

Kräftige Tiergestalt

Die Kräfte der Natur stärken deine Gesundheit, wenn du Tiergestalt nutzt.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Tiergestalt.

Vorteil: Du erlangst beim Nutzen von Tiergestalt eine Anzahl an Temporären Treffern in Höhe deines Grundangriffsbonus. Diese Temporären Trefferpunkte währen so lange, wie du die Tiergestalt beibehältst, sofern du sie nicht vorher verlierst. Du kannst diese Fähigkeit pro Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe deines Weisheitsmodifikators einsetzen.

Leichter Schläfer

Du schläfst praktisch mit einem offenen Auge.

Voraussetzungen: WE 13, Wachsamkeit.

Vorteil: Der SG deiner Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung steigt nicht, während du schläfst. Gelingt dir im Schlaf ein Wurf für Wahrnehmung, um Gefahren zu spüren, so kannst du aufwachen, um dich der Gefahr zu stellen.

Normal: Der SG eines Fertigkeitswurfs für Wahrnehmung steigt um 10, wenn die fragliche Kreatur schläft.

Mächtiger Bestienjäger [Kampf]

Du stehst als Jäger an der Spitze der Nahrungskette.

Voraussetzungen: Bestienjäger*, Verbesserter Bestienjäger*, GAB +6; Überlebenskunst oder Wissen (Natur) 6 Ränge.

Vorteil: Sollte dich ein einheimisches Tier in einem Gelände überraschen, welches du dem Talent Bestienjäger zugewiesen hast, so kannst du während der Überraschungsrunde normal handeln, bist aber immer noch so lange auf dem Falschen Fuß betroffen, bis du am Zug bist. Du erhältst ferner einen Bonus von +4 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer gegen Tiere, die im Bestienjäger zugewiesenen Gelände heimisch sind.

Speziell: Solltest du Bestienjäger mehrfach gewählt haben, so erlangst du die Vorteile dieses Talents für alle Geländearten, die du Bestienjäger zugewiesen hast.

Mächtiger Bund des Jägers [Kampf]

Deine Verbündeten können zusätzliche Gegner als Ziele wählen.

Voraussetzungen: Verbesserter Bund des Jägers*, Klassenmerkmal Bund des Jägers (Gefährten)*, Waldläuferstufe 12.

Vorteil: Wenn du Bund des Jägers aktivierst, kannst du eine Anzahl an Zielen in Höhe deines Weisheitsmodifikators wählen, solange es sich bei allen um deine Erzfeinde handelt.

Normal: Du wählst ein Ziel, gegen das deine Verbündeten deinen Erzfeindbonus erhalten.

Mächtiger Tänzender Angriff [Kampf]

Du bist ein einschneidender Wind, der über das Schlachtfeld tobt und Gegner niederstreckt.

Voraussetzungen: GE 17, Ausweichen, Behände Bewegung, Beweglichkeit, Geschmeidige Bewegung, Tänzender Angriff, Verbesserter Tänzender Angriff*, GAB +16.

Vorteil: Wenn du das Talent Tänzender Angriff nutzt, kannst du während deiner Fortbewegung statt nur eines Zieles drei Ziele zum Angreifen wählen. Der zweite Angriff erfolgt dabei mit deinem vollem GAB -5 und der dritte mit deinem vollen GAB -10. Alle Einschränkungen von Tänzender Angriff gelten für jedes Ziel und deine Fortbewegung provoziert bei keinem deiner Ziele Gelegenheitsangriffe. Du kannst eine Kreatur dabei jeweils nur ein Mal als Ziel wählen.

Speziell: Ein Mönch kann mit der 18. Stufe dieses Talent als Mönchsbonustalent wählen, sofern er bereits über Tänzender Angriff und Verbesserter Tänzender Angriff* verfügt.

Mächtiger Wolfskindschlag [Kampf]

Dein Wolfskindschlag erreicht die Grenzen des Möglichen.

Voraussetzungen: ST 18, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbesserter Wolfskindschlag*, Wolfskind*, Wolfskindschlag*, GAB +16.

Vorteil: Der Schadenswürfel deines Waffenlosen Schlages steigt auf 1W10 (oder auf 1W8, solltest du Klein sein). Dies ist nicht mit anderen Effekten kumulativ, welche den Schadenswürfel deines Waffenlosen Schlages erhöhen, Stufen in Klassen wie z.B. Mönch eingeschlossen. Veränderungen deiner aktuellen Größenkategorie (z.B. mittels *Person vergrößern*) wirken sich noch immer normal auf deinen Schadenswürfel aus.

Magische Pflanzen kultivieren [Gegenstand herstellen]

Du verbindest einen angeborenen Grünen Daumen mit magischem Wissen, um magische Pflanzen anzubauen.

Voraussetzungen: Trank brauen, Wundersamen Gegenstand herstellen, Wissen (Natur) 1 Rang.

Vorteil: Du kannst Magische Pflanzen kultivieren — Beispiele findest du in Kapitel 7. Dies erfordert 1 Woche pro 1.000 GM Grundpreis. Wenn du eine magische Pflanze erschaffst, triffst du dieselben Entscheidungen wie beim Wirken des fraglichen Zaubers. Der Konsument der Frucht der magischen Pflanze wird zu Ziel des Zaubers. Die vollständigen Regeln zum Anbauen magischer Pflanzen findest du auf Seite 247.

Meisterhafter Entdecker

Du wurdest für die Erkundung unbekannter Orte in der Wildnis ausgebildet und kannst daher effizienter vorgehen als deine ungeübten Rivalen.

Voraussetzungen: Überlebenskunst oder Wissen (Natur) 5 Ränge.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe im Rahmen der Erkundungsregeln (siehe Seite 136), um Merkmale und Orientierungspunkte zu entdecken. Übertrifft dein Wurfresultat den SG um 5 oder mehr, erlangst du zusätzliche 1W4 Entdeckungspunkte.

Meisterhafter Kartograph

Du zeichnest hochwertige Karten, welche nützlicher sind und einen höheren Preis erzielen.

Voraussetzungen: Handwerk (Karten) 3 Ränge.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Handwerk (Karten) beim Herstellen einer Karte, sowie 1 zusätzlichen Entdeckungspunkt (siehe Seite 136). Übertrifft dein Wurfresultat den SG um 5 oder mehr, steigt der Wert deiner Karte um 20 %.

Meisterhafter Verwerter

Du bist darin geübt, selbst an den ödesten Flecken noch Rohmaterialien sammeln und wiederverwerten zu können.

Voraussetzungen: Handwerk (beliebiges) 2 Ränge, Zauberkunde 2 Ränge.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Handwerksfertigkeiten, in denen du über wenigstens 2 Ränge verfügst, sowie auf Würfe für Zauberkunde, wenn du Gegenstände mittels gesammelter oder wiederverwerteter alchemischer, nichtmagischer oder magischer Rohmaterialien herstellst.





TABELLE 3-2: MUTIERTE TIERGESTALT

Natürlicher Angriff	Mini	Winzig	Sehr klein	Klein	Mittelgroß	Groß	Riesig	Gigantisch	Kolossal	Schadensart	Angriffsart
Biss	1	1W2	1W3	1W4	1W6	1W8	2W6	2W8	4W6	H/S/W	Primär
Durchbohren	1	1W2	1W3	1W4	1W6	1W8	2W6	2W8	4W6	S	Primär
Hieb	—	1	1W2	1W3	1W4	1W6	1W8	2W6	2W8	W	Primär
Klaue	—	1	1W2	1W3	1W4	1W6	1W8	2W6	2W8	H/W	Primär
Krallen	—	1	1W2	1W3	1W4	1W6	1W8	2W6	2W8	H	Primär
Stachel	—	1	1W2	1W3	1W4	1W6	1W8	2W6	2W8	S	Primär

Mondwahn

Das Mondlicht übt einen seltsamen Effekt auf dich aus, macht es doch deinen Körper stärker und deinen Verstand schwächer.

Vorteil: Wenn nachts der Mond zumindest teilweise von dir zu sehen ist, erhältst du einen Bonus von +2 auf Reflex- und Zähigkeitswürfe, erleidest aber einen Malus von -2 auf Willenswürfe.

Mutierte Tiergestalt

Deine Tiergestalt bildet eine zusätzliche Gliedmaße aus, mit welcher du deine Gegner angreifen kannst.

Voraussetzungen: WE 19, GAB +6, Klassenmerkmal Tiergestalt.

Vorteil: In Tiergestalt wächst dir eine weitere Gliedmaße deiner Wahl, mit welcher du einen der folgenden Angriffe ausführen kannst: Biss, Durchbohren, Hieb, Klaue, Krallen oder Stachel. Die Gliedmaße kann als Teil eines Vollen Angriffes mit deinem höchsten GAB genutzt werden und verursacht Schaden wie in Tabelle 3-2 beschrieben. Die Gliedmaße besteht, solange du die mit dieser Anwendung von Tiergestalt angenommene Gestalt beibehältst.

Nachthimmelhexerei

Du nutzt das am Nachthimmel glühende mystische Netzwerk, um deine Hexereien zu stärken.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Hexerei; Schutzherr Mond^{ABR}, Sterne^{ABR} oder Winter^{ABR}.

Vorteil: Ordne bei der Wahl dieses Talents diesem eine Hexerei zu, welche maximal einen Gegner betreffen kann. Wenn du den Nachthimmel sehen kannst und diese Hexerei nutzt, steigt der SG des Rettungswurfs gegen diese Hexerei um 2.

Pflanzen befehligen

Du kannst mittels Energie fokussieren Pflanzen dazu bringen, deinen Anweisungen zu gehorchen.

Voraussetzungen: Domäne der Pflanzen, Klassenmerkmal Energie fokussieren.

Vorteil: Als Standard-Aktion kannst du eine deiner täglichen Anwendungen von Energie fokussieren nutzen, um Pflanzen innerhalb von 9 m zu kontrollieren. Pflanzen steht ein Willenswurf gegen SG 10 + deine halbe Klassenstufe + deinem Charismamodifikator gegen diesen Effekt zu. Pflanzen, deren Rettungswürfe misslingen, fallen unter deine Kontrolle und gehorchen deinen Befehlen nach



bestem Können so, als stünden sie unter den Effekten von *Pflanzen befehligen* mit einer effektiven Zauberstufe gleich deiner Klassenstufe. Eine betroffene Pflanze kann jeden Tag einen neuen Rettungswurf ablegen, um diesem Effekt zu entkommen. Du kannst eine beliebige Anzahl an Pflanzen kontrollieren, solange die Summe ihrer Trefferwürfel nicht deine Klassenstufe übertrifft. Wenn du Energie fokussieren auf diese Weise nutzt, gibt es keine weiteren Effekte (nahe Kreaturen werden weder geheilt noch verletzt). Sollte eine betroffene Pflanze von einer anderen Kreatur kontrolliert werden oder selbst ein Tiergefährte o.ä. sein, musst du einen konkurrierenden Charismawurf ablegen, wenn es zu widersprüchlichen Anweisungen kommt.

Reiternomade

Du bist ein Kind der weiten, endlosen Prärie, Savanne oder Steppe.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände (Ebenen).

Vorteil: Du und das von dir gerittene Reittier erhalten einen Bonus von +2 auf Konstitutionswürfe gegen Schaden und Erschöpfung aufgrund von Eilen und Gewaltmärschen. Auf Ebenen wird dieser Bonus verdoppelt und gilt auch bei Fertigkeitwürfen für Überlebenskunst gegen Verirren, um Nahrung und Wasser zu finden, das Wetter vorherzusagen und sich vor Wetter zu schützen.

Rüstungslederler

Du bist begabt darin, aus den Häuten und Fellen von Tieren und Monstern Rüstungen zu fertigen.

Voraussetzungen: Handwerk (Rüstung) 3 Ränge, Wissen (Natur) 3 Ränge.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Handwerk (Rüstung), um Rüstungen und Schilde

aus Häuten und Fellen lebender Kreaturen zu fertigen (z.B. aus Drachenhaut). Gelingt dir ein entsprechender Fertigkeitwurf für Handwerk (Rüstung) um 5 oder mehr, reduzierst du zugleich die Herstellungskosten um 10 %.

Scharfsichtig

Du hast außergewöhnlich scharfe Augen und kannst bei normalen Lichtbedingungen und bei Dämmerlicht gut sehen, was dir bei Fernkampfangriffen einen Vorteil verschafft.

Voraussetzungen: Wahrnehmung 3 Ränge.

Vorteil: Der Modifikator, welcher dem SG von sichtbasierenden Fertigkeitwürfen für Wahrnehmung aufgrund von Entfernung auferlegt wird, sinkt auf +1 pro 15 m in hellem Licht oder +1 pro 6 m bei Dämmerlicht. Du erhältst ferner einen Situationsbonus von +2 auf Fernkampfangriffe gegen Ziele jenseits von 30 m Entfernung.

Schiffszauberer

Du weißt, wie man Zauber auf einem Wasserfahrzeug wirkt oder auch während du in aufgewühltem Wasser schwimmst.

Vorteil: Konzentrationswürfe zum Wirken von Zaubern bei kräftigen oder heftigen Bewegungen während du schwimmst oder dich auf einem Schiff befindest, gelingen automatisch. Du erhältst einen Bonus von +4 auf Konzentrationswürfe, um Zauber unter Wasser zu wirken.

Selbstversorger

Du kannst in der Natur leicht unterwegs finden, was du benötigst.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände.

Vorteil: Du (und Verbündete, welche dich beim Fertigkeitwurf für Überlebenskunst unterstützen) kannst dich mit voller Bewegungsrate fortbewegen, während du mittels



Überlebenskunst Nahrung und Wasser sammelst, und erhältst dabei zudem einen Bonus von +4 auf die nötigen Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst. Wenn du in deinem Bevorzugten Gelände *Nahrung und Wasser erschaffen*, *Wasser erschaffen* oder ähnliche Zauber wirkst, die Proviant erzeugen, steigt deine effektive Zauberstufe um deinen halben Bonus aus Bevorzugten Gelände.

Sonne im Rücken [Gemeinschaft]

Du und deine Verbündeten nutzen den Stand der Sonne zu eurem Vorteil.

Voraussetzungen: Bluffen 3 Ränge, Heimlichkeit 3 Ränge.

Vorteil: Wenn du mit einem Nahkampfangriff triffst, kannst du als Bewegungsaktion einen Fertigkeitswurf für Bluffen zum Fintieren ausführen. Du erhältst bei Erfolg nicht die Vorteile dieser Finte; stattdessen kann ein zu dir oder deinem Gegner angrenzender Verbündeter, der ebenfalls dieses Talent besitzt, die Vorteile der Finte nutzen; entsprechend wird dem Gegner sein GE-Bonus auf die RK (soweit vorhanden) gegen den nächsten Nahkampfangriff deines Verbündeten verweigert. Dieser Angriff muss vor Ende des nächsten Zuges deines Verbündeten erfolgen. Du erlangst einen Situationsbonus von +2 auf deinen Fertigkeitswurf für Bluffen in hellem Licht. Dieser Bonus steigt in natürlichem Sonnenlicht auf +4. Du kannst dieses Talent nicht in Dämmerlicht oder Dunkelheit nutzen.

Speziell: Falls du das Talent Verbesserte Finte besitzt, kannst du dieses Talent als Schnelle Aktion nutzen, nachdem du mit einem Nahkampfangriff getroffen hast.

Sprache der Tiere

Deine tiefe Bindung zur Natur gestattet es dir, mit allen Arten lebender Wesen zu sprechen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Tiergestalt.

Vorteil: In Tiergestalt erlangst du die Fähigkeit, mit allen Tieren zu kommunizieren. Dies funktioniert wie *Mit Tieren sprechen*, der Effekt ist aber übernatürlich und kann nicht gebannt werden.

Sprung des Jaguars [Kampf]

Deine Hinterhalte sind besonders tödlich.

Voraussetzungen: GAB +4.

Vorteil: Wenn du einen Sturmangriff oder Tänzeln den Angriff gegen einen Gegner durchführst, der auf dem Falschen Fuß betroffen ist oder den Zustand Hilflos hat, so behandelst du deinen ersten Nahkampfangriff gegen dieses Ziel so, als besädest du das Talent Verbesserter Kritischer Treffer.

Stammesjäger [Gemeinschaft, Kampf]

Du hast Rudeltiere bei der Jagd beobachtet und so gelernt, größere Beute als Gruppe zur Strecke zu bringen.

Voraussetzungen: Verbundenheit mit Tieren.

Vorteil: Wenn du und ein Verbündeter mit diesem Talent sich angrenzend zu einem Gegner aufhalten, welcher größer ist als jeder von euch, werdet ihr beide so behandelt, als ob ihr diesen Gegner in die Zange nehmt.

Normal: Ihr müsst euch gegenüberliegend um einen Gegner positionieren, um ihn in die Zange zu nehmen.

Stürmisches Schleudern [Kampf]

Du schleuderst während deines Sturmangriffs eine Waffe und ziehst im Lauf eine weitere für den nächsten Angriff, auch wenn dieser etwas ungenau ausfällt.

Voraussetzungen: Schnelle Waffenbereitschaft, GAB +6.

Vorteil: Sofern du zu Beginn deines Sturmangriffs eine Wurfwaffe in der Hand hast, kannst du während der Fortbewegung damit einen Fernkampfangriff auf das Ziel des

Sturmangriffs ausführen; auf diesen Angriffswurf erhältst du den +2 Bonus durch den Sturmangriff. Du kannst sodann während der Fortbewegung eine Nahkampfwaffe ziehen, erleidest aber einen Malus von -5 auf den am Ende des Sturmangriffs erfolgenden Nahkampfangriff. Du kannst dieses Talent nicht mit Effekten kombinieren, welche dir am Ende des Sturmangriffs weitere Angriffe (z.B. Anspringen) oder während des Sturmangriffs weitere Fernkampfangriffe (z.B. die Kampfrauschkraft Schleuder- und Sturmangriff) ermöglichen würden.

Sturmkundiger

Du kannst selbst bei stürmischstem Wetter überleben und gedeihen.

Voraussetzungen: Wissen (Natur) 2 Ränge, Überlebenskunst 2 Ränge.

Vorteil: Hältst du dich in einem Sturm beliebiger Art auf, erlangst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, Wahrnehmung und auf Rettungswürfe gegen die nachteiligen Effekte des Sturms. Solltest du in einer der genannten Fertigkeiten über 10 oder mehr Ränge verfügen, steigt dieser Bonus auf +4.

Sumpfkundiger

Der weiche Boden und die Schilfhalme stinkender Moore und nebliger Marschen sind dir so lieb wie anderen sonnige Wiesen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände (Sumpf).

Vorteil: Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Klettern, Schwimmen und Akrobatik zum Halten des Gleichgewichts auf rutschigen Oberflächen. Zudem kannst du dich mit voller Bewegungsrate in Gelände mit Seichtem und Tiefem Moor bewegen. Du kannst bei Nebel, in schlammigem Wasser, in Vegetation und bei ähnlichen sichbehindernden Umständen doppelt so weit sehen wie normal. Zu dir angrenzende Kreatur erhalten aufgrund von Nebel, schlammigem Wasser oder Vegetation niemals Tarnung dir gegenüber.

Tiefseetaucher

Du bist gewohnt, tiefer zu tauchen, als andere sich vorwagen würden, und gehst ein geringeres Risiko zu Ertrinken ein als andere erfahrene Schwimmer.

Voraussetzungen: Ausdauer.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik, um beim Eintauchen ins Wasser Sturzschaden zu reduzieren, sowie auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um in Dämmerlicht oder Dunkelheit unter Wasser zu sehen. Wenn du einen Fertigkeitwurf für Schwimmen ablegst, um nach unten zu schwimmen (wenigstens in einem 45° Winkel zur Oberfläche), so kannst du bei Erfolg als Bewegungsaktion mit deiner halben Bewegungsrate schwimmen oder als Volle Aktion mit deiner vollen Bewegungsrate. Solltest du über eine Bewegungsrate für Schwimmen verfügen, steigt sie um 3 m, wenn du eine Bewegungsaktion aufwendest, um nur nach unten zu schwimmen.

Du kannst ferner deinen Atem für eine Anzahl von Runden in Höhe deines dreifachen Konstitutionswerts anhalten und erlangst einen Bonus von +4 auf Konstitutionswürfe, um in diesem Zeitraum den Atem anzuhalten. Du erhältst den gleichen Bonus gegen die Effekte von kalter Umgebung unter Wasser und nimmst nur halben Druckschaden aufgrund von Wassertiefe.

Tiere befehligen

Du kannst mittels Energie fokussieren Tiere dazu bringen, deinen Anweisungen zu gehorchen.

Voraussetzungen: Domäne der Tiere, Klassenmerkmal Energie fokussieren.

Vorteil: Als Standard-Aktion kannst du eine deiner täglichen Anwendungen von Energie fokussieren nutzen, um Tiere innerhalb von 9 m zu kontrollieren. Tieren steht ein Willenswurf gegen SG 10 + deine halbe Klassenstufe + deinem Charismamodifikator gegen diesen Effekt zu. Tiere, deren Rettungswürfe misslingen, fallen unter deine Kontrolle und gehorchen deinen Befehlen nach bestem Können so, als stünden sie unter den Effekten von *Monster bezaubern* mit einer effektiven Zauberstufe gleich deiner Klassenstufe. Ein betroffenes Tier kann jeden Tag einen neuen Rettungswurf ablegen, um diesem Effekt zu entkommen. Du kannst eine beliebige Anzahl an Tieren kontrollieren, solange die Summe ihrer Trefferwürfel nicht deine Klassenstufe übertrifft. Wenn du Energie fokussieren auf diese Weise nutzt, gibt es keine weiteren Effekte (nahe Kreaturen werden weder geheilt noch verletzt). Sollte eine betroffene Kreatur von einer anderen Kreatur kontrolliert werden oder selbst ein Tiergefährte o.ä. sein, musst du einen konkurrierenden Charismawurf ablegen, wenn es zu widersprüchlichen Anweisungen kommt.

Tiere einschüchtern [Kampf]

Du kannst dich zornig aufplustern und Tiere einschüchtern.

Voraussetzungen: Mächtige Tierempathie^{ABR}, Einschüchtern 5 Ränge, Wissen (Natur) 5 Ränge, Klassenmerkmal Tierempathie.

Vorteil: Du addierst neben deinem Charismamodifikator auch deinen Weisheitsmodifikator auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern gegen Tiere. Ein Tier mit 4 oder weniger Trefferwürfeln erhält bei einem erfolgreichen Wurf für Einschüchtern zum Demoralisieren den Zustand Verängstigt statt Erschüttert.

Tierhafte Verkleidung

Mit ein wenig Anstrengung kannst du dich überzeugend als Tier verkleiden.

Voraussetzungen: Verkleiden 6 Ränge, Wissen (Natur) 6 Ränge.

Vorteil: Du kannst Verkleiden nutzen, um dich als ein Tier deiner Größenkategorie zu verkleiden. Du benötigst dafür ein passendes Fell und andere tierische Körperteile, um die Verkleidung zu komplettieren. Du erlangst ferner einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden, wenn du dich selbst als Tier verkleidest. Kreaturen mit Rängen in Wissen (Natur) können diese Fertigkeit anstelle von Motiv erkennen nutzen, um diese Art von Verkleidung zu durchschauen.

Tierhafte Wildheit [Kampf]

Wirst du verletzt und in die Enge getrieben, kämpfst du wie eine wilde Bestie.

Voraussetzungen: GAB +3, Volksmerkmal Wildheit.

Vorteil: Wenn du weniger als 0 TP besitzt, kannst du noch immer Volle Angriffe ausführen, erleidest aber auf jeden Angriffswurf einen Malus von -5.

Tiermeisterbeistand [Kampf]

Deine Anwesenheit verleiht deinem Gefährten die Abhärtung und den Willen, verschiedenen Bedrohungen zu widerstehen.

Voraussetzungen: CH 13, Tiermeisterstil*, Wachsamkeit, Mit Tieren umgehen 5 Ränge, Motiv erkennen 5 Ränge.

Vorteil: Bist du zu deinem Tiergefährten angrenzend, wenn dieser einen Rettungswurf ablegt, kannst du als Augenblickliche Aktion einen Fertigkeitwurf für Mit Tieren umgehen ablegen. Deine Tiergefährte legt dann den Rettungswurf nicht ab, sondern nutzt stattdessen das Ergebnis seines Rettungswurfs als Ergebnis seines Rettungswurfs.

Tiermeisterstil [Kampf, Kampfstil]

Dein Tiergefährte ist dein bester Freund und schützt dich standhaft vor deinen Feinden.

Voraussetzungen: CH 13, Mit Tieren umgehen 1 Rang, muss über einen Tiergefährten verfügen.

Vorteil: Befindest du dich angrenzend zu deinem Tiergefährten und wirst von einer ebenfalls angrenzenden Kreatur angegriffen, kannst du als Augenblickliche Aktion einen Fertigkeitwurf für Mit Tieren umgehen ablegen, um den Treffer zu vereiteln, sofern das Ergebnis deines Fertigkeitwurfs das Ergebnis des gegnerischen Angriffswurfs übertrifft.

Speziell: Du kannst diesen Stil nicht nutzen, falls du auf deinem Tiergefährten reitest.

Tiermeisterzorn [Kampf]

Wenn du siehst, wie dein Tiergefährte angegriffen oder verletzt wird, übst du mit bestialischer Wut Rache.

Voraussetzungen: CH 13, Tiermeisterbeistand*, Tiermeisterstil*, Wachsamkeit, Mit Tieren umgehen 9 Ränge, Motiv erkennen 5 Ränge.

Vorteil: Wenn du Tiermeisterstil nutzt, erlangst du einen Moralbonus von +2 auf Angriffswürfe mit Nahkampfwaffen und einen Moralbonus von +4 auf Waffenschadenswürfe gegen die angreifende Kreatur. Sollte der Gegner deinem Tiergefährten Schaden zugefügt haben, steigen diese Boni jeweils auf +4 bzw. +8. Diese Boni währen bis zum Ende deines nächsten Zuges.

Tierrufe nachahmen

Du kannst die Laute einiger in der Wildnis heimischer Tiere nachahmen.

Voraussetzungen: Bluffen 1 Rang, Wissen (Natur) 1 Rang.

Vorteil: Wähle eines der Bevorzugten Gelände des Waldläufers. Du kannst in diesem Gelände mittels Bluffen die Rufe dort einheimischer Tiere nachahmen. Kreaturen mit Rängen in Wissen (Natur) können diese Fertigkeit statt Motiv erkennen nutzen, um deine Nachahmung zu bemerken und zu erkennen, dass die Laute falsch sind.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst dem Talent aber jedes Mal ein anderes Bevorzugtes Gelände zuweisen.

Tödliche Falle

Deine Fallen sind besonders tödlich, da sie entweder sehr genau oder mit gemeinen, scharfen Klingen versehen sind, oder aber anderweitig wuchtig und verheerend zuschlagen.

Voraussetzungen: Handwerk (Fallen) 8 Ränge, Überlebenskunst 8 Ränge.

Vorteil: Wenn du eine Falle herstellst, welche zum Treffen einen Angriffswurf erfordert, kannst du entweder den Kritischen Schadensmultiplikator der Falle um 1 erhöhen, oder ihr einen Bonus von +4 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer verleihen.

Totemeingeweihter

Du wurdest als Mitglied eines Barbarenstammes in der Wildnis geboren oder hast unter Barbaren gelebt und die Prüfungen ihrer heiligen Totems bestanden.

Voraussetzungen: ST 13; GE 13; Athlet; GAB +5; keine Totenkampfrauschkraft außer für jenes Totem, das diesem Talentbaum zugeordnet ist; keine rechtschaffene Gesinnung.

Vorteil: Wähle eine Schwächere Totenkampfrauschkraft^{EXP} (z.B. Schwächeres Bestientotem^{EXP}).

Du kannst als Schnelle Aktion die Vorteile dieser Kampfrauschkraft so erhalten, als befändest du dich im Kampfrausch. Zu Berechnung der Effekte ist deine effektive Barbarenstufe gleich deinem GAB. Du erlangst keine weiteren Vor- oder Nachteile von Kampfrausch. Du kannst die Vorteile für eine Anzahl an Runden gleich der Summe deines GAB plus deines KO-Modifikators erlangen; diese Runden müssen nicht zusammenhängend genutzt werden.

Totemmeister

Dank deiner Kampfkraft und spirituellen Weisheit hast du ein umfassendes Verständnis für dein Totem erlangt.

Voraussetzungen: ST 17; GE 13; WE 13; Athlet; Totemschüler*; Totemeingeweihter*; GAB +13; keine Totenkampfrauschkraft außer für jenes Totem, das diesem Talentbaum zugeordnet ist; keine rechtschaffene Gesinnung.

Vorteil: Wähle eine Mächtige Totenkampfrauschkraft^{EXP}, die jene Totenkampfrauschkraft voraussetzt, welche du dem Talent Totemeingeweihter zugeordnet hast. Während du die Vorteile von Totemeingeweihter erlangst, erhältst du auch die Vorteile dieser neuen Kampfrauschkraft. Solltest du auf diese Weise die Fähigkeit Anspringen erlangen, kannst du mit ihr nur Natürliche Angriffe ausführen.





Totemschüler

Dein Verständnis für dein barbarisches Totem wächst mit deinem Kampfkönnen.

Voraussetzungen: ST 15; GE 13; Athlet, Totemeingeweihter*; GAB +9; keine Totemkampfrauschkraft außer für jenes Totem, das diesem Talentbaum zugeordnet ist; keine rechtschaffene Gesinnung.

Vorteil: Wähle eine Totemkampfrauschkraft^{EXP}, welche jene Totemkampfrauschkraft voraussetzt, welche du dem Talent Totemeingeweihter zugeordnet hast. Während du die Vorteile von Totemeingeweihter erlangst, erhältst du auch die Vorteile dieser neuen Kampfrauschkraft.

Verbesserter Bestienjäger [Kampf]

Du bist bestens darin ausgebildet, die Tiere der Wildnis zu jagen.

Voraussetzungen: Bestienjäger*; GAB +3; Überlebenskunst oder Wissen (Natur) 3 Ränge.

Vorteil: Wenn du gegen Tiere kämpfst, die wenigstens eine Größenkategorie größer sind als du und in dem Gelände heimisch sind, das du Bestienjäger zugewiesen hast, so erlangst du einen Bonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe und deine KMV gegen diese Tiere. Zudem erhältst du einen Bonus von +2 auf Reflexwürfe gegen Angriffe von Tieren, die einen Reflexwurf zulassen (z.B. Trampeln).

Speziell: Sofern du Bestienjäger mehrfach gewählt haben solltest, erlangst du diesen Vorteil für alle Geländearten, die du diesen Talenten zugewiesen hast.

Verbesserter Bund des Jägers [Kampf]

Du vertieft deine Verbindung zu deinen Verbündeten und verleiht ihnen höhere Boni.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bund des Jägers (Gefährten), Waldläuferstufe 9.

Vorteil: Wenn du Bund des Jägers aktivierst, kannst du deinen Verbündeten deinen vollen Erzfeindbonus gegen ein einzelnes Ziel verleihen.

Normal: Deine Verbündeten erhalten nur deinen halben Erzfeindbonus gegen ein Ziel.

Verbesserter Tänzelder Angriff [Kampf]

Du schießt wie ein Windhauch über das Schlachtfeld und greifst die Gegner an, an denen du vorbeikommst.

Voraussetzungen: GE 15, Ausweichen, Behände Bewegung, Beweglichkeit, Tänzelder Angriff, GAB +9.

Vorteil: Wenn du Tänzelder Angriff einsetzt, kannst du während deiner Fortbewegung statt nur eines Zieles zwei Ziele angreifen. Der zweite Angriff erfolgt dabei mit deinem vollen GAB -5. Alle Einschränkungen hinsichtlich Tänzelder Angriff gelten für beide Ziele und deine Fortbewegung provoziert bei beiden keine Gelegenheitsangriffe. Du kannst eine Kreatur dabei nur ein Mal zum Ziel machen.

Speziell: Ein Mönch kann mit der 14. Stufe dieses Talent als Mönchsbonustalent wählen, sofern er über Tänzelder Angriff verfügt.

Verbesserter Wolfskindschlag [Kampf]

Deine Schläge fallen wuchtiger aus.

Voraussetzungen: ST 16, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wolfskind*, Wolfskindschlag*, GAB +11.

Vorteil: Der Schadenswürfel deines Waffenlosen Schlages steigt auf 1W8 (oder auf 1W6, solltest du Klein sein). Dies ist nicht mit anderen Effekten kumulativ, welche den Schadenswürfel deines Waffenlosen Schlages erhöhen, Stufen in Klassen wie z.B. Mönch eingeschlossen. Veränderungen deiner aktuellen Größenkategorie (z.B. mittels *Person vergrößern*) wirken sich immer noch normal auf deinen Schadenswürfel aus.

Verbessertes Gift extrahieren

Du bist ein Meister darin, das Gift von Kreaturen zu extrahieren.

Voraussetzungen: Gift extrahieren*, Handwerk (Alchemie) 9 Ränge, Überlebenskunst 9 Ränge.

Vorteil: Wenn du erfolgreich aus einer Gefahr oder einer toten Kreatur Gift extrahierst, erlangst du zusätzliche 1W4 Anwendungen Gift.

Verlängerte Formwandleraspekte

Du kannst den Minderen Aspekt deines Aspektes länger annehmen als die meisten anderen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Formwandleraspekt*.

Vorteil: Addiere deinen Weisheitsbonus (Minimum 1) auf die Anzahl an Minuten am Tag, welche du einen Minderen Aspekt im Rahmen deiner Fähigkeit Formwandleraspekt annehmen kannst.

Verlängerter Tierspekt

Du kannst die Aspekte eines Tieres für längere Zeiträume annehmen als die meisten anderen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Tierspekt.

Vorteil: Addiere deinen Weisheitsbonus (Minimum 1) auf die Anzahl an Minuten am Tag, welche du die Aspekte eines Tieres im Rahmen deiner Fähigkeit Tierspekt annehmen kannst.

Verstärkte Gnomenmagie

Deine Verbindung zur Ersten Welt manifestiert sich in Form magischer Fähigkeiten, die auf ein Element zugreifen.

Voraussetzungen: CH 13, Wissen (Natur) 3 Ränge, Gnom, Volksmerkmal Gnomenmagie.

Vorteil: Füge eine der folgenden Zauberähnlichen Fähigkeiten deiner Gnomenmagie hinzu: *Brennende Hände*, *Eisdolch*^{ABR}, *Sanfte Brise*^{ABR VI}, *Schockgriff* oder *Zersetzender Hauch*^{ABR}. Du kannst diese Zauberähnliche Fähigkeit ein Mal am Tag nutzen.

Vor Feen geschützt

Du hast deinen Verstand darauf trainiert, Feenmagie zu widerstehen, egal ob sie von Feenwesen oder anderen Bewohnern der Ersten Welt ausgeht.

Voraussetzungen: Wissen (Die Ebenen) oder Wissen (Natur) 3 Ränge.

Vorteil: Du erhältst einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Schulen der Illusions- und der Verzauberungsmagie, sofern sie von Wesen der Kreaturenart Feenwesen ausgehen.

Wachsamer Sturmangriff [Kampf]

Du kannst dich darauf vorbereiten, deine Feinde von einem Moment zum nächsten anzugreifen.

Voraussetzungen: ST 13, GE 13, Kampfflexe.

Vorteil: Du kannst eine Handlung vorbereiten, um einen Ansturm auszuführen, wenn ein Gegner ein von dir bestimmtes Feld betritt. Du musst dabei imstande dazu sein, das Feld mit einem Sturmangriff zu erreichen, wenn du die Handlung vorbereitest und wenn die vorbereitete Handlung ausgelöst wird. Andernfalls kannst du die vorbereitete Handlung nicht ausführen. Du kannst dich im Rahmen dieses vorbereiteten Sturmangriffs nur um maximal deine Bewegungsrate weit fortbewegen.

Normal: Du kannst keine Handlung für einen Sturmangriff vorbereiten. Bei einem Sturmangriff kannst du dich stets um bis zu deiner doppelte Bewegungsrate weit fortbewegen.

Waffen der Natur [Kampf]

Du kannst aus nahezu allem in der Wildnis Waffen herstellen.

Voraussetzungen: Improvisierter Nahkampf; GAB +2; Überlebenskunst oder Wissen (Natur) 2 Ränge.

Vorteil: Du kannst nahezu alles in der Wildnis als improvisierte Nahkampfwaffen nutzen. Eine solche improvisierte Waffe ist eine Einhandwaffe, welche 1W6 Schaden zufügt (1W4 falls du eine Kleine Kreatur bist). Abhängig von der Waffe fügt sie nach Maßgabe des SL Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden zu. Zum Ergreifen des Gegenstandes zwecks Benutzung als Waffe ist dieselbe Aktion wie zum Ziehen einer Waffe nötig. Die Waffe muss aus einem Material bestehen, das im aktuellen Gelände natürlich vorkommt.



Waldgeist [Kampf]

Du bringst das Gelände zwischen dich und deine Gegner, um Angriffs auszuweichen.

Voraussetzungen: GE 15, Ausweichen, GAB +6.

Vorteil: Wenn du zwei Aktionen nutzt, um dich fortzubewegen, oder die Handlung Rückzug nutzt und deine Fortbewegung in natürlichem Schwierigen Gelände (Büsche, Dornengebüsch usw.) oder einem Feld mit einem natürlichen Objekt, welches zumindest teilweise Deckung bietet (ein Baum, Felsen usw.) entweder beginnst oder beendest, erlangst du Tarnung, bis du angreifst, dieses Feld verlässt oder bis zum Ende deines nächsten Zuges (je nachdem, was zuerst eintritt).

Wasserkämpfer [Kampf]

Du wurdest ausgebildet, unter Wasser zu kämpfen.

Voraussetzungen: Schwimmen 1 Rang.

Vorteil: Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen und erleidest nicht die üblichen Mali auf Nahkampfangriffe unter Wasser. Deine Nahkampfhieb- und Waffenlosen Angriffe, die Wuchtschaden verursachen, erzielen unter Wasser den vollen Schaden.

Normal: Unter Wasser unterliegen die meisten deiner Nahkampfangriffe einem Malus von -2 und verursachen nur halben Schaden.

Wildwuchs fokussieren

Wenn du Positive Energie fokussierst, lässt du Ranken wachsen, welche Gegner verstricken.

Voraussetzungen: Domäne der Pflanzen, Klassenmerkmal Positive Energie fokussieren.

Vorteil: Wenn du beim Energie fokussieren zwei zusätzliche Anwendungen nutzt, kannst du im Wirkungsbereich Ranken aus dem Boden hervorbrennen lassen. Du erzeugst eine Anzahl an Ranken (RK 10, 5 TP) in Höhe deines Charismamodifikators (Minimum 1). Jedes dieser Rankengewächse belegt ein 1,50 m-Feld deiner Wahl. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, kannst du die Ranken als Augenblickliche Aktion und dann zu Beginn deines Zuges als Freie Aktion anweisen, sich um die Beine einer Kreatur im jeweiligen Feld zu wickeln. Der Kreatur steht ein Reflexwurf gegen SG 10 + deine halbe Klassenstufe + deinem Charismamodifikator zu; misslingt dieser Rettungswurf, wird sie auf der Stelle gehalten. Die Ranken bestehen für eine Anzahl von Runden entsprechend der Höhe deines Charismamodifikators (Minimum 1). Der Boden muss aus einem Material bestehen, auf dem Pflanzen wachsen können (z.B. Erde).

Wildwuchshexerei

Von dir verhexte Gegner werden zudem von Ranken verstrickt.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Hexerei; Schutzherr Dornen*, Sommer* oder Wald*.

Vorteil: Wenn du dieses Talent wählst, weise ihm eine Hexerei zu, welche maximal einen Gegner betreffen kann. Sollte dem Ziel der Hexerei der Rettungswurf gegen die Hexerei misslingen, so wird das von ihr besetzte Feld von Dornengewächsen überwuchert und zu Schwierigem Gelände. Eine Kreatur, die sich in das Feld bewegt oder es verlässt, muss einen Reflexwurf oder einen Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 10 + deine halbe Stufe + deinem Charismamodifikator ablegen; misslingt ihr dieser Wurf, erleidet sie 1W6 Punkte Stichschaden und beendet augenblicklich ihre Fortbewegung. Pro 5 Punkte, um die der Rettungswurf des Ziels gegen deine Hexerei scheitert, kannst du jeweils 1 zusätzliches Feld Schwieriges Gelände angrenzend zum Feld erzeugen, welches das Ziel belegt. Das Schwierige Gelände besteht für eine Anzahl an Runden in Höhe deines Charismamodifikators (Minimum 1). Der Boden muss aus einem Material bestehen, auf dem Pflanzen wachsen können (z.B. Erde).

Wölfischer Stil [Kampf, Kampfstil]

Du kannst Gegner behindern, die dir den Rücken zuwenden.

Voraussetzungen: WE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wissen (Natur) 3 Ränge.

Vorteil: Während du diesen Kampfstil verwendest und einem Gegner mit einem Gelegenheitsangriff mindestens 10 Schadenspunkte zufügst, wird die Bewegungsrate am Boden dieses Gegners bis zum Ende seines nächsten Zuges um 1,50 m reduziert. Für jeweils weitere 5 Schadenspunkte, die du diesem Gegner mit deinem Angriff zufügst, sinkt seine Bewegungsrate am Boden um weitere 1,50 m. Falls der Gesamtmalus der Bewegungsrate des Gegners am Boden entspricht oder sie überschreitet, kannst du als Freie Aktion folgend auf den Gelegenheitsangriff ein Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen gegen den Gegner ausführen.

Wölfisches Zerreißen [Kampf]

Du zerfleischst deine Gegner derart, dass sie übernatürlich verstümmelt werden.

Voraussetzungen: WE 17, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wölfischer Stil*, Wölfisches Zu-Fall-bringen*, Wissen (Natur) 9 Ränge.

Vorteil: Wann immer du einem Gegner mit dem Zustand Liegend mindestens 10 Schadenspunkte mit einer Natürlichen Waffe oder einem Waffenlosen Angriff zufügst, kannst du diesen Gegner mit einer Schnellen Aktion zerreißen. Dem Opfer steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deine halbe Charakterstufe + deinem Weisheitsmodifikator zu; misslingt dieser Rettungswurf, wird es entstellt und erleidet entweder 1W4 Punkte Charismaschaden, 1W4 Punkte Konstitutionsschaden oder den Zustand Erschöpft (deine Entscheidung). Auf diese Weise zugefügter Attributsschaden kann den Attributswert des Opfers nicht unter 1 reduzieren.

Wölfisches Zu-Fall-bringen [Kampf]

Du hast die Jagdtechniken der Wölfe studiert, mit denen sie ihre Beute zur Strecke bringen.

Voraussetzungen: WE 15, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wölfischer Stil*, Wissen (Natur) 6 Ränge.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Kampfmanöverwürfe für Zu-Fall-bringen, die im Rahmen eines Gelegenheitsangriffes erfolgen. Wenn du eine Kreatur zu Fall bringst, kannst du als Freie Aktion ein Feld wählen, das an dein Feld und das der Kreatur angrenzt; die zu Fall gebrachte Kreatur erhält in diesem Feld den Zustand Liegend.

Wolfskind

Die Natur hat dich in jungen Jahren berührt, so dass du dich den wilden Kreaturen verwandt fühlst. Dein Körper könnte tierhafte Merkmale besitzen (wie z.B. Tierohren oder ein Schwanz) oder deine Präsenz könnte sich auf subtile Weise von der anderer unterscheiden.

Voraussetzungen: Neutrale Gesinnung; muss mit der 1. Stufe gewählt werden.

Vorteil: Du erlangst die Druidenfähigkeit Tierempathie mit einer effektiven Druidenstufe in Höhe deiner Charakterstufe. Solltest du über wenigstens eine Stufe in einer Klasse verfügen, welche Tierempathie verleiht, erlangst du einen zusätzlichen Bonus von +3 auf Würfe für Tierempathie. Hinsichtlich schädlicher geistesbeeinflussender Effekte, die Tiere zum Ziel haben (z.B. *Tier bezaubern*), wirst du als Tier behandelt.

Speziell: Ein Charakter mit diesem Talent kann die Talente Aspekt der Bestie^{EXP} oder Tierseele^{ABR VI} wählen, ohne die Voraussetzungen zu erfüllen.

Wolfskindschlag [Kampf]

Die Kraft der Natur erfüllt dich, sodass du keine Waffen aus Stahl oder Holz benötigst, sind doch deine Fäuste und Füße so kräftig wie alles, was je eine Schmiede verlassen hat.

Voraussetzungen: ST 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wolfskind*.

Vorteil: Der Schadenswürfel deines Waffenloser Schlages steigt auf 1W6 (oder auf 1W4, solltest du Klein sein). Dies ist nicht mit anderen Effekten kumulativ, welche den Schadenswürfel deines Waffenlosen Schlages erhöhen, Stufen in Klassen wie z.B. Mönch eingeschlossen. Veränderungen deiner aktuellen Größenkategorie (z.B. mittels *Person vergrößern*) wirken sich immer noch normal auf deinen Schadenswürfel aus.

Wolfskindschritt

Deine Antriebskraft und körperliche Stärke erlauben es dir, dich mit großer Schnelligkeit zu bewegen.

Voraussetzungen: KO 13, Wolfskind*.

Vorteil: Deine Bewegungsrate am Boden steigt um 3 m. Dies ist nicht mit dem Klassenmerkmal Schnelle Bewegung oder ähnlichem kumulativ, außer der fragliche Effekt liefert einen Verbesserungsbonus.

Wolfskindsinne

Die Wildnis spricht zu dir und verleiht dir einen übernatürlichen Gefahrensinn.

Voraussetzungen: WE 13, Wolfskind*.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung; dieser Bonus steigt auf +4, wenn du bestimmst, ob du während einer Überraschungsrunde handeln kannst. Solltest du über 10 oder mehr Ränge in Wahrnehmung verfügen, steigt der Bonus auf +4 bzw. +8, wenn du bestimmst, ob du während einer Überraschungsrunde handeln kannst. Dieser Bonus ist nicht mit dem Bonus aus Wachsamkeit kumulativ. Hinsichtlich von Voraussetzungen für Talente und Prestigeklassen zählt Wolfskindsinne als das Talent Wachsamkeit.

Wolfskindverstand

Du kannst dein logisches Denken unterdrücken und dich in einen ertümlischen Zustand versetzen, der dir hilft, mentalen Einflüssen zu widerstehen.

Voraussetzungen: WE 13, Wolfskind*.

Vorteil: Misslingt dir ein Rettungswurf gegen einen Furcht- oder einen geistesbeeinflussenden Effekt, kannst du als Augenblickliche Aktion 1W3 Punkte Intelligenzschaden erleiden und den Rettungswurf wiederholen. Dieser Schaden kann nicht reduziert oder vermieden werden. Du musst das neue Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter ausfällt.

Wolfsreiter

Sollen andere auf Pferden reiten – Wölfe sind die besseren Reittiere!

Voraussetzungen: Kleines Reittier^{ABRVI} oder effektive Klassenstufe 7 in einer Klasse, welche das Klassenmerkmal Göttlicher Bund (Reittier) oder Reittier verleiht; Wissen (Natur) 1 Rang; Klassenmerkmal Göttlicher Bund (Reittier) oder Reittier.

Vorteil: Du kannst im Rahmen deines Klassenmerkmals Göttlicher Bund (Reittier) oder Reittier einen Wolf anstelle des normalen Reittiers wählen. Wissen (Natur) ist zudem stets eine Klassenfertigkeit für dich.

Wüstenbewohner

Der endlose Sand und die wasserlosen Ödlande sind dein Zuhause. Für dich sind Hitze und Dehydrierung weniger gefährlich als für andere Reisende.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände (Wüste).

Vorteil: Du behandelst heiße Umgebungen (*Grundregelwerk*, S. 444) so, als wären die Auswirkungen um einen Schritt weniger schwerwiegend. Solltest du über eine ähnliche Fähigkeit dank eines anderen Talents verfügen (z.B. Hitzetoleranz*), so ist dies kumulativ und senkt die Schwere der Auswirkungen entsprechend noch weiter. Du benötigst nur die Hälfte der für eine Kreatur deiner Größenkategorie üblichen Menge an Wasser und erlangst einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe und Würfe gegen die Zustände Blind und Geblendet aufgrund reflektierendem Sand und gegen Fata Morganas in der Wüste.

Zerren durch Schwieriges Gelände [Kampf]

Wenn du Gegner durch gefährliches Gelände zerrst, fügst du ihnen zusätzlichen Schaden zu.

Voraussetzungen: ST 13, Verbessertes Zerren^{EXP}, Heftiger Angriff, GAB +3.

Vorteil: Wenn du erfolgreich eine Kreatur mit dir zerrst, erleidet sie 1W4 Schadenspunkte pro 1,50 m, die sie durch natürliches Schwieriges Gelände gezogen wird. Dieser Schaden erfolgt zusätzlich zum normalen Schaden. Kreaturen mit der besonderen Fähigkeit Unterholz durchqueren oder anderweitiger Immunität gegen die Auswirkungen von Schwierigem Gelände, sind auch gegen diesen zusätzlichen Schaden immun.



4 DIE WILDNIS MEISTER



Komm, Vögelchen, hierher!“ Lini sprang auf und ab und wedelte mit den Armen. „Hier drüben, Herr Vogel! Ein leckerer Gnom, frisch und saftig!“

„Bist du sicher, dass das eine gute Idee ist?“ Sajjan duckte sich unter einem der herbeischießenden Pteranodonten hinweg, dessen mächtiger Schnabel knapp seinen Kopf verfehlte. „Und außerdem sind das keine Vögel...“

Lini schnaubte. „Natürlich sind es Vögel. Sie haben Flügel. Sie haben Schnäbel. Sie legen Eier. Vögel!“

Sajjan schwang seinen Stab und zerfetzte einen fleischigen Flügel. „Ich denke, die Gelehrten der Acadamae wären anderer Ansicht.“

Lini grinste, als eine der Bestien auf sie herabschoss. „Gut, gut, du hast mich. Aber du vergisst die wichtigste Qualifikation.“

„Ja?“

„Katzen fressen Vögel.“

Hinter ihr sprang Droogami in die Luft...



DIE ERSTE WELT

Die Erste Welt befindet sich vor, zwischen und jenseits der Materiellen Ebene und ist eine Dimension der Extreme und Unvorhersehbarkeiten. Während die Schattenebene die metaphysische Kluft zwischen der Materiellen Ebene und der Ebene der Negativen Energie überbrückt, liegt die Erste Welt zwischen der Materiellen Ebene und der Ebene der Positiven Energie. Es heißt, sie sei eine Art „erster Entwurf“ der Realität gewesen. Dies könnte der Grund sein, warum unter einem farbenfrohen Himmel der wirbelnden und dahinrasenden Sterne und Monde, welche dabei auch noch Form und Zusammensetzung verändern, inkonsistente Naturgesetze und Quellen urtümlicher Magie und natürlicher Wunder Orte erschaffen, welche der sterbliche Verstand kaum ergründen kann. Hier gibt es uralte, wie Gebirge aufragende Berge, lebende Seen und Flüsse, reisende Feenhöfe, welche abwechselnd wohlwollend und sadistisch sind, sowie Landschaften aller Art, die sich ständig verändern und neu erfinden. Über alles in diesem Reich herrschen die als die Ältesten bekannten, mächtigen Wesenheiten. Aus diesem Reich stammen furchtbare Lindwürmer, Feenkreaturen, die ursprünglichen Gnome und noch weitaus fremdartigere Geschöpfe.

DIE GESCHICHTE DER ERSTEN WELT

Um die Geschichte der Ersten Welt erzählen zu können, muss man zurückblicken bis für die Anfänge der Zeit selbst, zu einer Zeit vor der Geschichtsschreibung, als es die Materielle Ebene noch gar nicht gab. Uralte Legenden erzählen, dass das sterbliche Leben in der Ersten Welt begonnen hätte. Glaubt man ihnen, so entschied damals eine Gruppe von Gottheiten, eine neue Lebensform zu erschaffen. Im Gegensatz zu ihren existierenden Dienern

– jenen Externaren, unter welche Engel und Teufel fallen – sollten diese „Sterblichen“ aber eine höhere Funktion besitzen und als Filter für die fundamentale Lebensenergie des Universums dienen. Diese Energie würde in eigenständige Einheiten aufgeteilt werden, welche die Götter als „Seelen“ bezeichneten und die sodann die Erfahrungen einer endlichen Lebensspanne nutzen würden, um die Realitäten des Großen Jenseits selbst zu formen und zu erweitern.

Natürlich benötigten diese neuen Wesen einen Lebensraum fern der Reiche der Götter, daher erschufen die Götter die Erste Welt – praktisch eine gewaltige, leere Leinwand, auf welcher sie mit der Realität experimentieren und unterschiedliche Gesetze ausprobieren konnten, wie die Existenz und das sterbliche Leben ablaufen und funktionieren könnten oder sollten. Nach einem Zeitalter des Experimentierens verfügten sie über ein voll funktionsfähiges Modell für ein Reich, welches letztendlich als die Materielle Ebene bekannt werden sollte.

Und wie so viele große Künstler übermalten sie es als nächstes.

Als die Materielle Ebene entstand, löschten die Götter ihre ursprünglichen Experimente nicht aus. Sie zerstörten nicht ihre „Blaupausen und Zeichnungen“, sondern ließen sie lediglich im Stich. So konnte der Rohentwurf aus eigener Kraft weiterwachsen und sich entwickeln und schließlich mehr oder weniger zu jener Realität stabilisieren, welche nun als die Erste Welt bezeichnet wird.

Egal ob diese Geschichten ganz, teilweise oder gar nicht der Wahrheit entsprechen, gibt es auf alle Fälle die Erste Welt – ein uraltes Reich voller Geheimnissen und Gefahren und eine Realität, in welcher große Geheimnisse und geisterweiternde Wahrheiten Seite an Seite mit dem Risiko, getötet oder zerstört zu werden, warten. Die Natur dort ist ungezügelt urzeitliche und urtümliche Wildnis, wo alles in großem Maßstab existiert.

MERKMALE UND BEWOHNER

Der Großteil der Materiellen Ebene ist leeres All, in dem sich eine unterschiedliche und scheinbar endlose Anzahl verschiedener Sonnensysteme und Welten befindet. Die Erste Welt dagegen erstreckt sich für immer in jede Richtung. Alles auf der Materiellen Ebene besitzt Gegenstücke in der Ersten Welt, wo diese aber oft auf manche Weise übertrieben sind. Berge sind höher, Meere sind tiefer und die Wälder wachsen in ungewöhnlichen Winkeln. Die Farben sind lebendiger, Gerüche und Geschmäcker stärker – alles ist zu einem übersättigenden Extrem verstärkt. Der Grund hierfür ist die Nähe zur Ebene der Positiven Energie. So wie die Nähe zur Ebene der Negativen Energie die Schattenebene zu einem Ort gedämpfter Farben und Beinahe-Dunkelheit macht, tendiert die Erste Welt zum entgegengesetzten Extrem.

Flora und Fauna der Ersten Welt ähneln jenen der Ersten Welt und übersteigen sie zugleich. Welche Wesen ganz zu Anfang in der Ersten Welt hausten, weiß niemand, man kann vermuten, dass es sich um uralte Drachen und andere urwüchsige Naturgewalten gehandelt hat. Seitdem nennen alle möglichen, stark fremdartigen und unvorstellbaren Kreaturen die Erste Welt ihr Zuhause, welche ebenso übertrieben sind wie die Geographie der Ebene. Die Kreaturen sind lebhafter, energiegeladener und fruchtbarer. Am weitesten verbreitet sind Kreaturen der Kategorie Feenwesen, welche mehr als die Hälfte der Population der Ersten Welt bilden. Dennoch sind sie weder die ersten, die sich auf der Ebene niedergelassen haben oder dort entstanden sind, noch die mächtigsten.

Jede Kreatur der Materiellen Ebene könnte auch in der Ersten Welt zu finden sein, wo sie sich auf teils subtile, teils auch dramatische Weise von ihren sterblichen Verwandten unterscheiden könnte. Am leichtesten lässt sich dieser Unterschied mit Hilfe der Schablone für Feenkreaturen (*Monsterhandbuch III*, S: 89) verdeutlichen. Allerdings genügen oft auch einfache Veränderungen im Äußeren oder bei den Fähigkeiten einer Kreatur, um aus ihr einen Bewohner der Ersten Welt zu machen.

Aufgrund der einzigartigen Eigenschaften im planaren Gefüge der Ersten Welt und der sie sättigenden Positiven Energie ist der Kreislauf von Leben und Tod dort nicht so linear wie auf der Materiellen Ebene. Dort einheimische Kreaturen, welche in der Ersten Welt sterben, werden entweder am nächsten Tag oder binnen eines Jahres wiedergeboren oder Teil der Materie der Ebene und als neue Angehörige ihrer Art wiedererschaffen. Manche führen sogar temporal-asynchrone Existenzen und erinnern sich an Versionen ihrer selbst, welche noch gar nicht gelebt haben (und vielleicht nie existieren werden), statt an die Vergangenheit. Daher verstehen die Einheimischen der Ersten Welt nicht immer das Konzept des Todes, was zu tödlichen Missverständnissen führen kann, wenn Reisende von der Materiellen Welt in der Ersten Welt stranden oder umgekehrt. Im letzteren Fall ist der Tod des Bewohners der Ersten Welt auf der Materiellen Ebene das absolute Ende seines Lebens und seine Seele unterliegt den Regeln der Materiellen Ebene – was er oft erst erkennt, wenn es bereits zu spät ist!

Zu den wichtigen Bewohnern der Ersten Welt zählen Wesen der Kreaturenarten Feenwesen, Pflanze, Tier und Ungeziefer. Von den Feen sind die legendärsten unter ihnen Angehörige der Wilden Jagd (*Monsterhandbuch VI*, S. 276), doch alle Feenwesen besitzen Verbindungen zu diesem Reich. Neben Feen, Pflanzen und Tieren kann man in dieser Dimension oft auch die folgenden Kreaturen antreffen: Almirajes^{MHB IV}, Atterköpfe, Delgethen^{MHB V},

Donnervögel^{MHB II}, Drakainias^{MHB IV}, Drakas (alle), Einhörner, Elementare (alle), Elohimi^{MHB IV}, Fachene^{MHB IV}, Feendrachen^{MHB III}, Feenkreaturen^{MHB III}, Flimmerhunde^{MHB II}, Flutfische^{MHB III}, Fürsten der Tiere^{MHB III}, Grunderlake^{MHB II}, Grootlangen^{MHB III}, Irrlichter, Jethunde, Jubjubs^{MHB III}, Katoblepase^{MHB II}, Kerynitis^{MHB V}, Leuchtende Kinder^{MHB II}, Leukrottas^{MHB II}, Lindwürmer, Manitus^{MHB IV}, Pegasi, Riesenadler, Sarde^{MHB II}, Stachelschnapper^{MHB III}, Thrasfyrer^{MHB II}, Vischapi^{MHB V}, Wendigos^{MHB II}, Winterwölfe und Worge. Untote sind in der Ersten Welt äußerst selten, doch jene, die dort existieren, sind in der Regel mächtig und einzigartig.



PLANARE EIGENSCHAFTEN DER ERSTEN WELT

Die Erste Welt weist die folgenden planaren Eigenschaften auf – siehe auch S. 174 ff. im *Spieleleiterhandbuch*.

Äußerst Wandelbar: Die Erste Welt kann von Individuen mit starkem Willen verändert werden wie z.B. den Ältesten.

Leichte Neutrale Gesinnung: Die Erste Welt verleiht niemandem gesinnungsbasierende Mali auf Charismawürfe.

Schwere Vorherrschaft der Ebene der Positiven

Energie: Die Erste Welt verleiht Kreaturen in bestimmten Regionen schnelle Heilung, wo Lebensenergie besonders konzentriert und stark ist.

Unsteter Zeitablauf: In manchen Gebieten verläuft die Zeit schneller und in anderen langsamer – oft nach den Launen der Ältesten oder anderer mächtiger Wesen. Die meisten Besucher von anderen Ebenen bringen ihren eigenen Zeitstrom wie eine schützende Hülle mit sich, es ist aber nicht ungewöhnlich, dass eine Kreatur, welche in der Ersten Welt einen Tag verbringt, bei der Rückkehr in ihre Heimat feststellen muss, dass ein Jahr oder mehr verstrichen ist.

Die Ältesten

Große Bereiche der Ersten Welt sind in Fürstentümer und andere derartige Reiche unterteilt, die von mächtigen Einheimischen beherrscht werden. Die Halbgötter der Ersten Welt gehören zu den mächtigsten Einheimischen dieser Ebene und manche residieren dort schon länger als die Materielle Ebene existiert. Man kennt sie kollektiv als die Ältesten und sie sind ebenso schwer fassbar und geheimnistuerisch wie sie uralte sind. Die Ältesten interagieren kaum mit den Göttern des übrigen Großen Jenseits, unterhalten aber wie diese Kulte und Sekten auf zahllosen Welten der Materiellen Ebene. Man trifft ihre Religionen meistens dort an, wo die Grenzen zwischen der Materiellen Ebene und der Ersten Welt dünn werden. Feenwesen verehren häufig die Ältesten, wie auch viele Gnome, welche nach ihren Wurzeln suchen. Auch wenn die Ältesten nichts gegen Städte oder die Zivilisation haben, sind sie in starkbevölkerten Regionen weniger beliebt. Barbaren, Druiden, Jäger und andere, welche in der Wildnis leben, verehren oft einen der Ältesten oder das ganze Pantheon.

Die am häufigsten verehrten Ältesten sind in Tabelle 4-1: Die Ältesten samt Portfolio, Domänen, Unterdomänen^{EXP} und Bevorzugten Waffen für Kleriker und Kriegspriester^{ABR VI} aufgeführt.

IN DIE ERSTE WELT GELANGEN

Die Erste Welt ist eine Angrenzende Ebene und überlappt sich daher mit der Materiellen Ebene. Im Gegensatz zur Schattenebene ahmt die Erste Welt aber nicht die Geographie der Materiellen Ebene nach. Die Leylinien^{ABR VII}, jene übernatürlichen Kraftlinien, welche die Ebenen verbinden und die Erfahrungen, Magie, Erinnerungen und Seelen der Toten und der Ungeborenen transportieren, ziehen sich kreuz und quer auch durch die Erste Welt. Im Gegensatz zu den Leylinien der Materiellen Ebene bleiben sie nie lange an einem Fleck und wandern über weite Entfernungen, so dass sie sich wie unruhige Schlangen durch die Erste Welt winden. Wo sie zudem die Barriere zwischen der Ersten Welt und der Materiellen Ebene durchstoßen, erlauben Risse die Passage von einer Seite zur anderen, ohne

auf Magie zurückzugreifen. Diese Risse manifestieren sich in der Regel als Pilzkreise, Wasserpfützen mit regenbogenfarbiger Oberfläche, einen Bogen bildende Bäume oder andere, ähnlich unauffällige Muster. Oft genügt es, einfach durch ein solches Portal zu treten, um von einer Ebene auf die andere zu wechseln, jedoch sind manche Risse auch Einbahnstraßen – Reisende könnten daher in einer scheinbar stumpfen und leblosen Welt stranden, während Besucher von der Materiellen Ebene in der Ersten Welt Jahrzehnte oder länger nach einem Heimweg suchen könnten. Andere Reismethoden erfordern mächtige Zauber wie *Ebenenwechsel*, *Feentor* oder *Tor*.

GEFAHREN DER ERSTEN WELT

In der Ersten Welt kann das Gelände selbst ebenso gefährlich sein wie die Bewohner. Im Folgenden sind einige Gefahren aufgeführt, welche an den Grenzen oder innerhalb dieses Feenreiches gefunden werden können. Diese Gefahren können sich aber auch auf der Materiellen Ebene in Bereichen manifestieren, wo Leylinien aus dem Feenreich hereinstoßen und die Barrieren zwischen den Reichen schwächen.

Phantomkreis (HG 9)

Manche auch als „Feenkreise“ bezeichneten Pilzkreise markieren Orte, an denen die Grenze zur Ersten Welt so dünn ist, dass sie als Übergänge in die Feenwelt fungieren. Werden Feenkreise aber durch Umweltverschmutzung, Flucheffekte, die Taten böser Feenwesen oder andere finstere Einflüsse verdorben, können sie instabil und gefährlich werden. Diese Phantomkreise aus magischen Pilzen funktionieren wie eine magische Falle (Wahrnehmung SG 25, Mechanismus ausschalten SG 30), ein Charakter kann aber Überlebenskunst statt Wahrnehmung nutzen, um die von einem Phantomkreis ausgehende Gefahr zu bemerken.

Ein Phantomkreis belegt in der Regel ein Feld mit 1,50 m-Seitenlänge. Ein Charakter, der ein solches Feld betritt, muss einen Willenswurf gegen SG 19 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, wird der Charakter in einen Riss in der Realität zwischen Materieller Ebene und der Ersten Welt gezogen und landet in einem abgespalteten Splitter der Ätherebene, aus dem er weder in die Erste Welt überwechseln, noch zur Materiellen Ebene zurückkehren kann. Der Charakter ist dann ätherisch und unsichtbar und in der Lage eine gezernte, unscharfe Abbildung der Materiellen Ebene zu sehen. Er kann sich aber nicht weiter als 9 m vom Phantomkreis fortbewegen, welcher in dieser ätherischen Taschendimension als einziges fest und real erscheint. Der Charakter ist in diesem Reich gefangen, als wäre er mittels *Bindender Ruf* dorthin herbeigerufen worden.

Nach 1W₄ Runden verlässt ein körperloser Geist den Phantomkreis, um den gefangenen Charakter zu konfrontieren. Dieser Geist erscheint als spektrale Feenversion des gefangenen Charakters und wird wie ein Animus-Schatten (*Monsterhandbuch VI*, S. 14; aber mit Chaotisch Neutraler Gesinnung) behandelt, welcher nur innerhalb der vom Phantomkreis erschaffenen Taschendimension existiert. Der Animus-Schatten könnte freundlich und gesprächig sein oder auch kalt, arrogant und fordernd. Der gefangene Charakter kann versuchen, mit ihm um seine Freiheit zu feilschen (und entweder auf die Materielle Ebene zurück oder weiter in die Erste Welt zu reisen), muss dazu aber einen konkurrierenden Charismawurf ablegen, um den Animus-Schatten zu überreden. Sollte der Attributswurf misslingen, greift der Schatten augenblicklich an; sollte er den gefangenen Charakter töten, so

TABELLE 4-1: DIE ÄLTESTEN

Ältester	Gesinnung	Titel	Einflussbereiche	Domänen	Unterdomeänen	Bevorzugte Waffe
Der Entschwundene Prinz	N	Der Fürst der Melancholie	Einsamkeit, Traurigkeit, Vergessene Dinge	Adel, Ruhe, Wahnsinn, Wissen	Ahnen, Aufopferung, Erinnerung, Irrsinn	Kampfstab
Graf Ranalc	CN	Der Verräter	Exil, Schatten, Verrat	Adel, Chaos, Dunkelheit, Reisen	Aufopferung, Erforschung, Nacht, Verlust	Rapier
Die Grüne Mutter	NB	Die Gefräßige Pflanze	Fleischfressende Pflanzen, Intrigen, Verführung	Böses, Erde, Pflanzen, Verzauberung	Höhlen, Lust, Verwesung, Wachstum	Sichel
Imbrex	RN	Das Zwillingpaar	Ende, Statuen, Zwillinge	Erde, Gemeinschaft, Ordnung, Stärke	Entschlossenheit, Familie, Heim, Metalle	Schreckensflegel
Magdh	RN	Die Drei	Drillinge, Komplexität, Schicksal	Glück, Ordnung, Runen, Wissen	Flüche, Gedanken, Schicksal, Schutzzeichen	Sense
Ng	N	Der Vermummte	Geheimnisse, Jahreszeiten, Wanderer	Magie, Reisen, Wetter, Wissen	Erforschung, Gedanken, Handel, Jahreszeiten	Panzerhandschuh
Ragadahn	CB	Der Wasserfürst	Lindwürmer, Ozeane, Spiralen	Böses, Chaos, Schuppenartige ^{MHB VI} , Wasser	Ahnen, Drachen ^{MHB VI} , Gift ^{MHB VI} , Meere	Peitsche
Shyka	N	Die Vielen	Entropie, Wiedergeburt, Zeit	Magie, Tod, Wahnsinn, Zerstörung	Arkanes, Göttliches, Irrsinn, Katastrophen	Leichter Streitkolben
Der Windlichtkönig	CN	Die Lachende Lüge	Lachen, Unfug, Verwandlung	Chaos, Tricks, Verzauberung, Wahnsinn	Diebstahl, Liebe, Lust, Täuschung	Dolch

kann sich der Animus-Schatten sodann auf der Materiellen Ebene manifestieren und Unheil verbreiten, während der Phantomkreis zu Matsch zerfällt.

Ein gefangener Charakter kann seine Erfolgchancen beim Feilschen verbessern, indem er dem Animus-Schatten Dienstleistungen oder magische Gegenstände anbietet. Was der Schatten will, sollte variieren und in der Regel seltsame Verzerrungen der Persönlichkeit des Charakters darstellen. Von einem gefangenen Barden könnte z.B. eine erniedrigende Darbietung oder Selbstverhöhnung verlangt werden oder von einem Barbaren eine diplomatische Mission ohne Kampfhandlungen. Solche Dienste erfolgen in einer Geistesebene^{ABR VII} und erfordern in der Regel fünf Fertigkeitwürfe, von denen drei gelingen müssen. Ansonsten müssen Bestechungen in Form eines geschätzten magischen Gegenstandes im Wert von wenigstens 500 GM pro Charakterstufe des gefangenen Charakters erfolgen. Sollte die Dienstleistung oder Bestechung erfolgreich sein, kann der gefangene Charakter im Rahmen des konkurrierenden Charismawurfes zwei Mal mit jeweils einem Bonus von +4 würfeln und das bessere Ergebnis nutzen.

Eine gefangene Kreatur hat stets die Option, gegen den Animus-Schatten zu kämpfen, da beide sich auf der Ätherebene befinden und beide sich nicht weiter als 9 m vom Phantomkreis entfernen können.

Sollte der Animus-Schatten getötet werden, kehrt der gefangene Charakter auf die Materielle Ebene zurück und wird der Phantomkreis für 2W4 Tage inaktiv. Zugleich wechselt die Gefahr an einen zufällig bestimmten Ort innerhalb von 1W6 x 1,5 km.

Pixiepollen (HG 2)

Wenn fremdartige Sporen oder magische Saatkörner aus der Ersten Welt durch einen Riss gelangen, können sie sich an existente Blütenpflanzen haften. Diese erblühen sodann auf heftige Weise in lebhaften Farben von unirdischer Schönheit sogar außerhalb der Saison. Dies könnte als Zeichen

göttlicher Segnung ihrer Fruchtbarkeit betrachtet werden, erfüllt zugleich aber auch den Nektar und die Pollen mit einer träumerischen, einschläfernden Eigenschaft, welche die Ahnungslosen in schläfrige Meditation versetzt.

Humanoide, Monströse Humanoide und Tiere, welche sich einer solchen Pflanze auf 9 m oder weniger nähern, müssen einen Willenswurf gegen SG 10 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, werden sie schläfrig und achten nicht mehr auf ihre Umgebung, sondern sind von der Schönheit der Pflanze fasziniert. Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf und verlässt sie den Wirkungsbereich nicht, so wird jede Minute ein erneuter Willenswurf fällig. Von den Pollen betroffene Kreaturen erleiden einen Malus von -5 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Schlafeffekte; jede betroffene Kreatur muss am Ende jeder Runde, die sie im Wirkungsbereich verbleibt, einen weiteren Willenswurf ablegen; scheitert auch dieser, so erhält sie den Zustand Fasziniert und will nicht mehr weg. Sollte der Zustand durch einen Angriff oder mit Hilfe eines Verbündeten gebrochen werden, muss eine schläfrige Kreatur jede Runde einen erneuten Willenswurf ablegen, um nicht erneut den Zustand Fasziniert zu erhalten.

Jede Minute, die ein schläfriger Charakter im Wirkungsbereich von Pixiepollen verbleibt, muss er zudem einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 ablegen; scheitert dieser Rettungswurf, so erhält der Charakter den Zustand Erschöpft (oder den Zustand Entkräftet, sollte er bereits den Zustand Erschöpft besitzen). Ein Charakter mit dem Zustand Entkräftet, dem dieser Rettungswurf misslingt, fällt für 1 Minute in Schlaf; nach dieser Zeit ist ihm ein Mal pro Stunde ein Zähigkeitswurf möglich, um zu erwachen. Kreaturen mit dem Talent Ausdauer können den daraus erlangten Bonus auf diesen Zähigkeitswurf addieren.

Die Effekte von Pixiepollen sind übernatürliche, geistesbeeinflussende Schlafeffekte.

Traueröde (HG 10)

In der Wildnis gibt es Orte der Einsamkeit und Trostlosigkeit, in denen man keine Spuren von Ortschaften oder intelligenten Bewohnern finden kann. An solchen Plätzen kann das Gefühl von Isolation den Verstand zermalmen und Opfer zu heulender Hoffnungslosigkeit und endloser Verzweiflung treiben. Dennoch sind nur wenige dieser Orte so gefährlich wie die Traueröden. Eine Traueröde kann in jeder Art von Gelände angetroffen werden, ist aber in Wüsten und auf Ebenen am weitesten verbreitet. Eine Traueröde ist stets recht groß und erstreckt sich wenigstens über ein paar Kilometer oder auch über ein paar hundert. In manchen dieser Gebiete herrscht ewiger grauer, eiskalter

Nieselregen, welcher Reisende bis auf die Knochen durchnässt. Andere sind völlig wolkenlos und besitzen einen endlosen, leeren Himmel.

Der finstere Einfluss einer Traueröde lässt den Horizont in

jeder Richtung verschwimmen, so dass Berge und andere Orientierungspunkte jenseits von 1,5 km Entfernung verschwimmen und nur mit einem Willenswurf gegen SG 20 wahrgenommen werden können. Dies ist ein Illusionseffekt. Misslingt einer Kreatur dieser Rettungswurf, erleidet sie einen Malus von -10 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um sich nicht zu verirren. Zauber, die bei der Orientierung helfen wie z.B. *Gegenstand aufspüren*, *Richtung wissen* und *Weg finden* (oder auch die Fähigkeit, dank *Zustand Richtung* und *Entfernung* zu spüren), funktionieren in einer Traueröde nur, wenn der Zauberwirker einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 20 besteht.

Von Kreaturen hinterlassene natürliche Spuren verblassen mit atemberaubender Geschwindigkeit innerhalb einer Traueröde. Dies erhöht den SG zum Spuren lesen um 1 pro Minute, die vergeht, statt alle 24 Stunden.

Auch die Nöte des Überlebens in der Wildnis spürt man stärker in einer Traueröde. Misslingt einer Kreatur ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen Verirren oder scheitert einer intelligenten Kreatur mit einem Intelligenzwert von 3 oder höher ein Konstitutions- oder Zähigkeitswurf gegen Nichttödlichen Schaden durch heiße oder kalte Umgebung, Hunger oder Durst oder Gewaltmärsche oder andere Anstrengungen, so muss sie einen Willenswurf gegen denselben SG ablegen. Nichthumanoide erhalten einen Bonus von +4 auf diesen Willenswurf. Scheitert der Willenswurf, so wird eine Kreatur von Melancholie überwältigt (wie *Tiefe Verzweiflung*), bis der Nichttödliche Schaden entfernt wird oder die Kreatur 24 Stunden außerhalb der Traueröde verbracht hat; sollte kein Rettungswurf gegen den Nichttödlichen Schaden erlaubt sein, so erfolgt auch keiner gegen diese *Tiefe Verzweiflung*. Neben den normalen Effekten des Zaubers kann eine betroffene Kreatur nicht von Moraleffekten profitieren.

Selbst Kreaturen, welche der tiefgreifenden Depression widerstehen können, verspüren eine tiefe Einsamkeit und Melancholie, welche bei intelligenten Humanoiden den verzweifelten Wunsch nach freundlichen Kontakten wecken. Sie werden blindlings vertrauend, erleiden einen Malus von -5 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Bezauberungseffekte und einen Malus von -5 auf Initiativwürfe, sollte ein Kampf direkt nach einem Gespräch mit einer intelligenten Kreatur ausbrechen. Diese einsame Verzweiflung währt 1W4 Tage nach Verlassen der Traueröde.

ECHOS DER ERSTEN WELT

Die Erste Welt teilt sich ihren Platz mit der Materiellen Ebene und an manchen Orten sind die Grenzen zwischen den Ebenen dünn. Der Einfluss der Materiellen Ebene



auf die Erste Welt manifestiert sich als Regionen sturer Stabilität, welche auch als „Rissnarben“ bezeichnet und von den Bewohnern der Ersten Welt mit Verachtung betrachtet werden. Auf der Materiellen Ebene erodiert der Einfluss des Feenreiches die Gesetze von Raum und Zeit und verändert dabei die Realität. Manchmal manifestiert sich dieser Einfluss als ein Echo der Ersten Welt.

Ein Echo der Ersten Welt funktioniert wie eine Spukerscheinung^{SLHB}, wird aber von Negativer Energie beschädigt und durch Positive Energie geheilt. Ein Echo kann eine beliebige Gesinnung besitzen, die weit überwiegende Mehrheit ist aber Chaotisch Neutral. Neben den folgenden drei Beispielen gibt es noch zahllose andere.

Überladung: Positive Energie und Heilungseffekte heilen Echos der Ersten Welt. Erlangt ein Echo der Ersten Welt auf diese Weise mehr Heilung, als zum Erreichen seiner normalen Maximalanzahl an Treffern erforderlich ist, erhält es die Hälfte des Überschusses als Temporäre Trefferpunkte für 1 Minute (sofern sie nicht vorher verbraucht werden). Solange ein Echo der Ersten Welt über wenigstens 1 Temporären Trefferpunkt verfügt, den es auf diese Weise erhalten hat, erlangt es auch seine Überladungsfähigkeit, deren genaue Effekte in jedem der folgenden Spielwerteblocke zu finden sind.

DIMENSIONSRISS

HG 8

EP 4.800

N Anhaltende Spukerscheinungsvariante (9 m-Radius)

Aura Durchschnittliche Beschwörungsmagie (Herbeirufung)

Zauberstufe 13

Bemerkungen Wahrnehmung SG 18 (um regenbogenfarbene Verwerfungen in der Luft zu erkennen)

TP 27; **Schwäche** Negative Energie (siehe oben);

Auslöser Nähe

Effekt Sobald eine Kreatur der Größenkategorie Klein oder größer den Wirkungsbereich eines Dimensionsrisses betritt, unterliegt sie *Ebenenwechsel* und muss einen Willenswurf gegen SG 21 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, wird sie augenblicklich auf die Erste Welt transportiert. Zum Ausgleich teleportiert das Echo eine zufällig von der Liste von *Verbündeten der Natur herbeizaubern VI* gewählte Kreatur aus der Ersten Welt auf ein Feld, das an das Echo angrenzt. Die Anfangseinstellung dieser Kreatur ist Feindselig.

Überladung Nutze stattdessen die Liste von *Verbündeten der Natur herbeizaubern VII* und verleihe der Kreatur die Schablone für Feenkreaturen^{MHB IV}.

Zerstörung Sollte ein betroffener Charakter den Zauber *Ebenenwechsel* selbst vorbereitet haben, kann er ihn als Gegenzauber gegen den Effekt des Echos nutzen. Gelingt dies, wird der Dimensionsriss zerstört.

EWIGER SCHLAF

HG 10

EP 9.600

CN Anhaltende Spukerscheinungsvariante (24 m-Radius)

Aura Durchschnittliche Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]

Zauberstufe 9

Bemerkungen Wahrnehmung oder Wissen (Natur) SG 15 (um schimmernde Pollen in der Luft zu bemerken)

TP 45; **Schwäche** Negative Energie (siehe oben);

Auslöser Nähe

Effekt Eine Kreatur muss pro Minute im Wirkungsbereich einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, schläft sie ein (wie *Tiefschlaf*). Kann eine Kreatur wachbleiben, verlässt aber den Wirkungsbereich nicht, so muss sie jede Minute einen neuen Willenswurf

gegen Einschlafen ablegen. Eine eingeschlafene Kreatur erleidet sodann jede weitere Minute im Wirkungsbereich 1 Punkt WE-Entzug. Wird auf diese Weise die Weisheit der Kreatur auf 0 reduziert, stirbt sie und erblüht als Feld von farbenfrohen Wildblumen mit einem Radius von 1,50 m pro TW der Kreatur. Sollte das Feld größer sein als der Wirkungsbereich der Spukerscheinung, so wächst dieser Wirkungsbereich mit. Die Präsenz von solchen Wildblumen senkt den SG des Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung zum Bemerkens des Echos um 2.

Überladung Schlafende Kreaturen erleiden 1W4 Punkte WE-Entzug pro Minute statt 1 Punkt pro Minute.

Zerstörung Ein eingeschlafener Charakter mit dem Talent Lebhafter Träumer^{ABR VII} kann versuchen, die Spukerscheinung permanent in der Dimension der Träume zu zerstören. Wenn er einschläft, erhält er eine Chance, einen Traumavatar^{ABR VII} auszubilden; scheitert dieser Versuch, verbleibt er in traumlosem Schlummer. Bei Erfolg kann er dagegen augenblicklich einen Charismawurf gegen SG 15 ablegen, um die Grenze zwischen der Dimension der Träume, der Materiellen Ebene und der Ersten Welt zu beeinflussen. Gelingt ihm dieser Attributswurf, wird die Spukerscheinung zerstört und erwachen alle schlafenden Kreaturen im Wirkungsbereich; scheitert der Attributswurf, enden seine lebhaften Träume und verfällt er in tiefen, traumlosen Schlaf.

IRREFÜHRENDE FUSSSPUREN

HG 4

EP 1.200

CN Spukerscheinungsvariante (6 m-Radius)

Aura Durchschnittliche Verzauberung (Zwang)

Zauberstufe 7

Bemerkungen Wahrnehmung SG 10 (um seltsame Abdrücke in der Nähe und Rascheln im Unterholz zu bemerken)

TP 8; **Schwäche** Negative Energie (siehe oben);

Auslöser Nähe; **Rücksetzer** 1 Woche

Effekt Seltsame Tierlaute hallen durch das Unterholz im Wirkungsbereich und fremdartige Spuren können leicht entdeckt werden. Nichtfeen sind von diesen Spuren fasziniert und gedrängt, ihnen zu folgen (WIL, SG 16, keine Wirkung). Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf, so folgt sie einer jeweils eigenen Spur, die nur sie selbst wahrnehmen kann, und bewegt sich dabei für maximal 1 Minute in eine zufällig bestimmte Richtung mit einer Bewegungsrate von 6 m pro Minute. Dieser Effekt endet nicht, wenn die Kreatur den Wirkungsbereich verlässt. Am Ende jedes ihrer Züge steht der Kreatur ein neuer Willenswurf zu, um den Effekt zu beenden. Sollten ihr drei solche Rettungswürfe misslingen, muss sie den Spuren für die gesamte Wirkungsdauer folgen. *Verzauberung bannen* oder ein ähnlicher Effekt befreit eine betroffene Kreatur von diesem Zwang. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Überladung Kreaturen, welche die Spuren sehen und beim ersten Willenswurf scheitern, so dass sie ihnen folgen, erhalten keine weiteren Rettungswürfe. Sie folgen den Spuren sodann für 1 Stunde statt nur für 1 Minute, sofern sie nicht vorher mittels *Verzauberung bannen* oder einem ähnlichen Effekt befreit werden.

Zerstörung Gelingt einem Charakter der erste Rettungswurf gegen den Zwangseffekt, kann er die ursprünglichen Spuren verwischen und so dem Echo Schaden zufügen. Dies erfordert eine Volle Runde und einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 24; bei Erfolg erleidet das Echo 1W6 Schadenspunkte und bei einer Natürlichen 20 sogar 2W6 Schadenspunkte. Wirkt die Kreatur *Weg finden* und berührt dabei die Spuren (wobei sie sie wie eine Kreatur behandelt), zerstört dies die Spukerscheinung augenblicklich.



DER GRÜNE GLAUBE

Der Grüne Glaube ist eine vielschichtige Reihe von Religionen, welche die Bewunderung für die Natur als Kern haben und lehren, dass alle lebenden Dinge verbunden seien und man natürliche Veränderungen beim Wetter, den Jahreszeiten und Individuen respektieren und feiern sollte, statt sie zu fürchten. Für die Anhänger des Grünen Glaubens sind alle Aspekte der Natur heilig, selbst jene, die verwirrend oder gefährlich sind. Sogar der Tod ist nur eine weitere Veränderung, die eine Generation mit dem Überleben der nächsten verbindet. Die Gläubigen spezifischer Gottheiten werten den Grünen Glauben oft als nicht „richtige“ Religion ab, doch es handelt sich in Wahrheit um eine sehr alte und sehr reale Religion.

Manche Religionsgelehrte glauben, dass das Druidentum älter sei als das Konzept der Verehrung von Gottheiten. Zu Beginn der Welt, als die Sterblichen solch abstrakte Konzepte wie Götter oder Philosophien noch nicht kannten, war die Umgebung eine präzise Konstante in jedem Leben. Die Hitze der Sonne, die Kälte des Regens, die Brutalität des Sturmes, die Stärke eines wilden Tieres und die Schönheit einer Wildblume waren allesamt körperliche Beweise für die Komplexität und Macht der Natur. Wenn Sterbliche die Wunder der Natur beobachteten, egal ob den Übergang vom Tag zur Nacht, die Geburt eines Kindes oder die Zerstörungen eines tobenden Waldbrandes, sahen sie Beweise dafür, dass etwas Mächtigeres existierte. Die Verehrung dieser Macht brachte die ersten Druiden hervor, jene Weisen, die ihren Glauben einer unbenannten Macht schenkten, welche hinter all diesen Ereignissen steckte.

Den Legenden nach erwuchs der Grüne Glaube aus einem uralten Konflikt zwischen vier Druidensekten, welche um die Kontrolle über eine ausgedehnte Wildnis kämpften. Eine Sekte betete die Stürme an, die zweite die Erde als Heimat aller

Lebewesen, die dritte die Stärke und Reinheit wilder Bestien und die vierte die reinigenden Eigenschaften des Feuers. Diese Sekten kamen zum Krieg zusammen, um ihren Konflikt für alle Zeiten zu beenden. Als die Sonne über dem vom Kampf verheerten Tal aufging, sammelten die Anführer der vier Gruppen ihre Kräfte, doch ehe einer den ersten Schlag führen konnte, brach ein Geysir aus dem Boden aus. Zu gleichen Teilen aus blubberndem Wasser, reichhaltiger Erde und zuckerschnappennden Flammen bestehend wand sich der Geysir aus dem Boden. Ein Schwarm farbenfroher Vögel entsprang ihm und flog davon, während der Geysir wieder an Kraft verlor. Die Druiden erkannten, dass sie zwar unterschiedliche Methoden nutzten, ihr Glauben aber im selben Konzept wurzelte. Und obwohl sie gekommen waren, um bis zum letzten Blutstropfen zu kämpfen, schlossen sie nun einen langwährenden Frieden. Aus dieser Allianz erwuchs der Grüne Glaube, welcher sich im Laufe der nächsten Jahrtausende trotz Naturkatastrophen, planaren Invasionen und den Kriegen der Sterblichen kaum veränderte, waren die Zyklen der Natur doch ein weitaus verlässlicheres Muster als die besten mechanischen Gerätschaften.

Der Grüne Glaube personifiziert die Natur nicht auf anthropomorphe Weise. Die Stimme der Natur ist das Plätschern eines Baches, das Summen einer Biene, das Rumpeln von Steinen, das Knistern der Flammen, der Schrei des Adlers, das Heulen des Windes, das Knurren eines Bären und das Rascheln von Blättern. Die Natur als Mann oder Frau darzustellen, wird als kleingeistig und die Rolle des Einzelnen im Kreislauf der Natur überbewertend betrachtet. Das Leben existiert in derart großem und kleinem Maßstab, dass keine einzelne Person ihre Größe und Komplexität darstellen kann. Die Natur hat mächtige Bäume geschaffen, die älter sind als die Zivilisation, und zahllose winzige Kreaturen im Wasser und in der Luft, welche schon nach wenigen Tagen sterben. Ein Druiden könnte auf sein Können stolz sein oder arrogant

seine Rolle und Bedeutung in diesen Kreisläufen betrachten, doch das zeitlose Rad des Lebens, welches verschlingt und erneuert, macht alle Druiden bescheiden. Was geringere Wesen aber fürchten, hassen oder begehren, wird von Druiden bewundert und mit Respekt behandelt.

Die meisten Anhänger des Grünen Glaubens glauben an die Reinkarnation – dass Seelen unsterblich sind und die Reise des Lebens viele Male in zahllosen unterschiedlichen Formen erleben. Alle lebenden Dinge sind Teil dieses Kreislaufes und ein Humanoider in einem Leben könnte in einem anderen ein Tier, eine Pflanze oder sogar ein Elementar sein. Der Grüne Glaube lehrt keine strikte Hierarchie des Lebens, sondern dass jedes Leben neue Lektionen mit sich bringe. Man müsse daher alles Leben respektieren, da niemand wisse, welche Leben jemand in der Vergangenheit geführt hat oder in der Zukunft führen wird.

Der Grüne Glaube selbst ist Wahrhaft Neutral, seine Mitglieder können aber jede Gesinnung besitzen, die ein neutrales Element enthält (Chaotisch Neutral, Neutral Böse, Neutral Gut, Rechtschaffen Neutral oder Wahrhaft Neutral). Der Kern des Glaubens ist die druidische Annahme, dass die Natur zu schützen sei und man die Zyklen der Jahreszeiten, der Elemente und der Sterblichkeit verstehen müsse. Seine bevorzugten Waffen sind dieselben, die von Druiden verwendet werden. Seine heiligen Symbole sind Mistelzweig, Stechpalme und grüne Gesichter aus Blättern. Laienangehörige könnten ihre Zugehörigkeit andeuten, indem sie ein Kräuterbündel außen an die Tür hängen, ein Gesicht in die Ostseite eines Gebäudes ritzen oder Eichen oder Stechpalmen entlang der Straße zu einer Ortschaft pflanzen. Die formelle Kleidung des Klerus besteht aus einer Robe, einem Übergewand, einer Kapuze und einem hölzernen Zeremonienstab, alles in grün und Erdtönen gehalten. Diese Kleidungsstücke können einfach gehalten oder komplex sein und Priester mit stärkeren magischen Kräften könnten lebende Pflanzen in ihre zeremonielle Kleidung integrieren. Ins Abenteuer ausziehende tragen Reisekleidung und schmücken diese und ihre Waffen mit Mistel- oder Stechpalmenzweigen oder tragen ein Heiliges Symbol als Halskette oder am Gürtel hängend.

Der Grüne Glaube feiert die Sonnenwenden, Tag- und Nachtgleichen und wenn Planeten in Reihe stehen. Manche Orden könnten weitere Feiertage haben, bei denen es sich in der Regel um Jahrestage wichtiger Ereignisse in der Geschichte der Gruppe handelt. Andere feiern auch Voll- und Neumond, indem sie an solchen Tagen und Nächten Hochzeits- oder Namensrituale durchführen. Manche Glaubensangehörige erachten den Mond sogar als derart wichtig, dass sie den Sonnenkalender ablehnen und stattdessen einen seit Generationen weitergegebenen Mondkalender nutzen.

Der Grüne Glaube findet seine Verbündeten unter den Anhängern von Natur-, Elementar- und Feengöttern. Oft liegen sie im Streit, aber selten im offenen Krieg mit den Anhängern der guten und neutralen Götter der Städte und der Zivilisation. Sie stellen sich offen gegen Religionen, welche die Natur verderben oder fesseln wollen, insbesondere wenn dabei noch die Verbreitung von Aberrationen oder Untoten gefördert wird.

Der Grüne Glaube wacht sehr über seine Geheimnisse, so dass manche Fremde durchaus misstrauisch werden, was seine Angehörigen vielleicht alles verbergen. Wo moderne Religionen praktiziert werden und die Alten Wege vergessen sind oder unterdrückt werden, könnten rufmörderische Verschwörungstheorien kursieren, was die Druiden vielleicht alles so in ihren Wäldern treiben und vor den Blicken anderer verbergen. Die Anhänger des Grünen Glaubens bemühen sich, die Leute von solchen Ideen abzubringen, ehe es vielleicht zu Gewaltausbrüchen kommt.

HEILIGE STÄTTEN

Die Mitglieder des Grünen Glaubens errichten keine Tempel im traditionellen Sinn. Die meisten ihrer heiligen Stätten sind sogar für die Uneingeweihten praktisch unsichtbar, sind es doch einfach Orte großer natürlicher Schönheit. Ein Schrein kann ein ungewöhnlich gebogener Baum sein, ein aufrechtstehender Fels auf einer ansonsten kahlen Ebene oder eine reine Quelle in einer trockenen Öde. Ebenso können donnernde Wasserfälle, riesige Eichen oder ruhende Vulkane zu Tempeln werden. Druidensymbole im Stein oder Holz könnten diese Stätten ausweisen, doch viele werden auch einfach nur von jenen erkannt, die mit der Natur im Einklang sind. Auch wenn jeder Angehörige des Grünen Glaubens diese Stätten erkennen und sich dort der Andacht widmen kann, werden diese Orte oft von einem einzelnen Druidenorden unterhalten, dessen Interessengebiet zur Natur der heiligen Stätte passt.

Statt sich zu wichtigen Ritualen in geschlossenen Gebäuden zusammenzufinden, errichten Angehörige des Grünen Glaubens Henges, perfekte Kreise aus Steinblöcken oder Holzpfählern um einen zentralen Altar oder ein Totem herum. Diese sind zum Himmel hin offen und so errichtet, dass sie zu bestimmten Jahreszeiten mit manchen Himmelskörpern in Linie sind. Oft markieren sie Kreuzungen von Leylinien^{ABR VII}. Ein Charakter, welcher in einem Henge steht, erhält einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Natur), um die Zeit von Ereignissen am Himmel wie Sonnenauf- und -untergang, Sonnenwenden und Tag-Nachtgleichen zu bestimmen. Ferner erlangt er einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Zauberkunde, um sich auf durch den Henge verlaufende Leylinien einzustimmen, und auf Fertigkeitwürfe im Rahmen Okkulter Rituale^{ABR VII}, welche mit den Elementen, Feen oder der Natur in Verbindung stehen (dieser Bonus ist nicht mit einem Bonus kumulativ, der aus Einstimmung auf eine Leylinie resultiert). Anhänger des Grünen Glaubens behandeln einen ihrer jeweiligen Philosophie geweihten Henge zudem als Baum beliebiger Art hinsichtlichlich Teleportationszaubern wie *Hölzerner Weg* oder *Pflanzentor*.

Anhänger des Grünen Glaubens leben nur selten in der Nähe ihrer heiligen Stätten oder errichten dort Gebäude. Manche fürchten, so das Wunderbare gewöhnlich werden zu lassen, während andere der Ansicht sind, dass die Gegenwart von Humanoiden (selbst wenn sie die Natur verehren) diese Orte verderben würde.

DIE AUFGABEN EINES PRIESTERS

Druiden, Jäger und Waldläufer bilden den Großteil der Priesterschaft des Grünen Glaubens, allerdings können auch manche anderen Zauberkundigen diese Rolle ausfüllen. Der Grüne Glaube hat kollektiv großes Wissen über die Natur und die Geisterwelt angehäuft, von dem vieles nie niedergeschrieben wurde. Es ist die Aufgabe jedes Priesters, von den Älteren zu lernen und die nächste Generation zu unterweisen. Dabei ist ihr Wissen nicht rein akademischer Natur. Stattdessen nutzen sie ihre Weisheit, um die Natur zu schützen und denen zu helfen, welche ihr nahe sind. Diese Anhänger dienen ländlichen und Stammesgemeinschaften als spirituelle Berater und Heiler, leisten aber auch praktischere Hilfe, indem sie ihre Schäflein lehren, in Harmonie mit der Natur zu arbeiten, um die besten Resultate zu erzielen. Priester des Grünen Glaubens sind für ihre Neutralität bekannt, so dass man sie oft als Diplomaten oder bei Streitigkeiten als Richter beruft. Zudem dienen sie als Vermittler zwischen der Natur und der Zivilisation. Sie greifen ein, wenn eine Region vom Herannahen der Menschheit bedroht wird, z.B. aufgrund ausführlicher Rodung oder Jagd, und versuchen, solche Aktivitäten mittels Diplomatie und Unterweisung einzugrenzen. Scheitern diese Methoden, haben sie keine Skrupel

oder Bedenken, auf Einschüchterung oder drastischere Maßnahmen zurückzugreifen. Ebenso lehren sie Laien, sich selbst und ihr Eigentum vor natürlichen Gefahren wie z.B. Überschwemmungen und Raubtieren zu verteidigen, wobei sie auf Methoden zurückgreifen, welche mit der Natur arbeiten, statt sie zu zerstören.

Priester können nomadisch oder sesshaft sein. Manche betrachten eine geographische Region wie einen Wald, einen Fluss oder ein Tal als ihren Zuständigkeitsbezirk und beschützen die dort lebenden Kreaturen. Andere dienen als die religiösen Anführer ländlicher und Stammesgemeinschaften. Wieder andere durchstreifen das Land und beobachten die Natur in all ihren Variationen oder folgen den Wanderungen von Vögeln oder Tieren. Wie ihre sesshaften Gegenstücke bringen auch diese Nomaden jenen, die ihren Weg kreuzen, Rat und Meditation.



ORDEN DES GRÜNEN GLAUBENS

Manche Priester des Grünen Glaubens sind unabhängig, die meisten gehören aber zu einem Orden, welcher sich auf einen bestimmten Aspekt der Natur konzentriert wie Luft, Pflanzen oder Tiere. Die Orden sind landläufig unter Namen wie „Druiden der Blätter“, „Druiden der Flammen“, „Druiden der Reißzähne“ usw. bekannt, bestehen aber nicht ausschließlich aus Druiden. Die Orden patrouillieren und schützen natürliche Territorien informell, wobei es abhängig vom Fokus der verschiedenen Orden kleine oder große Überlappungen geben kann. Die Vögel eines großen Waldes könnten z.B. unter dem Schutz von Druiden der Schwingen stehen, die Pflanzen unter dem von Druiden der Blätter und die Raubtiere unter dem von Druiden der Reißzähne, wobei alle drei Orden zusammenkämen, sollte etwas den ganzen Wald bedrohen. Die folgenden Gruppen sind die größten Orden samt ihren Interessengebieten und Praktiken:

Druiden der Blätter: Diese Priester verehren die Bäume und Grünpflanzen und ihre Früchte. Sie sind die Gärtner der Wildnis, bekämpfen die Verbreitung von Pflanzenkrankheiten und fördern Neuwachstum in Regionen, die von extremen Wetterbedingungen oder nachlässigen Humanoiden betroffen sind. Sie arbeiten mit Bauern, Holzfällern und Sammlern zusammen, um eine vernünftige Nutzung des Landes sicherzustellen, und lehren, dass sogar Unkraut vorteilhafte Anwendungen hat.

Die Rituale dieser Druiden erfolgen oft auf natürlichen Lichtungen oder um besonders große oder viele Früchte tragende Bäume herum. Der Weg zu solchen Stätten wird zum Teil mittels abstrakter Symbole markiert, die in lebendes Holz geritzt werden. Druiden der Blätter konzentrieren sich auf pflanzenbezogene Magie. Pflanzengefährten sind unter ihnen weiter verbreitet als bei anderen Orden.

Druiden der Erde: Diese Druiden führen ihre Traditionen auf eine der ursprünglichen Gruppierungen zurück, aus denen der Grüne Glaube entstanden ist. Sie wachen über grabende Kreaturen, die Erde, Höhlen, Würmer und Herdentiere. Sie beraten Bauern und Viehzüchter, wann sie säen und Tiere grasen lassen sollen und wann es besser ist, das Land brachliegen zu lassen. Sie könnten mit Bergleuten arbeiten, um sicherzustellen, dass deren Aktivitäten die Natur nicht zu sehr beanspruchen.

Überirdisch markieren sie ihre heiligen Stätten mit Menhiren oder Stelen, unterirdisch konservieren Höhlenmalereien ihr uraltes Wissen, die zum Teil seit der Urzeit unberührt sind. Priester dieses Ordens spezialisieren sich auf erdbasierende Magie. Sie gehen oft Bindungen zu Herdentieren, grabenden Tieren und höhlenbewohnenden Tieren ein.

Druiden der Flammen: Die Druiden der Flammen stammen von einer anderen der ersten Druidengruppierungen ab. Von Fremden werden sie oft missverstanden, dabei verehren sie das Feuer als Kraft der Veränderung. Sie betrachten Steppenbrände und dergleichen als notwendig, um altes Unterholz zu beseitigen und Raum für neues Leben zu schaffen. Sie sind auch der militanteste Orden, da sie das Feuer nutzen, um die Welt von Aberrationen und Untoten zu reinigen. Im Gegensatz zu den Erwartungen bemühen sie sich aber auch, die Wildnis und ländliche Gemeinschaften vor Brandstiftern und aus Unachtsamkeit erwachsenden Feuern zu schützen.

Die wichtigen Rituale der Druiden der Flammen umfassen meistens ein Sturmfeuer oder eine Figur aus Weidengerten, so dass ihre heiligen Stätten oft von Ascheresten markiert werden. Diese Priester spezialisieren sich oft auf Feuermagie. Nur wenige wählen sich Tiergefährten und sie haben diesbezüglich keine Vorlieben.

Druiden der Reißzähne: Auch diese Druiden stammen von einer Gründerfraktion des Grünen Glaubens ab. Sie verehren Raubtiere wie Löwen, Schlangen und Wölfe. Viele wollen diese Kreaturen nachahmen, indem sie vom Land leben und sich allein auf ihre Schläue verlassen. Andere arbeiten mit ländlichen Gemeinschaften zusammen, um sie vor gefährlichen Raubtieren zu beschützen, während sie zugleich diese Raubtiere vor rachsüchtigen Humanoiden schützen.

Den Druiden der Reißzähne heilige Stätten werden oft mittels Klauenspuren oder Fußabdrücken von Raubtieren oder den Knochen von Beutetieren markiert. Diese Druiden spezialisieren sich auf tierbezogene Magie und gehen nahezu alle eine Bindung mit einem Raubtier ein. Formwandler, Jäger und Waldläufer bilden einen weitaus größeren Anteil an dieser Gruppe als an anderen Orden.

Druiden der Schwingen: Druiden dieses Ordens wachen über geflügelte Kreaturen, egal ob zahm oder wild. Auch wenn das Wohnergehen dieser Kreaturen ihr Hauptanliegen ist, beobachten sie sie zudem, um den Vogelflug zu deuten und in ihren Bewegungen verborgene Bedeutung zu entdecken. Viele Initianten werden in Form von Träumen vom Fliegen berufen.

Den Druiden der Schwingen sind die Nistgründe von Vögeln und anderen geflügelten Kreaturen heilig, so dass viele ihrer wichtigsten Stätten nur fliegend zu erreichen sind. Die Druiden spezialisieren sich auf Tier- und Erkenntnis magie. Manche erlernen zudem von verbündeten Druiden der Stürme windverändernde Magie. Wählt ein Druiden der Schwingen einen Tiergefährten oder Vertrauten, handelt es sich unweigerlich um eine fliegende Kreatur.

Druiden der Stürme: Dieser Orden ist erst wenige Jahrhunderte alt, orientiert sich aber an den Sturmdruiden, welche zu den Gründern des Grünen Glaubens zählten. Diese Priester konzentrieren sich auf Stürme, Winde und Wetter und sind eng mit den Druiden der Schwingen verbündet. Sie lehren Anhänger des Grünen Glaubens, das Wetter vorherzusagen und wie man vorherrschende Bedingungen abmildern oder ausnutzen kann.

Druiden der Stürme kommen an Orten zusammen, die vom Wetter gezeichnet wurden – z.B. vom Blitz getroffene Bäume oder zerklüftete Bergspitzen. Bei ihren Ritualen kommen häufig Blas- und Schlaginstrumente zum Einsatz. Ihre Spezialisierungen sind Luft- und Wettermagie und jene, die eine Bindung mit einem Tier eingehen, bevorzugen Krähen und Seevögel.

Druiden der Wellen: Die Priester dieses Ordens weihen sich Flüssen, dem Meer und den Fischen oder anderen schwimmenden Kreaturen. Druiden der Wellen sind Hüter der Wasserwelt, welche rasch darauf hinweisen, dass die Welt von mehr Wasser bedeckt ist als von Land. Sie gehen gegen Verschmutzung und Überfischung vor, beschützen aber auch jene, die die Natur respektieren, vor dem Ertrinken und gefährlichen Meereskreaturen.

Wasserfälle und abgelegene Buchten dienen als Schreine für Druiden der Wellen, auch wenn diese stets in Bewegung befindlichen Priester nur selten dauerhafte Gemeinden bilden. Sie spezialisieren sich auf wasserbasierende Magie und jene, die einen Tiergefährten oder Vertrauten wählen, entscheiden sich oft für eine aquatische oder amphibische Kreatur.

Kleinere Orden: Die kleineren Orden des Grünen Glaubens umfassen einerseits relativ neue Orden und zum anderen ältere Orden mit sehr spezifischen Schwerpunkten. Gewinnt ein kleiner Orden an Beliebtheit, so kann er irgendwann zu einem bedeutenden Orden werden. Beispiele für kleine Orden wären die Druiden der Inseln (Inseln und Inselbewohner), die Druiden der Klüfte (geothermale und vulkanische Gebiete – nicht der Abyss), die Druiden der Netze (Spinnen), der Schuppen (Dinosaurier, Reptilien und Schlangen), der Schwärme (mit Schwerpunkt auf Bienen und Wespen), der Skarabäen (kriechende Insekten) und der Sporen (Pilze statt Pflanzen).

DIE HIERARCHIE DES GRÜNEN GLAUBENS

Jeder Orden des Grünen Glaubens unterhält eine mündliche Überlieferung seiner Geschichte, seines Wissens der Natur und seines Wissens über die Reiche der Elementare und Feenwesen. Bei vielen der großen Orden hat sich dieses Wissen über Jahrtausende hinweg angehäuft. Um alle Geheimnisse der Druiden zu verstehen, ist ein ganzes Leben erforderlich, daher ist dieses Wissen in „Kreise“ untergliedert.

Ein neues Mitglied eines Ordens wird als Initiat des ersten Kreises bezeichnet und die Geschichte des Ordens und seine grundlegendsten Techniken gelehrt. Wenn ein Priester größeres Verständnis, magisches Können und Loyalität zum Orden demonstriert, wird er in einen höheren Kreis aufgenommen und erlangt so jeweils Zugang zu weiterem Wissen und mehr Einzelheiten der Ordensgeschichte. Die großen Orden sind in neun Kreise unterteilt, während kleine Orden meistens nur drei oder fünf Kreise besitzen.

Jeder Orden verfügt über eigene Initiationsrituale in den jeweils nächsten Kreis, wobei meistens der Interessenschwerpunkt des Ordens eine Rolle spielt. Der SL legt fest, wann ein Charakter bereit ist, in den nächsten Kreis aufgenommen zu werden. Die Zauberstufe des Charakters muss dabei wenigstens dem neuen Grad entsprechen – dies bedeutet aber nicht, dass er zwangsläufig mit jedem Stufenaufstieg auch in den nächsten Kreis vorrücken muss, insbesondere wenn er einem kleinen Orden angehört. Formwandler und Kinetiker behandeln die Anzahl ihrer Trefferwürfel hierbei als effektive Zauberstufe. Der Charakter muss seine Treue zum Grünen Glauben und dem Orden demonstrieren, etwa indem er in ihrem Interesse auf Abenteuer auszieht oder seine Freizeit mit Studien unter den erfahreneren Priestern verbringt. Von ungewöhnlichen Umständen abgesehen, kann ein Charakter pro Jahreszeit (3 Monate) maximal einen Kreis aufsteigen.

In jedem höheren Kreis gibt es weniger Priester. Bei manchen Orden (z.B. den Druiden der Flammen und den Druiden der Reißzähne) sind bei den höheren Kreisen auch die Anzahlen festgelegt. Diese Zahl mag angehoben werden, wenn der Orden in neues Territorium vorstößt, doch meistens muss ein Priester, welcher in einen Kreis ohne freie Plätze aufgenommen werden will, einen von dessen Angehörigen herausfordern. Die Herausforderung kann zu einem waffenlosen Kampf, einem Zauberwettbewerb oder anderem formalisierten Wettkampf werden, wie es der Orden festlegt. Sie verläuft in der Regel nichttödlich und dem Gegner bleibende Schäden zuzufügen, ist meistens ein Grund zur Disqualifikation (und hat eventuell auch andere Konsequenzen). Sollte der Herausforderer siegen, steigt er in den höheren Kreis auf, während der Verlierer in den niedrigeren Kreis herabgestuft wird. Herausforderungen sind auf eine pro Mondmonat beschränkt, damit sie nicht von anderen Pflichten ablenken.

Auch wenn alle Priester des Grünen Glaubens nominell gleichgestellt sind, wird in der Regel erwartet, dass sie sich im Falle eines Streits dem Angehörigen des höchsten vertretenen Kreises unterwerfen. Die Priester des höchsten Kreises ihres Ordens werden als Erzdruiden bezeichnet. Das Oberhaupt eines Ordens ist der Große Druiden (oder Großdruiden), während das Oberhaupt des Grünen Glaubens als der Oberste Druiden bezeichnet wird. Der Oberste Druiden wird traditionell aus den Großen Druiden gewählt; in Konfliktzeiten wurden aber auch schon weise und mächtige unabhängige Druiden erwählt. Die Titel Großer Druiden und Oberster Druiden werden auf Lebenszeit verliehen, wobei ein Titelträger aber auch in seltenen Fällen abtreten oder von einem Druiden mit genügendem Rang herausgefordert werden kann.

KLASSEN

Die meisten Angehörigen des Grünen Glauben gehören NSC-Klassen an und sind hauptsächlich Bürgerliche und Experten. Sie sind Bauern, Holzfäller, Jäger und Viehtreiber. Auch Abenteurer, die dem Grünen Glauben anhängen, stammen oft aus solch bescheidenen Verhältnissen und folgen den Wegen ihrer Ahnen, während sie die Welt bereisen. Wer magisches Können zeigt, könnte sogar zu einem Priester des Grünen Glaubens werden.

Barbar: Der Grüne Glaube ist unter Barbarenkulturen weitverbreitet. Da Barbaren nicht zaubern können, fungieren sie nicht als Priester, können dem Grünen Glauben aber auf andere Weise dienen, etwa als Leibwächter reisender Priester oder Hüter heiliger Stätten.

Barde oder Skalde: Der Grüne Glaube ist nicht in normalen Büchern verzeichnet und der Gutteil des heiligen Wissens ist älter als die Erfindung der Schrift. Ein Teil des Wissens ist in steinerne Monumente gemeißelt, doch das meiste existiert nur in der Erinnerung der Eingeweihten. Barden und Skalden^{ABR VI} dienen dem Grünen Glauben als Hüter der mündlichen Überlieferungen, egal ob es sich um Naturkunde, heilige Rituale oder die geheimen Mysterien der höheren Kreise handelt.

Blutwüter oder Hexenmeister: Blutwüter^{ABR VI} oder Hexenmeister mit der Elementaren oder der Feenblutlinie (oder Hexenmeister mit der Immergrünen^{EXP} oder der Sturmblutlinie^{EXP}) werden häufig vom Grünen Glauben angezogen. Die meisten dieser Initiaten werden in Kulturen hineingeboren, wo der Grüne Glaube vorherrschend ist, während andere ihn bei der Suche nach den Ursprüngen ihrer magischen Kräfte finden. Blutwüter und Hexenmeister können zwar Priester werden, sind aber relativ selten und werden von konservativeren Gruppierungen innerhalb des Glaubens nicht immer anerkannt.

Druide: Der Grüne Glaube ist unter Druiden entstanden und entsprechend sind die meisten seiner Priester auch Druiden. Laien, welche oft kaum etwas über die Feinheiten der Magie wissen, bezeichnen in der Regel alle Priester des Grünen Glaubens als Druiden, egal welchen Klassen sie vielleicht in Wahrheit angehören. Der Grüne Glaube hat vieles mit anderen Formen des Druidentums gemeinsam (wie es auch im Fall von Verehrern bestimmter Gottheiten vorkommt), so dass seine Priester es in der Regel verzeihen, wenn man den Unterschied nicht kennt.

Formwandler: Formwandler dienen dem Grünen Glauben als Streiter gegen die Zivilisation, Botschafter in der Natur und Abkömmlinge der Wildnis. Es gibt nur wenige von ihnen, doch die meisten dienen dem Grünen Glauben auf die eine oder andere Weise.

Hexe: Auch wenn Hexen^{EXP} keine göttlichen Zauberkundigen sind, erlangen sie ihre Kräfte dennoch von einer externen Quelle. Bei Hexen des Grünen Glaubens ist dies die Natur selbst. Selbst wenn der Schutzherr einer solchen Hexe vielleicht zwar nur einen einzelnen Aspekt der Natur repräsentiert, erkennt sie dennoch, dass alles miteinander verbunden ist.

Jäger oder Waldläufer: Nach Druiden sind Waldläufer die häufigsten Angehörigen einer Abenteurerklasse, welche sich dem Grünen Glauben widmen. Als Zauberkundige können

Jäger^{ABR VI} und Waldläufer als Priester des Grünen Glaubens fungieren, auch wenn sie eher den praktischen als den spirituellen Aspekten der Philosophie zuneigen. Jäger und Waldläufer folgen in Glaubensfragen oft der Auffassung der Druiden, könnten aber Gemeinden anführen, wo es keine Druiden gibt.

Kinetiker: Niemand besitzt unbestreitbar eine bessere Verbindung zu den Elementen als ein Kinetiker^{ABR VII}.

Kinetiker zieht es oft zum Grünen Glauben im Bestreben, ihre Kräfte zu verstehen. Technisch betrachtet sind sie zwar keine Zauberkundigen, ihre Macht über die rohen Elemente genügt aber, dass sie als Priester des Grünen Glaubens fungieren können.

Mystiker oder Schamane:

Nicht alle Priester des Grünen Glaubens sind über das Druidentum mit der Natur verbunden. Manche sind Mystiker^{EXP}, welche von der Natur selbst erwählt werden, ihre Segnungen und ihren Fluch zu erhalten, andere sind Schamanen^{ABR VI}, welche die Totemgeister der Natur in sich aufnehmen. Im Grünen Glauben ist die Verehrung der Natur wichtiger

als die spezifische Form der Anbetung, so dass Mystiker und Schamanen mit demselben Respekt behandelt werden wie ihre druidischen Kollegen.

Andere Klassen: Es können zwar im Grunde Angehörige jeder Klasse den Grünen Glauben ausüben, allerdings geschieht dies nur selten. Die meisten anderen Klassen sind meistens zu sehr der Zivilisation verhaftet, als dass sie dem Grünen Glauben folgen würden. Kleriker und Kriegspriester, deren Kräfte an eine personifizierte Gottheit gebunden sind, können niemals wirklich Teile des Grünen Glaubens sein, auch wenn sie vielleicht viele Ansichten und Äußerlichkeiten mit ihm teilen – sie könnten sich aber mit ihm verbünden. Die Gebote der Rechtschaffenheit und des Guten schließlich sorgen dafür, dass Paladine sich im besten Fall an der strikten Neutralität des Grünen Glaubens reiben.



GESINNUNG

Der Grüne Glaube ermutigt zu einem individuellen Glaubensansatz und leitet die Gläubigen zugleich an, Gemeinsamkeiten untereinander zu finden. Mitglieder des Grünen Glaubens müssen wenigstens zum Teil von neutraler Gesinnung sein. Dies erlaubt aber dennoch eine Fülle an Meinungen und Ansichten. Im Folgenden findest du die Hauptströmungen innerhalb der Philosophie:

Neutral Gut: Gute Anhänger des Grünen Glaubens verehren die Natur ob ihrer Fähigkeit, Leben hervorzubringen und zu erhalten. Sie glauben, dass ein Leben in Harmonie mit der Natur dem Allgemeinwohl aller lebenden Dinge dient. Sie akzeptieren, dass auch Schwierigkeiten und Schmerz zum Leben gehören, tun aber ihr Möglichstes, um Leiden zu reduzieren. Wenn sie töten müssen – egal ob zur Selbstverteidigung oder um zu essen –, gehen sie so schnell und schmerzlos wie möglich vor. Viele sind Vegetarier.

Rechtschaffen Neutral: Rechtschaffene Anhänger des Grünen Glaubens verehren die ewigen Kreisläufe der Natur – die Bewegung von Sonne und Mond, die Gezeiten und die Jahreszeiten. Auch die Lebenszyklen von Tieren und

Pflanzen sind ihnen wichtig und sie wehren sich gegen Handlungen, welche diese stören, z.B. Baumaßnahmen, die Wanderungen aufhalten, und Magie, welche das Wetter über lange Zeit hinweg verändert. Viele glauben, dass alle Lebewesen (außer Aberrationen) einen Zweck besitzen, so dass sie andere ermutigen, mit den Aufgaben zufrieden zu sein, zu denen sie geboren wurden.

Wahrhaft Neutral: Diese Gesinnung ist unter den Anhängern des Grünen Glaubens am weitesten verbreitet. Neutrale Gläubige verehren die wohlwollende Seite der Natur und akzeptieren, dass diese stets von einer gefährlichen Seite begleitet wird. Sie sind pragmatisch, tun, was sie müssen, um zu überleben, und denken nicht an die moralischen Implikationen ihrer Taten. Sie wissen, dass Mühen zum Lohn führen können und jene leiden, die es übertreiben, sich gehen lassen und dem Laster ergeben.

Chaotisch Neutral: Auch wenn chaotische Anhänger des Grünen Glaubens die unabänderlichen Zyklen der Natur akzeptieren, so verehren sie jene Dinge, die sich in ständiger Veränderung befinden, sei es der Wettstreit zwischen Raubtier und Beute oder die Gischt zwischen Meer und Land. Ein Gleichgewicht wird in ihren Augen nicht durch Stillstand erreicht, sondern durch entgegengesetzte Kräfte, welche stetig aufeinander einwirken.

Neutral Böse: Böse Anhänger verehren die blutigen, gewalttätigen Aspekte der Natur. Sie betrachten die Natur als Macht, der andere egal sind, und halten Egoismus für erforderlich, um zu überleben und sich weiterzuentwickeln. Böse Gläubige treten für den Einsatz von Gewalt und Terrorismus gegen jene ein, welche die Natur zerstören, werden meistens aber (wenn auch nicht immer) von gemäßigteren Gläubigen im Zaum gehalten.

ARCHETYPEN

Charaktere aller Klassen können sich dem Grünen Glauben anschließen. Am stärksten vertreten sind dabei natürlich Druiden. Wer aber nicht nur einfach glaubt, sondern sich aktiv der Organisation anschließt, wählt häufig einen der folgenden Archetypen:

Initiat des Grünen Glaubens (Druiden-Archetyp)

Manche Druiden demonstrieren einzigartige Fähigkeiten, nachdem sie als einfache Schüler der Traditionen des Grünen Glaubens in die Naturmagie eingeführt wurden.

Gabe des Vermittlers (AF): Mit der 3. Stufe wird der Initiat des Grünen Glaubens für seine Neutralität und Gerechtigkeit gegenüber allen Lebewesen respektiert. Er entwickelt rasch ein Gespür für die Einstellungen anderer Kreaturen, ähnlich seinem Umgang mit Tieren. Der Initiat erhält einen Bonus in Höhe seiner halben Druidenstufe auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Motiv erkennen.

Dies ersetzt Spurloser Schritt.

Wispernder Wind (ZF): Mit der 6. Stufe kann der Initiat des Grünen Glaubens ein Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Windgeflüster* nutzen mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe seiner Druidenstufe).

Dies ersetzt die zusätzliche tägliche Anwendung von Tiergestalt, die der Druide auf der 6. Stufe erhalten würde.

Grüne Zuflucht (ZF): Mit der 9. Stufe kann der Initiat des Grünen Glaubens ein Mal am Tag zu jedem beliebigen großen Druidenzirkel oder wichtigen heiligem Ort des Grünen Glaubens reisen (wie *Pflanzenort*). Jeder dieser Orte ist mit einem besonderen Menhir gekennzeichnet, der es jedem Initiaten in Reichweite erlaubt, mittels *Hölzerner Weg* oder *Pflanzenort* die Distanz zu ihm sowie die Richtung zu

erspüren, in der er liegt. Mit der 14. und der 19. Stufe erhält der Initiat jeweils eine zusätzliche tägliche Anwendung dieser Fähigkeit.

Dies ersetzt Immunität gegen Gifte.

Wissen der Alten (ZF): Mit der 10. Stufe kann der Initiat des Grünen Glaubens ein Mal pro Woche *Sagenkunde* als zauberähnliche Fähigkeit anwenden. Er greift dabei auf das geheime Wissen der Erzdruiden des Grünen Glaubens zurück, welches diese in der Vergangenheit an jenen Orten angesammelt haben, wo diese oder ähnliche magische Fähigkeiten es abrufen können. Für diese Fähigkeit werden keine Materialkomponenten benötigt.

Dies ersetzt die zusätzliche Anwendung von Tiergestalt, die ein Druide mit der 10. Stufe erhalten würde.

Tausend Stimmen (ÜF): Mit der 13. Stufe kann der Initiat des Grünen Glaubens mit jeder Kreatur kommunizieren, die einer Sprache mächtig ist. Zusätzlich kann er mit Steinen sprechen. Dies funktioniert wie *Zungen* bzw. *Erzählende Steine*. Diese Fähigkeit hat eine Dauer von 1 Minute am Tag pro Druidenstufe, wobei die Zeit nicht an einem Stück aufgebracht werden muss, aber in Abschnitten von je 1 Minute abgerechnet wird.

Dies ersetzt Tausend Gesichter.

Marschall des Grünen Glaubens (Inquisitoren-Archetyp)

Der Marschall des Grünen Glaubens dient im wortwörtlichen Sinne als Naturgewalt. Er jagt und bringt diejenigen zur Strecke, die sich gegen die Natur versündigt haben, indem sie Tiere versklavt oder misshandelt oder mutwillig die Natur zerstört haben.

Kraft der Natur: Der Marschall des Grünen Glaubens erhält eine Domäne, die aus den Tier- und Geländedomänen (siehe *Ausbauregeln: Magie*, S. 28) stammt. Die Bonuszauber dieser Domäne, die sie auf der 1. Stufe bis zur 6. Stufe verleiht, werden der Zauberliste des Marschalls des Grünen Glaubens hinzugefügt.

Dies modifiziert die Domänenfähigkeit des Inquisitors und ersetzt die Fähigkeit *Durchdringender Blick*.

Wildniskunde (AF): Der Marschall des Grünen Glaubens addiert seinen Weisheitsmodifikator zusätzlich zu seinem Intelligenzmodifikator als Bonus auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Natur).

Dies ersetzt Monsterkunde.

Naturverbündeter (ZF): Mit der 5. Stufe erhält der Marschall des Grünen Glaubens die Fähigkeit ein Mal pro Woche *Einswerden mit der Natur* zu wirken.

Dies ersetzt Lügen erkennen.

Wildnisschritt (AF): Mit der 11. Stufe ist ein Marschall des Grünen Glaubens in der Lage, sich in seiner normalen Bewegungsrate in jeder Art von natürlichem Schwierigem Gelände (beispielsweise auf natürlichem Wege gewachsene Dornen, Hecken, überwucherte Bereiche, und ähnliches Terrain) zu bewegen, ohne dass er dabei Schaden nimmt oder auf andere Weise beeinträchtigt wird. Gelände, das verzaubert oder auf magischem Wege manipuliert wurde, um die Fortbewegung zu erschweren, betrifft ihn nach wie vor normal.

Dies ersetzt Standhaft.

ENTDECKUNGEN UND ERKUNDUNGEN

Die unberührte Wildnis und unkartographierte Landstriche repräsentieren eine Gelegenheit, auf Erkundung auszuweichen und uralte Geheimnisse, verlorene Schätze, Wunder der Natur und die abgelegenen Verstecke furchtbarer Bestien zu entdecken. Die Erkundung der Wildnis mag spannend sein, allerdings gibt es im Gegensatz zu Städten und Gewölben keine Mauern und Wände, welche der Orientierung dienen, so dass der Vorstoß ins Unbekannte eine ziemliche Herausforderung darstellen kann. Die folgenden Regeln können verwendet werden, wenn eine Gruppe derartige weiße Flecken auf der Landkarte betritt, um sie zu füllen. Du kannst sie zudem als Erweiterung der Regeln für Erkundungen in den *Ausbauregeln IV: Kampagnen* verwenden. In diesem Abschnitt werden die folgenden Begriffe verwendet:

Erkundungsgebiet: Erkundungsgebiete sind geographische Zonen mit definierten Grenzen – dies können politische Grenzen sein oder natürliche Begrenzungen wie Flüsse und Berge. Solltest du die Erkundungsregeln aus den *Ausbauregeln IV: Kampagnen* verwenden, so zählt ein Hexfeld als Erkundungsgebiet. Alternativ kann es auch einen weitaus größeren Bereich umfassen; in diesem Fall erfolgt die Erkundung in einem abstrakteren Rahmen und hat weniger das Auffinden exakter Örtlichkeiten auf einer Karte zum Ziel. In beiden Fällen hat jedes Erkundungsgebiet einen eigenen Herausforderungsgrad, welcher die Gefahr durch und die Wahrscheinlichkeit einer Begegnung mit wandernden Monstern (d.h. Zufallsbegegnungen) bestimmt.

Erkundungspunkte: Während die SC ein Erkundungsgebiet erkunden, sammeln sie Erkundungspunkte (kurz EnP); diese dienen als abstrakter Maßstab, wie ausführlich sie die Region erkundet haben. Beachte, dass Hinweise (siehe unten) wie z.B. Gerüchte, Karten, Reiseführer und Nachforschungen zwar Bonus-Erkundungspunkte liefern können, noch bevor die SC überhaupt einen Fuß in das fragliche Erkundungsgebiet gesetzt haben, falsche oder unzulängliche Informationen aus solchen Quellen aber zugleich auch Negative Erkundungspunkte generieren oder das Erlangen von Erkundungspunkten beeinträchtigen oder langsamen können.

Erkundungswurf: Während die SC ein Erkundungsgebiet absuchen, legen sie Erkundungswürfe ab, um zu bestimmen, wie viele Erkundungspunkte sie ansammeln. Dabei handelt es sich in der Regel um Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst. In manchen Gebieten könnten aber auch andere, passendere Fertigkeiten zum Einsatz kommen. Alternativ kann ein Charakter einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung mit einem Malus von -5 als Entdeckungswurf ablegen.

Hinweis: Hinweise sind Ereignisse, Gegenstände oder Geländemerkmale, welche einen Hinweis geben, wo man eine Örtlichkeit finden kann. Das Entdecken von Hinweisen kann Bonus-Erkundungspunkte verleihen oder die Existenz einer bislang unbekanntem Örtlichkeit enthüllen. SC können über Hinweise stolpern, etwa indem sie von einem Aussichtspunkt das Erkundungsgebiet überblicken oder auf einen alten Wegweiser stoßen, oder indem sie im Vorfeld Nachforschungen zur Region anstellen und z.B. Gerüchte sammeln, sich mit Einheimischen unterhalten oder Karten und Tagebücher konsultieren. Manche Hinweise können aber unvollständig, irreführend oder schlichtweg falsch sein.

Örtlichkeit: Eine Örtlichkeit ist eine Abenteuerstätte oder anderer Punkt von Interesse innerhalb eines Erkundungsgebietes – es könnte sich um eine uralte Ruine, eine Drachenhöhle, einen Hünenstein, einen verborgenen Schatz, ein Portal in die Erste Welt oder etwas anderes von Bedeutung handeln. Jede Örtlichkeit hat einen Entdeckungswert in Höhe der zum Finden der Örtlichkeit erforderlichen Erkundungspunkte.

ABLAUF EINER ERKUNDUNG

In der Regel betreten Entdecker ein Erkundungsgebiet, um dort nach einer bestimmten Örtlichkeit zu suchen. Manchmal wissen sie von mehreren dort angeblich befindlichen Örtlichkeiten und müssen sie nur finden, manchmal erfahren sie von einigen oder allen Örtlichkeiten erst, wenn sie darauf stoßen oder Hinweise auf ihre Existenz finden. In beiden Fällen müssen Entdecker zuerst Erkundungspunkte ansammeln, indem ihnen Entdeckungswürfe gelingen oder sie korrekt Hinweise interpretieren, ehe sie eine Örtlichkeit entdecken.

Sowie die Entdecker das fragliche Erkundungsgebiet erreichen, können sie sich ans Werk machen. Ihre Bemühungen verschaffen ihnen Erkundungspunkte, welche sie aufwenden können, um Örtlichkeiten zu entdecken. Zudem können sie dabei Hinweise finden, die ihnen weitere Erkundungspunkte verleihen und manchmal die Existenz weiterer Örtlichkeiten verraten, welche ihrer Entdeckung harren. In einem bestimmten Erkundungsgebiet erlangte Erkundungspunkte sind an dieses Erkundungsgebiet gebunden (Hinweise, welche Erkundungspunkte hinsichtlich eines anderen Erkundungsgebietes liefern, geben somit keine Punkte für das aktuelle Gebiet, ebenso können keine überschüssigen Punkte von Gebiet A auf Gebiet B übertragen werden). Die angesammelten Erkundungspunkte für ein Erkundungsgebiet verfallen in der Regel nicht, so dass die SC ein Gebiet verlassen und später dorthin zurückkehren können, um weiterzumachen, wo sie aufgehört haben.

Handlungen der Charaktere

Zu Beginn jedes Tages muss jeder Charakter festlegen, wie er den Tag verbringen will. Zur Wahl stehen Dokumentieren des Erkundungsgebietes, Erforschen des Erkundungsgebietes, Suche nach einer Örtlichkeit oder eine andere Tätigkeit (z.B. Bewachen des Lagerplatzes, Magische Gegenstände herstellen, Rasten o.a.). Nur die ersten drei Optionen – Dokumentieren, Erforschen und Suchen – tragen direkt zum Erkundungsprozess bei. Natürlich könnte ein Charakter z.B. auch im Lager verbleiben und Unterlagen studieren, um Hinweise zu finden und so Erkundungspunkte zu generieren, allerdings kann man auf vielerlei Weise Hinweise finden, so dass dies der Einschätzung des SL überlassen bleibt.

Dokumentieren: Der Charakter verbringt den Tag mit Kartenzeichnen oder Erstellen eines Reiseberichts oder anderen Aufzeichnungen. Er kann dabei jeden Tag einen Fertigkeitwurf ablegen. Zum Herstellen einer Karte ist wenigstens ein Fertigkeitwurf für Beruf (Kartograf) erforderlich, für einen Reisebericht oder ähnliche Aufzeichnungen wenigstens ein Fertigkeitwurf für Sprachkunde (der SL kann ggf. auch Würfe für andere Fertigkeiten zulassen). Die Anzahl der erforderlichen Fertigkeitwürfe entspricht dem HG des Erkundungsgebietes; der SG der Würfe entspricht dem SG des Erkundungswurfes des Erkundungsgebietes. Sobald der Charakter die erforderlichen Fertigkeitwürfe erfolgreich abgelegt hat, hat er eine detaillierte Karte oder einen umfassenden Bericht der Region erstellt; dies verleiht einen Situationsbonus von +5 auf künftige Erkundungswürfe in diesem Erkundungsgebiet (Boni aus mehreren Karten oder Aufzeichnungen sind nicht kumulativ).

Erforschen: Der Charakter verbringt den Tag damit, das Erkundungsgebiet zu erforschen. Am Ende des Tages legt er einen Erkundungswurf gegen den SG des Erkundungsgebietes ab. Ein Erkundungswurf ist in der Regel ein Fertigkeitwurf für Überlebenskunst, doch in manchen ungewöhnlichen Regionen oder unter bestimmten Umständen könnte auch ein Wurf für eine andere Fertigkeit erforderlich sein. Ein Charakter kann im Rahmen eines Erkundungswurfes stets einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung ablegen, dies ist aber schwieriger, da es eine eher allgemeine Methode des Erforschens darstellt – ein wahrnehmungsbasierender Erkundungswurf erfolgt daher mit einem Malus von -5.

Gelingt dem Charakter der Erkundungswurf, bringt dies der Gruppe 1 Erkundungspunkt ein plus 1 weiteren Erkundungspunkt pro 5 Punkte, um welche der Wurf den SG übertrifft. Misslingt der Erkundungswurf dagegen um 5 oder mehr, verliert die Gruppe 1 Erkundungspunkt plus 1 weiteren Erkundungspunkt pro 5 Punkte, um welche der Wurf scheidet. Außer alle Charaktere in der Gruppe sind in der für den Entdeckungswurf relevanten Fertigkeit geübt, macht es oft mehr Sinn, wenn ein Charakter den Erkundungswurf ablegt und die anderen sich anderen Handlungen widmen oder den Erkundungswurf mittels der Handlung Jemand anderem helfen unterstützen.

Suchen: Falls die SC eine Örtlichkeit aufsuchen wollen, können sie dazu zu Beginn des Tages Erkundungspunkte aufwenden. Sollten sie wissen, dass es die spezifische Örtlichkeit im Erkundungsgebiet gibt (meistens weil sie entsprechende Hinweise gefunden haben), müssen sie Erkundungspunkte in Höhe des Entdeckungswertes der Örtlichkeit aufwenden. Der Entdeckungswert bestimmt, wie schwierig die fragliche Örtlichkeit zu finden ist – höhere Werte repräsentieren schwerer zu entdeckende Orte. Sollten die SC eine bisher unbekannte Örtlichkeit zufällig entdecken wollen, müssen sie bestimmen, wie viele ihrer Erkundungspunkte sie aufwenden wollen. Halbiere die Punktemenge und vergleiche das Ergebnis mit den Entdeckungswerten aller Örtlichkeiten im Erkundungsgebiet. Sollte der Entdeckungswert einer oder mehrerer Örtlichkeiten unter dem Ergebnis liegen, so stoßen die SC auf eine dieser Örtlichkeiten (zufällig bestimmt). Sollte der Entdeckungswert keiner Örtlichkeit unter dem Ergebnis liegen, so erhält die Gruppe die Hälfte der aufgewendeten Erkundungspunkte zurück, während die andere Hälfte verloren ist. Sowie die Gruppe eine Örtlichkeit entdeckt, richtet sich die Reisezeit dorthin nach der Maßgabe des SL und der Größe des Erkundungsgebietes.

Hinweise entdecken: Jeder Hinweis, auf den die Charaktere stoßen, ist mit einem Fertigkeitwurf assoziiert, dessen SG sich nach der Komplexität des Hinweises richtet. Die zum Interpretieren eines Hinweises nötige Zeit variiert; manche Fertigkeitwürfe erfordern kaum Zeit (etwa das Abrufen von Informationen über ein Erkundungsgebiet mittels einer Wissensfertigkeit), während andere deutlich länger brauchen (z.B. das Übersetzen uralter Schriften oder Besuche bei umliegenden Ortschaften, um Informationen zu sammeln). Dies kann verhindern, dass man Zeit zum Dokumentieren, Erforschen oder Suchen nach Örtlichkeiten hat. Bei einem gelungenen Fertigkeitwurf erhalten die SC Erkundungspunkte für das Erkundungsgebiet, auf welches sich der Hinweis bezieht. Ein Einfacher Hinweis liefert 1 Erkundungspunkt, ein Durchschnittlicher Hinweis liefert 3 Erkundungspunkte und ein Komplexer Hinweis liefert 5 Erkundungspunkte. Wird ein Hinweis aber falsch interpretiert, kann dies eine Erkundung erschweren – misslingt einem SC der Fertigkeitwurf zum Interpretieren um 5 oder mehr, kostet dies die Gruppe 1W4 Erkundungspunkte für das fragliche Erkundungsgebiet (dies kann zu einem negativen Wert führen). Die SC können zwar wiederholt versuchen, einen Hinweis zu interpretieren, aber nur ein Mal aus einem Hinweis Erkundungspunkte gewinnen.

Weitere Faktoren

Manche Faktoren können Geschwindigkeit und Effizienz einer Erkundung beeinflussen:

Dunkelheit: Außer ein Entdecker verfügt über Dunkelsicht oder eine andere Fähigkeit, um im Dunkeln zu sehen, erleidet er einen Malus von -4 auf Erkundungswürfe, sollte ein Teil seiner Erforschungstätigkeit (maximal 50% der aufgewendeten Zeit) nach Einbruch der Nacht stattfinden. Sollte ein Entdecker mehr als die Hälfte der zum Erforschen des Gebietes genutzten Zeit in der Nacht verbringen, so erleidet er einen Malus von -8 auf Erkundungswürfe.

Sorgfältiges Erkunden: Manche Gruppen können sich entscheiden, bei ihren Erkundungen lieber langsam und methodisch vorzugehen. Dies gestattet der Gruppe einen zusätzlichen Erkundungswurf pro Tag, den sie sorgfältig vorgeht, begrenzt die Anzahl an erlangbaren Erkundungspunkten für den fraglichen Tag zugleich aber auf 1 Punkt (es gibt zudem keine zusätzlichen Erkundungspunkte, wenn man den SG des Wurfes um 5 oder mehr übertrifft). Ein Gebiet kann meistens nur dann sorgfältig erkundet werden, wenn es relativ frei von Hindernissen ist. Der SL kann bestimmen, dass ein sorgfältiges Erkunden aufgrund des Geländes keine zusätzlichen Vorteile bringt.

Überstunden: Ein Entdecker verbringt in der Regel 8 Stunden des Tages mit Erforschungen; der Rest des Tages wird auf 8 Stunden Rasten und 8 Stunden aufgeteilt, in denen man Mahlzeiten zu sich nimmt, das Lager auf- und abbaut, Ruhepausen einlegt usw. Ein Entdecker kann auf Pausen und Rast verzichten und so weitere 8 Stunden am Tag mit Erforschen verbringen, allerdings generiert jede angebrochene zusätzliche Einheit von 8 Stunden zum Erforschen einen kumulativen Malus von -4 auf Erkundungswürfe zum Erlangen von Erkundungspunkten, bis der Charakter 8 Stunden gerastet hat. Der SL kann zudem bestimmen, dass Erschöpfung und Entkräftung eintreten, wenn die SC sich nicht genug ausruhen.

Wetter: Schlechtes Wetter behindert Erkundungswürfe, wenn es während der ganzen Zeit vorherrschend ist. Die SC würden z.B. einen Malus von -1 bei Leichtem Nebel oder Leichtem Regen erhalten und einen Malus von -10 im Falle eines Blizzards oder Orkans.

Der Lohn der Mühe

Eine Örtlichkeit zu finden, ist meist bereits Lohn genug, doch angesichts der Zeit, der Energie und den Ressourcen, die zuweilen nötig sind, um eine Erkundung erfolgreich durchzuführen, solltest du die folgenden Belohnungen in Erwägung ziehen, wenn eine Gruppe alle im Erkundungsgebiet verborgenen Örtlichkeiten entdeckt hat.

Erfahrungspunkte: Die SC sollten jene Erfahrungspunkte erhalten, die für den Sieg über ein Monster mit einem HG gleich dem HG des Erkundungsgebietes anfallen würden, sowie sie alle Örtlichkeiten im Erkundungsgebiet entdeckt haben (solltest du dieses System zusammen mit den Regeln für Erkundungen in den *Ausbauregeln IV: Kampagnen* verwenden, solltest du passend zu deiner Kampagne festlegen, ob du diese Methode für EP-Belohnungen nutzt, jene in den ABR IV oder beide).

Karten und Reiseführer: Das erfolgreiche Anfertigen einer Karte oder eines Reiseführers kann zu einer finanziellen Belohnung führen, wenn die SC ihre harte Arbeit zurück in der Zivilisation verkaufen. Eine vollständige Karte oder ein Reiseführer zu einer Region, die zuvor noch nie erkundet wurde, kann für einen Betrag in Goldmünzen in Höhe des HG des Erkundungsgebietes x 100 verkauft werden. Weitere Karten oder Reiseführer der Region können dann nur noch zu maximal 10% dieses Wertes verkauft werden (egal ob zuerst eine Karte oder ein Reiseführer verkauft wurde); der SL bestimmt anhand der Nachfrage und des Angebotes.

EIN ERKUNDUNGSGBIET ENTWICKELN

Die folgenden Schritte führen alle erforderlichen Informationen auf, die du benötigst, um Erkundungsgebiete zu generieren, welche deine SC erforschen können. Solltest du die hexfeldbasierenden Regeln aus den *Ausbauregeln IV: Kampagnen* verwenden, so befolge diese Schritte für jedes Hexfeld auf deiner Karte – du kannst aber Informationen für ähnliche Hexfelder wiederverwerten.

Schritt 1: Definiere das Erkundungsgebiet

Zuerst gilt es, den Herausforderungsgrad deines Erkundungsgebietes zu bestimmen. Dieser sollte am besten der Durchschnittsgruppenstufe der SC entsprechen, du kannst es aber auch leichter oder schwerer machen. Der HG des Erkundungsgebietes hilft bei der Erstellung von Zufallsbegegnungen, bestimmt aber auch den Ausgangs-SG von Erkundungswürfen (siehe Tabelle 4-2). Die meisten Erkundungswürfe nutzen zwar Überlebenskunst, du kannst aber eine andere Fertigkeit bei besonders ungewöhnlichen oder magischen Erkundungsgebieten bestimmen (die Erkundung einer komplexen extraplanaren Bibliothek könnte z.B. einen Fertigkeitwurf für Wissen verlangen, während die Erforschung der Geistebene eines schlummernden Gottes, in welcher die SC gefangen sind, einen Wurf für Motiv erkennen verlangen könnte).

Die SG von Erkundungswürfen sollten von durchschnittlicher Schwierigkeit sein. Charaktere, welche die fragliche Fertigkeit bestens beherrschen, sollten eine deutliche Erfolgchance besitzen, während ungeübte Charaktere eher Hinweise falsch interpretieren oder Informationen anderweitig fehlerhaft nutzen und die Gruppe vom Weg abbringen sollten. Oft ist es besser, wenn in den fraglichen Fertigkeiten ungeübte Charaktere andere Aufgaben übernehmen oder die fähigeren SC mittels der Handlung Jemand anderem helfen unterstützen.

TABELLE 4-2: ERKUNDUNGS-SG

HG des Erkundungsgebietes	SG des Erkundungswurfes
1	17
2	19
3	21
4	22
5	23
6	24
7	25
8	26
9	27
10	28
11	29
12	30
13	31
14	32
15	33
16	34
17	35
18	36
19	37
20	38

Schritt 2: Örtlichkeiten festlegen

Als Faustregel sollte jedes Erkundungsgebiet wenigstens eine zu entdeckende Örtlichkeit enthalten, andernfalls macht es wenig Sinn, das Gebiet zu erkunden. In manchen Fällen benötigst du insgesamt nur eine Örtlichkeit, welche als letztendliches Ziel der Erkundung dient. In anderen Fällen möchtest du aber mehrere Örtlichkeiten festlegen, welche um die Aufmerksamkeit der SC buhlen, z.B. wenn die SC eine vergessene Welt oder einen anderen weißen Fleck auf der Landkarte erkunden.

Jede Örtlichkeit sollte einprägsam und wichtig sein. Das Finden einer Örtlichkeit sollte eine Belohnung zur Folge haben (z.B. eine übernatürliche Verzauberung, wertvolle Schätze oder

Hinweise), alternativ sollte die Örtlichkeit eine Abenteuerstätte sein. Örtlichkeiten können einfach (z.B. das Versteck eines Piratenschatzes) oder komplex (z.B. eine vergessene Stadt voller uralter magischer und technologischer Geheimnisse) sein.

Jede Örtlichkeit in einem Erkundungsgebiet benötigt einen eigenen Entdeckungswert. Eine offensichtliche Örtlichkeit wie eine große Burg oder das Lager einer humanoiden Armee sollte einen Ausgangsentdeckungswert von 3 aufweisen, während eine versteckte Örtlichkeit wie ein einzelnes Haus oder ein Höhleneingang einen Ausgangsentdeckungswert von 6 besitzen sollte. Du kannst diesen Ausgangswert mittels Tabelle 4-3 modifizieren, kannst aber auch eigene Werte einsetzen, wie es deine Geschichte erfordert.

TABELLE 4-3: MODIFIKATIONEN DES ENTDECKUNGSWERTES

Bedingung	Modifikator
Ebene oder Wüste	+1
Hügel, Sumpf oder Wald	+2
Berge	+3
Örtlichkeit wird oft bereist	-4
Örtlichkeit bewegt sich im Erkundungsgebiet	+4
Örtlichkeit ist ungewöhnlich groß	-2
Örtlichkeit ist ungewöhnlich klein	+2
Örtlichkeit ist vorsätzlich versteckt	+2 bis +6

† Die Modifikatoren sind kumulativ, der Entdeckungswert kann aber nicht unter 1 reduziert werden.

Schritt 3: Hinweise erschaffen

Hinweise liefern Informationen über das Erkundungsgebiet und können bei korrekter Interpretation zudem Bonus-Erkundungspunkte einbringen. Ein Hinweis könnte etwas Einfaches sein wie ein Aussichtspunkt, von dem aus man in der Ferne eine Örtlichkeit erspät, ein versteckter Pfad, welcher an ein gesuchtes Ziel führt, oder der Lohn für das Auffinden einer Örtlichkeit. Man kann Hinweise sogar im Vorfeld vor der eigentlichen Erkundung erlangen oder entdecken, z.B. könnten die SC im Vorfeld Nachforschungen zum Zielgebiet anstellen und in einer Bibliothek auf alte Karten oder ein Reisetagebuch stoßen, welches Informationen zum Erkundungsgebiet enthält. Bei der Entwicklung eines Erkundungsgebietes solltest du wenigstens einen oder zwei Hinweise platzieren – oder im Falle eines großen Gebietes bis zu 10 Hinweise. Solltest du hexfeldbasierende Erkundungen nutzen, so behandle jedes wichtige Geländemerkmale als Erkundungsgebiet hinsichtlich der Frage, wie viele Hinweise du platzieren solltest, statt jedes Hexfeld als eigenes Erkundungsgebiet zu behandeln. Jeder Hinweis sollte einen Auslöser haben, der zu seiner Entdeckung durch die Gruppe führt, sei es, dass sie einen Fertigkeitwurf für Wissen ablegen, um Wissen über die Region abzurufen, in einer nahen Ortschaft Informationen sammeln, fliegend das Gelände ausspähen oder eine alte Karte oder ein Tagebuch zur Region entdecken. Jeder Hinweis sollte mit einem Fertigkeitwurf verknüpft sein und einen SG aufweisen, den zu erreichen nötig ist, um Informationen zu erlangen oder den Hinweis zu interpretieren.

Bei einem Einfachen Hinweis sollte der SG dem HG des Erkundungsgebietes + 10 entsprechen. Bei einem Durchschnittlichen Hinweis sollte der SG dem HG des Erkundungsgebietes + 15 entsprechen. Bei einem Komplexen Hinweis sollte der SG dem HG des Erkundungsgebietes + 20 entsprechen.

Schritt 4: Tabellen für Zufallsbegegnungen

Der HG eines Erkundungsgebietes bestimmt den Durchschnitts-HG von Zufallsbegegnungen in diesem Erkundungsgebiet. Du findest im *Monsterhandbuch* auf den Seiten 324–327 ebenso zahlreiche Beispiele wie in Kapitel 7 des *Spielleiterhandbuches*, allerdings müssen deine Zufallsbegegnungstabellen bei weitem nicht so komplex sein. In der Regel genügt eine Tabelle mit einem halben Dutzend potentieller Begegnungen. Am besten würfelt man vier Mal am Tag – morgens, mittags, abends und zur Mitternacht, wobei jeweils eine Chance von 20% besteht, dass es zu einer zufälligen Begegnung kommt. Du kannst Begegnungen sogar von Erkundungswürfen abhängig machen, indem eine Natürliche 1 bei dem Wurf eine Begegnung bedeutet. Natürlich kannst du die Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit von Zufallsbegegnungen den Bedürfnissen deiner Kampagne anpassen. Beachte, dass zu viele Zufallsbegegnungen die Handlung ausbremsen und deine Spieler frustrieren können. Daher sollte es letztendlich pro Tag im Spiel nur zu maximal einer Begegnung kommen.

BEISPIEL FÜR EIN ERKUNDUNGSGBIET

Nehmen wir an, die SC haben erfahren, dass in einem versteckten Tempel der Lamaschtu ein mächtiges Böses sich erhebt. Der Tempel befindet sich in den trockenen Hügeln, welche das Gnollterritorium der Weißen Schlucht umgeben. Statt eine Karte der Region zu zeichnen, kannst du stattdessen die Regeln in diesem Abschnitt nutzen, um die Erkundung der Weißen Schlucht durch die SC und die Suche nach dem Tempel zu steuern. Möglicherweise willst du ferner ein paar andere Abenteuerstätten in der Region platzieren samt Hinweisen, damit die SC diese Orte leichter finden. Deine Notizen zur Weißen Schlucht könnten am Ende wie folgt aussehen:

DIE WEISSE SCHLUCHT (ERKUNDUNGSGBIET) HG 5

Trockene Hügel, in denen zerstrittene Gnollstämme herrschen und Ghule und Wüstentiere umgehen.

Erkundungswurf Überlebenskunst SG 23

ENTDECKUNGSWERTE FÜR ÖRTLICHKEITEN

Lager der Roten Sultana 1 (Ausgangswert 3, Hügel +2, Örtlichkeit wird oft bereit -4)

Verborgener Tempel der Lamaschtu 12 (Ausgangswert 6, Hügel +2, Örtlichkeit ist vorsätzlich versteckt +4)

Wyvernne 8 (Ausgangswert 6, Hügel +2)

EINFACHE HINWEISE (1 ERKUNDUNGSPUNKT)

Gerüchte über die Weiße Schlucht Ein Fertigkeitwurf für Diplomatie zum Informationen sammeln gegen SG 15 in einer nahen Ortschaft kann Informationen über die Region enthüllen.

DURCHSCHNITTICHE HINWEISE (3 ERKUNDUNGSPUNKTE)

Fliegend ausspähen Ein Charakter, der wenigstens 30 Minuten lang über die Region hinwegfliegt und dann einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegt, entdeckt Orientierungspunkte und erlangt einen Überblick über die Region.

Wissen abrufen Ein Fertigkeitwurf für Wissen (Geographie) gegen SG 20 enthüllt Informationen zur Region.

KOMPLEXE HINWEISE (5 ERKUNDUNGSPUNKTE)

Tagebuch Sofern die SC im Wyvernne

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Häufigkeit 4/Tag (morgens, mittags, abends, zur Mitternacht)

Begegnungswahrscheinlichkeit 20%

W%	Begegnung	HG	Quelle
1–15	Riesengeier	4	MHB III, S. 103
16–30	Mumie	5	MHB, S. 191
31–55	Gnollmeute	5	Monster-Kompendium, S. 101
56–75	2 Schreckenshyänen	5	MHB, S. 154
76–85	Gnolljagdrupp	5	Monster-Kompendium, S. 101
86–95	1 Wyvern	6	MHB, S. 281
96–100	2 Dschinghule	7	MHB III, S. 80



GEFAHREN UND KATASTROPHEN

Die Wildnis kann ein gefährlicher Ort sein. Monster gehen dort um und jagen in ihren Revieren, Barbaren beschützen ihre Siedlungen mit beängstigender Kraft und plötzliche Wetterwechsel können unvorbereitete oder unglückliche Entdecker überwältigen. Manchmal stellt aber auch die Landschaft selbst eine Gefahr dar, vor der alles andere verblasst. – Hierzu ein paar Beispiele:

BLENDENDER SCHNEE (HG 2)

Glänzende Schneefelder können eine Gefahr für unvorbereitete Reisende während der Tageszeit darstellen, da die reflektierte Sonne den Zustand Geblendet oder sogar Blind verursachen kann. Reisende riskieren in solchen Regionen Schneeblindheit. Eine Kreatur in einem solchen Bereich erhält automatisch den Zustand Geblendet und muss jede Stunde dort einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie aufgrund von Schneeblindheit für 24 Stunden den Zustand Blind. Schützende Ausrüstung über den Augen, welche die Menge an Sonnenlicht reduziert, die die Augen trifft, vereitelt den Zustand Geblendet und die Wahrscheinlichkeit von Schneeblindheit. Ein Charakter kann die Wirkungsdauer von Schneeblindheit mit einem Fertigkeitwurf für Heilkunde gegen SG 20 auf 1W6 Stunden reduzieren, solange er seine Augen bedeckt oder schützende Ausrüstung trägt. Zauber wie *Blind- oder Taubheit kurieren* heilen Schneeblindheit augenblicklich. Kreaturen, welche besonders empfindlich auf helles Licht reagieren, erleiden einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen Schneeblindheit. Auf weite Flächen im Sonnenlicht glitzernden Wassers oder Sands zu blicken, kann dieselben Effekte zur Folge haben wie der Blick auf reflektierenden Schnee, allerdings liegt der SG des Rettungswurfes gegen Blindheit nur bei SG 10.

DORNENGESTRÜPP (HG 1)

Viele Arten von Unterholz können Entdecker verlangsamen, doch Dornengewächse können ein ernstzunehmendes Hindernis darstellen. Erstens funktioniert Dornengestrüpp wie Lichtes oder Dichtes Unterholz (*Grundregelwerk*, S. 426), zweitens fügt es Kreaturen Schaden zu, die sich durch Felder bewegen, in denen es wächst. Die Schadenshöhe hängt dabei davon ab, ob es sich um Lichtes oder Dichtes Unterholz handelt und welche Rüstung die Kreatur trägt. Lichtes Unterholz fügt einer Kreatur in Leichter Rüstung 1 Schadenspunkt zu, wenn sie sich in das fragliche Feld bewegt, Dichtes Unterholz dagegen 1W4 Schadenspunkte (oder 1 Schadenspunkt, sollte die Kreatur eine Mittelschwere Rüstung tragen). Kreaturen in Schwere Rüstungen erleiden keinen Schaden durch Dornen. Eine Kreatur, die gegen ihren Willen in ein Dornengestrüpp befördert wird, kann einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen; gelingt dieser Rettungswurf, erleidet sie keinen Schaden.

Eine Kreatur, die sich durch Dornengestrüpp bewegt, muss einen Reflexwurf ablegen (SG 12 bei Lichtem Dornengestrüpp, SG 16 bei Dichtem Dornengestrüpp); misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie den Zustand Verstrickt. Verstrickte Kreaturen können sich als Standard-Aktion mit einem Stärkewurf oder einem Fertigkeitwurf für Entfesselungskunst gegen denselben SG befreien. Dieser Rettungswurf gegen den Zustand Verstrickt wird nur fällig, wenn eine Kreatur ein Feld mit Dornengestrüpp betritt.





Ein 1,50 m-Feld Dornengestrüpp hat RK 5 und Härte 2. Ein 1,50 m-Feld Lichtes Dornengestrüpp hat 30 TP, ein 1,50 m-Feld Dichtes Dornengestrüpp hat 60 TP. Sollte ein Feld mit Dichtem Dornengestrüpp auf 30 TP oder weniger reduziert werden, funktioniert es nur noch wie ein Feld mit Lichtem Dornengestrüpp.

DÜNNES EIS (HG 1+)

Ein zugefrorener See oder Fluss kann zu einer ernsthaften Gefahr werden, wenn Charaktere die Dicke des Eises falsch einschätzen. Ein Charakter kann mit einem Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gegen SG 20 das Gewicht gut abschätzen, das eine Eisfläche tragen kann. In Tabelle 4-4: Dünnes Eis findest du die maximale Kreaturen- oder Gegenstandsgrößenkategorie, welche Eis tragen kann (Kreaturen oder Gegenstände der Größenkategorie Mini werden von jeder Eisfläche getragen).

Tritt eine Kreatur auf Eis, dessen Kategorie um einen Schritt dünner ist, als für die Kreatur nötig wäre, so bilden sich Risse und knackt das Eis bedrohlich – eine Kreatur kann diese Warnung mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 10 bemerken. Am Ende einer Runde gibt Eis, welches über Gebühr belastet ist, bei einem Wurf von 10 oder weniger bei einem Wurf mit einem W20 nach; dieser Wurf unterliegt einem kumulativen Malus von -4 pro Größenkategorie, um welche die das Eis belastende Kreatur jenseits der maximalen Größe liegt. Eine Kreatur im Zustand Liegend wird effektiv als um eine Größenkategorie kleiner behandelt hinsichtlich der Frage, ob das Eis sie trägt. Eis ist innerhalb von 1,50 m Entfernung zu einer frischen Bruchstelle zerbrechlich und wird effektiv als die nächstdünnere Kategorie behandelt hinsichtlich der Frage, wie groß eine das Eis betretende Kreatur maximal sein darf.

TABELLE 4-4: DÜNNES EIS

Eisdicke	Maximale Größe	Gegenstand zerschmettern SG
Unter 2,5 cm	Winzig	5
2,5 – 5 cm	Sehr klein	15
5 – 10 cm	Klein	20
10 – 15 cm	Mittelgroß	25
15 – 30 cm	Groß	30
0,30 – 0,60 m	Riesig	35
0,60 – 1,20 m	Gigantisch	40
Über 1,20 m	Kolossal	50

Wenn Eis bricht, öffnet sich ein Loch passend zur Angriffsfläche der Kreatur im Eis. Eine Kreatur, die in das Wasser nahe dem Gefrierpunkt unter dem Eis stürzt, wird behandelt, wie in einem Bereich mit Extremer Kälte. In der Runde, in welcher sie hineinstürzt, muss sie zudem einen Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen SG 15 ablegen; scheitert dieser Wurf, taucht sie unter und ist unter dem Eis gefangen, ohne auftauchen zu können. Eine unter dem Eis gefangene Kreatur kann mit einem Stärkewurf (SG abhängig von der Eisdicke, siehe Tabelle 4-4) durchbrechen oder nach einer Öffnung im Eis suchen (sofern sie nicht imstande ist, im Dunkeln zu sehen, könnte dies schwierig werden). Eine untergetauchte Kreatur, welche zur Bruchkante im Eis angrenzend ist, kann sich mit einem Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 20 herausziehen (beachte aber, dass Eis nahe einer Bruchstelle fragil ist und nachgeben könnte).

ERDBEBEN (HG 9)

Natürlich auftretende Erdbeben resultieren aus freiwerdender seismischer Energie an den Verwerfungslinien der Kruste

eines Planeten. Mächtige Magie, die Freisetzung eines legendären Monsters oder die Zerstörung eines machtvollen Artefaktes können ebenfalls Erdbeben verursachen. Erdbeben reichen von harmlos und fast nicht wahrnehmbar bis zu katastrophaler, weitreichender Zerstörung mit Toten. Der genaue Schaden, den ein Erdbeben verursacht, ist dem SL überlassen. Im Folgenden findest du allgemeine Richtlinien für Erdbeben. Die Ausgangswerte gehen von einem Erdbeben durchschnittlicher Stärke aus. Ein SL sollte die Werte daher passend zur Stärke des Bebens anpassen.

Erdbeben können zudem über weitere Effekte verfügen und z.B. Flüsse umlenken, Seen und Moore trockenlegen und sogar Tsunamis oder Vulkanausbrüche auslösen (siehe auch *Spielleiterhandbuch*, S. 240). Erdbeben können für Großbrände in Städten sorgen oder Tiere aus ihrer angestammten Umgebung vertreiben. Der SL sollte diese zusätzlichen Effekte bestimmen, diese aber an Stärke und Schwere des Erdbebens anpassen.

Einstürze: Kreaturen in einem geschlossenen Raum oder unterirdischen Bereich riskieren während eines Erdbebens, dass die Decke oder das Gebäude über ihnen einstürzt. Sollte ein Bauwerk einstürzen, erleidet jede Kreatur im Inneren 8W6 Schadenspunkte (REF, SG 15, halbiert) durch die herabstürzenden Trümmer und erhält den Zustand Im Haltegriff. Eine Kreatur, welche z.B. unter einem Möbelstück Deckung sucht, erlangt den normalen Bonus für Deckung auf den Reflexwurf. Eine unter Geröll im Haltegriff befindliche Kreatur erleidet pro Minute 1W6 Punkte Nichttödlichen Schaden. Sollte sie bewusstlos werden, muss sie jede weitere Minute einen Konstitutionswurf gegen SG 15 ablegen, bis sie stirbt oder befreit wird; scheitert der Attributswurf, erleidet sie 1W6 Punkte tödlichen Schaden. Weitere Regeln zu Einstürzen findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 415.

Gebäude: Die meisten Gebäude aus Holz oder Mauerwerk stürzen während eines Erdbebens ein. Gebäude aus Stein oder Verstärktem Mauerwerk erleiden 100 Schadenspunkte, welche Härte ignorieren. Große Gebäude wie Burgen stürzen vielleicht nicht sofort ein, wohl aber können Elemente wie Türme oder Mauerabschnitte betroffen sein. Kreaturen in einem zerstörten Gebäude erleiden die Effekte eines Einsturzes (s.o.).

Handlungseinschränkungen: Die Erschütterungen eines Erdbebens verleihen Kreaturen am Boden einen Malus von -8 auf geschicklichkeitsbasierende Fertigkeitwürfe. Zauberwirker am Boden müssen zum Zaubern Konzentrationswürfe gegen SG 20 + Zaubergrad ablegen. Um sich fortzubewegen, muss eine Kreatur einen Fertigkeitwurf für Akrobatik ablegen; der Ausgangs-SG ist dabei 10, kann aber aufgrund besonders starker Beben und daraus resultierendem Schwierigem Gelände steigen.

Herabstürzende Trümmer: Auch außerhalb von Gebäuden können Kreaturen von Trümmern getroffen werden, sei es dass nahe Gebäude einstürzen oder z.B. Berghänge in Bewegung kommen. Eine Kreatur im Wirkungsbereich von herabstürzenden Trümmern erleidet die Effekte eines Einsturzes (s.o.; der Schaden ist aber nur 4W6 statt 8W6).

Risse im Boden: Erdbeben können gewaltige Risse im Boden öffnen. Eine Kreatur in der Nähe eines sich öffnenden Risses muss einen Reflexwurf gegen SG 20 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, stürzt sie mit 20%iger Wahrscheinlichkeit hinein. Eine Kreatur, die den Sturz in den Riss vermeidet, muss einen zweiten Reflexwurf gegen SG 15 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie den Zustand Liegend. Risse sind in der Regel (1W4+1) x 3 m tief; wer hineinfällt, erleidet den entsprechenden Sturzschaden. Mit 25%iger Wahrscheinlichkeit stürzen zudem Trümmerteile in den Riss, so dass hineingefallene Kreaturen zusätzlichen Schaden durch herabfallende Trümmer erleiden können. Wer dies überlebt und nicht ver-

schüttet wird (d.h. den Zustand Im Haltegriff erhält), kann versuchen, aus eigener Kraft hinauszuklettern.

ELEMENTARE EINFLÜSSE (HG VARIIERT)

Mächtige Magie, übernatürliche Katastrophen, der Einfluss machtvoller Monster oder auch die Launen eines Halbgottes können die Grenzen zwischen der Materiellen Ebene und einer Elementarebene schwächen, so dass Elementare Einflüsse die normale Wildnis in eine gefährliche (oder noch gefährlichere) Region verwandeln. Oft lassen sich in solchen Gebieten dann Kreaturen wie Drachen oder andere Monster mit Energieresistenzen oder -immunitäten nieder, deren Präsenz den bestehenden Einfluss noch stärken oder ausdehnen könnte.

Ein paar Beispiele für Effekte von Elementaren Einflüssen auf die Landschaft folgen – ein SL kann diese Liste nach Belieben erweitern.

Aufgeladener Staubsturm (HG 5): Ein Aufgeladener Staubsturm bricht plötzlich aus, fegt heftig über das Land und löst sich nach 1W6+1 Runden wieder auf. Neben den Effekten eines Staubsturmes (*Grundregelwerk*, S. 438) ist er zudem elektrisch aufgeladen. Eine im Staub gefangene Kreatur muss jede Runde einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen; scheitert dieser Rettungswurf, erleidet sie 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden. Dem Sturm geht das plötzliche Knistern harmloser Funken auf dem Boden 1 Minute vor Ausbruch des Sturmes voraus; diese können mit einem Fertigkeitwurf für Überlebenskunst oder Wissen (Natur) gegen SG 20 identifiziert werden.

Eisige Eruptionen (HG 5): Eisige Stöße superkalter Luft schießen aus kleinen Schloten im Boden und erfüllen ein 1,50 m-Feld mit Temperaturen unter dem Gefrierpunkt. Eine Kreatur in einem betroffenen Feld muss einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen; bei Erfolg weicht sie der eisigen Luft aus. Andernfalls erleidet sie 2W6 Punkte Kälteschaden und den Zustand Verstrickt aufgrund verkrustendem Eis. Eine Kreatur kann sich mit einem Stärke- oder Fertigkeitwurf für Entfesselungskunst gegen SG 20 aus dem Eis befreien, bis dahin erleidet sie zu Beginn ihres Zuges jeweils 1W4 Punkte Kälteschaden. In Regionen mit einer vorherrschenden Temperatur über dem Gefrierpunkt schmilzt das verkrustende Eis in 1W6 Runden. Die Schlotte stoßen alle 1W4 Minuten Eisige Eruptionen aus. Ein Feld mit dieser Gefahr kann durch einen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst oder Wissen (Natur) gegen SG 20 anhand der Eissplitter erkannt werden, die es umgeben.

Feuersturm (HG 5): Feuerstürme treten in Bergen auf und wüten mit starken Winden, während sie Asche und Flammen auf das Land herabregnen lassen. Ein Feuersturm entsteht normalerweise nahe einer Bergspitze und reist dann nach unten, währt aber nur 1W6+1 Runden. Eine im Feuersturm gefangene Kreatur erleidet pro Runde 2W6 Punkte Feuer-schaden und muss einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, fangen brennbare Gegenstände in ihrem Besitz Feuer. Die ebenfalls herabregnende Asche macht den Boden zu Schwierigem Gelände, halbiert die Sichtweite und erzeugt einen Malus von -6 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Feuerstürme bewegen sich schnell mit 18 m pro Runde und haben einen Radius von 1W4 x 30 m. Ein Feuersturm kann während der 1W4+1 Runden, in denen er sich bildet, mit einem Fertigkeitwurf für Überlebenskunst oder Wissen (Natur) gegen SG 20 identifiziert werden anhand des verräterischen Wärmestieges und der sanft herabrieselnden Asche.

Säurehaltige Pflanzen (HG 3): Bei Säurehaltigen Pflanzen handelt es sich in der Regel um Büsche, Moose, Ranken und anderes Unterholz, die innerhalb eines Radius von (1W6+1) x 3 m zusammenstehen. Sie werden aktiv, wenn Kreaturen sich durch ihre Felder bewegen und sie so stören. Säurehaltige Pflanzen besitzen die Fähigkeit, reflexartig nach Eindringlingen zu greifen und in Ringkämpfe zu verwickeln. Die Pflanzen haben KMB +10 und KMV 20 und provozieren mit ihren Ringkampfversuchen keine Gelegenheitsangriffe. In den Ringkampf verwickelte Kreaturen erleiden jede Runde 1W6 Punkte Säureschaden und können sich erst fortbewegen, wenn sie aus dem Ringkampf ausbrechen. Säurehaltige Pflanzen erhalten einen Bonus von +5 auf Kampfmanöver für Ringkampf gegen Kreaturen, die sie bereits in den Ringkampf verwickeln, können ihre Gegner aber nicht bewegen oder in den Haltegriff nehmen. Jede Runde, in welcher Säurehaltigen Pflanzen der Kampfmanöverwurf für Ringkampf gelingt, fügen sie dem Gegner zusätzliche 1W6 Punkte Säureschaden zu. Eine Anhäufung dieser Pflanzen hat RK 10 und 10 TP, Immunität gegen Säure und Empfindlichkeit gegen Kälte. Wird ein Feld Säurehaltiger Pflanzen abgebrannt, setzen sie ein säurehaltiges Gas frei, dass sich in einem 3 m-Radius ausdehnt und jeder Kreatur in seinem Wirkungsbereich 1W4 Punkte Säureschaden zufügt. Die Wolke löst sich nach 2W4 Runden auf, sofern starke Winde oder *Windstoß* dies nicht früher erledigen. Säurehaltige Pflanzen tragen eine fast durchsichtige Schicht aus Säuresekret, welche mit einem Fertigkeitwurf für Überlebenskunst oder Wissen (Natur) gegen SG 20 identifiziert werden kann.

Säurehaltiges Miasma (HG 3): Ein Säurehaltiges Miasma steigt aus einem Sumpf auf, in welchen Toxine von der Ebene der Erde eingesickert sind. Kontakt mit niedrigen Konzentrationen dieser üblen Dämpfe sorgt für unangenehme, brennende Hautirritationen. Höhere Konzentrationen – meistens innerhalb von (1W6+1) x 3 m durchmessenden Bereichen – sind weitaus gefährlicher. Bei Betreten eines solchen Bereiches muss eine Kreatur augenblicklich einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie für 1W4 Minuten den Zustand Kränkelnd. Misslingt der Rettungswurf um 5 oder mehr, erhält die Kreatur stattdessen den Zustand Übelkeit. Diese Effekte bestehen auch nach Verlassen des Wirkungsbereiches fort. Eine Kreatur, die ihren Zug in einem Bereich hochkonzentrierten Miasmas beginnt, erleidet zudem 1W6 Punkte Säureschaden. Hochkonzentriertes Miasma kann aus 3 m Entfernung anhand des Gestanks mit einem Fertigkeitwurf für Überlebenskunst oder Wissen (Natur) gegen SG 20 identifiziert werden.

FLÜSSE DURCHWATEN (HG 2)

In der Wildnis kann man nicht darauf zählen, dass eine Brücke in der Nähe ist, wenn es gilt, einen Fluss zu überqueren. Ebenso sind oft auch keine Boote zur Hand. Magie wie *Auf Wasser gehen* oder *Fliegen* ist natürlich hilfreich, doch zuweilen haben Reisende keine andere Wahl als zu schwimmen, so der Fluss nicht seicht genug ist, um hindurchzuwaten. Das Durchqueren eines Flusses auf diese Weise kann gefährlich sein, insbesondere wenn Reittiere und/oder Fahrzeuge involviert sind.

Eine durch Wasser watende Kreatur muss jede Runde einen Stärkewurf ablegen, um nicht das Gleichgewicht und den Bodenkontakt zu verlieren und von der Strömung fortgerissen zu werden. Der SG des Attributwurfes hängt von der relativen Wassertiefe und der Strömungsgeschwindigkeit ab – siehe die folgende Tabelle. Tieferes Wasser hat in der Regel einen höheren, vom SL festgelegten HG.

TABELLE 4-5: FLÜSSE DURCHWATEN

Bedingung	SG des ST-Wurfes
Wasser ist knietief	5
Wasser ist hüfttief	10
Wasser ist brusttief	15
Wasser ist tiefer als die Kreatur groß ist	20
Pro 3 m/Runde Strömungsgeschwindigkeit	+2

Mit einem Fahrzeug einen Fluss zu durchqueren ist ähnlich schwierig, allerdings legt der Fahrzeuglenker einen Fertigkeitwurf für Beruf (Fahrzeuglenker) ab anstelle eines Stärkewurfes; außer das Fahrzeug wurde für die Fortbewegung im Wasser (oder auf dem Wasser) entworfen, unterliegt dieser Fertigkeitwurf einem Malus von -5. Sollte das Fahrzeug von einer oder mehreren Kreaturen gezogen werden, muss jede dieser Kreaturen zudem einen erfolgreichen Stärkewurf ablegen, um nicht den Boden unter den Füßen zu verlieren; misslingt einer der ziehenden Kreaturen dieser Attributwurf, so wird auch das Fahrzeug mit der Strömung fortgezogen.

Eine auf diese Weise mitgerissene Kreatur ist gezwungen, im Wasser zu schwimmen und wird zu Beginn ihres Zuges jede Runde von der Strömung fortbewegt gemäß den normalen Regeln für Schwimmen in fließendem Wasser. Solange die Kreatur den Boden erreichen kann, kann sie als Volle Aktion versuchen, sich mit einem Stärkewurf gegen den normalen SG + 5 zu fangen. Sollte ein Fahrzeug von der Strömung erfasst werden, so bewegt es sich jede Runde stromabwärts mit der Strömungsgeschwindigkeit; außer es wurde für Wasserreisen gebaut, erleidet es ferner jede Runde 4W6 Schadenspunkte dabei.

Manche fließenden Gewässer weisen große Felsen, treibende Baumstämme und andere Dinge auf, welche jenen gefährlich werden können, die von der Strömung mitgezogen werden. Unter solchen Bedingungen erleidet eine Kreatur oder ein Fahrzeug bei einer Strömungsgeschwindigkeit von 18 m pro Runde oder mehr 2W6 Punkte Wuchtschaden durch solche Hindernisse plus weitere 1W6 Schadenspunkte pro 3 m Bewegungsrate der Strömung über 18 m pro Runde hinaus.

GEOOTHERMALE QUELLEN (HG VARIERT)

Geothermale Quellen entstehen dort, wo Magma unterirdisches Wasser auf extreme Temperaturen erhitzt. Dieses heiße Wasser bricht immer wieder an der Oberfläche aus und sammelt sich in Teichen aus erhitztem Wasser mit unterschiedlichen Temperaturen. In manchen Fällen sind diese heißen Quellen relativ harmlos und in ihrer Nähe entstehen Ortschaften, da die therapeutischen Anwendungen der Quelle Besucher anlocken. In manchen Fällen ist das Wasser auch kochend heiß oder noch heißer oder könnte eine Quelle andere Gefahren beherbergen.

Ein SL kann den Schaden und Rettungswurf bei einer geothermalen Quelle beliebig modifizieren, um ihre Größe und die Wassertemperatur zu berücksichtigen.

Fumarole (HG 1): Fumarolen treten auf, wenn das Grundwasser verdampft, ehe es die Oberfläche erreicht. Wenn es dann durch Schloten aus dem Boden hervorbricht, tut es dies als heißer Dampf, welcher oft toxische Gase mit sich bringt. Die Art des freigesetzten Gases hängt von der Beschaffenheit des umliegenden Bodens ab. Manche Fumarolen, sogenannte Solfataras, setzen gefährlich hohe Konzentrationen an Schwefelgas frei. Die Ausbruchsrate von Fumarolen

variiert zwischen wenigen Minuten und alle paar Stunden. Eine Kreatur innerhalb von 1,50 m Entfernung zu einer ausbrechenden Fumarole muss einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf erleidet die Kreatur 2W6 Punkte Feuerschaden durch den brühendheißen Dampf. Sollte die Fumarole Schwefelgase freisetzen, muss jede Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zum Ausbruch einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erleidet sie 1 Punkt Konstitutionschaden und erhält für 1W4 Runden den Zustand Übelkeit. Gelingt der Rettungswurf, tritt kein Attributsschaden ein und erlangt die Kreatur für 1W4 Minuten stattdessen den Zustand Kränkelnd. Dieser zusätzliche Effekt ist ein Gift-effekt.

Geysir (HG 3): Geysire entstehen, wenn Oberflächenwasser in die Erde einfließt und auf Felsen stößt, welche von nahem Magma erhitzt wurden. Der durch das kochende Wasser erzeugte Druck lässt das Wasser an die Oberfläche schießen. Die Häufigkeit, Länge und Stärke des Ausbruches variieren von Geysir zu Geysir. Manche brechen in regelmäßigen Intervallen aus, wobei ein Ausbruch wenige Sekunden oder mehrere Stunden am Stück dauern kann. Bei anderen kommt es zu einer Reihe sekundenlanger Ausbrüche über einen Zeitraum mehrerer Stunden hinweg, denen eine stunden- oder tagelange Pause folgt. Die Höhe der hervorschießenden Wasserstrahlen variiert ebenfalls und kann bis zu 30 m erreichen.

Eine Kreatur innerhalb von 1,50 m zu einem ausbrechenden Geysir muss einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen; bei einem Fehlschlag erhält die Kreatur den Zustand Liegend und erleidet 2W6 Punkte Feuerschaden. Kreaturen im Strahl eines Geysirs erleiden jeweils 5W6 Punkte Feuerschaden und müssen einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen; scheitert dieser Rettungswurf, wird die Kreatur aus dem Strahl hinausgeschleudert und erhält den Zustand Liegend. Kreaturen innerhalb von 1,51 m - 3 m Entfernung zu einem Geysir erleiden jeweils 1W6 Punkte Feuerschaden durch das auf sie herabregnende kochende Wasser.

Heiße Quelle (HG 2): Gewöhnliche heiße Quellen bilden Teiche aus warmem Wasser, allerdings ist das Wasser mancher Teiche fast kochend heiß. Kontakt mit solchem Wasser verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden pro Runde. Vollständiges Eintauchen verursacht 5W6 Punkte Feuerschaden pro Runde; nach Verlassen der heißen Quelle erleidet die Kreatur in der Folgerunde noch ein Mal 1W6 Punkte Feuerschaden.

Schlammtopf (HG 1): Schlammtopfe sind Quellen, die statt Wasser hauptsächlich heißen, blubbernden Schlamm enthalten. Die Farbe des Schlammes hängt von Art und Menge der Mineralien im Schlamm ab. Schlammtopfe variieren in Größe und Tiefe und viele liegen dicht beisammen. Aus dem Boden aufsteigende Gase können Schlammtopfe überkochen lassen oder Schlamm über kurze Strecken verschießen. Kontakt mit einem Schlammtopf verursacht 1W3 Punkte Säureschaden und 1W3 Punkte Feuerschaden pro Runde. Vollständiges Eintauchen in einem Schlammtopf verursacht 1W6 Punkte Säureschaden und 1W6 Punkte Feuerschaden pro Runde; nach Verlassen des Schlammtopfes erleidet die Kreatur in der Folgerunde noch ein Mal 1W3 Punkte Säureschaden und 1W3 Punkte Feuerschaden. Sich durch einen Schlammtopf zu bewegen ist wie die Fortbewegung durch ein Moor (*Grundregelwerk*, S. 427).

MAGIEABSORBIERENDE PFLANZEN (HG 1+)

In Wildnisgebieten, welche von magischen Kämpfen verheert wurden, wächst zuweilen neue Vegetation, die übernatürliche Narben davongetragen hat. Wenn die Flora dort Appetit auf magische Energie entwickelt, haben die Pflanzen und Bäume eine lebhaftere und ungewöhnliche Farbe und können sogar subtil die Farbe verändern. Solche Pflanzen leben von magischer Energie und erschweren in ihrer Nähe das Zauberverwirken.

Will eine Kreatur angrenzend zu einer Magieabsorbierenden Pflanze einen Zauber wirken oder eine Zauberähnliche Fähigkeit nutzen, muss sie einen Konzentrationswurf gegen SG 20 + Zaubergrad ablegen; misslingt dieser Wurf, geht der Zauber verloren, da die Pflanze seine Energie absaugt. Die meisten magischen Gegenstände sind von diesem Effekt nicht betroffen, sieht man von Zauberauslösenden und Zauberverwirkenden Gegenständen ab; bei Nutzung eines solchen Gegenstandes muss der Verwender einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 20 + Zaubergrad ablegen, wobei er die ZS des Gegenstandes statt seiner eigenen verwendet.

Ein Gebiet mit Magieabsorbierenden Pflanzen kann mit einem Fertigkeitwurf für Überlebenskunst, Wissen (Arkane) oder Wissen (Natur) gegen SG 15 anhand der ungewöhnlichen Farben und Formen der Flora identifiziert werden. Eine Kreatur, welche eine Magieabsorbierende Pflanze verzehrt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie für 1W4 Stunden den Zustand Kränkelnd. Eine Magieabsorbierende Pflanze besitzt ZR 20 hinsichtlich magischer Zaubereffekte, ansonsten aber normale TP und Härte. Mit ihrer Zerstörung verliert eine Magieabsorbierende Pflanze ihre Fähigkeit, Magie abzusaugen.

VAMPIRORCHIDEEN (HG 3)

Die einzigartig schönanzusehenden Vampirorchideen wachsen in großen Ansammlungen auf Wiesen und Hügelkuppen, wo sie viel Sonnenlicht erhalten. Ihre strahlenden Blütenblätter haben wilde und kontrastreiche Farben mit blutroten Flecken. Aufgrund ihrer ungewöhnlichen Bestäubungsmethoden können Vampirorchideen für Ahnungslose äußerst gefährlich werden.

Eine Kreatur, welche ein Feld mit Vampirorchideen durchquert, muss einen Reflexwurf gegen SG 15 oder einen Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 20 ablegen. Scheitert der Wurf, setzen die Erschütterungen der Schritte Schlafpollen aus den Orchideenblüten frei, welche die Kreatur zu einem Zähigkeitswurf gegen SG 15 zwingen; scheitert auch dieser Wurf, erhält die Kreatur für 1 Minute den Zustand Schlafend. Eine hilflose oder schlafende Kreatur erleidet pro Runde Kontakt mit Vampirorchideen 1W4 Schadenspunkte – dieser Schaden verursacht keine körperlichen Schmerzen und genügt allein nicht, um eine schlafende Kreatur zu wecken.

VULKAN (HG VARIIERT)

Unter der Erdoberfläche kocht das Magma und wo in der Erdkruste Schwachstellen sind, kann es auf brutale Weise hervorbrechen. Vulkanische Gefahren wie Lava, Lavabomben, Giftiges Gas und Pyroklastische Ströme sind im *Spilleiterhandbuch* abgedeckt – von Vulkanen können aber noch weitere Gefahren ausgehen!

Dampfsäulen: Einem Ausbruch gehen oft heftige hervorschießende Dampfsäulen oder Strahlen kochenden Wassers voraus, welche 4W6 bis 15W6 Punkte Feuerschaden verursachen (REF, SG 10 + Anzahl der Schadenswürfel, halbiert).



Der Radius solcher explosionsartigen Ausbrüche ist meistens 1,50 m pro Schadenswürfel. Milde Dampfsäulen sind so heiß wie in der Sauna und riechen nach Schwefel.

Erdbeben: Die Kraft, mit welcher Vulkane ausbrechen, kann die Erde erschüttern, so dass Ausbrüche meistens von Erdbeben begleitet werden. Abhängig von der Geländeart können diese Ereignisse einige oder alle Effekte haben, die oben unter Erdbeben aufgeführt sind; sie können die Fortbewegung behindern, Gebäude zum Einsturz bringen, Risse im Boden öffnen und Bauwerke aller Art niederwerfen. Sie können ferner Tsunamis auslösen (siehe *Spielleiterhandbuch*).

Lahar: Ein Lahar ist ein Schlamm- und Schuttstrom, der entsteht, wenn intensive Hitze die Gletscher oder Schneekappen eines Vulkans schmilzt. Ein Lahar kann sich über hunderte von Kilometer erstrecken und dabei alles in seinem Weg verheeren. Nur sein Bewegungsmoment sorgt für seine flüssige Form. Wenn ein Lahar eine Kreatur trifft, verursacht er den in Tabelle 4-6: Arten von Lahars aufgeführten Schaden (REF, SG siehe Tabelle, halbiert). Bei Kreaturen, welche von einem Lahar mitgerissen werden, gelten dieselben Regeln wie in fließendem Wasser (siehe *Grundregelwerk*, S. 432), der SG des Fertigkeitswurfes für Schwimmen ist SG 25. Wer von einem Lahar überschwemmt wird, kann nicht atmen und muss Konstitutionswürfe gegen Ersticken ablegen (*Grundregelwerk*, S. 445). Abhängig von den sie auslösenden Ereignissen können Lahars heiß oder kalt sein. Ein heißer Lahar verursacht bei denen, die in ihm festsitzen, 2W6 Punkte

Feuerschaden pro Runde. Wenn ein Lahar langsamer wird, nimmt er allmählich die Konsistenz gepresster Erde an, so dass er Kreaturen verschüttet, die in oder unter ihm festsitzen. – Siehe Einstürze auf Seite 415 des *Grundregelwerkes* zum Freigraben verschütteter Kreaturen.

Vulkanische Asche: Ausbrechende Vulkane spucken Asche, welche die Sicht stört und Kreaturen wie bei dichtem Rauch (*Grundregelwerk*, S. 444) würgen lassen kann. Längerer Kontakt mit heißer Asche verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden pro Minute. Aschewolken verhängen den Horizont und verdunkeln den Himmel für Wochen oder sogar Monate, was zu Temperaturabfällen und frühen Wintereinbrüchen führt. Diese Kombination aus Kälte und fehlendem Sonnenlicht schadet der Ernte und kann die Nahrungsversorgung unterbrechen und zu Hungersnöten führen. Am Boden lagert sich Asche ab und bildet Schwieriges Gelände – sie ist nicht nur rutschig, sondern kann auch andere Gefahren verbergen. Bei heftigen Ausbrüchen bedeckt möglicherweise letztendlich eine über einen Meter hohe Ascheschicht die Region um den Vulkan, wohin sie auch vom Wind getragen wird. Langfristig wird Vulkanasche aber zu fruchtbarem Erdboden.

Vulkanische Blitze: Aschewolken können heftige Blitze ausstoßen. Diese verursachen 4W8 bis 10W8 Punkte Elektrizitätsschaden; man kann ihnen nur schwer ausweichen (REF, SG 15 + Anzahl der Schadenswürfel, halbiert).

TABELLE 4-6: ARTEN VON LAHARS

Art	HG	Tiefe	Breite	Bewegungsrate	Schaden	REF SG
Schwach	9	3 m	30 m	30 m/Runde	8W6	15
Typisch	10	7,50 m	150 m	75 m/Runde	8W6	20
Massiv	12	15+ m	750+ m	150 m/Runde	16W6	25

GIFTE EXTRAHIEREN

Manche denken bei Giften an die Werkzeuge von Meuchelmördern, doch die Kräuterkundigen und Naturalisten der Welt wissen, dass Gift per se ebenso wenig von Natur aus böse ist wie Feuer oder Wasser. In der Wildnis erlangen Jäger sogar einen Vorteil, wenn sie Gifte extrahieren und nutzen. Zudem benötigt man Gifte, um Gegengifte herzustellen!

Um lange haltbare Gifte zu brauen, ist Handwerk (Alchemie) erforderlich, allerdings gibt es viele natürliche Giftquellen und genug Giftmischer, welche nach billigen Alternativen zum Erwerb von Rohstoffen suchen und stattdessen ihre Gifte gleich an der Quelle extrahieren wollen. Der folgende Regelabschnitt befasst sich daher mit dem Extrahieren von Giften.

Außer eine Anwendung extrahierten Giftes wird konserviert (siehe weiter unten im Text), bleibt sie ab Extraktion 24 Stunden lang wirksam.



Extrahieren aus toten Kreaturen: Sowie eine giftige Kreatur getötet wurde, können ihre Giftsäcke entfernt werden; dies ermöglicht es, 1 oder mehrere Anwendungen ihres Giftes zur späteren Verwendung zu extrahieren. Hierzu darf die Kreatur noch keine 24 Stunden tot sein. Jede Stunde, die zwischen Ableben der Kreatur und Extrahieren des Giftes verstreicht, reduziert die Haltbarkeit ihres Giftes um eine Stunde. Das Entfernen von Giftsäcken ist eine schmutzige und zeitaufwändige Angelegenheit, die 10 Minuten an Zeit erfordert, chirurgische Werkzeuge und einen Behälter, um das Gift darin zu lagern. Sollte kein chirurgisches Werkzeug verfügbar sein, kann auch ein Dolch oder eine andere Leichte Hieb- waffe verwendet werden, allerdings hat dies einen Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe zum Extrahieren des Giftes zur Folge. Der extrahierende Charakter muss einen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gegen SG 15 + HG der toten Kreatur ablegen, um das Gift zu extrahieren. Bei Erfolg erlangt er 1 Anwendung des Giftes der Kreatur plus 1 weitere Anwendung pro 5 Punkte, um welche er den SG übertrifft (dies kann maximal eine Anzahl an Anwendungen in Höhe des Konstitutionsmodifikators der Kreatur -1 ergeben). Scheitert der Fertigkeitwurf, ist das Gift der Kreatur verloren. Scheitert der Wurf um 5 oder mehr, wird der extrahierende Charakter 1W3 Anwendungen des Giftes ausgesetzt, sofern er nicht über die Fähigkeit Gift einsetzen verfügt.

Extrahieren aus Gefahren: Manche Gefahren wie Gifteiche und Spinnenranken verfügen über Gifte, welche von den Kundigen extrahiert werden können. Dies erfordert 1 Stunde und ein Alchemistenlabor oder eine Alchemistenreagenzientasche. Sollte dem extrahierenden Charakter ein Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gegen SG 15 + HG der Gefahr gelingen, erlangt er 1 Anwendung des Giftes. Hierzu muss man sich der Gefahr so weit nähern, dass man sie berühren kann; dies könnte den extrahierenden Charakter den Effekten der Gefahr aussetzen.

Gift melken: Gift kann aus einer lebenden Kreatur extrahiert werden, ohne ihr Schaden zuzufügen; dieser Vorgang ist allerdings gefährlich, sofern die Kreatur zu diesem Zweck nicht abgerichtet wurde (siehe Gift abgeben, S. 215). Bei den meisten Kreaturen zieht man dünnen Stoff über ein Gefäß oder eine Phiolen und lässt die Kreatur sodann in den Stoff beißen, ehe man ihre Giftdrüsen massiert, so dass das Gift von ihren Fangzähnen in den Behälter tropft. Ähnliche Methoden werden bei Kreaturen genutzt, welche ihr Gift auf andere Weise übertragen, z.B. mittels Stacheln.

Das Melken einer Anwendung Gift aus einer Kreatur erfordert 10 Minuten an Arbeit und einen Fertigkeitwurf für Mit Tieren umgehen gegen SG 10 + TW der Kreatur + WE-Modifikator der Kreatur. Scheitert der Fertigkeitwurf um 4 oder weniger, wird kein Gift gesammelt, allerdings erleidet der extrahierende Charakter auch keine negativen Effekte. Scheitert der Wurf um 5 oder mehr, beißt, sticht o.ä. die Kreatur den Charakter und injiziert ihm ihr Gift; dabei trifft sie ihn automatisch mit einem ihrer giftigen Natürlichen Angriffe und verursacht die damit verbundenen Effekte. Sie könnte ihn weiterhin angreifen und so einen Kampf beginnen. Sollte bei einer kooperativen intelligenten Kreatur Gift gemolken werden, ist kein Fertigkeitwurf für Mit Tieren umgehen erforderlich, dennoch besteht eine Chance von 5%, dem Gift ausgesetzt zu werden.

Eine Kreatur kann auf diese Weise eine Anzahl an Anwendungen ihres Giftes produzieren, welche ihrem Konstitutionsmodifikator entspricht (Minimum 1). Eine Kreatur, welche entsprechend oft am Tag gemolken wird – der

Erfolg spielt dabei keine Rolle -, verliert ihre besondere Fähigkeit Gift, bis sie sich ausgeruht hat.

Extrahiertes Gift konservieren: Aus einer Kreatur oder Gefahr extrahiertes Gift bleibt 24 Stunden lang wirksam. Sollte ein Charakter extrahiertes Gift für eine längere Zeit konservieren wollen, muss er es alchemistisch behandeln, als würde er das Gift mittels Handwerk (Alchemie) herstellen – das extrahierte Gift fungiert dabei aber als der zum Giftbrauen erforderliche Rohstoff, so dass die GM-Kosten für die Herstellung entfallen.

GEGENGIFTE HERSTELLEN

Das im *Grundregelwerk* vorgestellte Gegengift ist ein allgemeines Werkzeug, um sich vor Gift zu schützen, allerdings liefern speziellere Gegengifte noch größeren Schutz vor bestimmten Giften. Um eine Anwendung Gegengift herzustellen, ist eine Anwendung jenes Giftes erforderlich, gegen welches das Gegengift wirken soll.

Gegengifteffekte: Eine Anwendung Gegengift neutralisiert automatisch die erste Dosis des spezifischen Giftes, welches es bekämpfen soll, und liefert einen Alchemistischen Bonus von +8 auf Rettungswürfe gegen weitere Kontakte mit diesem Gift; dieser Bonus sinkt pro Stunde um jeweils 1, bis der Effekt nach 8 Stunden endet.

Gegengift herstellen: Um eine Anwendung Gegengift herzustellen, muss eine lebende Kreatur zunächst einer halben Dosis des fraglichen Giftes ausgesetzt werden. Die Kreatur erleidet die normalen Effekte des Giftes, wobei der SG des Rettungswurfes gegen das Gift um 2 reduziert wird. Um das Gegengift zu produzieren, müssen der Kreatur sodann die erforderlichen Rettungswürfe gegen das Gift gelingen. Sollte die Wirkung des Giftes enden, ohne dass die Kreatur geheilt wird, kann kein Gegengift extrahiert werden.

Sowie die Kreatur den Effekten des Giftes widerstanden hat, kann mit einem Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) oder Heilkunde gegen SG 20 eine brauchbare Probe des Blutes der Kreatur entnommen werden. Dieses Blut muss sodann verarbeitet werden, um jene natürlichen Antikörper zu gewinnen, welche das fragliche Gift bekämpfen. Dies erfordert 1 Stunde und einen Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 5 + SG des Rettungswurfes gegen das Gift. Ein Erfolg bringt 1 Anwendung Gegengift.

Gegengift kann zudem auf dieselbe Weise bei einer Kreatur extrahiert werden, welche unter einer vollen Anwendung des Giftes leidet, statt von einer Kreatur, die absichtlich mit einer halben Anwendung hierzu vergiftet wurde. Egal welcher Menge an Gift eine Kreatur ausgesetzt wird, die Antikörper können innerhalb der ersten 24 Stunden extrahiert werden, nachdem sie sich von dem Gift erholt hat.

Gegengift erwerben: Gegengift ist nicht sonderlich teuer, doch da es hochspezialisiert ist, kann es schwer zu finden sein. Eine Anwendung Gegengift gegen ein bestimmtes Gift hat den halben Marktpreis einer Anwendung des fraglichen Giftes. Hinsichtlich der Verfügbarkeit in einer Ortschaft wird der effektive Preis des Gegengiftes aber verfünffacht.

Alternativ stellen die meisten Alchemisten, denen man wenigstens 1 Anwendung des fraglichen Giftes bringt, so viel Gegengift her, wie sie aus dem gelieferten Gift gewinnen können; dies kostet in der Regel 10% des Marktpreises des Giftes.

NATÜRLICHE GIFTE

Die folgenden Gifte findet man normalerweise in der Natur, bzw. können aus natürlichen Ingredienzien destilliert werden. Sie werden in alphabetischer Reihenfolge vorgestellt.

TABELLE 4-7: NATÜRLICHE GIFTE

Gift	Preis
Altweiberfluch	600 GM
Blaustern	500 GM
Dörrfungus	150 GM
Drittes Auge	900 GM
Goblinauge	75 GM
Haubenbläschen sporen	1.125 GM
Hexenjägerklinge	850 GM
Hungernessel	300 GM
Nymphenlockruf	250 GM
Rotes Tollhaus	1.200 GM
Schakalwurzessenz	600 GM
Styxsaft	2.600 GM
Violette Boshaftigkeit	800 GM
Wolkendorngift	400 GM

ALTWEIBERFLUCH

Preis 600 GM

Gewicht —

Art Gift, Eingatmet; **Rettungswurf** ZÄH, SG 16

Inkubation 1W4 Stunden; **Frequenz** 1/Tag für 6 Tage

Effekt 1 GE- und WE-Schaden. Solange eine Kreatur unter dem Attributtschaden des Giftes leidet, erhält sie einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen extreme Temperatureffekte. Die Kreatur erlangt zudem Empfindlichkeit gegen Feuer- und Kälteschaden für diese Zeit (+50% Schaden durch Feuer und Kälte). **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Die schwärzlichen Pollen der Nachthexe (einer bleichen Blume mit Ranken, die im Mondlicht erblüht und zäh genug ist, um in sehr zerklüfteten und schwierigen Umgebungen zu überleben) desorientieren jene, die sie einatmen. Zudem stören sie die Fähigkeit des Körpers zur Temperaturregulierung. Schon durch ein Feld von Nachthexenpflanzen zu wandern, genügt meistens, um eine Wolke der fast unsichtbaren schwarzen Partikel aufzuwirbeln. In gemäßigten Klimazonen ist der Polleneffekt nur eine Belästigung, doch in Wüsten und Tudraregionen können sie tödlich sein.

BLAUSTERN

Preis 500 GM

Gewicht —

Art Gift, Eingenommen; **Rettungswurf**

ZÄH, SG 15

Inkubation 10 Minuten;

Frequenz 1/Minute für 6 Minuten

Effekt 1W2KO-Schaden. Die Kreaturerleidet ferner einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Gifte für 1 Woche.

Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Diese kleine, hellblaue Blume hat fünf in Sternform angeordnete Blütenblätter und ähnelt stark mehreren anderen Arten blauer Blumen, die in ähnlichen Regionen wachsen – zum Identifizieren ist ein Fertigkeitwurf für Überlebenskunst oder Wissen (Natur) gegen SG 15 er-



forderlich. Das Gift verursacht schwere Leberschäden, was es erschwert, weiteren Vergiftungen zu widerstehen. Die Blumen sind nur selten eine direkte Gefahr für Humanoide, werden manchmal aber von Nutzvieh gefressen. In diesem Fall kann das Gift sich für 1 Woche in der Milch von z.B. Kühen befinden und so jene betreffen, die es trinken, als hätten sie eine Anwendung Blaustern zu sich genommen.

DÖRRFUNGUS

Preis 150 GM

Gewicht —

Art Gift, Eingenommen; **Rettungswurf** ZÄH, SG 16

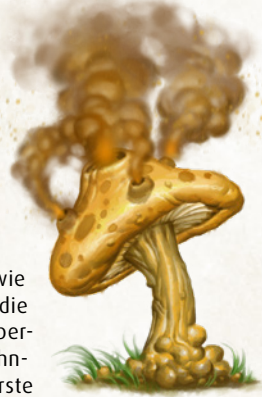
Inkubation 4W6 Stunden;

Frequenz 1/Stunde für 8 Stunden

Effekt 1W2 ST-Schaden. Solange die Kreatur unter der Vergiftung und ihren Folgen leidet, kann ihr Körper keine Flüssigkeiten verarbeiten, so dass Dehydrierung eintritt, egal wie viel sie trinkt. Zudem erlangt die Kreatur keine Vorteile aus Zaubertränken, Extrakten und ähnlichen Dingen. Misslingt der erste Rettungswurf, wird die Kreatur behandelt, als hätte sie seit 1 Tag kein Wasser mehr zu sich genommen. Jeder weitere gescheiterte Rettungswurf hat zur Folge, dass die Kreatur behandelt wird, als hätte sie einen weiteren Tag ohne Flüssigkeitszufuhr hinter sich.

Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Dieser gelbbraune Pilz ist in Wüsten und anderen trockenen Umgebungen weitverbreitet. Seine Sporen absorbieren Feuchtigkeit mit einer unglaublichen Geschwindigkeit und verheeren den Leib jeder Kreatur, die so dumm ist, sie zu fressen. Dörrfungus ähnelt stark einem verbreiteten, essbaren Pilz – zum Unterscheiden ist ein Fertigkeitwurf für Überlebenskunst oder Wissen (Natur) gegen SG 20 erforderlich.



DRITTES AUGE

Preis 900 GM

Gewicht —

Art Gift, Kontakt; **Rettungswurf** ZÄH, SG 17

Inkubation 1 Minute; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden

Effekt 1W3 WE-Schaden. Jedes Mal, wenn das Opfer Weisheitsschaden erleidet, muss es einen Willenswurf gegen SG 17 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält es für die fragliche Runde den Zustand Verwirrt. **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Dieses Gift wird in der Leber einer bestimmten, wasserbewohnenden Eidechsenart produziert und erzeugt starke Halluzinationen. An manchen Orten werden diese Eidechsen als Nutzvieh gezüchtet, um ihnen das Gift für rituelle Zeremonien und zur Entspannung zu extrahieren. In manchen Kulturen nimmt man das Gift auch absichtlich ein, um mystische Einsichten zu erlangen, diese Offenbarungen sind meistens aber nur subtile Albträume ohne wahren Gehalt.

GOBLINAUGE

Preis 75 GM

Gewicht —

Art Gift, Eingenommen; **Rettungswurf** ZÄH, SG 13

Inkubation 1 Minute; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minuten

Effekt 1 KO-Schaden und für 1 Minute Übelkeit; **Heilung** 1 Rettungswurf

Diese hellroten Saatkörner weisen jeweils einen schwarzen Flecken auf, so dass sie schwach an Augen erinnern. Ihre helle Farbe macht sie für bestimmte Tiere und jene, die sich in der Wildnis nicht auskennen, attraktiv. Ein Charakter kann sie mit einem Fertigkeitwurf für Überlebenskunst oder Wissen (Natur) gegen SG 15 als giftig identifizieren. Mancherorts verwendet man die Saatkörner als Schmuck.

HAUBENBLÄSCHENSPORE

Preis 1.125 GM

Gewicht —

Art Gift, Kontakt; **Rettungswurf** ZÄH, SG 20

Frequenz 1/Runde für 6 Runden

Primäreffekt 1W2 GE-Entzug und 1 KO-Entzug; **Sekundäreffekt** Für 1 Minute Kränkelnd; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Der Haubenbläschenpilz wächst in abgelegenen, tief unterirdischen Regionen und hat seinen Namen von den Bläschen auf der vom Stiel getragenen, blutgussfarbenen Kappe. Diese geben eine giftige, gelbe Flüssigkeit ab. Die von ihm produzierten Sporen sind oft Teil der Gefahren, vor denen Expeditionen in unterirdische Regionen stehen.

HEXENJÄGERKLINGE

Preis 850 GM

Gewicht —

Art Gift, Eingenommen; **Rettungswurf** ZÄH, SG 19

Inkubation 10 Minuten; **Frequenz** 1/Stunde für 8 Stunden

Effekt 1 IN-, WE- und CH-Schaden. Solange dieses Gift wirkt, erleidet das Opfer einen Malus von -5 auf Konzentrationswürfe. Zudem muss einer unter Hexenjägerklänge leidenden Kreatur ein Konzentrationswurf gegen SG = 20 + doppelter Zaubergrad gelingen, um Zauber wirken oder Zauberähnliche Fähigkeiten nutzen zu können. **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Dieser rote Farn hat gezackte, nach vorn ausgerichtete Blätter und wächst in kleinen, dichten Gruppen. Sein Name stammt von dem Umstand, dass er sich unter Hexenjägern und Inquisitoren großer Beliebtheit erfreut, kann man aus seinen Blättern doch einen Tee brauen, welcher den Zustand des Trinkenden umnebelt und seine Fähigkeit zum Zauberwirken stört, dabei das Ziel aber wach genug lässt, um es zu befragen. Der Tee schmeckt einzigartig und kann mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 20 identifiziert werden. Um den Geschmack zu übertünchen ist ein konkurrierender Fertigkeitwurf für Beruf (Koch) (oder ein Weisheitswurf für Nichtköche) gegen den Wurf des Trinkenden für Wahrnehmung erforderlich. Der SL kann Boni zur Anwendung kommen lassen basierend auf den zum Übertünchen genutzten Zutaten.



HUNGERNESSEL

Preis 300 GM

Gewicht —

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 15

Frequenz 1/Tag für 8 Tage

Effekt 1W3 GE- and KO-Schaden. Scheitert ein Rettungswurf der Kreatur gegen das Gift, leidet sie für die folgenden 24 Stunden unter überwältigender Übelkeit, wenn ihr Essen dargeboten wird, so dass sie nicht zum Essen imstande ist,

egal wie hungrig sie sein mag. **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Diese eigenartige Nesselpflanze trägt ein besonders effektives Gift, das sie vor dem Verzehr durch Tiere schützt – Kreaturen, welche von den Dornen gestochen und vergiftet werden, leiden allein schon beim Gedanken an Essen unter Übelkeit. Bauern halten die Augen offen nach dieser schnellwachsenden und widerstandsfähigen Pflanze; da sie nur schwer und unter Gefahren entfernt werden kann, sollte sie möglichst frühzeitig bekämpft werden, solange die Pflanze noch relativ klein ist.

NYMPHENLOCKRUF

Preis 250 GM

Gewicht —

Art Gift, Eingenommen; **Rettungswurf** ZÄH, SG 15

Inkubation 1W4 Stunden; **Frequenz** 1/Stunde für 8 Stunden

Effekt 1W2 ST- und WE-Schaden. Solange eine Kreatur unter dem Gift und seinen Auswirkungen leidet, gibt ihr Schweiß starke Pheromone ab, welche Wildtiere anlocken können. Der SG von Fertigkeitswürfen für Überlebenskunst und Wahrnehmung zum Aufspüren oder dem Verfolgen der Spuren der Kreatur mittels Geruchssinn wird um 10 reduziert. Ferner wird hinsichtlich Zufallsbegegnungen zwei Mal gewürfelt – sollte einer der Würfe zu einer Zufallsbegegnung führen, so tritt eine ein. **Heilung** 1 Rettungswurf

Dieses Gift wird aus dem konzentrierten Brei der süßschmeckenden Pulapayafrucht gewonnen (einer großen, hellroten, eiförmigen Delikatesse mit harter Rinde und wässrigem Inneren). Nymphenlockruf wird in abgelegenen, tropischen Regionen im Rahmen der Jagd zu verschiedenen Zwecken genutzt. Es kommt in manchen Gesellschaften von Jägern und Sammlern während Übergangsriten zum Einsatz, bei denen jungen Männern und Frauen das Gift verabreicht wird, die sodann losgeschickt werden, um auf der Jagd ihren Wert zu beweisen. Mancherorts wird es aber auch zur Bestrafung verwendet – dem Verurteilten werden mehrere Dosen Gift verabreicht, dann jagt man ihn ohne Waffen oder Ausrüstung in die Wildnis.

ROTES TOLLHAUS

Preis 1.200 GM

Gewicht —

Art Gift, Eingenommen; **Rettungswurf** ZÄH, SG 15

Inkubation 10 Minuten; **Frequenz** 1/Minute für 10 Minuten

Effekt Verwirrung; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Dieses kräftige Halluzinogen ist nach den schorfröten Pilzen benannt, aus denen es gefertigt wird. Es wird von bösen Druiden und Hexen in abgelegenen Regionen gebraut, um ihre quartalsweise erfolgenden Feierlichkeiten wilder zu gestalten. Manche nutzen dieses Gift, um ihre rituellen Opfergaben kampfunfähig zu machen.

SCHAKALWURZESSENZ

Preis 600 GM

Gewicht —

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 18

Frequenz 1/Runde für 1W6 Runden

Effekt Unkontrollierbares Lachen (wie *Fürchterlicher Lachanfall*); **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Die kurze und dornige Schakalwurzel wächst in Wüsten und dort meist im teilweisen Schatten von Vorsprüngen oder Felsen. Man erkennt sie an ihren blassgrünen Beeren, die sie zwei Mal im Jahr trägt. Für Lamaschtugläubige ist die krumme, stachelbedeckte Schakalwurzel ein Segen. Die

Wurzeln dieses kräftigen Wüstengewächses enthalten einen kräftigen Saft, welcher andere außer Gefecht setzen kann. Gnolle nutzen sie in religiösen Zeremonien und bei der Sklavenjagd.

STYXSAFT

Preis 2.600 GM

Gewicht —

Art Gift, Kontakt; **Rettungswurf** ZÄH, SG 18

Inkubation 1W4 Minuten; **Frequenz** 1/10 Minuten für 60 Minuten

Effekt 1W4 WE-Schaden und Verlust der Erinnerungen an die letzten 10 Minuten (wie *Erinnerung verändern*);

Heilung 1 Rettungswurf

Dieser milchigweiße Saft kann aus einer seltenen Dschungelpflanze extrahiert werden, welche als „Trauermaid“ in der örtlichen Sprache bezeichnet wird. Die Äste des Baumes enden in langen, rankenartigen Tastfäden, die niedrig über dem Boden hängen und große, bitterschmeckende, rote Früchte tragen. Die Früchte kann man essen, der Saft des Baumes allerdings enthält starke Nervengifte, welche den Verlust der Kurzzeiterinnerung bei Verzehr hervorrufen. In manchen Kulturen wird Styksaft zuweilen vorsätzlich eingenommen, um unangenehme oder tragische Ereignisse zu vergessen.

VIOLETTE BOSHAFTIGKEIT

Preis 800 GM

Gewicht —

Art Gift, Kontakt; **Rettungswurf** ZÄH, SG 13

Frequenz 1/Minute für 6 Minuten

Effekt 1W2 ST und KO-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Die verwesende Essenz eines Violetten Pilzes muss sehr sorgfältig aus einem lebenden Exemplar extrahiert und schnell verarbeitet werden, ehe sie ihre Kraft verliert. Zahlreiche Arten unterirdisch lebender Kreaturen extrahieren dieses Gift, um es bei der Jagd nach Nahrung einzusetzen und ihre Waffen damit zu bestreichen, mit denen sie dann ihre unterirdischen Ortschaften verteidigen.

WOLKENDORNGIFT

Preis 400 GM

Gewicht —

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 14

Inkubation 1W4 Runden; **Frequenz** 1/Stunde für 3 Stunden

Effekt 1W3 ST- und GE-Schaden. Ferner kann die Kreatur 1 Stunde lang keine Schmerzen verspüren; dies macht sie gegen Schmerzeffekte^{ABR} immun. Eine Kreatur, welche die vergiftete Kreatur angreift, kann einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen den Wurf der vergifteten Kreatur für Wahrnehmung ablegen, um den Angriff so auszuführen, dass die Kreatur ihn nicht bemerkt, da sie keinen Schmerz dabei verspürt. Sollte ein SC auf diese Weise schmerzlos werden, sollte der SL den ihm zugefügten Schaden verborgen nachvollziehen, bis der Schmerzbetäubungseffekt endet. **Heilung** 1 Rettungswurf

Dieses kräftige Nervengift wird von der Wolkendornpflanze erzeugt, einem wilden Dornengewächs, dessen Dornen ein Gift übertragen, das die Schmerzrezeptoren eines Opfers betäubt. Die Pflanze kann sich sodann am aus den Wunden tropfenden Blut nähren. Der Name der Pflanze entstammt dem Gefühl von Gewichtslosigkeit, welches die Opfer des Giftes erfahren und das manche mit dem Laufen auf Wolken verbinden.

KRÄUTERKUNDE

In den meisten Wildnisregionen wachsen Kräuter und nützliche Pflanzen und Pilze in Hülle und Fülle. Man kann diese wertvollen Gewächse in spezialisierten Läden und auf Märkten erwerben, doch der kundige Herbalist weiß, wo er diese Rohstoffe selbst in der Natur sammeln kann.

Kräuter sammeln: Kräutersammeln nutzt ähnliche Mechanismen wie das Sammeln von Dingen (siehe S. 154). Du kannst nach Kräutern während des Reisens Ausschau halten oder acht Stunden für diese Aktivität aufwenden. Wenn du während der Reise Kräuter sammelst, halbiert dies deine Überlandbewegungsrate. Wenn du 8 Stunden ausschließlich zum Sammeln von Kräutern aufwendest, erhöht dies den Ertrag pro gesammeltem Kraut um +1.

Zu Beginn eines Tages, an dem du nach Kräutern Ausschau halten willst, musst du bestimmen, welches Kraut du suchst. Pro 5 Fertigkeitstränge in Beruf (Kräuterkundler) kannst du nach jeweils einem weiteren Kraut Ausschau halten (maximal 5 Kräuter mit 20 Fertigkeitsträngen in Beruf [Kräuterkundler]).

Jedes Kraut verfügt über einen Sammeln-SG. Lege am Ende des zum Kräutersammeln genutzten Zeitraumes einen Fertigkeitwurf für Beruf (Kräuterkundler) oder Wissen (Natur) gegen den Sammeln-SG jedes gesuchten Krautes ab. Sollte das abgesuchte Gebiet unter eines deiner Bevorzugten Gelände fallen, kannst du stattdessen einen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst ablegen. Sofern das gesuchte Kraut auch in der abgesuchten Region vorkommt (dies unterliegt der Entscheidung des SL), ist der Grundertrag für dieses Kraut stets genug für 1 Anwendung. Wird der SG um 5 oder mehr übertroffen, steigt der Ertrag um 1 Anwendung, wird der SG um 10 oder mehr übertroffen steigt der Ertrag stattdessen um 2 Anwendungen. Die für eine Anwendung nötigen Kräuter wiegen 1/10 Pfund, sofern ein individueller Eintrag unter „Ertrag“ nichts anderes besagt. In einer Region kann im Schnitt 1W4 Mal nach Kräutern gesucht werden, ehe die Kräuter 2W6 Monate zum Nachwachsen benötigen.

Kräuter vorbereiten: Die meisten Kräuter müssen vorbereitet werden, um ihre Kräfte freizusetzen. Sofern dies bei einem Kraut der Fall ist, wird der erforderliche Verarbeitungsprozess in den individuellen Spielwerten beschrieben samt dem erforderlichen SG für Handwerk (Alchemie) und dem nötigen Zeitaufwand. Ein Fertigkeitwurf für Beruf (Kräuterkundler) kann anstelle eines Fertigkeitwurfes für Handwerk (Alchemie) abgelegt werden, allerdings erhöht dies den Vorbereiten-SG um 5. Sollte der Fertigkeitwurf zum Vorbereiten um 5 oder mehr misslingen, wird die fragliche Einheit des Krautes ruiniert, andernfalls ist ein erneuter Versuch möglich.

Mehrere Kräuter vorbereiten: Ein Kräuterkundiger kann normalerweise eine Art von Kräutern am Tag vorbereiten; er kann dabei eine Anzahl an Anwendungen dieses Krautes in Höhe der Anzahl seiner Fertigkeitstränge in Beruf (Kräuterkundler) vorbereiten. Ein Kräuterkundler mit 7 oder mehr Fertigkeitsträngen in Beruf (Kräuterkundler) kann parallel eine zweite Art Kraut vorbereiten und ein Kräuterkundler mit 14 oder mehr Fertigkeitsträngen in Beruf (Kräuterkundler) kann parallel drei Arten von Kräutern vorbereiten.

Haltbarkeit: Roh und unvorbereitet verdirbt ein Kraut 24 Stunden nach der Ernte. Ein vorbereitetes Kraut hält sich 1 Monat, sofern der individuelle Eintrag unter Anwendung nichts anderes besagt.

KRÄUTER

Die im Folgenden vorgestellten Kräuter sollen eine breite Zahl nützlicher Pflanzen repräsentieren. Sie können als Richtlinien für neue Kräuter dienen. Jedes Kraut verfügt über eigene Spielwerte.

Die Überschrift jedes Spielwerteblocks enthält den Namen des Krautes und den Preis, zu dem es auf Märkten und in Kräutерläden verkauft wird. Dem folgt eine kurze Beschreibung des Äußeren.

Der nächste Bereich nennt den SG von Fertigkeitwürfen für Beruf (Kräuterkundler) zum Finden und Sammeln des Krautes im Rahmen eines Tages an Arbeit. Dem folgt der Ertrag – der Grundwert an Anwendungen, die jeden Tag gesammelt werden können. Der Ertrag kann im Rahmen besonders erfolgreicher Sammeln-Würfe erhöht werden oder auch indem man den ganzen Tag nichts anderes tut als Kräuter zu sammeln.

Dem folgend benennen die Spielwerte die Geländearten, in denen das Kraut wächst.

Der nächste Bereich enthält Informationen zum Vorbereiten und der letzte Teil des Werteblocks schließlich enthält Details zum Anwenden des Krautes.

Auftragen, Essen oder andere Nutzung eines vorbereiteten Krautes erfordert in der Regel eine Standard-Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert, sofern die Beschreibung nichts anderes besagt.

BLUTALRAUNE

Preis
15 GM

Blutalraunen wachsen aus den Leichen intelligenter Kreaturen, welche zu Lebzeiten über übernatürliche Kräfte verfügten. Die beunruhigend von der Form her an einen Humanoiden erinnernde Wurzel dieser Pflanze stärkt Fruchtbarkeit und Vitalität.

Sammeln SG 20; **Ertrag** 1W4 Anwendungen

Gelände Beliebige Ebenen oder Sümpfe

Vorbereitung Eine Blutalraune muss zermatscht werden, damit ihr klebriger roter Saft gesammelt, abgeschöpft und dann zu einer noch klebrigeren Paste verarbeitet werden kann; dieser Prozess erfordert einen Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15 und 1W4 Stunden Arbeit pro Anwendung.

Anwendung Eine Anwendung Blutalraune kann beim Wirken eines Zaubers als Freie Aktion auf die Lippen geschmiert werden, um als zusätzliche Materialkomponente beim Wirken von Zaubern zu dienen, welche Leiden und Zustände entfernen oder einen Moralbonus verleihen. Dies verleiht einen Bonus von +1 auf die effektive Zauberstufe des Zaubers.



DRACHENROSE

Preis
25 GM

Die farbenkräftige und dornige Drachenrose wird für ihre Widerstandsfähigkeit bewundert, ist aber schwer zu züchten.

Sammeln SG 18; **Ertrag** 1 Anwendung

Gelände Beliebige Berge oder Wälder

Vorbereitung Die Blütenblätter einer Drachenrose müssen sorgfältig entfernt und dann für 2 Stunden in eine Mixtur aus dem Saft der Pflanze eingeweicht werden; dies erfordert einen Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15.

Anwendung Eine Anwendung vorbereiteter Drachenrose-Blütenblätter kann als Standard-Aktion in der Hand zerdrückt und dann auf eine Waffe geschmiert werden. Dies verleiht der Waffe eine magische Aura. Sie kann für die nächste Stunde SR/Magie umgehen, erhält aber keinen Bonus auf Angriffs- und/oder Schadenswürfe.

DUNKELSICTSCHLEIMPreis
160 GM

Diesen violetten Schimmel findet man nur in Felsformationen mit Achatknollen.

Sammeln SG 19; **Ertrag** 1 Anwendung

Gelände Unterirdisch

Vorbereitung Dieser seltene Schimmel kommt natürlich in den lichtlosen Tiefen vor; nach dem Einsammeln muss der Kräuterkundler ihn mit Mineralsalzen kombinieren und in einem luftdichten Behälter wie einer Flasche oder einem anderen Gefäß verwahren.

Anwendung Der Schleim verursacht leichten Hautausschlag, verleiht aber Dunkelsicht 9 m für 24 Stunden, wenn er als Volle Aktion auf die Augen aufgetragen wird (dies provoziert Gelegenheitsangriffe). Sollte das Ziel bereits über Dunkelsicht verfügen, steigt deren Reichweite um 9 m. Häufige Nutzung verursacht dauerhafte purpurne Flecken auf der Haut rund um die Augen.

EGELWURZPreis
3 GM

Wird die fleckige rotgraue Rinde dieses Busches getrocknet und zu einem Pulver gemahlen, wird sie zu einem Segen für Heiler.

Sammeln SG 16; **Ertrag** 1W4 Anwendungen

Gelände Warme Sümpfe oder Wälder

Vorbereitung Egelwurz korrekt vorzubereiten, ist ein zeitaufwändiger Vorgang, welcher 1 Woche dauert, da die Fasern des Busches getrocknet und zu einem feinen Pulver gemahlen werden müssen. Ein einzelner Kräuterkundler kann dabei bis zu einem Dutzend Anwendungen zugleich vorbereiten. Am Ende der Woche erfolgt für alle Anwendungen ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15; misslingt dieser, so sind alle Anwendungen verdorben.

Anwendung Wird eine Anwendung vorbereiteten Egelwurz im Rahmen eines Fertigkeitswurfes für Heilkunde zum Stabilisieren einer sterbenden Kreatur, Behandlung von Fußangelverletzungen (oder ähnlichem), zur Behandlung tödlicher Wunden oder bei einer Langzeitbehandlung genutzt, so verleiht sie einen Alchemistischen Bonus von +1 auf den Fertigkeitswurf für Heilkunde. Dieser Bonus steigt auf +2 bei Würfen für Heilkunde zum Stillen von Blutungen.

ENGELSSCHRITTPreis
25 GM

Dieser schillernde weiße, an Bäumen und anderen Oberflächen wachsende Schwammpilz ist angeblich erstmals in den Fußabdrücken eines Engels gewachsen. Manche behaupten aber auch, es wären die Abdrücke eines Dschinni gewesen.

Sammeln SG 18; **Ertrag** 1 Anwendung

Gelände Gemäßigte oder warme Wüsten

Vorbereitung Eine Anwendung Engelsschritt kann roh verwendet oder zu Pigmenten verarbeitet werden, welche auf der Haut getragen werden.

Das Vorbereiten einer Anwendung erfordert 4 Stunden und einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15. Engelsschritt-Pigment kostet doppelt so viel wie der rohe Pilz.

Anwendung Eine Anwendung Engelsschritt kann auf die Haut einer sterbenden Kreatur gerieben werden, um sie zu

**FEENKAPPE**Preis
250 GM

Die bleiche graue Kappe dieses Pilzes trägt gelbe Flecken. Ihre Anwesenheit deutet oft auf Leylinien oder Feenlauben in der Nähe hin.

Sammeln SG 20; **Ertrag** 1 Anwendung

Gelände In der Nähe von Leylinien

Vorbereitung Eine Feenkappe muss sanft 1 Stunde lang in einer Mischung aus siedendem aber nicht kochendem Wasser und anderen natürlichen Zutaten köcheln, dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20. Am Ende dieses Zeitraumes verfärben sich die gelben Flecken zu einem hellen Orange oder dunklem Braun (die Wahrscheinlichkeit ist 50:50).

Anwendung Eine nicht hinreichend vorbereitete Feenkappe ist leicht giftig (RW ZÄH, SG 13; *Inkubation* 1 Minute; *Frequenz* 1/Minute für 6 Minuten; *Effekt* Übelkeit für 1 Minute; *Heilung* 1 Rettungswurf). Bei richtiger Vorbereitung erlangt er aber einen würzigen, nicht unangenehmen Geschmack. Sein Effekt hängt von der abschließenden Färbung seiner Flecken ab. Eine Kappe mit orangen Flecken lässt eine Kreatur der Größenkategorie Groß oder kleiner um eine Größenkategorie wachsen, während eine mit braunen Flecken den Verpeisenden um eine Größenkategorie schrumpfen lässt (wie *Person vergrößern* bzw. *Person verkleinern*, wirkt aber bei jeder lebenden Kreatur von maximal Größenkategorie Groß und währt in beiden Fällen 10 Minuten). Eine Feenkappe ist geschmort wie ungeschmort recht bissfest, so dass das Verpeisen eine Volle Aktion ist.

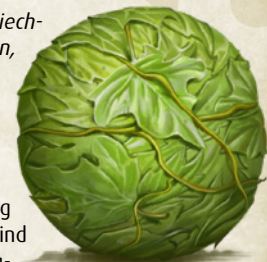
GOBLINRANKEPreis
30 GM

Die Blätter dieses invasiven Kriechgewächses sind breit und von winzigen, haarartigen Filamenten bedeckt.

Sammeln SG 16; **Ertrag** 1 Anwendung (1 Pfd.)

Gelände Beliebige Berge, Ebenen, Sümpfe oder Wälder

Vorbereitung Um eine Anwendung Goblinranke korrekt vorzubereiten, sind ein Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 20 und 1 Minute Arbeit erforderlich, um die Ranke zu einem festen, faustgroßen Ball zu weben und zu rollen, so dass die haarigen Blattseiten nach innen zeigen. Misslingt dieser Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, reißen die Blätter ein, was die Anwendung ruiniert. Sollte der Vorbereitende keine Handschuhe tragen, wird er automatisch den Effekten der Goblinranke ausgesetzt. Sollte der Vorbereitende bei seinem Fertigkeitswurf eine Natürliche 1 erzielen, wird er von den Effekten unabhängig von schützender Handbekleidung betroffen. Die Goblinranke muss sodann für wenigstens 1 Stunde in einem Bereich mit hellem Licht gelagert werden, damit die Innenseiten der Blätter ordentlich



„schwitzen“ und genug juckendes Öl aufbauen, dass man die Pflanze als Wurfaffe nutzen kann.

Anwendung Wurde die Goblinranke eng zusammengebunden und zum Schwitzen gebracht, kann der Ball als improvisierte Wurfaffe zu einem Berührungangriff im Fernkampf genutzt werden. Ein getroffenes Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, entwickelt es einen irritierenden, juckenden Ausschlag, welcher einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeitens- und Rettungswürfe generiert. Dieser Effekt währt 10 Minuten, sofern der Ausschlag nicht vorher als Volle Aktion mit einem Fertigkeitenswurf für Heilkunde gegen SG 12 behandelt wird. Dies ist ein Gifffekt; Kreaturen der Unterart Goblinoider sind gegen diesen Effekt immun. Erfinderische Charaktere (darunter viele Goblins) haben noch andere Anwendungen für Goblinranken gefunden, z.B. als Schlingen und Seile, um damit Gefesselte oder darin Verstrickte ebenfalls den Ausschlag erleiden zu lassen. Da Goblinranken relativ leicht reißen, eignen sie sich nicht sonderlich als Seile.

KNOCHENSCHILF

Preis
75 GM

Dieses aquatische Gras erinnert an einen durchsichtigen, weißen Pferdeschwanz.

Sammeln SG 24; **Ertrag** 1 Anwendung

Gelände Beliebige Sümpfe

Vorbereitung Knochenschilf muss gepresst und getrocknet werden. Dies erfordert einen Fertigkeitenswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 10 und erfordert 8 Stunden Zeitaufwand.

Anwendung Eine Kreatur, welche für wenigstens 8 Stunden am Tag mit einer Anwendung Knochenschilf an einen Arm oder ein Bein gebunden verbringt, heilt den doppelten normalen Attributs- und Trefferpunkteschaden (bzw. den dreifachen Schaden bei voller Bettruhe). Nach der Nutzung verliert das Knochenschilf seine Wirkung. Um eine Anwendung an einer Gleidmaße zu befestigen, ist 1 Minute Arbeit erforderlich.

LIEBESMÜDE

Preis
150 GM

Der reichhaltige Nektar dieser dunkelroten Blume riecht nach Honig.

Sammeln SG 20; **Ertrag** 1 Anwendung

Gelände Alle Wälder

Vorbereitung Eine Anwendung des Nektars dieser Blume muss mit einem Fertigkeitenswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 14 extrahiert und in einer alchemistisch vorbereiteten Phiole verwahrt werden; dies erfordert 1 Stunde Arbeit.

Anwendung Als Volle Aktion kann eine Anwendung des Nektars in die Ohren eines hilflosen oder dazu bereiten Tieres oder Humanoiden geträufelt werden. Dies macht das Ziel empfänglicher für Einflüsterungen und geistesbeeinflussende Effekte und verleiht ihm einen Malus von -2 auf Fertigkeitenswürfe für Motiv erkennen und einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte für die nächsten 2W4 Stunden. Dies ist ein Gifffekt^{ABR}.

MEERVOLKKAMM

Preis
750 GM

Diese strahlend gelbe und hellgrüne Algenvariante hat breite Wedel mit schmalen Fransen am oberen Rand.

Sammeln SG 25; **Ertrag** 1 Anwendung

Gelände Unter Wasser

Vorbereitung Eine einzelne Anwendung Meervolkkamm muss 7 Tage lang trocknen, aber täglich mit alchemistischen Ölen

eingerieben werden, damit sie ihre Kraft dabei nicht verliert. Dies erfordert sieben erfolgreiche Fertigkeitenswürfe für Handwerk (Alchemie) gegen SG 14 (jeweils 24 Stunden ein Wurf). Scheitert nur einer dieser Fertigkeitenswürfe, ist die Anwendung ruiniert.

Anwendung Wer eine Anwendung Meervolkkamm isst, erlangt für 8 Stunden die Fähigkeit, neben Luft auch Wasser zu atmen.

MIMAMEID

Preis
600 GM

Die Rinde dieses breiten, aber relativ gedrungenen Baumes widersteht Klingen und Feuer.

Sammeln SG 25; **Ertrag** 1W4 Anwendungen (5 Pfd. pro Anwendung)

Gelände Beliebige Berge oder Wälder

Vorbereitung Ein lebender Mimameidbaum besitzt Härte 7 (anstelle der typischen Härte 5 der meisten hölzernen Objekte) und Feuerresistenz 5. Sollte er verbrannt werden, dies aber überleben, wächst die Rinde mit der Zeit mit hellgrauen Narben nach. Diese Rinde besitzt besondere Eigenschaften – sie kann alchemistisch verarbeitet werden. Hierfür müssen 5 Pfund Rinde 8 Stunden lang in Wasser eingeweicht und dann gekocht werden, bis nur noch eine dünne Schicht klebriger Paste übrig ist; zudem ist ein Fertigkeitenswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 erforderlich.

Anwendung Wird eine Anwendung des pastenartigen Rückstandes der Mimameid-Rinde als Standard-Aktion auf die Haut einer Kreatur aufgetragen, erlangt das Ziel Schadensreduzierung 2/Wuchtschaden, Feuerresistenz 5 und Immunität gegen Blutungseffekte für 1 Stunde.

MOLY

Preis
1.200 GM

Moly ist eine Pflanze mit milchweißen Blüten und nachtschwarzen Wurzeln.

Sammeln SG 25; **Ertrag** 1 Anwendung

Gelände Beliebige Ebenen oder Wälder

Vorbereitung Dieses blühende Kraut muss am Stück gepflückt und in Wasser gekocht werden, bis es etwa auf die Hälfte reduziert ist. Das Ergebnis wird sodann durchgeseiht und in eine flache Pfanne gegossen, um zu verdunsten. Die entstehende Kruste wird nun als Pulver abgekratzt. Dies erfordert einen Fertigkeitenswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25.

Anwendung Wer eine frische Moly in Händen oder am Leib trägt, erlangt einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten. Moly verwelkt nach 12 Stunden, egal ob man versucht, das Kraut magisch zu konservieren. Als Pulver kann Moly auf eine Kreatur, einen Gegenstand oder einen Bereich als Standard-Aktion gesprenkelt werden, um einen Zauber zu beenden (wie *Magie bannen* mit ZS 6).

NACHTSALBEI

Preis
100 GM

Die duftenden purpurnen Blüten dieser nachts erblühenden Wildblume haben einen derart dunklen Farbton, dass sie beinahe schwarz wirken.

Sammeln SG 14; **Ertrag** 1 Anwendung

Gelände Beliebige Dschungel

Vorbereitung Eine Anwendung Nachtsalbei muss während des achtstündigen Trocknungsprozesses in natürlichem Sonnenlicht immer wieder mit Heiligem Wasser besprenkelt werden; dies erfordert einen Fertigkeitenswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 12 und eine Flasche Heiliges Wasser.



Anwendung Wird getrockneter Nachtsalbei als Standard-Aktion angezündet, produziert er einen dünnen, aber angenehm riechenden Rauch beinahe wie ein Räucherstäbchen. Eine Anwendung Nachtsalbei brennt 10 Minuten lang, kann aber gelöscht und später neuzündet werden – die Brenndauer wird allerdings in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet. Während Nachtsalbei brennt, erhält jede körperliche untote Kreatur innerhalb eines 1,50 m-Radius einen Unheiligen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Positive Energieeffekte. Nekromanten statten ihre untoten Diener oft mit kleinen Rauchfässern aus, in denen ein Nachtsalbeistäbchen brennt, und das sie mit sich führen, während sie ihre Befehle ausführen. Ein durchschnittlicher oder stärkerer Wind löscht ein brennendes Nachtsalbei-Stäbchen.

NEPENTHE

Preis
400 GM

Diese kniehohe, blaugrüne Kannenpflanze produziert schwach minzig riechende Pollen, welche Insekten und sogar kleine Wirbeltiere zu ihrem gefährlichen Maul locken.

Sammeln SG 20; **Ertrag** 1 Anwendung

Gelände Warme Sümpfe oder Wälder

Vorbereitung Eine Anwendung an Pollen muss mit alchemistischen Reagenzien vermischt werden; dies erfordert einen Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 16. Im Anschluss muss die Mixtur 1 Stunde lang ruhen, ehe sie verwendet werden kann.

Anwendung Eine Anwendung Nepenthe-Pollen muss als Standard-Aktion inhaliert werden. Die kräftigen Dämpfe reagieren auf unangenehme oder unbekannte Gedanken und Erinnerungen. Dies verleiht der Kreatur einen neuen Rettungswurf, um augenblicklich einen geistesbeeinflussenden Effekt zu beenden, der sie gegenwärtig betrifft (Effekte, welche keine Rettungswürfe gestatten, können auf diese Weise nicht entfernt werden). Eine unwillige Kreatur kann den Pollen mit einem Berührungsangriff ausgesetzt werden, welcher einen Gelegenheitsangriff provoziert. Eine Kreatur kann innerhalb von 24 Stunden nur ein Mal von Nepenthe betroffen werden. Dies ist ein Gifteffekt^{ABR}.

SCHNEEMINZE

Preis
20 GM



Die weißgeaderten Blätter dieses minzigen Zweiges riechen angenehm und beruhigend.

Sammeln SG 11; **Ertrag** 1W4 Anwendungen

Gelände Beliebige kalte Regionen

Vorbereitung Eine Anwendung Winterminze muss nahe einer offenen Flamme getrocknet werden, in welcher alchemistisch behandeltes Sägemehl und Holzstücke verbrannt werden. Dies erfordert einen Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 12 und 1 Stunde Arbeit.

Anwendung Wird eine Anwendung vorbereiteter Winterminze als Standard-Aktion unter die Nase gehalten und zerdrückt, setzt dies einen beißenden, süßen Geruch frei, welcher die Nebenhöhlen freimacht und die Sinne schärft. Der Anwender erhält für die nächste Stunde einen Alchemistischen Bonus von +2 auf geruchsbasierende Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

Anwendung Wird eine Anwendung vorbereiteter Winterminze als Standard-Aktion unter die Nase gehalten und zerdrückt, setzt dies einen beißenden, süßen Geruch frei, welcher die Nebenhöhlen freimacht und die Sinne schärft. Der Anwender erhält für die nächste Stunde einen Alchemistischen Bonus von +2 auf geruchsbasierende Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

SCHWARZER AMARANT

Preis
100 GM

Schwarzer Amarant wächst in kleinen Gruppen aus den Überresten von Toten.

Sammeln SG 18; **Ertrag** 1 Anwendung

Gelände Gemäßigte oder warme Ebenen oder Wälder

Vorbereitung Die Blüten und Stängel des Amarants müssen vorsichtig zu einer Paste zerdrückt werden; dies erfordert einen Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 12 und 1 Stunde Arbeit.

Anwendung Eine Anwendung Schwarzer Amarant-Paste kann auf eine Leiche aufgetragen werden, um die Verwesung zu verlangsamen. Bei einer Sehr kleinen oder kleineren Kreatur genügt 1 Anwendung, eine Kleine Kreatur erfordert 2 Anwendungen, eine Mittlere Kreatur 3 Anwendungen, eine Große Kreatur 6 Anwendungen, eine Riesige Kreatur 12 Anwendungen, eine Gigantische Kreatur 24 Anwendungen und eine Kolossale Kreatur 48 Anwendungen. Dies verzögert das Einsetzen der Verwesung um 3 Tage (wie *Sanfte Ruhe*). Das Auftragen einer Anwendung erfordert eine Volle Aktion und provoziert Gelegenheitsangriffe.

TRAUMMOOS

Preis
2.000 GM

Dieses vielfarbige, schimmernde Moos wächst an Orten, wo mächtige magische Kreaturen schlafen und träumen.

Sammeln SG 30; **Ertrag** 1 Anwendung

Gelände Überall, wo die Grenze zwischen der Materiellen Ebene und der Dimension der Träume dünn wird

Vorbereitung Die faserige Außenschicht des Moores muss sanft weggeschrubbt werden, so dass das weiche Innenleben freigelegt wird. Dieses muss mit verschiedenen alchemistischen Pulvern besprenkelt werden und dann trocknen. Dies erfordert einen Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 und 8 Stunden Arbeit.

Anwendung Eine Kreatur, welche wenigstens 8 Stunden lang schläft und dabei Körperkontakt mit einer Anwendung Traummoos hat, erlebt lebhaftere Träume, in denen sie ein übernatürliches Leiden erträgt und sich davon erholt. Beim Erwachen kann die Kreatur einen neuen Rettungswurf gegen einen Fluch^{ABR}- oder geistesbeeinflussenden Effekt ablegen, unter dem sie gegenwärtig leidet. Alternativ gelingt dem Benutzer automatisch ein Rettungswurf zum Entfernen einer Temporären Negativen Stufe.

WOLKENBOVIST

Preis
100 GM

Die Sporen dieses stinkenden, bleichgrauen Pilzes verursachen euphorische Benommenheit.

Sammeln SG 18; **Ertrag** 1 Anwendung

Gelände Beliebige Berge

Vorbereitung Der Wolkenbovist muss 1 Stunde lang in Salzwasser eingelegt und dann in einem delikaten, vierstündigen Prozess getrocknet werden, bei dem er drei Mal pro Stunde gewendet werden muss. Dies erfordert einen Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 12.

Anwendung Zerdrückt eine Kreatur einen getrockneten Wolkenbovist und inhaliert die Sporen, wird sie benommen und ihr Verstand zugleich resistent gegen äußere Einflüsse. Für die nächste Stunde erlangt die Kreatur einen Alchemistischen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte und einen Malus von -2 auf weisheitsbasierende Fertigkeitwürfe.



SAMMELN UND WIEDERVERWERTEN

Fernab der Handwerker und Marktplätze der Stadt benötigen Abenteurer Können im Sammeln und Wiederverwerten, um Materialien zu erlangen und nützliche Ausrüstung zu reparieren.

SAMMELN

Die folgenden Sammeltechniken gehen davon aus, dass in einem typischen, reichhaltigen Wildnisgebiet gesammelt wird. Wie lange nach Material gesucht wird, hängt davon ab, was benötigt wird und in welcher Geländeart man sucht – das Gelände beeinflusst auch den SG des genutzten Fertigkeitswurfes (siehe Tabelle 4-8). Als Faustregel erhält ein Charakter, welcher mehr als 8 Stunden am Tag mit Sammeln verbringt, den Zustand Erschöpft.

Der Grundzeitaufwand für die Suche nach Versorgungsgütern hängt davon ab, was gesucht wird – siehe die folgenden Kategorien. Multipliziere diesen Grundzeitaufwand um den in der folgenden Tabelle aufgeführten „Sammelfaktor“. Ob das fragliche Gelände Öde, Standard oder Fruchtbar ist, hängt einerseits von der Geländeart, dem Gesuchten und der Maßgabe des SL ab – eine abgelegene Küste könnte eine fruchtbare Schatzgrube sein, wenn man (angespülte) Werkzeuge und Waffen sucht, aber eine unfruchtbare Öde, wenn man Kräuter sucht, meistens sollte aber die Kategorie Standard verwendet werden. Zerklüftetes Gelände umfasst jedes Gelände mit schwierigen physikalischen Hindernissen (steile Bergflanken oder Klippen, besonders dichtes Unterholz oder anderes Gelände, wo die Fortbewegungsart des Suchenden eingeschränkt ist); der Sammelfaktor für Zerklüftetes Gelände ist mit den anderen Geländeart-Faktoren kumulativ.

TABELLE 4-8: SAMMELN

Geländeart	Multiplikator	Sammeln-SG
Standard	×1	15
Öde	×2	20
Fruchtbar	×1/2	10
Zerklüftet	×2	+5

Die zum Sammeln von Versorgungsgütern aufgewandte Zeit muss nicht am Stück aufgewandt, sondern kann auch über mehrere Tage verteilt werden. Nach Ablauf der erforderlichen Zeit erfolgt ein Fertigkeitswurf gegen den passenden Sammeln-SG (siehe die Tabelle oben); in der Regel ist es ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst, beim Suchen nach Versorgungsgütern könnten aber auch andere Fertigkeiten zur Anwendung kommen.

Wenn ein Charakter nach Versorgungsgütern suchen will, muss er die gesuchten Dinge aus einer der folgenden Kategorien wählen:

Alchemistische Ausstattung und Materialkomponenten: Viele alchemistische Materialien und Materialkomponenten können in der Wildnis gefunden werden. Du kannst genug Material sammeln, um eine Reagenziasche oder einen Materialkomponentenbeutel komplett aufzustocken. Dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst und 2W4 Stunden Zeitaufwand. Der SL kann aber bestimmen, dass manche Komponenten vor Ort nicht auffindbar sind (Fledermausguano gibt es z.B. nur in Regionen, wo Fledermäuse leben). Sollte eine Komponente vor Ort nicht verfügbar, ihre Kosten aber vernachlässigbar sein, kannst du mit einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) oder Zauberkunde gegen SG 15 + doppelter Grad des Extraktes oder Zaubers einen rudimentären Ersatz aus dem sonstigen Gefundenen in 1 Stunde Arbeit herstellen. Ein Extrakt oder Zauber, bei welchem eine improvisierte Ersatzkomponente verwendet wird, hat eine zusätzliche Fehlschlagchance von +20%. Fokuskomponenten und teure Materialkomponenten können nicht gesammelt werden.

Kräuter: Zum Sammeln spezifischer Kräuter ist ein Fertigkeitswurf für Beruf (Kräuterkundler) oder Wissen (Natur) fällig. Die weiteren Regeln findest du auf Seite 150.

Materialien reparieren und Werkzeuge improvisieren: In 1W6 Stunden und mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst kann man rudimentäre Mittel sammeln, um beschädigte Ausrüstung im Feld zu reparieren, wenn richtige Werkzeuge und Ersatzteile nicht verfügbar sind. Gelingt der Fertigkeitswurf, findet ein Charakter 2W6 GM in Rohmaterialien. Zum Reparieren eines Gegenstandes sind immer noch die übliche Zeit und ein Fertigkeitswurf für Handwerk oder Zauberkunde nötig; aufgrund der Improvisation unterliegt der Fertigkeitswurf einem Malus von -5. Diese gesammelten Materialien können nicht verkauft werden.

Sollten die gesammelten Materialien stattdessen zum Herstellen improvisierter Werkzeuge verwendet werden, so fördert ein erfolgreicher Fertigkeitswurf zum Sammeln nur Rohmaterial im Wert von 1W6 GM zu Tage. Ein Fertigkeitswurf für Handwerk oder Zauberkunde zum Reparieren eines Gegenstandes oder zum Herstellen eines improvisierten Werkzeuges mit gesammelten Materialien scheitert stets bei einer Natürlichen 1.

Waffen: Funktionale Knüppel, Keulen und Kampfstäbe können im Rahmen einer 10minütigen Suche in einem Waldbereich oder einem Gebiet mit Bäumen gefunden werden; in anderen Regionen sind dazu 1W4 Stunden des Suchens nötig, die dort gefundenen Knüppel und Stäbe zählen als improvisierte Waffen. Der SL kann auch das Sammeln anderer improvisierter Waffen erlauben.

WIEDERGERWERTUNG

Das Suchen und Einsammeln von Ressourcen ist eine Möglichkeit, in der Wildnis Dinge zu finden. Ebenso kann man aber auch Gegenstände und Ausrüstung wiederverwerten oder zu anderen Zwecken umwidmen. Hierzu werden Gegenstände zerlegt, die nicht länger benötigt werden oder auf die man verzichten kann, um an Materialien zu gelangen. Dies funktioniert nicht mit Artefakten, verfluchten Gegenständen und Gegenständen, welche nicht zerstört werden können. Um einen Gegenstand erfolgreich zu zerlegen und so Rohstoffe zu bergen, ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk oder Zauberkunde erforderlich. Der anfallende Zeitaufwand hängt von der jeweiligen Tätigkeit ab.

Munition: Du kannst zerstörte Munition als Rohmaterialien für neue Munition verwenden. Fünf Stück zerstörte Munition liefert genug Material, um eine neue Einheit Munition nach den normalen Regeln für Handwerk herzustellen.

Rohstoffe: Jeder, der in der Fertigkeit Handwerk geübt ist, kann aus Ausrüstungsgegenständen Rohmaterialien gewinnen, die zum Reparieren oder Herstellen von Gegenständen genutzt werden können. Hierzu muss der fragliche Ausrüstungsgegenstand vorsichtig zerlegt werden, wobei er zerstört wird. Sollte der Preis des Gegenstandes 1 GM oder weniger sein, ist nur 1 Stunde nötig, um ihn zu zerlegen; andernfalls sind 8 Stunden erforderlich.

Gelingt ein Fertigkeitswurf für Handwerk gegen den Herstellen-SG des Gegenstandes +5, so erbringt dies Rohmaterialien im Wert eines Viertels des Gegenstandspreises. Misslingt der Fertigkeitswurf für Handwerk um 4 oder weniger, wird der Gegenstand zerstört, ist aber ein weiterer Versuch möglich, an die Materialien zu gelangen. Scheitert der Wurf aber um 5 oder mehr, wird der Gegenstand zerstört und sind die Materialien ruiniert. Wiedergewonnene Materialien können verwendet werden, um einen Gegenstand aus denselben Materialien herzustellen oder zu reparieren; dies reduziert die Herstellungszeit um den Anteil der wiederverwerteten Materialien am neuen Gegenstand (Minimum 8 Stunden).

Rohstoffe für magische Gegenstände: Ein Charakter mit einem Gegenstand herstellen-Talent kann aus magischen Gegenständen Rohmaterialien zum Herstellen neuer oder zum Reparieren existierender magischer Gegenstände gewinnen. Du musst über das für den fraglichen Gegenstand erforderliche Gegenstand

herstellen-Talent verfügen, um seine Rohmaterialien wiederzuverwerten. Jeder Versuch erfordert, dass du einen magischen Gegenstand zerstörst und 8 Stunden Arbeit investierst. Sollte der Preis des Gegenstandes 500 GM oder weniger betragen, kannst du wiederverwertbare Materialien binnen 2 Stunden erlangen. Gelingt dir ein Fertigkeitswurf für Handwerk oder Zauberkunde gegen SG 10 + Zauberstufe des Gegenstandes, gewinnst du Rohmaterialien im Wert von zwei Dritteln der Herstellungskosten des zerstörten Gegenstandes (ein Drittel des Marktpreises). Sollte dir der Fertigkeitswurf um 4 oder weniger misslingen, wird der Gegenstand zwar zerstört, ist aber immer noch ein weiterer Versuch möglich, um die Rohmaterialien zu erlangen. Scheitert der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, wird der Gegenstand zerstört und werden die Materialien unbrauchbar. Wiedergewonnene Rohmaterialien können verwendet werden, um einen Gegenstand zu erschaffen oder zu reparieren, der aus ähnlichen Materialien besteht wie der Ausgangsgegenstand oder mit diesem Herstellungsvoraussetzungen gemeinsam hat. Sofern du den Großteil der wiedergewonnenen Materialien für denselben Gegenstand verwendest, erfüllst du automatisch die Herstellungsvoraussetzungen, die dem ursprünglichen und dem neuen Gegenstand gemeinsam sind, und senkst die zum Herstellen oder Reparieren nötige Zeit um den Anteil der wiedergewonnenen Materialien am neuen Gegenstand (es gilt immer noch die übliche Mindestherstellungszeit, unter welche dies nicht reduziert werden kann). Zauber- und Formelbücher können auf diese Weise zerlegt werden, um magische Tinten und Papier zu erlangen, welche für Schriftrollen, Zauber- und Formelbücher verwendet werden können.

Teure Zauberkomponenten: Ein in Zauberkunde geübter Charakter kann teure Material- oder Fokuszauberkomponenten aus magischen Gegenständen gewinnen. Hierzu muss der Gegenstand im Rahmen einer achttündigen Arbeit zerstört werden. Ein Gegenstand wird dabei zu einem Pulver zerlegt, das anstelle von Edelsteinstaub als Materialkomponente verwendet werden kann. Um andere Komponenten zu gewinnen, muss der fragliche Gegenstand für seine Herstellung einen Zauber voraussetzen, welcher die zu gewinnende Komponente erfordert. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 10 + Zauberstufe des Gegenstandes liefert Materialien, die als diese Zauberkomponente verwendet werden können, im Wert von zwei Dritteln der Herstellungskosten des zerstörten Gegenstandes (ein Drittel des Marktpreises). Sollte dir der Fertigkeitswurf um 4 oder weniger misslingen, wird der Gegenstand zwar zerstört, ist aber immer noch ein weiterer Versuch möglich, um die Zauberkomponenten zu erlangen. Scheitert der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, wird der Gegenstand zerstört und die Materialien ruiniert.

Tränke: Solltest du über das Talent Trank brauen verfügen, kannst du natürliche Katalysatoren mit einem Zauberkombi kombinieren, um diesen wiederzuverwerten und einen anderen Trank mit niedrigerem Zaubergrad herzustellen. Bei den erforderlichen Katalysatoren handelt es sich um Rohmaterialien für magische Gegenstände (diese können aus bestehenden magischen Gegenständen gewonnen werden wie oben beschrieben). Um einen Trank wiederzuverwerten, musst du pro Zaubergrad des Ausgangstranks 1 Stunde Arbeit aufwenden und einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) oder Zauberkunde gegen SG 3 x Zaubergrad des Ausgangstranks + 15 ablegen. Bei Erfolg verwandelst du den Ausgangstrank in einen neuen Zauberkombi, dessen Grad wenigstens 1 niedriger ist, sofern dir der Zauber des neuen Tranks bekannt ist (du musst nicht gegenwärtig imstande sein, ihn zu wirken). Misslingt dir der Fertigkeitswurf um 4 oder weniger, so werden die Katalysatoren verschwendet, bleibt der Ausgangstrank aber erhalten. Scheiterst du um 5 oder mehr, gehen die Rohmaterialien verloren und wird der Ausgangstrank ruiniert.

OPTIONEN FÜR SAMMELN

Der SL kann beim Sammeln von Gegenständen und Rohstoffen die folgenden Regeln zulassen:

Erschöpfbare Ressourcen: Der SL kann bestimmen, dass die in einer Region zu findenden Ressourcen endlich sind und nach einer bestimmten Anzahl an Sammelexpeditionen erschöpft sind.

Sammeln in Gruppen: Charaktere können stets die Handlung Jemand anderem helfen nutzen, um den Fertigkeitswurf eines Charakters zum Sammeln zu verbessern, und müssen sich dabei nicht ständig zum fraglichen Charakter angrenzend aufhalten.

Sammeln unterwegs: Du kannst während der Reise Dinge einsammeln, allerdings verdoppelt dies den Zeitaufwand der Sammelexpedition und halbiert die zurückgelegte Überlandstrecke. Solltest du während der Reise mehrere Geländearten durchqueren, so kommt der für dich ungünstigste Sammelfaktor und Sammel-SG zur Anwendung.

Schnelles Sammeln: Ein Charakter kann den erforderlichen SG um 10 erhöhen, um schneller Dinge einzusammeln; dies halbiert die für die Sammelexpedition erforderliche Zeit.

Zufallsbegegnungen: Falls du in deiner Kampagne Regeln für Zufallsbegegnungen nutzt, solltest du überlegen, pro Sammelexpedition ein Mal zu würfeln, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt.





TROPHÄEN UND SCHÄTZE

Schätze in Form von Münzhaufen oder anderen zivilisierten Währungen können in der Wildnis eine rechte Seltenheit sein, doch schlaue Überlebenskünstler und Beutesucher wissen, die Früchte der Natur zu ernten. Eier, Felle und Elfenbein von exotischen Tieren sind gutbekannte Zahlungsmittel. Manche studieren aber auch die mystische Sympathie zwischen gewissen Kreaturen und unterschiedlichen Formen der Magie. Für den richtigen Käufer sind diese Komponenten ebenso wertvoll wie exotischere Materialien.

Die folgenden Regeln zum Erlangen von Trophäen von Kreaturen und Monstern sollen die klassische Methode der Verteilung von Schätzen und Belohnungen ergänzen, aber nicht den erwarteten Reichtum pro Stufe erhöhen. Wenn du das folgende Trophäensystem verwendest, so achte darauf, die Menge an anderen Schätzen und Belohnungen entsprechend zu reduzieren.

Trophäen funktionieren zunächst im einfachsten Wertungsbereich wie Kunstgegenstände. Egal ob ein Abenteurer sich den Kopf eines Drachen an die Wand hängen, eine Halskette aus den Krallen von ihm erschlagener Bestien herstellen oder auch nur neue Pfeile aus den Zähnen eines gefallenen Gegners fertigen will, der Prozess ist im Grunde derselbe – der wertvolle Gegenstand muss zuerst von der fraglichen Kreatur erlangt werden.

Beachte, dass manche Kulturen Tabus hinsichtlich der Verwendung von Körperteilen von Humanoiden und Monströsen Humanoiden und/oder bestimmten anderen Kreaturenarten haben. Andere Gesellschaften könnten entsetzt auf Trophäen reagieren, die von intelligenten Kreaturen oder gefährdeten Arten stammen, oder von Wesen, die man nur zum Sport und nicht des Überlebens wegen tötet. Charaktere sollten daher Acht geben, solche Gruppen nicht zu beleidigen, könnten doch ungewollte Konflikte daraus resultieren. Der SL kann zudem be-

stimmen, dass die Trophäenjagd sich auf die Gesinnung auswirken kann – insbesondere wenn deren Ziel Unschuldige, intelligente Kreaturen oder Externare sind.

Wie bei allen Inhalten, welche manchen Spielern unangenehm sein könnten, solltest du im Vorfeld mit deiner Gruppe besprechen, ob Trophäen Teil der Kampagne sein sollen oder nicht.

TROPHÄEN EXTRAHIEREN

Wird ein Monster im Kampf besiegt, so ist der Prozess zum Identifizieren von Körperteilen, die als Trophäen geeignet sind, ebenso abstrakt wie der eigentliche Prozess der Gewinnung. Man muss auch nicht über den Wert aller Monsterteile im Spiel Buch führen, welche als Trophäen gewonnen werden. Um eine Trophäe zu erlangen und zu konservieren, muss ein Charakter nach dem Töten eines Gegners drei Würfe ablegen: einen zum Identifizieren der als Trophäe geeigneten Körperteile, einen zum Gewinnen der entsprechenden Körperteile (ohne sie zu beschädigen oder zu ruinieren) und einen, um die Komponenten zu einer permanenten Trophäe zu verarbeiten.

Identifizieren von Trophäekomponenten: Um zu erkennen, welche Teile einer Kreatur sich als Trophäen eignen, muss ein Charakter einen Fertigkeitswurf für Wissen entsprechend der Kreaturenart ablegen. Der SG ist 15 + HG der Kreatur. Die Untersuchung erfordert 1 Minute.

Extrahieren von Komponenten: Sobald ein Charakter potentielle Trophäen identifiziert hat, muss er einen Fertigkeitswurf zum Extrahieren der relevanten Komponenten ablegen. Dies ist in der Regel entweder ein Wurf für Überlebenskunst (im Falle externer Merkmale wie Fell, Hörner, Zähne usw.) oder für Heilkunde (für interne Merkmale wie Blut, innere Organe oder Schweiß). Der SG ist 15 + HG der Kreatur. Das Extrahieren erfordert zumeist 10 Minuten an Arbeit (der SL kann diesen Zeitraum im Falle besonders schwer zu bearbeitender Körper auch auf bis zu 1 Stunde erhöhen).

Erschaffen von Trophäen: Nach dem Extrahieren der Trophäenkomponenten halten diese sich für 24 Stunden, ehe sie durch Verwesung oder Verderb ruiniert werden. *Sanfte Ruhe*, *Öl der Zeitlosigkeit* oder ähnliche Magie können die Haltbarkeitsperiode verlängern. Um extrahierte Komponenten zu konservieren und zu einer haltbaren Trophäe zu machen, muss ein Charakter einen passenden Fertigkeitswurf für Handwerk ablegen (passend zur beabsichtigten Art der Trophäe und in der Regel von folgender Liste: Alchemie, Leder, Schmuck oder Taxidermie). Der SG ist 15 + HG der Kreatur.

TROPHÄEN VERKAUFEN

Sowie eine Trophäe erschaffen wurde, kann sie behalten oder verkauft werden. Im Allgemeinen kann sie wie ein Kunstgegenstand an einen Händler zum vollen Wert verkauft werden, der SL kann in manchen Fällen (z.B. Stichwort Tabus) verlangen, dass der SC den Schwarzmarkt oder spezialisierte Händler aufsucht, um den vollen Preis zu erlangen. In manchen Gesellschaften könnte der Verkauf bestimmter Trophäen illegal sein oder andere Folgen haben.

Der Wert einer Trophäe wird vom HG der Kreatur bestimmt, aus der sie extrahiert wurde – siehe die folgende Tabelle. Der HG bezieht sich auf den HG ohne Klassenstufen (ein HG 10 Troll-Mystiker würde hinsichtlich Trophäen als HG 5-Trophäenquelle zählen). Beachte, dass diese Regeln sich nicht auf eventuelle Kopfgelder auswirken. Kreaturen ohne Volks-Trefferwürfel, deren HG über ihre Klassenstufe definiert wird, liefern keine Trophäenkomponenten.

TABELLE 4-9: TROPHÄENWERT NACH HG

HG	Wert
1	50 GM
2	100 GM
3	150 GM
4	200 GM
5	300 GM
6	400 GM
7	500 GM
8	650 GM
9	850 GM
10	1.000 GM
11	1.400 GM
12	1.800 GM
13	2.300 GM
14	3.000 GM
15	3.900 GM
16	5.000 GM
17	6.400 GM
18	8.000 GM
19	10.500 GM
20	13.000 GM

MAGISCHE AFFINITÄTEN VON TROPHÄEN

Bestimmte Kreaturen liefern Trophäenkomponenten, welche sich nach der Weiterverarbeitung zu richtigen Trophäen für die Herstellung von alchemistischen oder magischen Gegenständen eignen. Werden diese Trophäen als Rohmaterialien zum Herstellen von alchemistischen oder magischen Gegen-

GEWICHT VON TROPHÄEN

In den meisten Fällen hängt das Gewicht von Trophäenkomponenten von der Größe der Kreatur ab, aus welcher sie gewonnen werden. Dieses Gewicht wird im Falle von Fellen, Häuten und Knochen verdoppelt und im Falle von Federn, Haaren und kleinen Organen wie z.B. Augen oder Drüsen halbiert. Sowie Komponenten zu richtigen Trophäen verarbeitet wurden, wird das Gewicht des Ergebnisses entweder durch die Art der geschaffenen Trophäe bestimmt (im Falle von Schmuck oder ähnlichem) oder entspricht der Hälfte des Gewichts der verwendeten Komponenten (im Falle von konservierten Köpfen oder Gliedmaßen).

TABELLE 4-10: GEWICHT TYPISCHER TROPHÄEN

Kreaturengröße	Trophäengewicht
Mini	—
Winzig	1/10 Pfd.
Sehr klein	1/2 Pfd.
Klein	1W4×1/2 Pfd.
Mittelgroß	1W6 Pfd.
Groß	3W6 Pfd.
Riesig	1W6×10 Pfd.
Gigantisch	1W6×30 Pfd.
Kolossal	1W6×100 Pfd.

ständen verwenden, steigt ihr effektiver Wert hinsichtlich der Herstellungskosten des Gegenstandes.

Der folgende Abschnitt enthält Details zu den Verwendungsmöglichkeiten für eine breite Masse an Kreaturenkategorien. Diese Liste ist nicht abschließend und SL können Kreaturen spezifische Affinitäten hinzufügen, wie es ihre Kampagnen erfordern

Weiterverwertung: Um Trophäenkomponenten als eine Trophäe zu konservieren, welche für ihre magischen Affinitäten genutzt werden kann, muss der Charakter eine andere Fertigkeit als Handwerk nutzen, um die Trophäe zu erschaffen. Die erforderliche Fertigkeit variiert nach der jeweiligen Kreatur, siehe unten.

Eine solche Trophäe zu erschaffen ist schwieriger, als einen Kunstgegenstand herzustellen; der SG zum Herstellen einer magisch affinen Trophäe ist 20 + HG der Kreatur. Sollten die Trophäenkomponenten einer Kreatur mehreren Kategorien unterliegen (z.B. im Fall einer Erinnye), so kann der Charakter wählen, welche der passenden Fertigkeiten er beim Herstellen der Trophäe nutzen will.

Affinitäten: Wie eine Trophäe bei der Herstellung von alchemistischen oder magischen Gegenständen verwendet werden kann, wird im Folgenden aufgeführt. Der effektive GM-Wert einer als Rohmaterial verwendeten Trophäe steigt um 20%.

DÄMONEN

Weiterverwertung Wissen (Die Ebenen)

Affinitäten Das Herz eines Dämons enthält die Essenz der Sünde. Es kann bei der Herstellung eines magischen Gegenstandes verwendet werden, welcher einen Zauber der Kategorie Böse unter seinen Voraussetzungen hat.

DOPPELGÄNGER UND MIMIKS

Weiterverwertung Wissen (Arkanes)

Affinitäten Hautstreifen eines Doppelgängers oder Mimiks können bei der Herstellung eines magischen Gegenstandes verwendet werden, welcher einen Zauber der Unterschule des Gestaltwandels als Voraussetzung hat.

ELEMENTARE

Weiterverwertung Wissen (Die Ebenen)

Affinitäten Rückstände getöteter Elementarer können bei der Herstellung von magischen Gegenständen verwendet werden, welche Zauber bestimmter Kategorien als Voraussetzungen haben – siehe die folgende Tabelle:

TABELLE 4-II: AFFINITÄTEN VON ELEMENTAR-TROPHÄEN

Elementarart	Extrahiertes Material	Assoziierte Kategorie
Aether	Kristallisierte Erinnerungen	Energie
Blitz	Funkelnder Staub	Elektrizität
Eis	Blaues Eis	Kälte
Erde	Steinfragmente	Erde
Feuer	Warme Asche	Feuer
Luft	Feiner Staub	Luft
Magma	Glühende Funken	Feuer
Schlamm	Zäher Schlamm	Säure
Wasser	Seltene Flüssigkeit	Wasser

INTELLIGENTE UNTOTE

Weiterverwertung Wissen (Religion)

Affinitäten Nekromantisch aufgeladener Staub oder Organe einer intelligenten untoten Kreatur können bei der Herstellung magischer Gegenstände verwendet werden, welche *Entkräftung*, *Entzug von Lebenskraft*, *Mächtige Untote erschaffen*, *Tote beleben* oder *Untote erschaffen* als Voraussetzung haben; der SL kann weitere Zauber der Schule der Nekromantie dieser Liste hinzufügen (Körperteile eines Ghuls könnten z.B. bei der Herstellung von Gegenständen helfen, die *Ghulhand* voraussetzen).



PROTEANER

Weiterverwertung Wissen (Die Ebenen)

Affinitäten Die Schuppen eines Proteaners strahlen reines Chaos ab und können bei der Herstellung eines Gegenstandes verwendet werden, welcher einen Zauber der Kategorie Chaotisch als Voraussetzung benennt.

QLIPPOTH

Weiterverwertung Wissen (Die Ebenen)

Affinitäten Ein Qlippothgehirn ist von nacktem Wahnsinn erfüllt und kann bei der Herstellung eines Gegenstandes verwendet werden, welcher *Symbol des Wahnsinns*, *Schwächere Verwirrung*, *Verwirrung* oder *Wahnsinn* als Voraussetzung hat.

RAKSCHASAS

Weiterverwertung Wissen (Die Ebenen)

Affinitäten Augen eines Rakschasas können bei der Herstellung eines magischen Gegenstandes verwendet werden, welcher *Gedanken wahrnehmen* als Voraussetzung hat.

RIESEN

Weiterverwertung Wissen (Lokales)

Affinitäten Die Schweißdrüsen oder Muskeln und Sehnen, die aus den Armen oder Beinen eines Riesen extrahiert werden, können bei der Herstellung von magischen Gegenständen verwendet werden, welche *Person vergrößern* voraussetzen, oder bei der Herstellung einer beliebigen magischen Nahkampfwaffe.

SCHLICKE

Weiterverwertung Wissen (Gewölbekunde)

Affinitäten Aus einem Schlick, welcher Säureschaden verursacht, extrahierte Flüssigkeiten können bei der Herstellung eines magischen Gegenstandes verwendet werden, welcher einen Zauber der Kategorie Säure als Voraussetzung hat, oder bei der Herstellung alchemistischer Ausrüstung und Waffen, die mit Säure assoziiert sind.

SPINNENNETZE VERWENDEnde MONSTER

Weiterverwertung Wissen (Natur); sollte das Ziel kein Ungeziefer sein, steigt der SG zum Extrahieren der Trophäenkomponenten um 2.

Affinität Die Spinnendrüsen einer Kreatur, welche über die Allgemeine Monsterfähigkeit Spinnennetz verfügt, können bei der Herstellung eines magischen Gegenstandes verwendet werden, welcher *Spinnenklettern* oder *Spinnennetz* als Voraussetzung hat.

TEUFEL

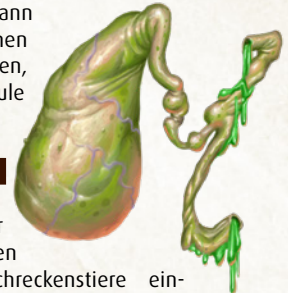
Weiterverwertung Wissen (Die Ebenen)

Affinitäten Die Zunge eines Teufels ist mit der Kraft der Ordnung erfüllt. Sie kann bei der Herstellung eines magischen Gegenstandes verwendet werden, welcher einen Zauber der Kategorie Rechtschaffen als Voraussetzung hat.

TROLLE

Weiterverwertung Wissen (Lokales)

Affinitäten Die Leber eines Trolls kann bei der Herstellung eines magischen Gegenstandes verwendet werden, welcher einen Zauber der Unterschule der Heilung als Voraussetzung hat.



URZEITKREATUREN

Weiterverwertung Wissen (Natur)

Affinitäten Die Klauen, Fänge, Hörner und Hauer urzeitlicher Kreaturen (Dinosaurier, Urzeittiere und Schreckenstiere eingeschlossen) können bei der Herstellung von magischen Gegenständen verwendet werden, welche *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke* oder *Katzenhafte Anmut* als Voraussetzung haben.

VERSTEINERnde MONSTER

Weiterverwertung Wissen (Arkanes)

Affinität Jener Teil der Kreatur, welcher Ziele versteinern kann (z.B. die Augen eines Basilisken oder einer Medusa, die Krallen eines Schreckhahns oder die Lungen eines Gorgonen), kann bei der Herstellung eines magischen Gegenstandes verwendet werden, welcher *Fleisch zu Stein* oder *Stein zu Fleisch* als Voraussetzung hat.

WAHRE DRACHEN

Weiterverwertung Wissen (Arkanes)

Affinitäten Die mit der Odemwaffe eines Wahren Drachen assoziierten Organe können bei der Herstellung eines Magischen Gegenstandes verwendet werden, welcher einen Zauber als Voraussetzung hat, der Energieschaden derselben Kategorie verursacht wie die Odemwaffe.



WETTER

Viele Gefahren, mit denen eine Gruppe es in der Wildnis zu tun bekommt, variieren deutlich mit der Art des erkundeten Geländes. Doch auch das Wetter kann eine Vielzahl von Herausforderungen innerhalb einer Region darstellen. Ruhiges oder gutes Wetter kann selbst den unangenehmsten Geländearten einiges von ihrem Schrecken nehmen, doch wenn das Wetter schlecht ist, können sogar sanfte Hügellande, idyllische Waldgebiete und friedliche Ebenen zu Todesfallen werden.

Natürlich kannst du während deiner Kampagne jederzeit einfach bestimmen, wie das Wetter sein soll – und natürlich solltest du auch stets frei bestimmen, ob es zu regnen beginnt, donnert oder der Wind bläst, wenn solche dramatischen Wetterumschwünge der Handlung dienlich sind -, du kannst aber auch das folgende System nutzen, um das Wetter zu generieren.

Da es bei Pathfinder in erster Linie um den gemeinsamen Spielspaß geht, ist das folgende System zum Generieren des Wetters narrativ und keine wissenschaftliche Simulation. Es berücksichtigt zwar Dinge wie Klima, Höhenlage und Jahreszeit, soll hauptsächlich aber ermöglichen, die Richtlinien für die Wetterbedingungen in einer Region deiner Wahl festzulegen. Dabei kommen breite Kategorien zur Anwendung wie das allgemeine Klima und dieselben Geländearten, die schon vom Regelement Bevorzugtes Gelände bekannt sind.

Du kannst dann Wetterdetails und Ereignisse hinzufügen, die außerhalb dieser Norm liegen, seien es reine Lästigkeiten oder auch Katastrophen, und diese Wetterereignisse entweder zufällig generieren oder jene auswählen, welche am besten zu deinem Erzählstil und der Handlung passen. Dies macht es jenen SC einfacher, wetterbasierende oder vom Wetter ausgelöste Umgebungsgefahren zu meiden, deren Klassenfähigkeiten ihnen in bestimmten Geländearten Vorteile verleihen.

WETTERRICHTLINIEN

Um das Wetter in einer Region deiner Kampagne zu bestimmen, gilt es zuerst, einen Ausgangszustand festzulegen. Dieser Ausgangszustand wird vom Klima der Region (Temperatur), der Höhenlage (Häufigkeit und Stärke von Regen) und der Jahreszeit (Einfluss auf Temperatur und Regen) beeinflusst.

Klima

Als ersten Schritt bei der Bestimmung des Ausgangswetters legst du das Klima der fraglichen Region fest. Wähle aus den folgenden drei Kategorien: Kalt, Gemäßigt oder Tropisch. Diese Kategorien korrespondieren mit den Klimakategorien in den Monstereinträgen in den *Monsterhandbüchern* (Tropisch entspricht dabei Warm; die in den *Monsterhandbüchern* noch vertretene vierte Kategorie, Extraplanar, ist kein Faktor bei der Bestimmung des Wetters auf Welten der Materiellen Ebene).

Der Ausgangstemperaturbereich für jede Klimakategorie wird im Folgenden aufgeführt und weiter in den Abschnitten „Temperaturvariationen und Niederschlag“ auf der Folgeseite verfeinert. Diese Ausgangswerte findest du zudem in Tabelle 4-12 auf der übernächsten Seite.

Kalt: Ein kaltes Klima findet man im hohen Norden oder tiefen Süden der Welt jenseits des jeweils 60. Breitengrades ab etwa 3.000 km Entfernung vom jeweiligen Pol. In diesen Polarregionen liegen die Temperaturen oft den Großteil des Jahres unterhalb des Gefrierpunktes. Die Ausgangstemperatur in diesem Klima ist Kalt (-6°C im Winter, -1°C in Frühling und Herbst und maximal 4°C im Sommer). In Regionen innerhalb von 750 km Entfernung zum Pol ist die Ausgangstemperatur jeweils nochmal um 5°C niedriger und innerhalb von 375 km zum Pol jeweils um 10°C niedriger. Da kalte Luft in der Regel trockener ist als warme Luft, werden

EXTREME TEMPERATUREN

Temperaturen von 4°C und weniger oder 32°C und höher sind gefährlich und werden noch gefährlicher, je weiter sie fallen bzw. steigen. Ohne die Vorteile von *Elementen trotzen* oder anderem Schutz riskieren Charaktere, die Temperaturen jenseits dieser Werte ausgesetzt sind, Schaden und andere Effekte zu erleiden – siehe auch S. 442 im *Grundregelwerk* für Kältegefahren und S. 444 für Hitzegefahren.

Häufigkeit und Stärke von Niederschlägen bei kaltem Klima um jeweils einen Schritt reduziert (siehe Seite 162).

Gemäßigt: Gemäßigte Klimazonen erstrecken sich zwischen den Polarregionen und den Tropen der Welt. Meistens liegen sie im Bereich zwischen dem 60. und dem 30. Breitengrad. Die Ausgangstemperatur in diesem Klima reicht von -1°C im Winter über 15°C in Frühling und Herbst bis zu 27°C im Sommer. Die Häufigkeit von Niederschlägen wird von Gemäßigtem Klima nicht beeinflusst, kann aber dennoch von Höhenlage und/Jahreszeit abhängen (siehe unten).

Tropisch: Die Tropen existieren zu beiden Seiten des Äquators der Welt und reichen nach Norden und Süden etwa bis jeweils zum 30. Breitengrad. Tropenregionen sind meistens warm und feucht. Die Ausgangstemperatur reicht von 10°C im Winter über 24°C in Frühling und Herbst bis zu 35°C im Sommer. Da warme, feuchte Luft viel Niederschlag generiert, steigen Häufigkeit und Stärke von Niederschlägen in diesem Klima jeweils um einen Schritt (siehe nächste Seite).

Höhenlage

Während das Klima die Grundlage für die vorherrschenden Temperaturen bildet, spielt aber auch die Höhenlage eine wichtige Rolle. Die Höhenlage kann die Ausgangstemperatur beeinflussen und bestimmt zudem die Ausgangsstärke des Niederschlages in der Region wie im Folgenden erklärt und in Tabelle 4-13: Höhenlage auf der Folgeseite dargestellt.

Meeresspiegel: Temperaturen sind auf Höhe des Meeresspiegels und in Küstenregionen um 10° wärmer. Zudem regnet es meistens öfter in solchen Regionen; die Niederschlagshäufigkeit ist in solchen Regionen stark.

Tiefland: Tieflande sind Regionen, die nicht in Küstennähe liegen und 300 m – 1.500 m über dem Meeresspiegel liegen. Diese Höhenlage hat keinen Einfluss auf die Ausgangstemperatur. Die Ausgangsniederschlagshäufigkeit in Tieflanden ist durchschnittlich.

Hochland: Hochlande umfassen Regionen jenseits von 1.500 m. Senke die Ausgangstemperaturen in Hochlanden um 10° (in besonders trockenen und flachen Regionen solltest du die Ausgangstemperatur stattdessen um 10° anheben). In extremen Höhenlagen wie z.B. in großen Gebirgen, solltest du die Ausgangstemperatur stattdessen sogar um 20° senken. Die Niederschlagshäufigkeit sinkt um einen Schritt und die Ausgangsniederschlagsstärke ist durchschnittlich.

Jahreszeit

Ein Jahr hat vier Jahreszeiten – Frühling, Sommer, Herbst und Winter -, die jeweils etwa 3 Monate andauern. Jahreszeiten spielen eine wichtige Rolle bei der Bestimmung der Ausgangstemperatur einer Region (wie unter Klima und in Tabelle 4-14 vermerkt). Sie bestimmen zudem die Ausgangs-

niederschlagshäufigkeit in einer Region, ehe Anpassungen aufgrund von Klima oder Höhenlage erfolgen. In den meisten Kalten und Gemäßigten Regionen treten Niederschläge in Frühling und Herbst häufig auf, im Sommer durchschnittlich oft und im Winter Selten. In den meisten Tropischen Regionen sind Niederschläge im Frühling und Herbst dagegen durchschnittlich häufig, im Sommer häufig und im Winter Selten.

Bei Welten mit geneigter Achse sind die Jahreszeiten in der Regel auf der einen Halbkugel versetzt zur anderen – während z.B. auf der Nordhalbkugel Sommerhitze herrscht, leidet die Südhalbkugel unter Winterkälte.

TEMPERATURVARIATIONEN UND NIEDERSCHLAG

Sobald du die Ausgangswetterbedingungen für eine Region bestimmt und sie passend zu Höhenlage und Jahreszeit angepasst hast, gilt es als nächstes, das Ganze mit Leben zu erfüllen, indem du die Abweichungen von den Ausgangswerten und den täglichen Niederschlag bestimmst. Mit diesem System kann du Wettermuster und Ereignisse festlegen, die sich beliebig weit in die Zukunft erstrecken. Sollten sich die SC für einige Zeit in einer Region aufhalten, macht es Sinn, das Wetter und eintretende Ereignisse für wenigstens eine Woche vor auszuplanen, damit du Charakteren, welche mittels Überlebenskunst das Wetter vorhersagen wollen, Informationen geben kannst. Wenn du andererseits weißt, dass die SC sich in einer Region nur ein paar Tage aufhalten werden, ist es nicht nötig, eine ganze Woche an Wetterplanung im Voraus zu betreiben. Natürlich kannst du alternativ das Wetter auf Tagesbasis zufällig generieren, solltest du daran Gefallen haben, dass unerwartete Wendungen die anderen Geschehnisse im Spiel verkomplizieren könnten.

Temperaturvariationen

Das Wetter ändert sich ständig und Temperaturveränderungen spielen dabei eine wichtige Rolle. Bei diesem System ist es am einfachsten anzunehmen, dass die Temperaturen tagsüber relativ gleichbleibend sind und dann nachts um 2W6+3 Grad fallen.

Wenn du die an einem Tag in einem Gelände herrschende Temperatur bestimmst, kannst du auf der passenden Tabelle für Temperaturvariationen würfeln; das Ergebnis bestimmt, wie du die angepasste Ausgangstemperatur weiter veränderst, und gibt zudem die Dauer dieser Veränderung an. Du kannst die Tabellen auch verwenden, ohne auf ihnen zu würfeln, indem du sie als Richtlinien für die möglichen Temperaturabweichungen nutzt.

Sollte das Gelände in Kaltem Klima liegen, so nutzt Tabelle 4-15: Temperaturvariationen in Kalten Regionen. In solchen Regionen fallen Temperaturvariationen in der Regel kälter und länger aus.

Nutzt für Temperaturvariationen bei Gelände in einer Gemäßigten Region Tabelle 4-16. In solchen Gebieten können die Temperaturen für kürzere Zeiträume wärmer oder kälter ausfallen. Für Tropische Regionen nutze stattdessen Tabelle 4-17; in den Tropen neigen die Temperaturen zu Anstiegen für noch kürzere Zeiträume.

TABELLE 4-12: AUSGANGSKLIMA

Klima	Wintertemperatur	Frühlingstemperatur	Sommertemperatur	Herbsttemperatur	Niederschlagsanpassung
Kalt	-6°C	-1°C	4°C	-1°C	Senke Häufigkeit und Stärke um je einen Schritt
Gemäßigt	-1°C	15°C	27°C	15°C	—
Tropisch	10°C	24°C	35°C	24°C	Erhöhe Häufigkeit und Stärke um je einen Schritt

TABELLE 4-13: AUSGANGSHÖHENLAGE

Höhenlage	Höhe	Ausgangstemperaturanpassung	Ausgangsniederschlagsstärke
Meeresniveau	unter 300 m	+10° C	Stark
Tiefland	300 m - 1.500 m	—	Durchschnittlich
Hochland	über 1.500 m	-10° C	Durchschnittlich (senke Niederschlagshäufigkeit um einen Schritt)

TABELLE 4-14: JAHRESZEITBASIERENDE AUSGANGSWERTE

Jahreszeit	Kaltes oder Gemäßigtes Niederschlagshäufigkeit	Tropisches Klima Niederschlagshäufigkeit
Frühling	Häufig	Durchschnittlich
Sommer	Durchschnittlich	Häufig
Herbst	Häufig	Durchschnittlich
Winter	Selten	Selten

TABELLE 4-15: TEMPERATURVARIATIONEN IN KALTEN REGIONEN

W%	Variation	Dauer
1-20	-3W10°C	1W4 Tage
21-40	-2W10°C	1W6+1 Tage
41-60	-1W10°C	1W6+2 Tage
61-80	Keine Veränderungen	1W6+2 Tage
81-95	+1W10°C	1W6+1 Tage
96-99	+2W10°C	1W4 Tage
100	+3W10°C	1W2 Tage

TABELLE 4-16: TEMPERATURVARIATIONEN IN GEMÄSIGTEN REGIONEN

W%	Variation	Dauer
1-5	-3W10°C	1W2 Tage
6-15	-2W10°C	1W4 Tage
16-35	-1W10°C	1W4+1 Tage
36-65	Keine Veränderungen	1W6+1 Tage
66-85	+1W10°C	1W4+1 Tage
86-95	+2W10°C	1W4 Tage
96-100	+3W10°C	1W2 Tage

TABELLE 4-17: TEMPERATURVARIATIONEN IN TROPISCHEN REGIONEN

W%	Variation	Dauer
1-10	-2W10°C	1W2 Tage
11-25	-1W10°C	1W2 Tage
26-55	Keine Veränderungen	1W4 Tage
56-85	+1W10°C	1W4 Tage
86-100	+2W10°C	1W2 Tage

Niederschlag

Als nächstes wird bestimmt, ob es zu Niederschlägen kommt und wie stark diese ggf. ausfallen:

Niederschlagshäufigkeit: Die Niederschlagshäufigkeit wird in fünf Stufen unterteilt: Dürre, Selten, Häufig, Durchschnittlich und Ständig. Die Ausgangsniederschlagshäufigkeit in einer Region wird von der Jahreszeit bestimmt, kann aber von Klima und anderen Faktoren modifiziert werden (siehe z.B. den Kasten „Wüsten“ auf der nächsten Seite). Die Niederschlagshäufigkeit kann nicht unter Dürre reduziert oder über Ständig verbessert werden. Prüfe jeden Tag, ob es zu Niederschlägen kommt; die Prozentchance wird in Tabelle 4-18: Tägliche Niederschlagswahrscheinlichkeit) zusammengefasst.

TABELLE 4-18: TÄGLICHE NIEDERSCHLAGSCHANCE

Häufigkeit	Niederschlagschance
Dürre	5% (senke die Niederschlagsstärke um zwei Schritte)
Selten	15%
Häufig	30%
Durchschnittlich	60%
Ständig	95%

Niederschlagsstärke: Die Ausgangsniederschlagsstärke hängt von der Höhenlage ab und kann durch das Klima modifiziert werden. Die Niederschlagsstärke wird in vier Kategorien unterteilt: Leichter Niederschlag ist die niedrigste Stufe und bedeutet in der Regel Nebel, leichter Nieselregen oder ein paar vereinzelte Schneeflocken. Durchschnittlicher Niederschlag repräsentiert Regen- oder Schneefall, den man zwar bemerkt, der aber nicht ablenkt. S schwerer Niederschlag besteht in der Regel aus einem heftigen Regenguss, einem Regenschauer oder beachtlichem Schneefall. Stürmischer Niederschlag ist die höchste Stufe und besteht aus einem derart heftigen Regen- oder Schneefall, dass man zum Teil nichts mehr sieht. Die Niederschlagsstärke kann niemals unter Leicht reduziert oder über Stürmisch erhöht werden.

Nachdem du die Stärke und die Temperatur bestimmt hast, legst du die Art des Niederschlages fest.

Niederschlagsform: Niederschlag kann sich in Regen und anderen Formen manifestieren. Abhängig von Stärke und Temperatur kann Niederschlag leichter Nebel oder Nieselregen sein oder ein Blizzard oder Gewittersturm. Sobald du weißt, dass Niederschlag einer bestimmten Stärke eintritt, legst du fest, wann es losgeht, indem du mittels 1W12 die Stunde des Tages und mit 1W6 bestimmst, ob es die Zeit von Mitternacht bis Mittag (1-3) oder von Mittag bis Mitternacht (4-6) ist.

WÜSTEN

Wüsten sind an Orten zu finden, wo das Wetter über Berge hinweg muss, was einen Regenschatten zur Folge hat, sowie in sehr kalten Umgebungen. Die Ausgangsniederschlagshäufigkeit in einer Wüste ist in der Regel Dürre, kann aber für ein paar Wochen im Jahr Selten betragen.

Dann bestimme anhand der passenden Tabelle auf dieser Seite die Ausgangsniederschlagsstärke und ob die Temperatur über oder unter dem Gefrierpunkt liegt, um den passenden Niederschlag und die Dauer zu bestimmen (vergiss nicht, dass nachts die Temperatur niedriger ist!). Hinsichtlich der Effekte von Niederschlag auf die Sicht fliegender Kreaturen siehe den Abschnitt „Bewölkung“ auf der letzten Seite.

TABELLE 4-19: LEICHTER UNGEFRORENER NIEDERSCHLAG

W%	Niederschlagsart	Dauer
1-20	Leichter Nebel	1W8 Stunden
21-40	Durchschnittlicher Nebel	1W6 Stunden
41-50	Nieselregen	1W4 Stunden
51-75	Nieselregen	2W12 Stunden
76-90	Leichter Regen	1W4 Stunden
91-100	Leichter Regen (Schneereggen bei unter 4°C)	1 Stunde

TABELLE 4-20: LEICHTER GEFRORENER NIEDERSCHLAG

W%	Niederschlagsart	Dauer
1-20	Leichter Nebel	1W6 Stunden
21-40	Leichter Nebel	1W8 Stunden
41-50	Durchschnittlicher Nebel	1W4 Stunden
51-60	Leichter Schnee	1 Stunde
61-75	Leichter Schnee	1W4 Stunden
76-100	Leichter Schnee	2W12 Stunden

TABELLE 4-21: DURCHSCHNITTLICHER UNGEFRORENER NIEDERSCHLAG

W%	Niederschlagsart	Dauer
01-10	Durchschnittlicher Nebel	1W8 Stunden
11-20	Durchschnittlicher Nebel	1W12 Stunden
21-30	Schwerer Nebel	1W4 Stunden
31-35	Regen	1W4 Stunden
36-70	Regen	1W8 Stunden
71-90	Regen	2W12 Stunden
91-100	Regen (Schneereggen bei unter 4°C)	1W4 Stunden

TABELLE 4-22: DURCHSCHNITTLICHER GEFRORENER NIEDERSCHLAG

W%	Niederschlagsart	Dauer
1-10	Durchschnittlicher Nebel	1W6 Stunden
11-20	Durchschnittlicher Nebel	1W8 Stunden
21-30	Schwerer Nebel	1W4 Stunden
31-50	Durchschnittlicher Schnee	1W4 Stunden
51-90	Durchschnittlicher Schnee	1W8 Stunden
91-100	Durchschnittlicher Schnee	2W12 Stunden

TABELLE 4-23: SCHWERER UNGEFRORENER NIEDERSCHLAG

W%	Niederschlagsart	Dauer
1-10	Schwerer Nebel	1W8 Stunden
11-20	Schwerer Nebel	2W6 Stunden
21-50	Schwerer Regen	1W12 Stunden
51-70	Schwerer Regen	2W12 Stunden
71-85	Schwerer Regen (Schneereggen bei unter 4°C)	1W8 Stunden
86-90	Gewitter	1 Stunde
91-100	Gewitter	1W3 Stunden

TABELLE 4-24: SCHWERER GEFRORENER NIEDERSCHLAG

W%	Niederschlagsart	Dauer
1-10	Durchschnittlicher Nebel	1W8 Stunden
11-20	Schwerer Nebel	2W6 Stunden
21-60	Leichter Schnee	2W12 Stunden
61-90	Durchschnittlicher Schnee	1W8 Stunden
91-100	Schwerer Schnee	1W6 Stunden

TABELLE 4-25: STÜRMISCHER UNGEFRORENER NIEDERSCHLAG

W%	Niederschlagsart	Dauer
1-5	Schwerer Nebel	1W8 Stunden
6-10	Schwerer Nebel	2W6 Stunden
11-30	Schwerer Regen	2W6 Stunden
31-60	Schwerer Regen	2W12 Stunden
61-80	Schwerer Regen (Schneereggen bei unter 4°C)	2W6 Stunden
81-95	Gewitter	1W3 Stunden
96-100	Gewitter	1W6 Stunden

TABELLE 4-26: STÜRMISCHER GEFRORENER NIEDERSCHLAG

W%	Niederschlagsart	Dauer
1-5	Schwerer Nebel	1W8 Stunden
6-10	Schwerer Nebel	2W6 Stunden
11-50	Schwerer Schnee	1W4 Stunden
51-90	Schwerer Schnee	1W8 Stunden
91-100	Schwerer Schnee	2W12 Stunden

Gewitter: Gewitter bestehen aus starken Winden (siehe über-nächste Seite) und Schwerem Regen (siehe nächste Seite). Um die Art des Windes zu bestimmen, würfle auf der folgenden Tabelle:

TABELLE 4-27: WINDSTÄRKE BEI GEWITTER

W%	Windstärke
1-50	Starke Winde
51-90	Heftige Winde
91-100	Windsturm

Ferner besteht eine Chance von 40%, dass es im Rahmen eines Gewitters bis zu 1 Stunde lang vor oder während des Sturms hagelt (siehe letzte Seite). Eine noch größere Gefahr geht während eines Gewitters von den Blitzen aus, die während des Sturms auftreten. Diese elektrischen Entladungen, die von den tosenden Wolken erzeugt werden, können eine Gefahr für Kreaturen ohne passenden Unterschlupf sein, insbesondere für Kreaturen in Metallrüstungen. Alle 10 Minuten trifft ein Blitz während eines Gewitters eine ungeschützte Kreatur (dabei können ebenso gut SC wie Wildtiere vom Blitz getroffen werden). Eine vom Blitz getroffene Kreatur erleidet 10W8 Punkte Elektrizitätsschaden (REF, SG 18, halbiert; Kreaturen in Metallrüstung erleiden einen Malus von -4 auf den Rettungswurf).

Mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% generiert ein Gewitter mit Winden von Windsturmstärke zudem einen Tornado (siehe letzte Seite), während Gewitter mit Winden von Windsturmstärke bei Temperaturen jenseits von 30°C mit einer Chance von 20% nur Vorboten eines Orkans (siehe letzte Seite) sind. In der Wüste besteht eine Chance von 20%, dass ein Gewitter beliebiger Stärke zudem einen Habub (siehe letzte Seite) erzeugt.

Nebel, Durchschnittlicher: Durchschnittlicher Nebel halbiert die Sichtweite; dies resultiert in einem Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Fernkampfangriffswürfe. Durchschnittlicher Nebel tritt meistens früh am Tag oder zuweilen in der Nacht auf, wird von der Hitze des Mittags aber meistens fortgebrannt. Durchschnittlicher Nebel tritt nur auf, wenn es keinen oder maximal Leichten Wind gibt.

Nebel, Leichter: Leichter Nebel reduziert die Sichtweite auf 75%; dies resultiert in einem Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Fernkampfangriffe. Leichter Nebel tritt meistens früh am Tag oder zuweilen in der Nacht auf, wird von der Hitze des Mittags aber meistens fortgebrannt. Leichter Nebel tritt nur auf, wenn es keinen oder maximal Leichten Wind gibt.

Nebel, Schwerer: Schwerer Nebel reduziert die Sichtweite auf 1,50 m (dies schließt auch Dunkelsicht ein). Schwerer Nebel tritt meistens früh am Tag, zum späten Abend oder zuweilen in der Nacht auf, wird von der Hitze des Mittags aber meistens fortgebrannt. Schwerer Nebel tritt nur auf, wenn es keinen oder maximal Leichten Wind gibt.

Nieselregen: Nieselregen reduziert die Sichtweite auf 75% der normalen Reichweite; dies resultiert in einem Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Er löscht automatisch Sehr kleine, ungeschützte Flammen (Kerzen usw., aber keine Fackeln).

Regen: Regen halbiert die Sichtweite; dies resultiert in einem Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Fernkampfangriffe. Regen löscht automatisch ungeschützte Flammen (Kerzen, Fackeln u.ä.).

Regen, Schwerer: Schwerer Regen reduziert die Sichtweite auf 25%; dies resultiert in einem Malus von -6 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Fernkampfangriffe. Schwerer Regen löscht automatisch ungeschützte Flammen (Kerzen, Fackeln u.ä.).

Schnee, Durchschnittlicher: Durchschnittlicher Schnee halbiert die Sichtweite; dies resultiert in einem Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Fernkampfangriffe. Durchschnittlicher Schnee löscht ungeschützte Flammen. Er behindert die Fortbewegung erst, nachdem es wenigstens 1 Stunde lang geschneit hat, nach dieser Zeit erfordert es zusätzliche 1,50 m an Bewegungsrate, um ein Feld mit derart hohem Schnee zu betreten (dies ist mit Schwierigem Gelände kumulativ). Eine Stunde durchschnittlicher Schneefall hinterlässt 2,5 cm hohen Schnee. Solange der Schnee wenigstens 5 cm hoch liegt, muss die zusätzliche Bewegungsrate (1 Feld) aufgewendet werden. Sollte der Schnee wenigstens

WETTER IN DEN FINSTERLANDEN

In ausgedehnten unterirdischen Regionen wie den Finsterlanden von Golarion sorgt das Fehlen eines Tag-Nacht-Zyklus für völlig andere Wettermuster. Du kannst weitestgehend davon ausgehen, dass in solchen Regionen das Wetter keine Rolle spielt. In manchen übernatürlich veränderten Höhlen könnte es aber magische Effekte geben, welche Oberflächenbedingungen nachahmen oder eigenes, seltsames Wetter erzeugen wie z.B. Wolken ständig leuchtender Sporen (wie Nebel), eine stetig leckende Decke (wie Regen) usw.

In der Regel ist es am besten, wenn du in den Finsterlanden die Wettereffekte selbst auswählst, damit sie ihr fremdartiges Flair behalten – in diesem Reich kann selbst das Wetter nicht verlässlich vorhergesagt werden.

30 cm hoch liegen, erfordert dies stattdessen zusätzliche 3 m an Bewegungsrate (2 Felder).

Schnee, Leichter: Leichter Schnee reduziert die Sichtweite auf 75%; dies resultiert in einem Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Fernkampfangriffe. Leichter Schnee löscht ungeschützte Flammen mit einer Wahrscheinlichkeit von 75% pro Stunde. Er behindert die Fortbewegung erst, nachdem es wenigstens 2 Stunde lang geschneit hat, nach dieser Zeit erfordert es zusätzliche 1,50 m an Bewegungsrate, um ein Feld mit derart hohem Schnee zu betreten (dies ist mit Schwierigem Gelände kumulativ). Zwei Stunden leichter Schneefall hinterlassen 2,5 cm hohen Schnee. Solange der Schnee wenigstens 5 cm hoch liegt, muss die zusätzliche Bewegungsrate (1 Feld) aufgewendet werden. Sollte der Schnee wenigstens 30 cm hoch liegen, erfordert dies stattdessen zusätzliche 3 m an Bewegungsrate (2 Felder).

Schnee, Schwerer: Schwerer Schnee reduziert die Sichtweite auf 25%; dies resultiert in einem Malus von -6 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Fernkampfangriffe. Schwerer Schnee löscht ungeschützte Flammen. Er behindert die Fortbewegung bereits, ehe er zusammenzuhafeln beginnt. Um während eines schweren Schneesturms ein Feld zu betreten, müssen zusätzliche 1,50 m an Bewegungsrate aufgewendet werden (dies ist mit Schwierigem Gelände kumulativ). Eine Stunde schwerer Schneefall hinterlässt 1W4 x 2,5 cm hohen Schnee auf dem Boden. Solange der Schnee wenigstens 5 cm hoch liegt, muss die zusätzliche Bewegungsrate (1 Feld) aufgewendet werden. Sollte der Schnee wenigstens 30 cm hoch liegen, erfordert dies stattdessen zusätzliche 3 m an Bewegungsrate (2 Felder), um ein schneegefülltes Feld zu betreten. Ein schwerer Schneesturm generiert mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% ein Schneegewitter (siehe übernächste Seite) und wird mit einer Chance von 40% zu einem Blizzard, sofern die Windgeschwindigkeit wenigstens Heftig ist.

Schneereggen: Als essentiell Gefrorener Regen besitzt Schneereggen denselben Effekt wie Leichter Schnee, bleibt in der Regel nach dem Sturm aber nur selten länger als 1-2 Stunden liegen.

WETTERDETAILS

Temperatur und Niederschlag sind wichtige Aspekte des Wetters. Weitere Details können für zusätzliche Gefahren und Drama sorgen. Kräftige Winde können das Wetter verkomplizieren, Wolken können die Sicht versperren und spezielle, oft destruktive Wetterereignisse können für unglaubliches Chaos und weitreichende Verheerungen sorgen.



TABELLE 4-28: WINDSTÄRKE

W%	Windstärke	Windgeschwindigkeit	Fernkampf-/			
			Belagerungswaffenmalus	Betroffen ab	Fortgeweht	Fertigkeitsmalus
1-50	Leicht	0-15 km/h	-/-	—	—	—
51-80	Mäßig	16-30 km/h	-/-	—	—	—
81-90	Stark	31-45 km/h	-2/-	Sehr klein	—	-2
91-95	Heftig	46-75 km/h	-4/-	Klein	Sehr klein	-4
96-100	Windsturm	76+ km/h	Unmöglich/-4	Mittelgroß	Klein	-8

Wind

Wenn du den Niederschlag für einen Tag bestimmt hast, musst du als nächstes die Windstärke bestimmen, außer der Niederschlag besagt anderes. An nebligen Tagen weht z.B. kein signifikanter Wind, während Gewitter ihre eigenen Regeln zur Bestimmung der Windgeschwindigkeit haben. Um die Windstärke für den Tag zu bestimmen, würfle mit W% und konsultiere Tabelle 4-28 – diese ist wie folgt aufgebaut:

Windstärke: Dies ist die Kategorie der Windstärke.

Windgeschwindigkeit: Dies ist der Geschwindigkeitsbereich, mit dem der Wind weht. Die Windgeschwindigkeit fluktuiert im Laufe des Tages innerhalb dieses Bereiches, zudem gibt es bei Mäßigem oder stärkerem Wind Perioden am Tag, bei denen die Windgeschwindigkeit unter den genannten Bereich fällt.

Fernkampf-/Belagerungswaffenmalus: Diese Mali erleiden Charakter, die bei Wind der aufgeführten Stärke Fernkampf- und Belagerungswaffen einsetzen. Bei Windsturmstärke ist der Einsatz normaler Fernkampfwaffen (d.h. Schuss- und Wurfaffen) nicht möglich. Dies umfasst auch Fernkampfangriffe, welche im Rahmen von Zaubern der Schule der Beschwörungsmagie erfolgen, betrifft aber keine Fernkampfangriffe der Schule der Hervorrufung. Belagerungswaffen umfassen alle Waffen dieser Art und Felsen,

die von Riesen und anderen Kreaturen mit dem besonderen Angriff Felsen werfen geschleudert werden.

Betroffen ab: Kreaturen der aufgeführten Größenkategorie oder kleiner sind nicht imstande, sich gegen den Wind zu bewegen, außer ihnen gelingt ein Stärkewurf gegen SG 10 (am Boden), bzw. gegen SG 20 (in der Luft).

Fortgeweht: Kreaturen der aufgeführten Größenkategorie müssen einen Stärkewurf gegen SG 15 ablegen; misslingt ihnen dieser Rettungswurf, erhalten sie den Zustand Liegend, rollen 1W4 x 3 m weit und erleiden 2W6 Punkte Nichttödlichen Schaden. Fliegende Kreaturen der aufgeführten Größenkategorie müssen einen Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 25 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, wird eine betroffene Kreatur 2W6 x 3 m zurückgeworfen und erleidet 2W6 Punkte Nichttödlichen Schaden durch das Herumwirbeln.

Fertigkeitsmalus: Dies ist der Malus auf Fertigkeitswürfe, welche vom Wind betroffen werden können. Diese Mali gelten stets bei Fertigkeitswürfen für Fliegen und geräuschbasierenden Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung, könnten aber auch z.B. bei Würfeln für Akrobatik, Klettern und anderen Attributs- oder Fertigkeitswürfen Anwendung finden, welche vom Wind negativ betroffen werden können.

Bewölkung

Du kannst auf Tabelle 4-29: Bewölkung die Bewölkung für den Tag auswürfeln. Leichte und Moderate Bewölkung dienen hauptsächlich als thematische Elemente. Verhangen dagegen liefert Kreaturen in großen Höhen Tarnung. Ist es Verhangen, ohne zu regnen, so erhöht dies im Herbst und im Winter die Temperatur um 10°C, bzw. senkt im Frühling und Sommer die Temperatur um 10°C. Sollte es zu Niederschlag kommen, liegt der Bewölkungsgrad Verhangen vor.

TABELLE 4-29: BEWÖLKUNG

W%	Bewölkung
1-50	Keine
51-70	Leichte Bewölkung
71-85	Moderate Bewölkung
86-100	Verhangen

Bedeutsame Ereignisse

In seltenen Fällen kann das Wetter wahrlich dramatische und gefährliche Ereignisse erzeugen. Die folgenden schwerwiegenden Effekte sind zuweilen die Folge von extremem Niederschlag. Ein Gewitter kann z.B. ein Vorbote von Habubs, Hagel, Tornados, Waldbränden oder sogar Orkanen sein. Aber auch bestimmte Arten von Niederschlag in Verbindung mit hoher Windgeschwindigkeit können manchmal solche Effekte hervorrufen.

Blizzard: Eine Kombination aus Schwerem Schnee und wenigstens Heftigen Winden kann einen Blizzard erzeugen. In einem Blizzard beträgt die maximale Sichtweite 6 m und Kreaturen erleiden auch innerhalb dieses Bereiches einen Malus von -8 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. In einem Blizzard steigt die Schneehöhe pro Stunde um 0,10 m und ist es in der Regel unmöglich, sich ohne Schneeschuhe oder ähnlichem oder einer Fähigkeit wie *Auf Wasser gehen* weiter als 0,90 m fortzubewegen. Die hohe Windgeschwindigkeit sorgt dafür, dass lebende Kreaturen es für kälter halten und betroffen sind, als wäre die Temperatur um 6° niedriger. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% währt ein Blizzard 2W12 Stunden anstelle der normalen Dauer von Schwerem Schneefall.

Habub: Ein Habub ist ein durch ein Gewitter erzeugter Sandsturm – siehe unten bei „Sandsturm“ hinsichtlich seiner Effekte.

Hagel: Hagel tritt in der Regel nur vor oder während eines Gewitters ein. Hagel reduziert die Sichtweite nicht, das Prasseln der Hagelkörner generiert aber einen Malus von -4 auf geräuschbasierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. In seltenen Fällen (5% Wahrscheinlichkeit) können die Hagelkörner groß genug ausfallen, um 1W4 Punkte Tödlichen Schaden pro Minute allen Kreaturen und Gegenständen im Freien zuzufügen.

Orkan: Orkane sind unglaublich heftige Stürme, die Schwere Regenfälle mit sich bringen und eine Windgeschwindigkeit jenseits derer der mächtigsten Windstürme aufweisen. Mit Winden von 113-261 km/h Geschwindigkeit macht ein Orkan Fernkampfgriffe unmöglich und unterliegen Angriffswürfe mit Belagerungswaffen einem Malus von -8. Kreaturen der Größenkategorie Groß oder kleiner müssen einen Stärkewurf gegen SG 15 ablegen, wenn sie sich gegen den Wind bewegen wollen. Mittelgroße oder kleinere Kreaturen am Boden müssen einen Stärkewurf gegen SG 15 ablegen; misslingt ihnen dieser Attributwurf, erhalten sie den Zustand Liegend und rollen 1W6 x 3 m weit, wobei sie pro 3 m 1W6 Punkte Nichttödlichen Schaden er-

leiden. Fliegende Kreaturen müssen einen Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 25 ablegen; misslingt dieser, werden sie 2W8 x 3 m zurückgeweht und erleiden dabei 4W6 Punkte Nichttödlichen Schaden. Orkane verursachen meistens zudem Überschwemmungen. Es ist nahezu unmöglich, in einen Orkan zu reisen, ohne Schaden zu nehmen.

Sandsturm: Sandstürme treten auf, wenn Winde der Kategorie Heftig oder schwerer Sand und Staub in der Wüste oder einer ähnlich trockenen Umgebung aufwirbeln. Sandstürme reduzieren die Sichtweite auf 1W10 x 3 m; Kreaturen im Inneren eines Sandsturmes erleiden einen Malus von -6 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Sandstürme verursachen 1W3 Punkte Nichttödlichen Schaden pro Stufe bei Kreaturen im Freien.

Schneegewitter: Starke Winde können während eines Schneesturmes das seltene Phänomen des Schneegewitters verursachen. Blitzschläge sind weniger häufig, aber deshalb nicht weniger gefährlich. Jede Stunde während des Sturmes trifft ein Blitz eine zufällig gewählte Kreatur (dabei kann es sich um einen SC oder ein Tier handeln). Eine getroffene Kreatur erleidet 10W8 Punkte Elektrizitätsschaden (REF, SG 18, halbiert; Kreaturen in Metallrüstungen erleiden einen Malus von -4 auf den Reflexwurf).

Steppenbrand/Waldbrand: Brände können in der Wildnis auf unterschiedliche Weise ausbrechen, doch im Rahmen dieser Regeln setzt meistens ein Blitz einen besonders trockenen Teil des Waldes oder andere Vegetation in Brand. Nutze die Regeln für Waldbrände (*Grundregelwerk*, S. 426), aber addiere eine Chance von 10%, dass es zu einem Feuersturm kommt (siehe Tornado).

Tornado: Bei Windgeschwindigkeiten von 261-450 km/h sind Tornados tödliche Schrecken. Die kleinsten Tornados belegen einen 6 m-Explosionsradius, wobei von diesem Auge Winde mit Windsturmgeschwindigkeit 30 m weit reichen. Die größten Tornados können einen 30 m-Explosionsradius aufweisen, wobei sie von Windstürmen mit weiteren 150 m Reichweite umgeben sind. Fernkampfangriffe, egal ob normale, solche mittels Belagerungswaffen oder die Ergebnisse von Hervorrufungszaubern sind im Kernbereich eines Tornados unmöglich. Kreaturen der Größenkategorie Riesig oder kleiner müssen einen Stärkewurf gegen SG 20 bestehen, um nicht vom Tornado angesaugt zu werden und 8W8 Punkte Hieb-, Stich- und Wuchtschaden zu erleiden (dieser Schaden ignoriert alles außer SR/Episch, SR/- und Härte). Nachdem der Tornado einer Kreatur diesen Schaden zugefügt hat, schleudert er sie 1W20 x 3 m in die Höhe und fort von sich; dies fügt der Kreatur 1W6 Punkte Sturzschaden pro 3 m zu, die sie geschleudert wird. Gigantische und größere Kreaturen erleiden die 8W8 Schadenspunkte, werden durch den Tornado aber nicht bewegt. Ein Tornado hat eine Bewegungsrate von 12 m, bewegt sich aber völlig unvorhersehbar (du kannst die Richtung jede Runde zufällig bestimmen). Tornados währen in der Regel 3W6 Minuten, manche können aber auch bis zu eine Stunde lang wirbeln. Die meisten werden durch Gewitter erzeugt. Einige kleinere Tornados (meist mit einem 1,50 m – 3 m-Explosionsradius und keinem äußeren Radius) können auch in Bereichen eines Steppenbrandes (Feuernado), von Schnee (Schneenado) oder Sand (Staubteufel) entstehen. Sie verursachen dieselbe Menge an Schaden, wobei Feuernados Feuerschaden, Schneenados Kälteschaden und Staubteufel nur Wuchtschaden verursachen, zudem schleudern diese Arten von Tornados ihre Ziele nicht fort.

WILDNISFALLEN

Fähige Überlebenskünstler und Fallensteller können effektive, wenn auch einfache Fallen aus bescheidenen Materialien fertigen. Jede Wildnisfalle nennt die Geländearten, in denen man die nötigen Rohmaterialien problemlos finden kann. In diesen Geländearten werden die Grundkosten der jeweiligen Fallen in SM statt in GM berechnet.

Der HG einer Wildnisfalle ist maximal 5.

Im zur Falle passenden Gelände kann der Fallenbauer alternativ zum Bezahlen eines Drittels des Preises der Rohstoffe der Falle einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst ablegen; der SG des Wurfes ist der normale Handwerk-SG der Falle plus der doppelte HG der Falle. Bei Erfolg stöbert der Fallenbauer das Material nach 1W4 + HG der Falle Stunden auf. Im Anschluss kann er einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Fallen) gegen den normalen Handwerk-SG +2 plus dem doppelten HG der Falle ablegen, um die Falle zu bauen; dies erfordert weitere 1W4 + HG der Falle Stunden. Aus derart groben Materialien errichtete Fallen halten nicht lange ohne Wartung und erfordern jeden Tag 10 Minuten Arbeit, um sie nachzujustieren (kein zusätzlicher Fertigkeitswurf); erfolgen diese Wartungsarbeiten nicht, besteht eine kumulative Chance von 20% pro Tag, dass sie auseinanderfallen, auslösen oder anderweitig unbrauchbar werden.

Der SL kann zulassen, dass auch andere, nichtmagische mechanische Fallen assoziierte Geländearten besitzen und die Regeln zum Errichten von Wildnisfallen nutzen.

HOCHREISSENDE SCHLINGFALLE HG 1

EP 400

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 15

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell; **Assoziiertes Gelände** Dschungel, Sumpf oder Wald

Effekt Diese Falle besteht aus einem kräftigen jungen Baum, welcher nach unten gebogen wurde. An seinem Ende ist eine Schlinge befestigt. Betritt eine Kreatur das Feld mit dieser Falle, führt die Falle einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf +15 aus, um die Kreatur zu fassen. Bei Erfolg richtet sich der Baum schlagartig auf und schleudert das Ziel in die Luft. Das Ziel erleidet 1W6 Schaden und hängt dann 3 m über dem Boden, bis es sich aus dem Ringkampf befreit hat.

MOSCHUSDUSCHE HG 1

EP 400

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Keiner; **Assoziiertes Gelände** Beliebige

Effekt Diese Falle verbirgt einen vorbereiteten Behälter mit Gerüche aufnehmendem Material, welches im Moschus von Beutetieren eingeweicht wurde. Betritt eine Kreatur ein mit dieser Falle versehenes Feld, führt diese Falle einen Berührungsangriff im Nahkampf gegen die Kreatur aus. Ein Treffer verursacht keinen Schaden, sondern überschüttet die Kreatur mit den starken Duftstoffen. Kreaturen mit der Fähigkeit Geruchssinn nehmen die überschüttete Kreatur für 1 Woche über die doppelte Entfernung hin wahr; der Moschus kann vorzeitig mittels Alkohol oder einem anderen Lösungsmittel abgewaschen werden. Kreaturen, welche den Spuren einer überschütteten Kreatur mittels Geruchssinn folgen, erhalten diesbezüglich dabei einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und Wahrnehmung.

SCHWINGBAUMFALLE HG 1

EP 400

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 12; **Mechanismus ausschalten** SG 12

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell;

Assoziiertes Gelände Dschungel oder Wald

Effekt In den Wipfeln eines Dschungels oder Waldes ist ein an Seilen hängender, großer, schwerer Baumstamm verborgen. Der Mechanismus ist mit einem Stolperdraht verbunden. Durchquert eine Kreatur ein 1,50 m-Feld, durch das der Stolperdraht führt, schwingt der Stamm nach unten und führt einen Nahkampfangriff +5 aus (1W6+5 Wuchtschaden). Erleidet eine Kreatur durch den Stamm Schaden, muss sie einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie zudem den Zustand Liegend. Am Stamm können zugespitzte Äste o.ä. befestigt werden, dies erhöht den Schaden um 2W6 Punkte Stichschaden und den HG um 1.

TEERGRABEN HG 1

EP 400

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch; **Assoziiertes Gelände** Beliebige mit Schlamm oder Teergruben

Effekt Ein Teergraben besteht aus einem seichten Graben voller Teer oder klebrigem Schlamm, der mit einer Schicht Erde bedeckt ist, um nicht entdeckt zu werden. Tritt eine Kreatur in das entsprechende Feld, führt die Falle einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf +10 aus. Ferner kann der Graben mit spitzen, aufrechtstehenden Stöcken versehen werden – dies erhöht ihren HG um 1 und betrifft die Kreatur, als wäre sie auf Krähfüße getreten.

ZERREISSENDE RANKE HG 1

EP 400

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Berührung (abgestimmt); **Rücksetzer** Reparatur; **Assoziiertes Gelände** Dschungel, Sumpf oder Wald

Effekt Diese Ranke wurde sabotiert, so dass sie langsam reißt, wenn man sie belastet. Sie kann auch aus Seil hergestellt werden, allerdings kann das Seil dann nicht mehr zu anderen Zwecken verwendet werden. Wenn eine Kreatur der Größenkategorie Klein oder größer die Ranke zum Klettern nutzt, reißt die Ranke, kurz bevor die Kreatur das obere Ende erreicht hat. Der Kreatur steht ein Reflexwurf gegen SG 20 zu, um Halt zu finden und nicht abzustürzen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet sie Fallschaden (2W6 Schaden bei einem 6 m-Sturz; pro weitere 6 m Sturz steigt der HG der Zerreißen Ranke jeweils um 1).

ZUPACKENDE MUSCHEL HG 2

EP 600

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 17

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch; **Assoziiertes Gelände** Ozean

Effekt Die klassische Version dieser Falle nutzt die schwere Schale einer Riesenschnecke, allerdings kann jede hinreichend große, passend aufgebaute Molluske oder sogar Treibgut verwendet werden. Die Falle verfängt in der Regel über einen Köder, z.B. glänzende Münzen oder ähnliches. Wenn eine Kreatur in die Muschel tritt oder sich den Köder holen will,

schnappt die Muschel zu und führt einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf +15 aus. Das Gewicht der Muschel reicht, um die Kreatur an der Fortbewegung zu hindern, bis sie aus dem Ringkampf ausbrechen kann.

Die Falle ist unter Wasser schwerer herzustellen, für Luftatmer aber auch gefährlicher, da sie solche unter Wasser halten kann, bis sie ertrinken; die Unterwasserversion dieser Falle hat HG 5.

MESSERGRAS HG 3

EP 800

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch;

Assoziiertes Gelände Beliebiges mit Unterholz

Effekt Im hohen Gras werden zugespitzte Stöcke oder Knochen verborgen (in Küstenregionen oder unter Wasser wird diese Falle auch als Messeralgen bezeichnet). Dies ist eine einfache, aber effektive Falle. Betritt eine Kreatur ein entsprechendes Feld, erleidet sie 1W6 Schadenspunkte und muss zudem einen Reflexwurf gegen SG 20 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, so wird ihre Bewegungsrate für 24 Stunden halbiert (diese Einschränkung kann mittels magischer Heilung oder einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 vorzeitig beendet werden).

SCHWINGPFAHLFALLE HG 4

EP 1.200

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell;

Assoziiertes Gelände Dschungel, Sumpf oder Wald

Effekt Die Konstruktion dieser Falle ähnelt der einer Hochreißenden Schlingfalle, wird doch auch hier ein kräftiger junger Baum straff gespannt verbogen. Betritt eine Kreatur das Feld mit dem Auslöser der Falle, schießt der Baum nach oben und rammt einen spitzen Pfahl, Speer oder ähnliches in das Ziel. Die Falle führt einen Nahkampfangriff +15 (2W10+4/x3) aus; das Ziel muss ferner einen Reflexwurf gegen SG 20 ablegen, misslingt dieser Rettungswurf, erhält das Ziel den Zustand liegend.

WEGBRECHENDER BAUMSTAMM HG 4

EP 1.200

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 30

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Reparatur;

Assoziiertes Gelände Dschungel, Sumpf oder Wald

Effekt Umgestürzte Bäume bilden oft wunderbare natürliche Brücken über Flüsse und Schluchten oder erleichtern es, über eine Mauer oder andere Barriere zu klettern. Ein Wegbrechender Baumstamm wurde derart sabotiert, dass er bei Nutzung zusammenbricht. Am Ende einer Runde, in welcher eine wenigstens Mittelgroße Kreatur den Stamm benutzt hat (oder zwei wenigstens Kleine Kreaturen), bricht er weg. Einer betroffenen Kreatur steht ein Reflexwurf gegen SG 15 zu, um sich festzuklammern oder in Sicherheit zu springen. Misslingt einer Kreatur auf dem Stamm der Rettungswurf, so stürzt sie ab und erleidet entsprechenden Sturzschaden. Die

Beispielfalle füllt einen Bereich von 1,50 m Breite und 6 m Länge und führt zu einem Sturz von 6 m (2W6 Punkte Sturzschaden).

STEINSCHLAGFALLE HG 5

EP 1.600

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell; **Zugehöriges Gelände** Berge, Dschungel, Wald oder Unterirdisch

Effekt Felsen, Baumstämme oder andere schwere Gewichte werden in Baumwipfeln, auf Vorsprüngen oder Hängen platziert und so aufgebaut, dass sie herabrollen oder -fallen, wenn der Auslöser in Form eines Stolperdrahtes betätigt wird. Betritt eine Kreatur das Feld mit dem Auslöser, fällt das Gewicht in einer 6 m Linie oder auf einen 3 m x 3m-Bereich (4 Felder). Jede Kreatur im Wirkungsbereich erleidet 4W6 Schadenspunkte und den Zustand Liegend (REF, SG 20, halbiert und vereitelt Liegend).





ZAUBER DER WILDNIS

Die Macht der Magie kann große Veränderungen bewirken und zu den meisten Abenteurergruppen zählt wenigstens ein Zauberkundiger. Da Zauber eine unglaubliche Reihe an Möglichkeiten abdecken, ist es nicht leicht „Wildniszauber“ zu definieren. Im folgenden Abschnitt befassen wir uns mit Zaubern, auf welche naturorientierte Klassen wie Druiden und Waldläufer Zugriff haben. Ebenso gehen wir auf Zauber ein, welche beim Orientieren und Zurechtkommen in den weniger stark besiedelten Regionen der Welt nützlich sind, sowie jene, welche das Wetter oder das Gelände manipulieren.

NIEDRIGER STUFENBEREICH (STUFEN 1–6)

Viele wildnisgeeignete Zauber sind bereits mit der 1. Stufe verfügbar. Diese Zauber niedrigen Grades werden oft ignoriert, da viele mit Hilfe von Klassenfähigkeiten, Ausrüstungsgegenständen und Fertigkeiten ersetzt werden können. Dennoch können auch Zauber des maximal 3. Grades auf höheren Stufen immer noch nützlich sein, insbesondere da hochstufige Charaktere sie häufiger nutzen können.

Beschwörungsmagie

Der Vorteil vieler Beschwörungsmagie-Zauber niedrigen Grades liegt darin, dass sie große Vielseitigkeit verleihen und den Charakteren so ermöglichen, ihre Mittel für Gegenstände zu nutzen, deren Effekte nicht nachgeahmt werden können, statt sie für gewöhnliche Ausrüstung aufwenden zu müssen.

Geisterross und Reittier: Wenige Wildnisgebiete sind völlig freundlich oder völlig abweisend für Reittiere.

Offene Lichtungen und Wildwechselfade können dichte Wälder durchziehen, während es in Wüsten häufig scharfkantige Felsen gibt, welche selbst die trittsichersten Reittiere aus dem Konzept bringen. Beim veränderlichen Wesen dieser Wildnisregionen ist es nützlich, temporäre Reittiere herbeizubringen zu können. Bei normalen Reisen kann *Reittier* ein Reittier für einen Charakter oder bei wiederholter Anwendung Reittiere für die ganze Gruppe beschwören. Höherstufige Zaubermagier profitieren mehr von *Geisterross*, insbesondere mit der 8. Stufe, wenn das Reittier zusätzliche fortbewegungsbezogene Fähigkeiten zu erhalten beginnt.

Gift neutralisieren: Dieser zuerst niedrigstufigen Druiden zugängliche Zauber eignet sich als Methode, Vergiftungen zu heilen und zu vereiteln. Am effizientesten kann man ihn nutzen, um eine giftige Kreatur unschädlich zu machen, schließlich vereitelt so eine Anwendung des Zaubers, dass die Kreatur überhaupt noch andere vergiften kann. Ebenso kann man mit dem Zauber ein Gift neutralisieren, welches auf einen Gegenstand aufgetragen oder Nahrung oder einem Getränk beigegeben wurde. Wenn *Gift neutralisieren* auf diese Weise eingesetzt wird, ist der Erfolg nicht garantiert, daher kann es interessant werden, wenn der SG des Zielgiftes verschwiegen wird.

Ein *Zauberstab: Gift neutralisieren* kostet 11.250 GM und gibt eine praktische, wenn auch ungewöhnliche Waffe ab. In Händen eines beweglichen Nahkämpfers, der über Fertigkeitstränge in Magischen Gegenstand benutzen oder Stufen als Zauberkundiger verfügt, kann man einen solchen Stab nutzen, um in der Wildnis hausenden Kreaturen die Giftigkeit zu nehmen. Auf einen Angriff zu verzichten, um einen Gegner mit einem giftneutralisierenden Zauberstab zu schlagen, könnte den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten, wenn ein Charakter ansonsten wiederholt vergiftet werden würde.

Nahrung und Wasser erschaffen: Als Klerikerzauber des 3. Grades ist *Nahrung und Wasser erschaffen* eine auf der Hand liegende Wahl, wenn man einige Tücken des Überlebens in der Wildnis umgehen will. Die Fertigkeit *Überlebenskunst* ist oft wertvoller als dieser Zauber, da ein einfacher Fertigkeitwurf gegen SG 10 einem Charakter ermöglicht, für sich selbst Nahrung zu finden, ohne einen Zauberplatz des 3. Grades aufwenden zu müssen.

Mit der 5. Stufe ist es nicht unwahrscheinlich, dass ein Gruppenmitglied regelmäßig den erforderlichen Fertigkeitwurf für *Überlebenskunst* gegen SG 16 besteht, um sich und drei weitere Gruppenmitglieder zu versorgen. *Nahrung und Wasser erschaffen* wird wertvoller in Gebieten, bei denen hohe Mali Fertigkeitwürfe für *Überlebenskunst* erschweren oder gar unmöglich machen, z.B. in Ödlanden.

Es gibt noch weitere Wege, um die Nützlichkeit des Zaubers länger zu erhalten. Charaktere, die wissen, dass sie eine besonders ungastliche Region bereisen werden, könnten sich mit beschworener *Nahrung und Wasser* versorgen wollen. Zusammen mit *Nahrung und Wasser reinigen* kann so im Vorfeld ein großer Vorrat an Reiseproviant angelegt werden, ohne Gold aufwenden oder Zeit für die Jagd opfern zu müssen.

Erkenntnismagie

Es gibt nur ein paar Zauber niedrigen Grades der Schule der Erkenntnismagie, welche sich speziell auf Wildnisumgebungen beziehen. Charaktere ignorieren diese Zauber oft und verlassen sich stattdessen auf Klassenfähigkeiten oder Fertigkeiten, um ihre Effekte nachzuahmen. Wenn du NSC mit Zugang zu diesen Zaubern einsetzt, kann dies ihren Nutzen jenen SC aufzeigen, die solche Zauber ansonsten als überflüssig ansehen würden.

Schlingen und Fallen entdecken: Da man sich auf diesen Effekt konzentrieren muss, ist dieser Zauber nützlicher, wenn man nicht unter Stress steht. Er reduziert die Monotonie wiederholter Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, ohne diese komplett zu ersetzen.

Tiere oder Pflanzen entdecken: Dieser Zauber hat eine weitaus größere Reichweite als *Böses entdecken* und deckt mindestens einen 132 m-Kegel ab. Zugleich muss man aber auch an eine bestimmte Art Tier oder Pflanze denken, wodurch der Einsatz sehr speziell wird. Er verleiht dem Zauberwirker die Fähigkeit, den gegenwärtigen Zustand eines Zieles zu sehen statt nur ein Gefühl für seine Macht zu erhalten. Eine praktische Anwendung dieses Zaubers besteht darin, die Gesundheit von Verbündeten wie Tiergefährten oder Pflanzenkreaturen wie Ghorani und Rankenlesniks (siehe Kapitel 1) zu überwachen.

Verwandlungsmagie

Die Wildnis ist ein Ort ständiger Veränderungen, daher ist es wohl nicht überraschend, dass die meisten wildnisgeeigneten Zauber der Schule der Verwandlungsmagie angehören. Diese Zauber verändern nicht nur den Zauberkundigen und seine unmittelbare Umgebung, sondern sind zudem äußerst gesuchte Methoden, um Pflanzenleben zu kontrollieren. Da Pflanzen im Allgemeinen gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sind, ermöglichen Verwandlungszauber ein gewisses Maß an Kontrolle über die Kreaturen und liefern ein Gegenstück zu Zaubern, welche der Schule der Verzauberung angehören.

Auf Wasser gehen und Wasser atmen: Diese beiden Zauber tun zwar unterschiedliche Dinge, haben aber die Gemeinsamkeit, dass sie ein in der Wildnis äußerst häufiges Hindernis überwinden: Wasser. Wässrige Barrieren könnten ein See mitten in einem Wald sein, Flüsse zwischen Bergen, eine Reihe überfluteter Kammern in einer Höhle, gefährliche Sümpfe und unterirdische Ozeane. *Wasser atmen* kann zwischen mehreren Kreaturen aufgeteilt werden und ermöglicht daher lange oder schnelle Ausflüge unter Wasser. Ähnliche Magie wie z.B. *Abolethenlung*^{ABR III} oder *Luftblase*^{ABR II} können auf niedrigen Graden ähnliche Aufgaben wie *Wasser atmen* erfüllen, wenn auch mit geringerer Wirksamkeit. Spielercharaktere verlassen sich häufig auf diese Zauber, um schwierige Umgebungen zu überwinden, und gehen



INTRIGEN IN DER WILDNIS

Die *Ausbauregeln VIII: Intrigen* enthalten einen Abschnitt zu Zaubern und Intrigen; natürlich kann man manche dieser Zauber auch bei Wildniskampagnen nutzen – im vorliegenden Band vermeiden wir aber eine Wiederholung. Für Wildniskampagnen geeignete Intrigenzauber, welche in den *ABR VIII* abgedeckt wurden, wären u.a.: *Einswerden mit der Natur*, *Erzählende Steine*, *Geschichte des Blutes^{EXP}*, *Gift entdecken*, *Kreatur aufspüren*, *Mit Pflanzen sprechen*, *Mit Tieren sprechen*, *Schatzkarte erschaffen^{EXP}* und *Weg finden*.

dabei zuweilen nach der „Wirken und Vergessen“-Methode vor. Erwinnere sie zuweilen daran, dass dies nicht immer perfekt laufen muss, schließlich könnte ein Gegner mittels gezieltem *Magie bannen* den Effekt aufheben. Nutze solche Erinnerungen in Situationen, in denen die Gruppe sich von ihnen erholen kann, so dass sie erkennen, dass eine größere Katastrophe nicht unmöglich ist. In größeren Tiefen ohne Fluchtmöglichkeiten und ohne sonstige Gelegenheit, den Zauber zu erneuern, kann es den sicheren Tod bedeuten, wenn *Wasser atmen* gebannt wird, daher solltest du diese Taktik nicht oft gegen Spielercharaktere nutzen – wenn überhaupt.

Baum und Mit Stein verschmelzen: Wenn man sich in Steinbrocken verbergen oder die Form eines Busches annehmen kann, kann man gut spionieren oder auch einer Gefahr aus dem Weg gehen. Nur wenige Effekte oder Zauber können die Anwesenheit einer verwandelten oder verschmolzenen Kreatur verraten. *Wahrer Blick* oder ein ähnlicher Effekt können eine mit Stein verschmolzene Kreatur verraten und den fraglichen Stein zu zerstören hätte sofortige – tödliche – Folgen. Belohne kreativen Einsatz dieser Zauber durch die SC, aber lass sie auch um die Gefahren und Risiken wissen, falls die SC sich auf diese Zauber als sichere Methode verlassen, einer Entdeckung zu entgehen und Gegnern nachzuspionieren.

Dornenwuchs und Pflanzenwachstum: Kontrolle des Schlachtfeldes ist essentiell bei Kämpfen in der Wildnis. Da es dort meistens keine künstlichen Deckungen und Fallen gibt, obliegt es der Magie, solche Gefahren zu schaffen. *Pflanzenwachstum* kann die Fortbewegung von Zielen drastisch einschränken, so dass Zauberwirker sie aus der Ferne ins Ziel nehmen oder auch die Effektivität von Zaubern wie *Verstricken* erhöhen können. Ebenso erschafft *Dornenwuchs* Gebiete mit verletzendem Gelände, welches schwer zu umgehen ist ohne die Möglichkeit zu fliegen oder zu schweben. In Kampagnen mit Wildnisschwerpunkten sind diese Zauber oft anderer Kontrollmagie gleichwertig, während sie sich ansonsten eher in Form von Reserveschriftrollen eignen.

Feuer löschen: Dieser Zauber wird aufgrund seiner Spezialisierung oft vergessen. Dabei kann er rasch feuerbasierende Kreaturen, Effekte und Zauber löschen. Er wird in der Regel genutzt, um nichtmagische Feuer in seinem beachtlichen Wirkungsbereich (Minimum 5 Würfel mit 6 m-Seitenlänge auf der Mindestzauberstufe) zu löschen. Er kann zudem zum Bannen von Feuerzaubern in seinem Wirkungsbereich verwendet werden – wenn der Anwender folglich mit *Feuerbällen* oder *-wänden* rechnet, kann er sich diesen Zauber aufheben, um gegen sie vorzugehen. Nutzt man *Feuer löschen* auf magische Gegenstände, welche

Flammen erschaffen oder kontrollieren, so kann dies die Dynamik eines Kampfes verändern, insbesondere bei beachtlichen Effekten wie z.B. die besondere Eigenschaft *Flammeninferno*. Kreaturen der Untertart Feuer sind gegenüber *Feuer löschen* besonders empfindlich, erleiden sie doch 5W6 – 10W6 Schadenspunkte ohne Rettungswurf – ein *Zauberstab: Feuer löschen* ist daher gegen solche Gegner eine machtvolle Waffe.

Holz formen und Stein formen: Formende Magie wie *Holz formen* und *Stein formen* hat vielseitige Verwendungsmöglichkeiten, sei es, dass eine Brücke gebaut, eine Tür erschaffen oder eine Barrikade errichtet werden soll. Der Wortlaut dieser Zauber ist sehr offen für Interpretationen und erlaubt viel Spielraum beim Einschätzen der Effekte. Unerwartete Barrieren können die Dynamik von Kämpfen oder Wildnisexkursionen verändern, daher solltest du ein grundlegendes Verständnis für die Konsequenzen des Einsatzes dieser Zauber in Bereichen besitzen, in denen Holz oder Stein vorherrschend sind. So wie die SC mit diesem Zauber Begegnungen auf den Kopf stellen können, können auch Gegner sie einsetzen, um die SC zu überraschen. Die SC könnten eine Kammer mit nur einem Ausgang erkunden, der plötzlich von einer steingeformten Mauer versperrt wird, ein Gegner könnte ebenso seinen Fluchtweg hinter sich schließen oder Gegner könnten hinter einer falschen Wand im Hinterhalt lauern.

Pflanzen schrumpfen: Dieser Zauber kontrolliert die Vegetation in einem bestimmten Bereich. Die Beschneiden-Option des Zaubers dient als effektiver Konter gegen *Dornenwand*, *Verstricken* und dergleichen, so dass der Zauberwirker neben der direkten Nützlichkeit auch noch Kontrolloptionen im Kampf erlangt. Mit diesem Zauber kann man zudem freie Flächen für Reittiere oder andere große Kreaturen schaffen. Die zweite Anwendungsmöglichkeit, das Wachstum einzugrenzen, ist eher ein erzählerisches Werkzeug. Rachsüchtige SC könnten diesen Effekt im Revier eines feindlichen Druiden nutzen, um ihn zu strafen. Umgekehrt könnte ein gegnerischer Druide das Heimatland der SC mit mehreren Anwendungen dieses Zaubers verheeren und so Missernten und drohende Hungersnot herbeiführen. Sowie die SC von den Nöten daheim hören, könnten sie zurückeilen, um gegen die magisch ausgelöste Hungersnot vorzugehen, nur um festzustellen, dass der Verantwortliche ein alter Bekannter ist!

Spurloses Gehen: Dieser Zauber des 1. Grades kann selbst die besten Spurenleser besiegen. Der Nutznießer hinterlässt keine Spuren, die mittels Überlebenskunst oder anderen nichtmagischen Mitteln verfolgt werden könnten. Nur Zauber wie *Kreatur aufspüren* können dies kontern, sind allerdings erst mit höheren Stufen verfügbar. Da es im unteren Stufenbereich schwierig ist, diesen Zauber zu kontern, kann man mit der 4. bis 6. Stufe die größten Vorteile aus *Spurlosem Gehen* ziehen, wenn der Zauber alle Mitglieder der Gruppe betreffen kann und zudem auch Waldläufer ihn einsetzen können. Auf höheren Stufen können Gegner dann magische Gegenmaßnahmen verwenden.

Windgeflüster: Während *Verständigung* 10 Minuten an Zeitaufwand erfordert, benötigt *Windgeflüster* nur eine Standard-Aktion. Der Einsatz garantiert aber nicht, dass die Mitteilung auch erfolgreich übertragen wird, da der Zauber Kenntnisse zu einem bestimmten Ort innerhalb der Reichweite voraussetzt – und auch diese garantieren nicht, dass der Empfänger auch vor Ort ist. SC, welche an einem leicht identifizierbaren Orientierungspunkt lagern, könnten eine solche Botschaft erhalten, ohne dass dies beabsichtigt war. Eine solche fehlgehende Nachricht könnte der Auslöser eines neuen Abenteuers oder einer ganzen Kampagne sein,

insbesondere wenn man bedenkt, dass *Windgeflüster* oft eingesetzt wird, wenn man unter Zeitdruck steht und die Nachricht dringend ist.

Verzauberungsmagie

Verzauberungszauber niedrigen Grades, welche sich für Wildnisabenteuer eignen, fokussieren sich nahezu alle auf die Manipulation des Verstandes von Tieren. Beachte, dass die meisten Tiere einfache Wesen mit einfachen Bedürfnissen sind, die ihre Handlungen antreiben – hauptsächlich Fressen, Saufen und Schlafen. Manche Tierarten sind besonders anfällig für diese Zauber aufgrund niedriger Weisheit.

Tier bezaubern, Tier beherrschen und Tiere beruhigen: Zauber, welche die Einstellung von Tieren verändern, haben bei Reisen durch die Wildnis einen offenkundigen Nutzen. Oft kann man problemlos ein Gebiet durchqueren, indem man Tiere besänftigt oder bezaubert, während die Beherrschung sich eher für gefährlichere Tiere oder unmittelbare Bedrohungen eignet. Man kann damit aber auch hinterlistig die Loyalität der Tiergefährten von Gegnern unterminieren. Einen gegnerischen Tiergefährten zu bezaubern oder zu beherrschen kann deutlich die Herausforderung einer Begegnung senken und den Gegner zugleich vor das moralische Problem stellen, wie er mit dem untreuen Gefährten nun verfahren soll.

Tierbote: Dieser Zauber drängt ein Tier der Kategorie Sehr klein, zu einem ihm bestimmten Bereich zu reisen und dabei oft einen Gegenstand mitzunehmen. Aufgrund des hohen Zeitaufwandes ist der Zauber in Kampfsituationen nutzlos, dafür in anderen Lagen äußerst hilfreich. Es ist nicht garantiert, dass der Bote auch sein Ziel erreicht, da andere Kreaturen ihm auflauern könnten oder er vielleicht nicht den Richtungsanweisungen zum Ziel folgen kann. Wie bei allen Zaubern ist es wichtig, dass ein SC nicht für den Einsatz des Effektes bestraft werden sollte. Wenn du als SL entscheidest, dass der Bote nicht ankommt, so überlege, ob du den SC auf andere Weise belohnen könntest. Falls z.B. der Tierbote von einem Raubtier gefressen wurde, könnten die SC ihm nachspüren und so die Trophäensammlung des Raubtieres finden.

MITTLERER STUFENBEREICH (STUFEN 7–12)

Im mittleren Stufenbereich haben viele Wildniszauber Kontrolleffekte zum Inhalt. Die meisten Erkenntniszauber dieses Stufenbereiches wurden bereits in den *Ausbauregeln VIII: Intrigen* behandelt und werden daher im Folgenden nicht erneut abgedeckt.

Bannmagie

In diesem Stufenbereich findet man Zauber, die gegen alle Arten der Wildnis schützen und diese zurücktreiben.

Schutzhülle gegen Lebendes und Schutzhülle gegen Pflanzen: Dies sind wichtige Defensivzauber, da sie keine Rettungswürfe gegen ihre Effekte erlauben. Man kann sie zwar mittels Zauberresistenz überwinden, allerdings verfügt nahezu keine Pflanzenkreatur über diese Fähigkeit. Trotz des Zeitaufwandes von 1 Runde kann man sich mittels *Schutzhülle gegen Lebendes* wertvolle Zeit zum Wirken weiterer Zauber erkaufen. *Schutzhülle gegen Pflanzen* hat einen geringeren Zeitaufwand und niedrigeren Zaubergrad, so dass dieser Zauber bei pflanzlichen Bedrohungen nützlicher ist.

Ungeziefer zurücktreiben: Dieser Zauber ähnelt *Schutzhülle gegen Lebendes*, hat aber einen niedrigeren Grad und geringeren Zeitaufwand. Das erschaffene Feld kann zwar mit einem Willenswurf durchdrungen werden, fügt Ungeziefer

dabei aber immer noch Schaden zu, was einen mächtigen Effekt gegen große Massen an Gegnern mit individuell wenig Trefferpunkten darstellt. Die vielleicht beste Einsatzmöglichkeit dieses Zaubers besteht darin, die Effektivität von Ungezieferschwärmen zu senken.

Beschwörungsmagie

Beschwörungsmagie erfüllen allerlei Bedürfnisse. Diese Schule der Magie umfasst Verbesserungseffekte, Teleportationseffekte, das Beschwören von Verbündeten und sogar das Schaffen von dauerhaftem oder temporärem Gelände. Die meisten dieser Zauber beginnen im mittleren Stufenbereich, ihre Nützlichkeit zu zeigen.

Dornenwand und Steinwand: Diese beiden Zauber erlauben das Erschaffen von Wänden, um ein Schlachtfeld aufzuteilen. Steinwände haben den Vorteil, sich mit bestehenden Steinen zu verbinden, wie es sich in den meisten Wildnisbereichen zuhauf gibt. Da der Zauber Augenblicklich als Wirkungsdauer besitzt, kann man mit ihm langwährende Verteidigungen errichten. Solche Wände können eng zusammenstehende Gruppen einschließen, wobei Kreaturen im Wirkungsbereich einer entstehenden Wand mittels Reflexwürfen der Gefangenschaft enttrinnen könnten.

Dornenwände erzeugen einen temporären Effekt, der zwar einen Bereich nicht so wirksam abschneidet wie im Fall von *Steinwand*, dafür aber die doppelte Fläche abdeckt und keinen Reflexwurf gestattet. **Dornenwände** können einen tödlichen Effekt entfalten, wenn sie einen größeren Bereich bedecken sollen. Zudem können diese Wände mit Flächeneffekten wie *Insektenplage* oder *Todeswolke* verbunden werden, um Gegner zu verheeren.

Heldenmahl: Wer an einem *Heldenmahl* teilnimmt, erlangt neben den normalen Vorteilen von Speis und Trank mächtige Boni. Die im Zauber enthaltene Kombination aus *Gift neutralisieren* und *Krankheit kurieren* ist besonders nützlich, wenn man bedenkt, dass es in der Wildnis viele Gifte und Krankheiten mit langer Inkubationszeit gibt. Der Zauber hat einen hohen Zeitaufwand und erfordert die eigentliche Mahlzeit, um zu wirken (insgesamt 70 Minuten). Der Zauber hat natürlich auch Nachteile – zum einen könnten die Feinde der SC ihn selbst nutzen oder möglicherweise sogar im Hinterhalt liegen und an ihm partizipieren, wenn die SC ihn wirken.

Hölzerner Weg und Pflanzentor: *Hölzerner Weg* ist in bewaldeten Regionen eine verlässliche Transportmethode und kombiniert das Beste aus mehreren Zaubern, darunter temporärer Schutz und Heimlichkeit ähnlich wie *Baum* und *Mit Stein verschmelzen*. Zudem erlaubt der Zauber eine hohe Reisetrecke jenseits von *Dimensionstor*, sofern ein passender Baum innerhalb der Reichweite des Zaubers ist.

Pflanzentor ist quasi die Verbesserung dazu, da dieser Zauber theoretisch unbegrenzte Entfernungen auf derselben Welt überwinden kann, solange eine passende Pflanze der richtigen Größenkategorie am Zielort verfügbar ist.

Verwandlungsmagie

Verwandlungszauber im mittleren Stufenbereich generieren verschiedene Effekte. Viele verbessern das Können des jeweiligen Zaubers und erlauben ansonsten unmögliche körperliche Taten. Manche kontrollieren die Natur und funktionieren entsprechend wie geistesbeeinflussende Effekte bei Pflanzen, wobei entsprechende Immunitäten umgangen werden. Andere Verwandlungszauber verändern das Gelände großflächig, so dass Zauberkundige die Wildnis ihren Bedürfnissen anpassen können, sei es als Schlachtfeld oder Ackerland – und dies im Rahmen von Quadratkilometern!

Erde bewegen: Dieser Zauber erlaubt das Bewegen diverser Arten natürlichen Geländes, um im Boden Löcher zu graben oder zu füllen. Nach Kampfbeginn ist er zwar recht nutzlos aufgrund des hohen Zeitaufwandes, eignet sich ansonsten aber bestens, um ein Gelände zu begradigen oder anderweitig für den Kampf anzupassen. *Erde bewegen* wird im Rahmen von Belagerungen oft eingesetzt, um natürliche Deckungsmöglichkeiten zu beseitigen.

Fels zu Schlamm verwandeln: Werden große Bereiche unbearbeiteten Fels in Schlamm verwandelt, erzeugt dies effektiv unpassierbares Gelände. Die meisten Kreaturen, die in diesem Schlamm feststecken, reduzieren ihre Bewegungsrate am Boden auf 1,50 m. Angesichts der großen Fläche, die man schon auf der Mindestzauberstufe betreffen kann, ist dieser Schlamm ein Verlangsamens-Effekt, der

auf alle Kreaturen wirkt, die nicht fliegen oder schweben können. Die effektivste – und oft unerwartetste – Anwendung dieses Zaubers richtet sich gegen die Decke einer Höhle. Der herabstürzende Schlamm schränkt nicht nur die Fortbewegung ein, sondern fügt Kreaturen darunter auch schweren Schaden zu. Beachte, dass es mit *Schlamm zu Fels verwandeln* den perfekten Gegenzauber gibt; zudem können auch andere Zauber den Schlamm bannen.

Holz zurücktreiben: Dieser Zauber ist in engen Gängen besonders nützlich. Hölzerne Gegenstände im Weg des Zaubers werden um 12 m fortgeschleudert. Dies umfasst Gegenstände wie hölzerne Rüstungen, Holzschilde und Waffen mit Holzschäften – welche den Träger oft mit sich reißen! Kreaturen können Schilde und Waffen fallenlassen, doch hölzerne Rüstungen (insbesondere solche aus Schwarzholz oder die mittels *Eisenholz* verzaubert wurden) können nicht rasch genug abgelegt werden. Dem Träger stehen daher weder Rettungswürfe noch Zauberresistenz zu. Beachte, dass der Zauber die meisten Pflanzen nicht betrifft, da diese im Boden verwurzelt sind; er kann aber eingesetzt werden, um Blockaden wie z.B. umgestürzte Bäume zu räumen.

Luftweg und Windwandeln:

Luftweg ist eine effiziente Methode, um gefährliches Gelände zu umgehen. Wenn ein Zauberwirker Zugang zu diesem Zauber erlangt, beträgt die Wirkungs-dauer meistens nur eine Stunde, so dass er sich für Kampf-begegnungen, aber weniger für lange Über-landreisen eignet. Zudem wirkt der Zauber nur auf ein Ziel, so dass eine ganze Gruppe mehrere Zauberplätze verschlingt. *Windwandeln* dagegen lässt eine Gruppe über weite Strecken mit 180 m pro Runde durch die Luft reisen – für Überlandreisen ist dieser Zauber somit zehn Mal so effektiv wie *Fliegen* oder *Überlandflug*. Die Reisenden sind aber für Angriffe verletzlich, sollte ihre Fortbewegung mittels Hindernissen aufgehalten werden. In diesem Fall muss der Zauberwirker entweder den Effekt für die ganze Gruppe aufheben oder alle Gruppenmitglieder müssen sich langwierigen Rück-erwandlungen unterziehen, während sie vielleicht unter Beschuss stehen.



Pflanzen befehligen: Dieser Zauber ähnelt in vielem *Person bezaubern*, veranlasst er Pflanzenkreaturen doch, dem Zauberwirker zu gehorchen. Da Pflanzen normalerweise gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sind, fällt dieser Zauber unter die Schule der Verwandlungsmagie, so dass auch Talente wie Zauberfokus (Verwandlung) zur Anwendung kommen. Neben dem Zaubergrad und der Fähigkeit Pflanzen zu betreffen, gibt es zwischen *Pflanzen befehligen* und *Person bezaubern* zwei wichtige Unterschiede: Mehr Ziele und der Zauberwirker muss keine Sprache kennen, die von den Zielen auch verstanden wird!

Wände passieren: Dieser Fluch aller Kerkerbaumeister gestattet das Abweichen vom erwarteten Weg durch ein komplexes Bauwerk. Es ist wichtig, dass dieser Zauber die Bewegung durch gefährliches Gelände erlaubt, andererseits sollte dies nicht zu Lasten der Erzählung erfolgen oder den Charakteren ermöglichen, wichtige Bereiche zu umgehen, welche zu erkunden sind. Wenn du Begegnungsbereiche entwickelst, ziehe in Erwägung, wichtige Stellen mit mehr als 6 m dicken Wänden oder anderer fester Materie zu umgeben, so dass man mittels *Wände passieren* an diese Orte nicht hinein oder hinaus kommt. *Wände passieren* kann ferner mittels *Magie bannen* aufgehoben werden; zeitlich gut abgestimmt, kann man so eine Gruppe aufteilen - und dies möglicherweise über mehrere (vielleicht bisher unerkundete) Gewölbereiche.

Wasser kontrollieren und Windkontrolle: Diese Zauber decken breite Effektbereiche ab und haben Anwendungsmöglichkeiten außerhalb des Kampfes. Die Fähigkeit, die Windgeschwindigkeit zu kontrollieren, ist ein nützliches Werkzeug, um fliegende Gegner oder Fernkämpfer zu behindern. Vergiss nicht, dass hohe Windgeschwindigkeiten Mali auf Fertigkeitwürfe für Fliegen auferlegen (-12 bei Orkanwinden). Das Wasser zu manipulieren ermöglicht den Zugang zu ansonsten unzugänglichen Orten und enthüllt in Wassertiefen verborgene Geheimnisse. Aquatische Kreaturen, welche zum Atmen und zur Fortbewegung Wasser benötigen, können mittels solcher Magie praktisch außer Gefecht gesetzt werden. Da der Wasserstand eines Gewässers auf bis zu 5 cm gesenkt werden kann, kann dieser Zauber für aquatische Gegner ohne Bewegungsraten am Boden zu einer beachtlichen Bedrohung werden.

Wiedergeburt: Die Reinkarnation eines verstorbenen Gefährten birgt nicht immer nur Vorteile. Viele Abenteurer betrachten *Wiedergeburt* als Möglichkeit, die Kosten von *Tote beleben* (5. Grad) zu umgehen. Manche sehen die Fähigkeit, als Angehöriger eines anderen Volkes ins Leben zurückzukehren, als Segen, insbesondere wenn sie so mächtige körperliche Attributmodifikatoren erlangen. Allerdings darf man die Auswirkungen einer *Wiedergeburt* nicht ignorieren: Frühere Bekannte und Verbündete erkennen den Reinkarnierten nicht mehr und abhängig von seiner neuen Volkszugehörigkeit könnte er nun Diskriminierung ausgesetzt sein oder vielleicht sogar sofort angegriffen werden.

HOHER STUFENBEREICH (STUFE 13+)

Die mächtigsten Wildniszauber zählen nur eine Handvoll, sind aber äußerst unterschiedlich. Manche ermöglichen es, mächtige Verbündete zu erschaffen, während andere drastische Effekte über weite Teile des Landes ausüben.

Erdbeben: Dieser Zauber eignet sich aufgrund seiner verschiedenen, von der Umgebung abhängigen Effekte für Wildniskampagnen. In Höhlen eingesetzt entwickelt er

mörderische Folgen, da die Regeln für Einstürze besonders tödlich sind für Kreaturen, welche keine hohen Stärkewerte besitzen oder über Teleportationsmagie verfügen. Oberirdisch können Erdspalten und Risse erzeugt werden, welche Gegner festsetzen oder entwaffnete Gegenstände und anderes versiegeln können. *Erdbeben* soll zudem dem Gegner eine Botschaft überbringen, ist der dramatische Anblick doch selbst für mit Magie vertraute Personen atemberaubend.

Metall zu Holz verwandeln: Dieser augenblickliche Effekt betrifft alle Metallgegenstände in einem großen Radius. Der Zauber gewährt zwar keine Rettungswürfe, behandelt magische Gegenstände aber, als besäßen sie eine hohe Zauberresistenz – entsprechend erhöhen Talente wie Durchschlagende Zauber und Mächtige Durchschlagende Zauber die Effektivität des Zaubers gewaltig. Ferner betrifft *Metall zu Holz verwandeln* nur Gegenstände – Eisengolems wären also z.B. immun! Druiden nutzen den Effekt gern, da sie und ihre Verbündeten meistens kaum Metallgegenstände dabei haben, so dass sie den Effekt auf sich selbst wirken können, wenn sie von metallgerüsteten Gegnern bedroht werden. Zusammen mit *Holz zurücktreiben* (siehe oben) entsteht eine mächtige Kombination, welche metallschwingende Gegner in die Defensive treibt.

Pflanzen beleben: Sobald ein Druide diesen Zauber nutzen kann, kann er vier Pflanzen der Kategorie Groß oder eine der Kategorie Gigantisch beleben. Belebte Pflanzen können leicht befehligt werden und fungieren als Verbündete und Ablenkungen im Kampf. Auch der alternative *Verstricken*-Effekt ist besonders nützlich, da er nicht nur Zauberresistenz umgeht, sondern zudem wie eine Version des 7. Grades von *Verstricken* wirkt, die Stunden anhält.

Pflanzen kontrollieren: Da dies ein Verwandlungszauber ist, umgeht er die normale Immunität einer Pflanze gegen geistesbeeinflussende Effekte. Eine Pflanzenkreatur kann der Kontrolle mit einem Willenswurf widerstehen, allerdings hilft Zauberresistenz nicht und ist keine gemeinsame Sprache vorausgesetzt. Da dieser Zauber nur ein paar Minuten währt und keine selbstzerstörerischen Befehle zulässt, nutzt man ihn am besten als Ausgleich im Kampf gegen mehrere pflanzliche Gegner, Gegner mit eigenen belebten Pflanzen oder Pflanzenkreaturen wie hochstufige Ghorani oder Lesniks.

Steckenwandlung: Während *Pflanzen beleben* eine Heerschar belebter Pflanzen erschaffen kann, erzeugt *Steckenwandlung* einen einzelnen, mächtigen, baumhirtenartigen Verbündeten, welcher Stunden bestehen kann, so ihm nichts zustößt. Der erschaffene Baumhirte ist besonders nützlich, wenn es Gegenstände und Bauwerke zu zerstören gilt. Seine Fähigkeiten zum Felsen werfen und Ignorieren von Härte von Bauwerken, machen ihn besonders bei Belagerungen unabhängig von der Geländeart effektiv.

Sturm der Vergeltung: Als übernatürliche Repräsentation des Zorns der Natur ist dieser Zauber eine mächtige Hervorrufung, welche einen weiten Bereich mit einem wachsenden Wirbelsturm überzieht. Zwar ist dieser Sturm machtvoll, dennoch gilt es manches zu bedenken. Erstens erfordert der Sturm vom Zauberwirker über mehrere Runden hinweg Konzentration, während er sich bildet – dies kann während eines Kampfes problematisch werden, zumal einige Effekte des Sturmes Schaden verursachen, z.B. Säureregen und Hagelsturm. Daher sollte man diesen Zauber zweitens aus der Entfernung her anwenden, so dass der Zauberwirker selbst außerhalb des Wirkungsbereiches ist.



5 GEFÄHRTEN UND VERTRAUTE



Ein Pfeil schlug mit dem Geräusch zerberstender Glocken in die dunkle Rüstung ein, doch der untote Ritter hielt nicht einmal inne. Auf einen lautlosen Befehl hin stürmte der Höllenhund an seiner Seite brennend und knurrend los und Adowyns Wolf sprang ihm entgegen.

„Vorsicht, Leryn!“ rief Adowyn, „Der sieht aus, als wäre er noch nicht ganz gar. Verbrenn dir nicht das Maul!“

Das Lachen des Grabesritters drang zischend aus seinem Helm. „Ihr werdet beide sterben. Euer Blut wird kochen und verdampfen und eure Körper werden brennen wie die Bäume eures Waldes.“

Adowyn verzog das Gesicht und legte den nächsten Pfeil auf die Sehne. „Glaubst du das wirklich? So wie ich es sehe, bist du der einzige hier, der sich mit dem Sterben auskennt.“

Viele Klassen umfassen mehr als einen einzelnen Helden oder Schurken. Was wäre der Druide ohne seinen treuen Tiergefährten, der Ritter ohne sein Reittier oder die Hexe ohne ihren Vertrauten? Diese Klassen vergeben einerseits persönliche Fähigkeiten für den Helden und andererseits Fähigkeiten an den Begleiter, egal ob es sich um relativ schwache Kreaturen wie Vertraute handelt, die mit den magischen Traditionen der Klasse verbunden sind, oder um einen nicht zu vernachlässigenden Kampfbeteiligten wie einen Tiergefährten oder ein Reittier. Dieses Kapitel befasst sich mit all diesen Varianten und liefert Dutzende neuer Optionen für Spieler, welche sich überlegen, welche standhaften Begleiter ihre Charaktere als nächstes erhalten sollen!

Neben den neuen Optionen für Tiergefährten und Vertraute, die auf den folgenden Seiten vorgestellt werden, bieten alle sechs bisher erschienenen *Monsterhandbücher* weitere Wahlmöglichkeiten. In den *Ausbauregeln: Magie* findest du ferner weitere Optionen für Ungeziefer- und andere Vertraute. Stimme dich wie bei allen Regelerweiterungen mit deinem SL ab, ehe du für deinen Charakter einen Tiergefährten oder Vertrauten auswählst – nicht alle Optionen in diesem Band (oder den *Monsterhandbüchern*) eignen sich für jede Kampagne oder Hintergrundwelt.

MAGISCHE AUSTRÜSTUNGSPLÄTZE

Die reine Vielseitigkeit unter den Arten von Tiergefährten und Vertrauten erschwert es zu bestimmen, welche Arten magischer Gegenstände eine Kreatur benutzen oder tragen kann. Tragbare wundersame Gegenstände passen ihre Größe in der Regel selbst dem Träger an, allerdings wird es um einiges komplizierter, wenn die Kreatur gar nicht über den erforderlichen Körperteil oder die nötige Körperpartie verfügt. So kann eine Schlange mangels Beinen keine magischen Stiefel tragen und ein Riesenrabe mangels Händen keine Handschuhe.

Die folgende Liste fasst diese Regeln für verschiedene Kreaturenkörpertypen zusammen und welche Ausrüstungsplätze diese besitzen. Sollte auf einen genannten Ausrüstungsplatz „(Sattel)“ oder „(Hufeisen)“ folgen, bedeutet dies, dass Kreaturen mit diesem Körpertyp magische Gegenstände in den entsprechenden Ausrüstungsplätzen nur tragen können, wenn es sich dabei um Sättel oder Hufeisen handelt (ein vierbeiniges Huftier kann z.B. *Hufeisen des Zephyrs* tragen, aber keine *Siebenmeilenstiefel*).

Kreaturen mit bestimmten Körpertypen sind imstande, mit ihren Pfoten, Klauen oder Händen einen Gegenstand zu ergreifen und zu tragen – z.B. ein Zauberzepter, einen Zauberstecken, einen Zauberstab oder eine Waffe –, können diese Gegenstände aber wahrscheinlich niemals effektiv benutzen (außer der SL bestimmt anderes) und unterliegen den üblichen Mali bei Nutzung von Waffen, mit denen umzugehen sie nicht geübt sind. Kreaturen mit dieser Fähigkeit haben am Ende ihrer verfügbaren Ausrüstungsplätze den Eintrag „kann Gegenstände ergreifen“.

Bestimmte Tiere könnten imstande sein, unterschiedliche Arten von Gegenständen zu tragen, wie es in ihren ursprünglichen Spielwerten beschrieben wird. Hinsichtlich Tiergefährten und Vertrauten aus anderen Quellen kannst du die folgenden Informationen als Richtlinien nutzen. Ferner kann ein SL diese Tabelle als Richtlinie verwenden, welche Arten magischer Ausrüstungsgegenstände nicht-humanoiden Monster tragen können. Beachte aber, dass es sich bei den Regeln in diesem Abschnitt nur um Vorschläge handelt, so dass der SL letztendlich bestimmt, welche Arten von Tieren welche Arten magischer Gegenstände nutzen

können. Alle Kreaturen, welche in den Einträgen zu Tiergefährten und Vertrauten aufgeführt sind, sind mit einem Sternchen (*) markiert.

Fisch

Verfügbare Ausrüstungsplätze Augen, Brust (Sattel), Gürtel
Tiergefährten Anglerfisch*, Blauwal^{MHB V}, Delfin, Dunkleosteus^{MHB VI}, Hai, Hammerhai*, Knochenhecht^{MHB II}, Mantarochen^{MHB II}, Narwal^{MHB V}, Panzerfisch*, Plesiosaurus^{MHB V}, Riesenseepferd^{MHB IV}, Schwertwal, Stachelrochen^{MHB II}, Tylosaurus^{MHB II}, Walross^{MHB IV}

Vertraute Kugelfisch*, Neunauge*, Popoto-Delfin*, Robbe*

Schlangenartig

Verfügbare Ausrüstungsplätze Augen, Gürtel, Stirn
Tiergefährten Basilosaurus^{MHB III}, Riesenegel^{ABR}, Riesemuräne, Riesenschnecke^{ABR}, Riffschlange*, Speikobra*, Titanoboa^{MHB VI}, Würgeschlange, Zitteraal

Vertraute Seekrait*, Viper

Vierbeiner (Hufe)

Verfügbare Ausrüstungsplätze Augen, Brust, Füße (Hufeisen), Gürtel (Sattel), Hals, Handgelenk, Kopf, Rüstung, Schultern, Stirn

Tiergefährten Antilope^{MHB III}, Aurochse, Bison, Brontotherium^{MHB VI}, Büffel, Elch^{MHB III}, Giraffe^{MHB IV}, Grauelch*, Hirsch^{MHB IV}, Llama*, Megaloceros^{MHB II}, Pferd, Pony, Rentier*, Rind*, Styracosaurus^{MHB IV}, Wildschwein, Yak*, Zebra*, Ziegenbock^{MHB II}

Vertraute Schwein^{MHB III}, Ziege^{MHB III}

VIERBEINER (KLAUEN)

Verfügbare Ausrüstungsplätze Augen, Brust, Gürtel (Sattel), Hals, Handgelenk, Rüstung, Schultern, Stirn

Tiergefährten Bär, Beutellöwe*, Beutelteufel*, Beutelwolf^{MHB III}, Dachs, Eisbär^{MHB V}, Gepard, Goblhund, Grizzlybär*, Hund, Hyäne, Leopard, Löwe, Panda*, Riesenmaulwurf*, Riesenstachelschwein*, Riesenstinktief*, Riesenwiesel^{MHB IV}, Säbelzahnkatze*, Schlegelkatze^{MHB V}, Schreckenseisbär^{MHB V}, Schreckensratte, Tiger, Vielfraß, Wasserschwein*, Wolf, Wolfshund*

Vertraute Eichhörnchen*, Erdmännchen*, Eselsratte^{ABR}, Faultier^{MHB IV}, Flughörnchen^{MHB III}, Flughund^{MHB V}, Fuchs^{MHB III}, Gürteltier*, Hase*, Hermelin*, Igel^{ABR}, Katze, Koala*, Langschwanzkatze*, Lemming*, Maulwurf*, Mungo*, Otter^{MHB III}, Polarfuchs*, Polarhase*, Ratte, Roter Panda^{MHB V}, Schnabeltier*, Springmaus*, Stinktief, Waschbär^{MHB III}, Wiesel

Vierbeiner (Kurze Beine)

Verfügbare Ausrüstungsplätze Augen, Hals, Kopf, Stirn, Schultern

Tiergefährten Alligator, Archelon^{MHB III}, Dimetrodon^{MHB III}, Elamosaurus, Froschpatriarch^{MHB V}, Glyptodon^{MHB II}, Goliathfrosch^{MHB V}, Kaprosuchus^{MHB V}, Krokodil, Megalania^{MHB III}, Prionosuchus*, Riesenchamäleon^{MHB III}, Riesenfrosch, Riesengecko^{MHB III}, Riesenkragenechse*, Riesensalamander*, Riesenschildkröte^{MHB IV}, Riesenschnappschildkröte^{MHB II}, Waran

Vertraute Eidechse, Feuersalamander*, Glatstirnkaiman*, Kröte, Krötenechse*, Meerechse*, Schnappschildkröte^{MHB II}, Tuatara^{MHB IV}, Schildkröte^{ARB}



Vierbeiner (sonstige)

Verfügbare Ausrüstungsplätze Augen, Brust, Gürtel (Sattel), Hals, Kopf, Rüstung, Schultern, Stirn

Tiergefährten Amargasaurus^{MHB VI}, Ankylosaurus, Arsinoitherium^{MHB II}, Baluchitherium^{MHB III}, Brachiosaurus, Deinotherium^{MHB VI}, Diplodocus^{MHB IV}, Elasmotherium^{MHB VI}, Elefant, Eohippus*, Flusspferd^{MHB II}, Kamel, Kentrosaurus^{MHB VI}, Mammut, Mastodon, Megatherium^{MHB II}, Mokele-Mbembe^{MHB VI}, Nashorn, Stegosaurus, Triceratops, Uintatherium^{MHB V}, Wollhuh^{MHB V}

Vertraute —

Vogel

Verfügbare Ausrüstungsplätze Augen, Brust (Sattel), Handgelenk, Gürtel, Hals, Kopf, Ring, Rüstung, Stirn; kann Gegenstände festhalten

Tiergefährten Archäopteryx*, Adler, Axtschnabel^{MHB III}, Dimorphodon^{MHB IV}, Eule, Falke, Moa^{MHB V}, Pteranodon, Quetzalcoatlus^{MHB VI}, Rieseneule*, Riesegeier^{MHB III}, Riesenrabe^{MHB VI}, Roch, Schreckensfledermaus, Straußendinosaurier*, Trappe*, Trompetenschwan^{MHB IV}

Vertraute Archäopteryx^{MHB IV}, Dodo*, Drossel^{ABR}, Eule, Falke, Fischadler*, Fledermaus, Huhn*, Kakapo*, Küstenseeschwalbe, Lund*, Papagei*, Pfau*, Pinguin*, Rabe, Rhamphorhynchus*, Schneckenmilan*, Schneehuhn*, Tukan*

Zweibeinig (Hände)

Verfügbare Ausrüstungsplätze alle; kann Gegenstände festhalten

Tiergefährten Affe, Megaprimat, Pavian^{MHB II}, Schimpanse*, Teufelsaffe^{MHB VI}

Vertraute Affe, Koboldmaki*

Zweibeinig (Klauen)

Verfügbare Ausrüstungsplätze Augen, Brust, Gürtel, Hals, Handgelenke, Kopf, Ring, Rüstung, Schultern, Stirn; kann Gegenstände festhalten

Tiergefährten Allosaurus^{MHB II}, Ceratosaurus^{MHB V}, Chalicotherium^{MHB V}, Deinonychus, Giganotosaurus^{MHB VI}, Iguanodon^{MHB III}, Känguru^{MHB III}, Pachycephalosaurus^{MHB III}, Parasaurolophus^{MHB II}, Spinosaurus^{MHB III}, Therizinosaurus^{MHB V}, Troodon^{MHB V}, Tyrannosaurus, Velociraptor^{MHB IV}

Vertraute Compsognathus^{MHB II}, Wallaby*

Ungewöhnliche (Pflanzen und Ungeziefer)

Verfügbare Ausrüstungsplätze Augen, Gürtel

Tiergefährten Cameroceras^{MHB V}, Eurypterid*, Jagdkaktus*, Kriechbovist*, Leichenfresserpilz*, Nesselranke*, Netztyrannin*, Oktopus, Riesenameise^{ABR}, Riesenfangschreckenkrebs*, Riesenheuschrecke*, Riesenkäfer^{ABR}, Riesenkrabbe^{ABR}, Riesenlibelle*, Riesenmantis^{ABR}, Riesenmoskito*, Riesenpeitschenschwanz*, Riesenraubwanze*, Riesenraupe*, Riesenschabe*, Riesenskorpion^{ABR}, Riesenspinne^{ABR}, Riesentaufendfüßler^{ABR}, Riesentermite*, Riesentintenfisch*, Riesenwalzenspinne*, Riesenwespe^{ABR}, Scharfschützenkaktus*, Schlammplanze*, Schnappfliegenfalle*, Sonnentau-Schlange*, Tintenfisch

Vertraute Blaugeringelter Oktopus^{ABR}, Blumenranke*, Gefräßiges Salzkraut*, Gemeiner Taufendfüßler^{ABR}, Glitzerflügellibelle*, Grünstachelskorpion^{ABR}, Ionenwirbel*, Klingenfarn*, Königskrabbe^{ABR}, Kriechefeu*, Leopardenschnecke*, Motte*, Riesenassel*, Riesenbärchentier*, Sägebeinheuschrecke*, Schabe*, Scharlachspinne^{ABR}, Schmetterling*, Stachelseestern*, Steinfarn*, Trilobit^{MHB V}, Vampirtintenfisch*, Wundsiegelranke*, Zauberhut*



TIERGEFÄHRTEN

Die folgenden Seiten stellen mehrere neue Optionen für Tiergefährten vor. Tiergefährten mit der besonderen Eigenschaft Aquatisch können an Land nur überleben, wenn sie zugleich die Eigenschaft Amphibie haben – entsprechend eignen sich solche Tiergefährten eher weniger für an Land spielende Kampagnen. Druiden und Jäger können aus all diesen Tiergefährten wählen. Andere Klassen sind dagegen etwas eingeschränkter:

Paladin: Ein Mittelgroßer Paladin kann einen Yak oder ein Zebra als gebundenes Reittier wählen. Ein Kleiner Paladin kann ein Wasserschwein, ein Eohippus, ein Rentier oder einen Wolfshund als gebundenes Reittier wählen.

Ritter: Ein Mittelgroßer Ritter kann einen Yak oder ein Zebra als Reittier wählen. Ein Kleiner Ritter kann ein Wasserschwein, ein Rentier oder einen Wolfshund als Reittier wählen.

Waldläufer: Ein Waldläufer kann einen Beutelteufel, ein Wasserschwein, einen Falken, ein Rentier, eine Schlange (Riffschlange oder Speikobra), eine Trappe, einen Wolfshund, einen Yak oder ein Zebra als Tiergefährten wählen. Sollte die Kampagne in aquatischer Umgebung spielen, kann der Waldläufer einen Panzerfisch oder eine Riffschlange wählen. Ein Waldläufer mit dem Archetyp des Falkners^{ABR II} kann anstelle eines Vogelgefährten einen Falken wählen.

ANGLERFISCH

Der Anglerfisch ist ein Fisch, aus dessen Kopf ein angelartiger Stengel wächst. Am Ende befindet sich ein biolumineszenter Köder, mit welchem er Beute anlockt.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** Schwimmen 12 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W8 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST 13, GE 15, KO 12, IN 1, WE 12, CH 2; **Besondere Eigenschaften** Aquatisch, Dämmerlicht, Er-

greifen (Mittelgroß), Geruchssinn, Köder (gibt Licht ab wie eine Kerze).

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (2W6 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST +2, GE -2, KO +4; **Besondere Eigenschaften** Ergreifen (Groß), Verschlingen (Mittelgroß).

ARCHÄOPTERYX

Dieser mit Zähnen ausgestattete Urzeitvogel hat ein helles Gefieder, ist aber ein eher armseliger Flieger.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 12 m (schlecht); **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4); **Attributswerte** ST 8, GE 15, KO 12, IN 2, WE 13, CH 7; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht.

Aufstieg auf die 4. Stufe: **Attributswerte** GE +2, KO +2.

BEUTELLÖWE

Der Beutellöwe ist etwas schlanker als der gewöhnliche Löwe, aber nicht weniger gefährlich im Kampf.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 9 m, Klettern 6 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6), 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST 12, GE 16, KO 13, IN 2, WE 13, CH 7; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **Bewegungsrate** Klettern 9 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W8), 2 Klauen (1W6 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4.

BEUTELTEUFEL

Dieses zahnbewehrte Beuteltier hat den möglicherweise unverdienten Ruf, eine wilde Kreatur zu sein.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 6 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte**

ST 15, GE 13, KO 12, IN 2, WE 10, CH 7; **Besondere Eigenschaften** Dämmsicht, Geruchssinn.
Aufstieg auf die 4. Stufe: Attributswerte
ST +4, KO +2.

EOHIPPIUS

Das Eohippus ist ein kleiner, urzeitlicher Ahne des modernen Pferdes. Statt Hufen hat es dreizehige Füße.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +2 **Natürliche Rüstung**; **Angriff** Biss (1W4); **Attributswerte** ST 11, GE 15, KO 12, IN 2, WE 11, CH 4; **Besondere Eigenschaften** Dämmsicht, Geruchssinn.
Aufstieg auf die 4. Stufe: Attributswerte GE +2, KO +2.

EULE, RIESENEULE

Im Gegensatz zur gleichnamigen magischen Bestie ist diese Eule ein nichtmagisches, wenn auch ungewöhnlich großes Exemplar dieser Art, das mit machtvollen Schwingen und tödlichen Krallen ausgestattet ist.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 3 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich); **RK** +2 **Natürliche Rüstung**; **Angriff** 2 Krallen (1W4); **Attributswerte** ST 10, GE 17, KO 13, IN 2, WE 13, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmsicht.
Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **RK** +2 **Natürliche Rüstung**; **Angriff** 2 Krallen (1W6); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Zerreißen (2 Krallen, 1W6); **Volksfertigkeitssmodifikatoren** +4 Heimlichkeit.

FALKE

Dieser schnelle Raubvogel hat eine beeindruckende Sehschärfe und scharfe Krallen.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 3 m, Fliegen 27 m (gut); **RK** +1 **Natürliche Rüstung**; **Angriff** Biss (1W4), 2 Krallen (1W3); **Attributswerte** ST 10, GE 15, KO 11, IN 2, WE 15, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmsicht.
Aufstieg auf die 4. Stufe: Attributswerte GE +2, KO +2.

GRAUELCH

Der machtvolle und oft übellaunige Grauelch stellt einen einschüchternden Tiergefährten dar.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +2 **Natürliche Rüstung**; **Angriff** Durchbohren (1W6), 2 Hufe (1W3); **Attributswerte** ST 12, GE 15, KO 14, IN 2, WE 13, CH 7; **Besondere Eigenschaften** Dämmsicht.
Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **RK** +3 **Natürliche Rüstung**; **Angriff** Durchbohren (1W8), 2 Hufe (1W4); **Attributswerte** ST +6, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren, 1W8).

GRIZZLYBÄR

Der berühmte Grizzlybär ist ein plump wirkender, aber dennoch recht beeindruckender Gefährte, insbesondere wenn er sich auf die Hinterbeine aufrichtet und alle überragt. Grizzlybären werden von den meisten gefürchtet, die ihnen begegnen.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +1 **Natürliche Rüstung**; **Angriff** Biss (1W6), 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST 17, GE 13, KO 13, IN 2, WE 13, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmsicht, Geruchssinn.
Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **RK** +4 **Natürliche Rüstung**; **Angriff** Biss (1W8), 2 Klauen (1W6 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +4.



HAMMERHAI

Dieser ungewöhnliche Hai hat seinen Namen von seinem rechteckigen, kantigen Schädel. Die Augen der Kreatur befinden sich an den Seiten des Kopfes.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** Schwimmen 18 m; **RK** +3 **Natürliche Rüstung**; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST 13, GE 14, KO 12, IN 1, WE 15, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Aquatisch, Dämmsicht, Geruchssinn.
Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **RK** +3 **Natürliche Rüstung**; **Angriff** Biss (1W8); **Attributswerte** ST +2, GE -2, KO +4; **Besondere Eigenschaften** Blindgespür 9 m

KRAGENECHSE, RIESENKRAGENECHSE

Diese große Eidechse kann einen furchterweckenden Kragen aufstellen, wenn sie zum Sturmangriff übergeht.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 9 m, Klettern 9 m; **RK** +4 **Natürliche Rüstung**; **Angriff** Biss (1W6), Schwanz (1W4); **Attributswerte** ST 13, GE 15, KO 13, IN 2, WE 14, CH 10; **Besondere Angriffe** Einschüchternder Sturmangriff (MHB, S. 91); **Besondere Eigenschaften** Dämmsicht, Geruchssinn.
Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **RK** +2 **Natürliche Rüstung**; **Angriff** Biss (1W8), Schwanz (1W6); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4.

LAMA

Manche schätzen das Lama aufgrund seines Haars und damit als Wolllieferant, es gibt aber auch einen guten Gefährten ab und dient in Bergregionen traditionell als Lasttier.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4); **Attributswerte** ST 11, GE 16, KO 12, IN 2, WE 13, CH 9; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +4.

MAULWURF, RIESENMAULWURF

Dieses mit großen Krallen ausgestattete, grabende Säugetier ist langsam, kann sich aber mit Leichtigkeit durch lockeren Boden graben, um seine Gegner zu überraschen.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 6 m, Graben 3 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST 12, GE 15, KO 13, IN 2, WE 10, CH 5; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Erschütterungssinn 9 m

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** Graben 6 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Klauen (1W6); **Attributswerte** ST +2, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Zerreißen (2 Klauen, 1W6).

PANDA

Pandas bewegen sich normalerweise langsam und verhalten sich friedfertig, können bei Bedarf aber in explosive Aktivität ausbrechen.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 9 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4), 2 Klauen (1W3); **Attributswerte** ST 13, GE 12, KO 14, IN 2, WE 13, CH 9; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht.

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Mittelgroß; **RK** +3 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6), 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Mächtiger Biss.

PANZERFISCH

Der Panzerfisch ist eine urzeitliche aquatische Kreatur mit außergewöhnlich dicken Panzerschuppen an Kopf und Rücken.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** Schwimmen 9 m; **RK** +6 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4); **Attributswerte** ST 13, GE 13, KO 15, IN 1, WE 8, CH 2; **Besondere Eigenschaften** Aquatisch, Dämmerlicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST +2, GE -2, KO +4.

PRINOSUCHUS

Dieses Urzeitkrokodil ist im Wasser wie zu Land gleichermaßen effektiv und kann mit seinen Kiefern machtvoll alles Mögliche zermalmen.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m, Schwimmen 9 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W8 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST 13, GE 14, KO 15, IN 1, WE 12, CH 4; **Besondere Angriffe** Würgen (1W8); **Besondere Eigenschaften** Geruchssinn.

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (2W6 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Würgen (2W6).

RENTIER

Die im eisigen Norden heimischen Rentiere sind auf Eis trittsicher und können ebenso zur Verteidigung wie als Lastenträger genutzt werden.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 15 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Durchbohren (1W6); **Attributswerte** ST 13, GE 14, KO 13, IN 2, WE 12, CH 5; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht, Geruchssinn, Schneeanpassung (ignoriere Schwieriges Gelände, wenn der Grund von Eis und Schnee ausgeht).

Aufstieg auf die 4. Stufe: **Attributswerte** ST +2, GE +2, KO +2.



RIFFSCHLANGE

Diese hellfarbenen Riffschlangen sind hochgiftig und exzellente Schwimmer. Sie sind in Küstengewässern zuhause, können aber auch an Land schlittern.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 3 m, Schwimmen 12 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4 plus Gift); **Attributswerte** ST 10, GE 15, KO 12, IN 1, WE 13, CH 2; **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1 Runde [6]; *Effekt* 1 ST-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf; KO-basierender SG); **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Luft anhalten, Geruchssinn.

Aufstieg auf die 7. Stufe: **Attributswerte** ST +2, GE +2. **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1 Runde [6]; *Effekt* 1W2 ST-Schaden; *Heilung* 2 Rettungswürfe; KO-basierender SG)].

RIND

Auch wenn man Rindvieh in der Regel als zahme Bauernhoftiere sieht, können ein übellauniger Bulle oder eine schlechtgelaunte Kuh ebenso effektive Tiergefährten abgeben.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Durchbohren (1W6); **Attributswerte** ST 14, GE 12, KO 12, IN 2, WE 11, CH 4; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Durchbohren (1W8); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Eigenschaften** Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren, 1W8), Trampeln.

SÄBELZAHNKATZE

Die Säbelzahnkatze ist kleiner als der wildere Säbelzahn-tiger, aber dennoch ein beeindruckendes Raubtier.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Klauen (1W4 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST 15, GE 15, KO 13, IN 2, WE 13, CH 8; **Besondere Angriffe** Säbelzahn-biss (1W10 Bissangriff, nur bei einem Manöverwurf für Ringkampf zum Schaden-zufügen); **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Klauen (1W6 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Anspringen, Säbelzahn-biss (2W8 Bissangriff, nur bei einem Manöverwurf für Ringkampf zum Schaden-zufügen)

SALAMANDER, RIESENSALAMANDER

Diese übergroße Amphibie hat ein Maul voller kleiner, aber recht scharfer Zähne.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m, Schwimmen 9 m; **RK** +3 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4); **Attributswerte** ST 13, GE 14, KO 15, IN 1, WE 12, CH 4; **Besondere Eigenschaften** Amphibie, Erschütterungs-sinn 9 m (nur unter Wasser), Geruchssinn.

Aufstieg auf die 4. Stufe: **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Attributswerte** ST +2, GE -2, KO +4; **Volksfertigkeiten-mofikatoren** Heimlichkeit +4.

SCHIMPANSE

Dieser kleine Primat ist gefährlicher, als seine Größe vermuten ließen.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 9 m, Klettern 9 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4),

Hieb (1W3 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST 13, GE 17, KO 12, IN 2, WE 12, CH 7;

Besondere Eigenschaften Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **Angriff** Biss (1W6), Hieb (1W4 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2.

STACHELSCHWEIN, RIESENSTACHELSCHWEIN

Aus dem rauen Fell dieser plumpen Waldkreatur wachsen lange, spitze Stacheln.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 9 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Schwanzschlag (1W4); **Attributswerte** ST 14, GE 12, KO 15, IN 2, WE 13, CH 5; **Besondere Angriffe** Stacheln (wie Stacheln eines Stachelschweins, *MHB III*, S. 243); **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Schwanzschlag (1W6); **Attributswerte** ST +2, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Stacheln (wie Stacheln eines Riesenstachelschweins, *MHB III*, S. 243).

STINKTIER, RIESENSTINKTIER

Das unverwechselbare schwarze Fell mit weißen Streifen ist eine klare Warnung für jeden, der bereits Opfer des Zorns dieser überbeliehenden Kreatur geworden ist.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 9 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6), 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST 9, GE 14, KO 13, IN 2, WE 12, CH 9; **Besondere Angriffe** Sprühen (Berührungsangriff im Fernkampf, 9 m Reichweite, Moschus, 1/Tag); **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn, Moschus (ZÄH oder Kränkelnd für 1W6 Runden, KO-basierender SG).

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W8), 2 Klauen (1W6); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Sprühen (2/Tag); **Besondere Eigenschaften** Moschus (ZÄH oder Übelkeit für 1W3 Runden).

STRAUSSENDINOSAURIER

Dieser zweibeinige Dinosaurier hat lange, auf Geschwindigkeit ausgelegte Beine und einen langen Hals, so dass er an einen Strauß erinnert.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Klauen (1W8); **Attributswerte** ST 11, GE 15, KO 12, IN 2, WE 13, CH 8; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die 7. Stufe: **Bewegungsrate** 18 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Klauen (1W8 plus 1W4 Blutung); **Attributswerte** ST +2, GE +2, KO +2; **Besondere Eigenschaften** Sprinten.

TINTENFISCH, RIESENTINTENFISCH

Diese Kreatur hat zwar nicht annähernd die Größe eines echten Riesentintenfisches, ist aber dennoch groß genug, um Gegnern mit ihren vielen Tentakeln ernsthaften Schaden zuzufügen.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** Schwimmen 12 m, Wasserstoß 27 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6), Tentakel (1W4 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST 12, GE 15, KO 13, IN 2, WE 12, CH 3; **Besondere Eigenschaften** Aquatisch, Dämmersicht.

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; RK +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W8), Tentakel (1W6 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Würgen (1W6); **Besondere Eigenschaften** Tintenwolke (6 m-Radius; MHB, S. 262)

TRAPPE

Die Trappe ist ein großer Vogel mit langen Beinen. Trappen können fliegen, wenn auch relativ schlecht, so dass sie es vorziehen zu gehen oder zu rennen.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m, Fliegen 15 m (schlecht); **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6), 2 Krallen (1W4); **Attributswerte** ST 13, GE 14, KO 13, IN 2, WE 13, CH 5; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht.

Aufstieg auf die 4. Stufe: ST +2, KO +2.

WASSERSCHWEIN

Dieses große, braunbepelzte Nagetier ist an Land wie im Wasser zuhause und kann nahe Seen und Flüssen angetroffen werden.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 9 m, Schwimmen 6 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Attributswerte** ST 12, GE 15, KO 12, IN 2, WE 13, CH 5; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Attributswerte ST +2, KO +2

WOLFSHUND

Diese Kreatur ist ein zuverlässiger Mischling aus Wolf und Hund.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST 15, GE 15, KO 13, IN 2, WE 12, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Attributswerte ST +2, KO +2; **Angriff** Biss (1W6 plus 1W4 Blutung).

YAK

Der sture und standfeste Yak ist in rauem Gelände trittsicher und verlässlich.

Spielwerte zu Beginn: Größe Groß; **Bewegungsrate** 9 m; **RK** +4 Natürliche Rüstung; **Angriff** Durchbohren (1W8); **Attributswerte** ST 14, GE 10, KO 12, IN 2, WE 10, CH 5; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die 4. Stufe: RK +2 Natürliche Rüstung; **Attributswerte** ST +4, KO +4; **Besondere Eigenschaften** Lasttier (Bewegungsrate wird durch Last nie modifiziert).

ZEBRA

Das Zebra ist anhand seiner ikonischen Streifen sofort erkennbar.

Spielwerte zu Beginn: Größe Groß; **Bewegungsrate** 15 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4), 2 Hufe† (1W4); **Attributswerte** ST 14, GE 15, KO 13, IN 2, WE 14, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Attributswerte GE +2, KO +2.

† Die Hufe sind Primärangriffe.

PFLANZENGEFÄHRTEN

Pflanzengefährten haben unterschiedliche Startgrößenkategorien, Bewegungsraten, Angriffe, Attributswerte und besondere Eigenschaften. Alle Angriffe von Pflanzengefährten erfolgen mit dem vollen Grundangriffsbonus, soweit nicht anders vermerkt. Pflanzengefährten addieren ihre ST-Modifikatoren auf den Schadenswurf, außer sie verfügen nur über einen Angriff – in diesem Fall wird der 1 1/2fache ST-Modifikator auf den Schaden addiert. Manche Pflanzengefährten verfügen über besondere Fähigkeiten wie z.B. Geruchssinn. Pflanzengefährten erlangen keine Talente, die ihnen Umgang mit Waffen und Rüstungen verleihen, selbst wenn die Anzahl ihrer Trefferwürfel steigt. Sie können hergestellte Waffen nur dann führen, wenn ihre Beschreibung dies aussagt.

Während du Stufen erlangst, wächst auch die Macht deines Pflanzengefährten, da er dieselben Boni erlangt wie ein Tiergefährte. Mit der 4. oder 7. Stufe – abhängig vom Gefährten – erlangt jeder Pflanzengefährte einen weiteren Bonus. Pflanzengefährten eignen sich in der Regel nur für bestimmte Archetypen, z.B. den Baumsänger^{ABR III}-Druiden, doch mit Erlaubnis des SL könnte ebenso jeder Druide einen Pflanzengefährten wählen.

Zu-Fall-bringen: Da viele Pflanzen über mehrere wurzelartige Beine verfügen, sind sie sehr schwer zu Fall zu bringen. Daher enthält jeder der folgenden Einträge die KMV, um den Bonus aufzuführen, welchen solche Pflanzen gegen Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen erhalten.

JAGDKAKTUS

Der Jagdkaktus ist imstande, schnell auf fünf wurzelartigen Beinen zu kriechen und mit seinen langen Armen Gegner zu verprügeln – Armen, die mit hunderten dünnen, spitzen Nadeln bedeckt sind.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 9 m; **RK** +3 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Hiebe† (1W6); **Attributswerte** ST 14, GE 13, KO 17, IN 2, WE 13, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Stacheln (eine Kreatur, welche mit einem Jagdkaktus ringt oder ihn mit einem Natürlichen Angriff oder Waffenlosen Schlag attackiert, erleidet 1W4 Punkte Stichschaden); **KMV** +6 gegen Zu-Fall-bringen.

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Hiebe† (1W8); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +2; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht.

† Diese Hiebangriffe verursachen Stich- und Wuchtschaden.

KRIECHBOVIST

Dieser überraschend mobile, vielfarbige Ball aus Pilzmasse kriecht auf einem Nest aus Dutzenden kleiner, filamentartiger „Beine“ umher. Seine giftigen Sporen lassen Betroffene gelle, blendende Farbflecken sehen.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 9 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Hieb (1W4 plus Gift); **Attributswerte** ST 12, GE 15, KO 14, IN 1, WE 12, CH 9; **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1 Runde [4]; *Effekt* 1W2 WE-Schaden und Geblendet; *Heilung* 1 Rettungswurf; KO-basierender SG); **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m, Defensiver Sporenausstoß (1/Minute; wenn der Fungus getroffen wird, kann er als Augenblickliche Aktion eine angrenzende Kreatur seinem Gift aussetzen); **KMV** kann nicht zu Fall gebracht werden.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Hieb (1W6 plus Gift); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2.

LEICHENFRESSERPILZ

Diese fahle Fungusmasse erinnert an eine Spinne mit einem dornigen, säuretriefenden Maul anstelle eines Körpers.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 9 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6 plus 1W2 Säure); **Attributswerte** ST 14, GE 13, KO 12, IN 1, WE 11, CH 4; **Besondere Angriffe** Säure spucken (Berührungsangriff im Fernkampf, 9 m-Reichweite, 1W6 Säureschaden); **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m; **KMV** +12 gegen Zu-Fall-bringen.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W8 plus 1W4 Säure); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2; **Besondere Angriffe** Säure spucken (Berührungsangriff im Fernkampf, 9 m-Reichweite, 1W8 Säureschaden); **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m

NESSELRANKE

Diese Masse aus Kriechranken und Blättern gleitet beinahe wie eine Schlange umher. Hautkontakt mit der Raubpflanze verursacht einen üblen Ausschlag.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 6 m, Klettern 6 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Hieb (1W4 plus Gift); **Attributswerte** ST 10, GE 15, KO 13, IN 1, WE 11, CH 2; **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1 Runde [4]; *Effekt* 1 GE-Schaden and Kränkelnd für 1 Runde; *Heilung* 1 Rettungswurf; KO-basierender SG); **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht; **KMV** kann nicht zu Fall gebracht werden.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Hieb (1W6 plus Gift); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2; **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1 Runde [4]; *Effekt* 1W2 GE-Schaden and Kränkelnd für 1 Runde; *Heilung* 2 Rettungswürfe; KO-basierender SG).

SCHARFSCHÜTZENKAKTUS

Dieser Kaktus trägt dutzende langer, nadelartiger Stacheln. Er kann mit drei langen Wurzeln kriechen und seine Stacheln mit beängstigender Genauigkeit verschießen.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 6 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Durchbohren (1W4) oder Stachel† (Fernkampfangriff, 18 m Reichweite, 1W8 Stichschaden); **Attributswerte** ST 10, GE 13, KO 14, IN 1, WE 13, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht; **KMV** +2 gegen Zu-Fall-bringen.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Durchbohren (1W6) oder 2 Stacheln† (Fernkampfangriff, 18 m Reichweite, 2W6 Stichschaden); **Attributswerte** GE +2, KO +2.

† Der ST-Bonus der Kreatur wird nicht auf Schadenswürfe für diesen Angriff addiert.

SCHLAMMPFLANZE

Diese grüne Knollenpflanze kann mit Hilfe eines Netzwerkes aus Ranken klettern oder kriechen. Sie kann ihre Gegner in ihrem Hauptreservoir verschlucken, um sie sodann in einem inneren Säurebecken zu verdauen, während sie sie festhält.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m, Klettern 3 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Ranken† (1W4 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST 12, GE 11, KO 13, IN 1, WE 10, CH 3; **Besondere Angriffe** Verschlingen (1W6 Säure); **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Starre; **KMV** kann nicht zu Fall gebracht werden.

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2

Ranken† (1W6 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST +6, GE -2, KO +2; **Besondere Angriffe** Verschlingen (1W8 Säure).

† Dies ist ein Natürlicher Primärangriff, welcher Wuchtschaden verursacht.

SCHNAPPFLIEGENFALLE

Diese bewegliche Fliegenfalle verfügt über zwei dornenbesetzte Mäuler und bewegt sich auf einem Gewirr aus Wurzeln.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Bisse (1W4 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST 12, GE 15, KO 14, IN 1, WE 12, CH 5; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht; **KMV** kann nicht zu Fall gebracht werden.

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** 3 Bisse (1W6 plus Ergreifen); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4.



SONNENTAU-SCHLANGE

Diese umhergleitende Pflanze sieht aus wie eine zweiköpfige Schlange und schlägt mit zwei klebrigen, würgenden Hieben zu.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Hiebe (1W4 plus 1W2 Säure plus Ergreifen); **Attributswerte** ST 14, GE 17, KO 13, IN 1, WE 12, CH 6; **Besondere Angriffe** Würgen (1W8 Säure); **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht; **KMV** kann nicht zu Fall gebracht werden.

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Hiebe (1W6 plus 1W3 Säure plus Ergreifen); **Attributswerte** ST +6, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Würgen (2W6 Säure).

UNGEZIEFERGEFÄHRTEN

Ungeziefergefährten wurden für Druiden und ähnliche Klassen erstmals in den *Ausbauregeln: Magie* vorgestellt. Im Folgenden sind mehrere weitere Ungeziefergefährten aufgeführt. Ungeziefergefährten folgen denselben Regeln wie Tiergefährten und können wie diese mittels Mit Tieren umgehen ausgebildet werden. Sie besitzen zudem die folgenden Eigenschaften:

Geistlos: Ungeziefergefährten besitzen keinen Intelligenzwert und haben die Eigenschaft Geistlos. Ungeziefergefährten können dennoch einen Trick erlernen plus jene Bonustricks, welche sie aufgrund der Klassenstufe des Herrn erhalten. Wenn ein Ungeziefergefährte einen Attributswertanstieg erhält (mit 4 TW, mit 8 TW usw.), kann der Druide diesen nutzen, um die Intelligenz des Gefährten von - auf 1 zu erhöhen - dies lässt den Gefährten die Eigenschaft Geistlos verlieren und erlaubt ihm, bis zu 3 Tricks pro Intelligenzpunkt + die zusätzlichen Bonustricks zu erlernen. Ungeziefergefährten erhalten keine Fertigkeitstränge oder Talente, solange sie über die Eigenschaft Geistlos verfügen.

Zu-Fall-bringen: Da viele Ungeziefer über mehr als zwei Beine verfügen, sind sie schwer zu Fall zu bringen. Daher enthält jeder der folgenden Einträge die **KMV**, um den Bonus aufzuführen, welchen solche Ungeziefer gegen Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen erhalten.

EURYPTERID

Diese auch als Seeskorpione bekannten, aquatischen Insekten haben Zangen und einen langen Stachel.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m, Schwimmen 12 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Klauen (1W3), Stachel (1W3 plus Gift); **Attributswerte** ST 10, GE 11, KO 12, IN —, WE 13, CH 2; **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m; **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1 Runde [4]; **Effekt** 1 KO-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf; KO-basierender SG); **KMV** +8 gegen Zu-Fall-bringen.

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **RK** +3 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Klauen (1W4), Stachel (1W4 plus Gift); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Gift (Frequenz 1 Runde [6]; **Effekt** 1W2 KO-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf; KO-basierender SG).

FANGSCHRECKENKREBS, RIESENFANGSCHRECKENKREBS

Dieses farbenfrohe, aquatische Ungeziefer hat mächtige Scheren, mit denen es blitzschnell zuschlagen kann.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 12 m, Schwimmen 9 m; **RK** +3 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Zangen (1W6); **Attributswerte** ST 12, GE 17, KO 14, IN —, WE 13, CH 6; **Besondere Eigenschaften** Aquatisches Blindgespür 3 m, Dunkelsicht 18 m, Schallresistenz 5; **KMV** +12 gegen Zu-Fall-bringen.

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Mittelgroß; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Zangen (1W8); **Attributswerte** ST +6, GE -2, KO +2; **Besondere Angriffe** Schnelle Scheren (kann mit einem seiner Zangenangriffe mehrere Angriffe ausführen); **Besondere Eigenschaften** Blindsicht 3 m, Schallresistenz 10.

HEUSCHRECKE, RIESENHEUSCHRECKE

Die Riesenheuschrecke hat lange, flexible Gliedmaßen und kann Klumpen stinkenden Schleims spucken.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 6 m, Klettern 6 m, Fliegen 6 m (schlecht); **RK** +3 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST 12, GE 17, KO 11, IN —, WE 10, CH 7; **Besondere Angriffe** Schleim spucken (Berührungsangriff im Fernkampf, 9 m-Reichweite, Kränkelnd für 1 Runde); **Besondere Eigenschaften** Akrobatik beim Springen +18, Dunkelsicht 18 m, Springen (kann auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik zum Springen 10 nehmen, selbst wenn abgelenkt oder bedroht); **KMV** +8 gegen Zu-Fall-bringen.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m, Klettern 6 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich); **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W8); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2; **Besondere Angriffe** Gefräßig (Bissangriffe verursachen an Kreaturen der Unterart Pflanze und Gegenständen aus Holz, Papier oder anderem pflanzlichen Material doppelten Schaden).

LIBELLE, RIESENLIBELLE

Dieses mit langen Flügeln versehene Insekt hat einen farbenfrohen Leib.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 6 m, Fliegen 12 m (perfekt); **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W8); **Attributswerte** ST 13, GE 17, KO 12, IN —, WE 12, CH 9; **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m; **KMV** +8 gegen Zu-Fall-bringen.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m, Fliegen 24 m (perfekt); **RK** +3 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (2W6); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2; **Bonus** talent Angriff im Vorbeifliegen.

MOSKITO, RIESENMOSKITO

Der Riesenmoskito ist angesichts seines blutdürstigen Wesens und des nervtötenden Surrens seiner Flügel eine sehr unbeliebte Kreatur. Im Gegensatz zu seinen kleineren Vettern kann er zudem leicht größeren Kreaturen das Blut aussaugen und sie so töten.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 6 m, Fliegen 18 m (gut); **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6 plus Blutung and Ergreifen); **Attributswerte** ST 14, GE 21, KO 15, IN —, WE 13, CH 6; **Besondere Angriffe** Blutung (1W4), Ergreifen; **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m; **KMV** +8 gegen Zu-Fall-bringen.

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Mittelgroß; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W8 plus Blutung and Ergreifen); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2; **Besondere Angriffe** Blut saugen (1W2 KO), Blutung (2W4).

PEITSCHENSCHWANZTAUSEND- FÜSSLER, RIESENPEITSCHEN- SCHWANZ

Die langen, dünnen Fäden, welche aus dem Schwanz dieses Tausendfüßlers ragen, können Gegner mit Leichtigkeit zu Fall bringen.

Spielwerte zu Beginn: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 12 m, Klettern 12 m; **RK** +3 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6 plus Gift); **Attributswerte** ST 9, GE 13, KO 13, IN —, WE 10, CH 2; **Besondere Angriffe** Gift (*Frequenz* 1 Runde [4]; *Effekt* 1W2 GE-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf; KO-basierender SG); **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m; **KMV** kann nicht zu Fall gebracht werden.

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W8 plus Gift), Schwanzschlag† (1W2 Nichttödlich plus Zu-Fall-bringen); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4.

† Auf Schadenswürfe für diesen Angriff wird der ST-Bonus der Kreatur nicht addiert.

RAUBWANZE, RIESENRAUBWANZE

Dieses langbeinige, käferartige Insekt kann aus der Ferne einen Strom Gift auf seine Gegner speien.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 9 m (unbeholfen); **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4 plus Gift), 2 Klauen (1W3); **Attributswerte** ST 13, GE 15, KO 13, IN —, WE 10, CH 2; **Besondere Angriffe** Gift (*Frequenz* 1 Runde [4]; *Effekt* 1W2 GE; *Heilung* 1 Rettungswurf; KO-basierender SG), Giftstrom (setzt alle Kreaturen auf einer 4,50 m-Linie dem Gift aus; REF, keine Wirkung; GE-basierender SG; alle 1W4 Runden/Standard-Aktion); **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m; **KMV** Zu-Fall-bringen +8.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6 plus Gift), 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2; **Besondere Angriffe** Gift (*Frequenz* 1 Runde [4]; *Effekt* 1W2 GE; *Heilung* 2 Rettungswürfe; KO-basierender SG).

RAUPE, RIESENRAUPE

Diese vielbeinige, wurmartige Kreatur ist die Larve einer Motte oder eines Schmetterlings, doch solange sie als Ungeziefergefährte dient, setzt diese Metamorphose nicht ein.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 9 m, Klettern 9 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6), Borsten† (1W4 plus Gift); **Attributswerte** ST 14, GE 13, KO 13, IN —, WE 11, CH 2; **Besondere Angriffe** Borsten (eine Kreatur, welche die Riesenraupe mit einem Natürlichen Angriff oder einer Nahkampfwaffe ohne Reichweite angreift, muss einen Reflexwurf ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet sie Schaden, als wäre sie von den Borsten getroffen worden; GE-basierender SG mit einem Volksbonus von +2), Gift (*Frequenz* 1 Runde [4]; *Effekt* 1W2 ST-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf; KO-basierender SG); **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m, Verdichten; **KMV** kann nicht zu Fall gebracht werden.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W8), Borsten† (1W6 plus Gift); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2.

† Dies ist ein Natürlicher Sekundärangriff, welcher Stichschaden verursacht.

SCHABE, RIESENSCHABE

Die Riesenschabe ist nicht nur schnell und beunruhigend, sondern auch schwer zu töten. Diese Kreaturen ziehen dunkle Orte vor und haben kein Problem damit, durch den Dreck zu kriechen.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 9 m, Klettern 6 m, Fliegen 6 m (schlecht); **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4); **Attributswerte** ST 9, GE 10, KO 17, IN —, WE 11, CH 2; **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, Lichtempfindlichkeit, Luft anhalten; **KMV** +8 gegen Zu-Fall-bringen; **Bonustalent** Ausdauer.

Aufstieg auf die 4. Stufe: **Bewegungsrate** 9 m, Klettern 9 m, Fliegen 12 m (schlecht); **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Attributswerte** ST +2, GE +2, KO +2; **Bonustalent** Unverwundlich.

SPINNE, NETZTYRANNIN

Die strahlende Färbung und die langen Beine einer Netztyrannin sorgen für einen atemberaubenden, aber auch nervraubenden Gefährten.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 9 m, Klettern 9 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W4); **Attributswerte** ST 10, GE 17, KO 10, IN —, WE 10, CH 2; **Besondere Angriffe** Spinnennetz; **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m; **KMV** +12 gegen Zu-Fall-bringen.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2.

TERMITE, RIESENTERMITE

Die Riesentermite verfügt über kräftige, Beißzangen und ist besonders effektiv, wenn sie zusammen mit anderen Termitengefährten kämpft.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 9 m, Klettern 9 m; **RK** +2 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST 12, GE 11, KO 12, IN —, WE 12, CH 7; **Besondere Angriffe** Schwärmen (zwei Riesentermiten können sich dieselbe Angriffsfläche teilen; sollten beide dasselbe Ziel angreifen, werden sie behandelt, als würden sie es in die Zange nehmen); **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m; **KMV** +8 gegen Zu-Fall-bringen.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **RK** +3 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W8 plus 1W6 Säure); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2; **Besondere Angriffe** Nagen (Bissangriff ignoriert bis zu Härte 5).

WALZENSPINNE, RIESENWALZENSPINNE

Die zwei Sätze vertikal liegender Beißzangen machen die Riesenwalzenspinne zu einem besonders gefährlich wirkenden Gefährten. Dank ihrer Schnelligkeit kann sie aus der Deckung Gegner angreifen, die nicht wissen, wie ihnen geschieht.

Spielwerte zu Beginn: Größe Klein; **Bewegungsrate** 15 m, Klettern 9 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6), 2 Klauen (1W3); **Attributswerte** ST 12, GE 15, KO 15, IN —, WE 11, CH 2; **Besondere Eigenschaften** Dunkelsicht 18 m; **KMV** +12 gegen Zu-Fall-bringen.

Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe Mittelgroß; **RK** +3 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W8), 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST +4, GE -2, KO +2; **Besondere Angriffe** Anspringen, Zerreißen (2 Klauen, 1W4).

ARCHETYPEN FÜR TIERGEFÄHRTEN

Tiergefährten-Archetypen modifizieren die Standard-Fähigkeiten von Tiergefährten, so wie Klassen-Archetypen die Klassenmerkmale von Spielercharakteren modifizieren. Du kannst diese Archetypen in der Regel auf Tiergefährten, die Reittiere von Rittern und die gebundenen Reittiere von Paladinen anwenden. Diese Archetypen tauschen die gewöhnlichen Fähigkeiten gegen neue Fähigkeiten aus, die zu einem bestimmten Konzept passen. Sollte ein tierischer Gefährte nicht über die vom Archetyp betroffenen Fähigkeiten verfügen, so kannst du den Archetyp nicht anwenden. Das Reittier eines Ritters oder Samurai kann Tiergefährten-Archetypen erhalten, welche Zauber teilen ersetzen, indem stattdessen das Talent des Reittieres Umgang mit Leichten Rüstungen und die Fähigkeit des Herrn, den Rüstungsmalus bei Fertigkeitwürfen für Reiten zu ignorieren ersetzt werden – dies geht aber nur, wenn der Herr diese Fähigkeiten nicht bereits mit einem Archetyp modifiziert oder ersetzt hat. Tiergefährten mit mehr als einem natürlichen Angriff und ausschließlich Primärangriffen können keine Gefährten-Archetypen wählen, welche Mehrfachangriff ersetzen. Wird auf die Stufe Bezug genommen, so handelt es sich um die Klassenstufe des Herrn des Gefährten in jener Klasse, die ihm den Gefährten als Klassenmerkmal verleiht.

Aberranter Gefährte

Aberrante Gefährten haben etwas seltsam Merkwürdiges an sich. Doch auch wenn sie von mystischen Kräften berührt oder durch fremdartige Einflüsse mutiert wurden, sind sie immer noch loyale, wenn auch unnatürliche Verbündete.

Klassenfertigkeiten: Aberrante Gefährten behandeln Einschüchtern und Entfesselungskunst als Klassenfertigkeiten.

Mehr als ein Tier: Der SG von Fertigkeitwürfen für Mit Tieren umgehen ist bei einem Aberranten Gefährten um 5 höher als bei einer nichttierischen Kreatur mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2.

Aberranter Blick (AF): Ein Aberranter Gefährte erhält Dunkelsicht 18 m.

Dies ersetzt Zauber teilen.

Fremdartiger Verstand (AF): Mit der 6. Stufe wird ein Aberranter Gefährte gegen geistesbeeinflussende Effekte immun, die sich speziell gegen Tiere richten (z.B. *Tier bezaubern*). Wer solch einen Effekt gegen den Gefährten einsetzt, erleidet 1W4 Punkte Weisheitsschaden (WIL, SG 20, halbiert).

Dies ersetzt Treue.

Hochbewegliche Knochen (AF): Mit der 9. Stufe erhält ein Aberranter Gefährte die Allgemeine Monsterfähigkeit Verdichten. Trägt er einen Reiter, kann er diese Fähigkeit nur nutzen, sofern der Reiter selbst über Verdichten verfügt.

Dies ersetzt Mehrfachangriff und die Verbesserung von +2 auf Natürliche Rüstung, die ein Tiergefährte mit der 9. Stufe erhalten würde.

Altkluger Gefährte

Frühreife Gefährten können mehr Tricks als andere Gefährten erlernen, so dass ihre Herren sie für breiter gefächerte Aufgabenbereiche einsetzen können.

Erweitertes Trickrepertoire (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Altkluger Gefährte die doppelte Anzahl der normalen Bonustricks für einen Tiergefährten. Der Tiergefährte eines Jägers kann diese zusätzlichen Bonustricks nicht nutzen, um Jägertricks zu erlernen. Mit der 15. Stufe beträgt der SG von Fertigkeitwürfen für Mit Tieren umgehen zum Antreiben eines Frühreifen Gefährten nur 15 statt 25.

Dies ersetzt Entrinnen und Verbessertes Entrinnen.

Cleverer Kopf (AF): Mit der 4. oder 7. Stufe, wenn der Frühreife Gefährte normalerweise eine aufgeführte Attributwertverbesserung oder einen Bonus von +2 auf GE und KO erhalten würde, erlangt er stattdessen einen Bonus von +2 auf seinen Intelligenzwert und einen Bonus von +4 auf WE und CH.

Dies ersetzt die Attributwertverbesserungen, welche ein Tiergefährte mit der 4. oder 7. Stufe erhalten würde.

Drakonischer Gefährte

Drakonische Gefährten haben einen Hauch von Drachenblut in den Adern, welches ihnen besondere Fähigkeiten verleiht.

Klassenfertigkeiten: Drakonische Gefährten behandeln Einschüchtern als Klassenfertigkeit.

Mehr als ein Tier: Der SG von Fertigkeitwürfen für Mit Tieren umgehen ist bei einem Verbesserten Gefährten um 5 höher als bei einer nichttierischen Kreatur mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2.

Drachensicht (AF): Ein Drakonischer Gefährte erhält Dämmerlicht und Dunkelsicht 18 m.

Dies ersetzt Zauber teilen.

Drachenresistenz (AF): Mit der 3. Stufe wähle passend zum drakonischen Ahnen des Drakonischen Gefährten Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Der Drakonische Gefährte erlangt Resistenz 5 gegen die gewählte Energieart und einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Lähmung und Schlaf.

Dies ersetzt Entrinnen.

Verbesserte Drachenresistenz (AF): Mit der 6. Stufe wird ein Drakonischer Gefährte gegen Lähmung und Schlaf immun und steigt seine



Energieresistenz auf 10. Mit der 15. Stufe steigt die Energieresistenz auf 20.

Dies ersetzt Treue.

Odemwaffe (AF): Mit der 9. Stufe erhält ein Drakonischer Gefährte eine Odemwaffe, welche er ein Mal am Tag einsetzen kann. Diese verursacht 1W6 Schadenspunkte pro Trefferwürfel der Energieart seiner Energieresistenz (REF, SG 10 + halber TW + KO-Modifikator des Drakonischen Gefährten, halbiert). Der Drakonische Gefährte wählt bei Erlangen dieser Fähigkeit, ob es sich um einen 9 m-Kegel oder eine 18 m-Linie handeln soll. Mit der 15. Stufe kann er die Odemwaffe drei Mal am Tag nutzen, muss zwischen den Einsätzen aber jeweils 1W4 Runden warten.

Dies ersetzt Mehrfachangriff und Verbessertes Entrinnen.

Feenberührter Gefährte

Feenberührte Gefährten sind merkwürdig gefärbte Tiere, die aus der Ersten Welt stammen, der urchinlichen Heimat der Feen. Sie erlangen seltsame Fertigkeiten mit Feenbezug.

Klassenfertigkeiten: Feenberührte Gefährten behandeln Auftreten als Klassenfertigkeit.

Mehr als ein Tier: Der SG von Fertigkeitwürfen für Mit Tieren umgehen ist bei einem Feenberührten Gefährten um 5 höher als bei einer nichttierischen Kreatur mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2.

Klein aber gemein (AF): Ein Feenberührter Gefährte muss ein Tiergefährte sein, dessen Anfangsgrößenkategorie Klein oder kleiner ist. Mit der 4. oder 7. Stufe kann er anstelle einer aufgeführten Verbesserung oder eines Bonus von +2 auf GE und KO stattdessen einen Bonus von +2 auf ST, GE und KO erhalten.

Dies ersetzt Verbesserungen der Attributswerte und Größenkategorie, die ein Tiergefährte mit der 4. oder 7. Stufe erhalten würde.

Feenmagie (ZF): Ein Feenberührter Gefährte kann als Volle Aktion beliebig oft als Zauberähnliche Fähigkeit *Tanzende Lichter* einsetzen. Mit der 3. Stufe kann er eine Aktion für seinen Herrn vorbereiten, während dieser zu ihm angrenzend ist; dies ermöglicht dem Herrn, einen Zauberplatz desselben oder höheren Grades zu opfern, um spontan einen der folgenden Zauber zu wirken: *Feenfeuer* (1.), *Glitzerstaub* (2.), *Tiefschlaf* (3.), *Mächtiges Trugbild* (4.), *Verwirrung* (5.), *Schwachsinn* (7.), *Ablenkung* (8.). Der Herr eines Feenberührten Gefährten kann auf diese Weise jeden dieser Zauber nur jeweils ein Mal am Tag wirken.

Dies ersetzt Zauber teilen and Mehrfachangriff.

Eisenempfindlichkeit (AF): Mit der 3. Stufe erlangt ein Feenberührter Gefährte Schadensreduzierung 1/Kaltes Eisen. Diese Schadensreduzierung steigt pro weitere 3 Stufen jeweils um 1 (SR 6/Kaltes Eisen mit der 18. Stufe). Eine Kreatur, welche einen Gegenstand aus Kaltem Eisen trägt oder hält, erleidet einen Malus von -10 auf Mit Tieren umgehen, um mit dem Feenberührten Gefährten umzugehen.

Dies ersetzt Entrinnen, Treue, and Verbessertes Entrinnen.

Gottesgeschenk

Ein Gottesgeschenk wird mit einem Geburtsmal oder anderen Merkmal geboren, das die Form des heiligen Symbols seines Herrn hat; meistens ist es zudem das heilige Tier der fraglichen Religion.

Gesinnung (AF): Auch wenn ein Gottesgeschenk ein Tier ist, erlaubt seine Verbindung zu einer Gottheit ihm, Chaotisch Neutral, Rechtschaffen Neutral, Neutral Böse oder Neutral Gut zu sein (was der Gesinnung der Gottheit am nächsten kommt), es kann aber auch Wahrhaft Neutral sein.

Gutes Omen (ÜF, ZF): Mit der 1. Stufe kann das Gottesgeschenk als Zauberähnliche Fähigkeit beliebig oft als Volle Aktion *Göttliche Führung* wirken. Mit der 3. Stufe kann das Gottesgeschenk auf einen Funken der Kraft seiner Gottheit zurückgreifen. Wähle eine der Domänen dieser Gottheit, welche eine Domänenfähigkeit der 1. Stufe verleiht, die am Tag in Höhe des Weisheitsmodifikators + 3 Mal benutzt werden kann. Das Gottesgeschenk kann diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen.

Dies ersetzt Zauber teilen and Entrinnen.

Gesinnungsschlag (AF): Mit der 15. Stufe zählen die Angriffe eines Gottesgeschenkes als Böse, Chaotisch, Gut oder Rechtschaffen (passend zu seiner Gesinnung) hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung, außer das Gottesgeschenk ist von Wahrhaft Neutraler Gesinnung.

Dies ersetzt Verbessertes Entrinnen.

Lauerjäger

Lauerjäger schleichen sich an ahnungslose Beute an und springen ihre Ziele an, wenn diese es am wenigsten erfahren.

Tarnung (AF): Ein Lauerjäger erhält einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit in seiner natürlichen Umgebung (im Zweifel nutze die im Eintrag im *Monsterhandbuch* genannte Umgebung). Mit der 15. Stufe kann er Heimlichkeit nutzen, um sich in seiner natürlichen Umgebung zu verstecken, selbst wenn es keine Deckung oder Tarnung gibt.

Dies ersetzt Zauber teilen und Verbessertes Entrinnen.

Schlauer Jäger (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Lauerjäger Reflexbewegung. Mit der 6. Stufe erlangt ein Lauerjäger einen Volksbonus von +2 auf Initiativwürfe; während der Überraschungsrunde werden Gegner stets hinsichtlich der Angriffe des Lauerjägers als auf dem Falschen Fuß betroffen behandelt, selbst wenn sie bereits gehandelt haben sollten. Mit der 9. Stufe erhält ein Lauerjäger einen Moralbonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe während einer Überraschungsrunde.

Dies ersetzt Entrinnen, Treue und Mehrfachangriff.

Leibwächter

Manche Tiergefährten sind ihr Leben lang treu und wachsam. Sie wachen lange Stunden und sind stets bereit, ihre Herren zu beschützen.

Tiertalente: Neben den normalen Talenten für Tiergefährten kann ein Leibwächter unter folgenden Talenten wählen: *Dazwischenwerfen*^{EXP}, *Heldenhafte Erholung*^{EXP}, *Heldenhafter Trotz*^{EXP}, *Leibwächter*^{EXP} und *Wachsamer Kämpfer*^{EXP}.

Gemeinsame Wachsamkeit (AF): Solange Tiergefährte und Herr zueinander angrenzend sind, erhalten beide das Bonustalent Wachsamkeit.

Dies ersetzt Zauber teilen.

Hartnäckiger Beschützer (AF): Mit der 3. Stufe kann ein Leibwächter stets während einer Überraschungsrunde handeln (er gilt aber immer noch als auf dem Falschen Fuß betroffen, bis er handeln kann). Solange sich sein Herr angrenzend befindet, bleibt der Leibwächter bei Bewusstsein und erhält den Zustand Wankend, sobald seine Trefferpunkte unter 0 TP fallen. Während er im Negativen Trefferpunktbereich ist, verliert er jede Runde 1 TP, erhält zugleich aber einen Moralbonus von +2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe. Er stirbt, wenn seine Negativen TP der Summe seiner Konstitution plus die Klassenstufe seines Herrn entsprechen.

Dies ersetzt Entrinnen.

Reflexbewegung (AF): Mit der 9. Stufe erhält ein Leibwächter das Schurkenklassenmerkmal Reflexbewegung. Dies ersetzt Mehrfachangriff.

Mächtige Hartnäckigkeit (AF): Mit der 15. Stufe erhält ein Leibwächter im Negativen TP-Bereich einen Moralbonus von +4 auf Angriffs-, Rettungs- und Zähigkeitswürfe, Immunität gegen Furchteffekte und Temporäre TP in Höhe der Klassenstufe seines Herrn (maximal 20). Er stirbt erst, wenn seine Negativen Trefferpunkte der Summe aus seinem doppelten Konstitutionswert und der Klassenstufe seines Herrn entsprechen.

Diese Fähigkeit ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Pflanzenberührter Gefährte

Pflanzenberührte Gefährten sind Favoriten von Druiden, welche ihre Pflichten zwischen Tier- und Pflanzenwelt im Gleichgewicht halten wollen, besitzen diese Tier doch einige Fähigkeiten und Merkmale von Pflanzen.

Mehr als ein Tier: Der SG von Fertigkeitwürfen für Mit Tieren umgehen ist bei einem Verbesserten Gefährten um 5 höher als bei einer nichttierischen Kreatur mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2.

Photosynthese (AF): Solange ein Pflanzenberührter Gefährte sich am Tag wenigstens 8 Stunden lang im Sonnenlicht aufhält, muss er nicht fressen. Ansonsten ernährt er sich wie normal für ein Tier seiner Art.

Pflanzliche Resistenz (AF): Ein Pflanzenberührter Gefährte erlangt einen Volksbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Betäubung, geistesbeeinflussende Effekte, Gestaltwandel, Gift, Lähmung und Schlafeffekte. Dieser Bonus steigt mit der 3. Stufe auf +2, mit der 6. Stufe auf +3 und mit der 15. Stufe auf +4. Mit der 6. Stufe erhält ein Pflanzenberührter Gefährte Wurzeln, welche er als Schnelle Aktion ausfahren oder lösen kann. Während er sich verwurzelt hat, kann er sich nicht bewegen, erlangt aber einen Bonus von +4 auf seine KMV gegen Kampfmanöver für Ansturm, Stoßen, Versetzen, Zeren, Zu-Fall-bringen und andere Kampfmanöver, welche ihn umwerfen oder bewegen würden.

Dies ersetzt Zauber teilen, Entrinnen, Treue, and Verbessertes Entrinnen.

Rabauke

Wie unartige Haustiere neigen auch manche Gefährten dazu, nahe Gegenstände zu zerstören, wenn niemand auf sie aufpasst. Ihre Herren können diese destruktiven Impulse allerdings im Kampf als Vorteil nutzen.

Rabaukentalente: Neben den Talenten, welche Tiergefährten wählen können, kann ein Rabauke zudem Mächtiges Gegenstand zerschmettern und Verbessertes Gegend zerschmettern wählen.

Zerstörer (AF): Die Natürlichen Angriffe eines Rabauken ignorieren die ersten 5 Härtepunkte eines unbelebten Gegenstandes. Mit der 9. Stufe zählen seine Natürlichen Angriffe als Adamant hinsichtlich der Schadensreduzierung von Konstrukten.

Dies ersetzt Zauber teilen and Mehrfachangriff.

Renner

Manche Tiergefährten besitzen eine unglaubliche Geschwindigkeit und dienen ihren Herren als schnelle Transportmittel.

Tiertalente: Neben den normalen Talenten für Tiergefährten kann ein Renner aus den folgenden Talenten wählen: Behände Bewegung, Durchbrechen^{EXP}, Schnell wie der Blitz, Schnell wie der Wind, Verbesserte Reflexbewegung.

Schnelle Bewegung (AF): Die Bewegungsrate eines Renners ist um 3 m höher als bei typischen Vertretern seiner Art, solange er keine Rüstung und nur Leichte Last trägt.

Dies ersetzt Zauber teilen.

Sprinten (AF): Mit der 6. Stufe kann ein Renner ein Mal pro Stunde im Rahmen eines Sturmangriffs oder der Aktion Rennen sich mit seiner zehnfachen Bewegungsrate fortbewegen.

Dies ersetzt Treue.

Schläger

Schläger sind größer als andere ihrer Art und daran gewöhnt, Kämpfe zu gewinnen und ihre Dominanz zur Schau zu stellen bei der Wahl der Partner, des Territoriums und anderer Privilegien.

Schlagertalente: Neben den Standardtalenten, die Tiergefährten wählen können, kann ein Schläger zudem Mächtiger Ansturm, Mächtiges Überrennen, Mächtiges Versetzen, Mächtiges Zu-Fall-bringen, Verbessertes Versetzen und Verbessertes Zu-Fall-bringen wählen. Er kann Heftiger Angriff anstelle von Defensiver Kampfweise als Voraussetzung für diese Talente nutzen.

Dies ersetzt Zauber teilen.

Adrenalinrausch (AF): Mit der 9. Stufe erhält ein Schläger im Anschluss an ein erfolgreiches, abgeschlossenes Kampfmanöver für Ansturm, Überrennen, Versetzen oder Zu-Fall-bringen einen Moralbonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe bis zum Ende seines nächsten Zuges.

Dies ersetzt Mehrfachangriff.

Spurensucher

Manche Gefährten sind meisterhafte Spurensucher, welche dank ihres Geruchssinns jeder Fährte folgen können.

Scharfe Nase: Ein Spurensucher muss ein Tiergefährte mit der Fähigkeit Geruchssinn sein.

Klassenfertigkeiten: Spurensucher behandeln Überlebenskunst als Klassenfertigkeit.

Spürhund (AF): Ein Spurensucher erhält einen Kompetenzbonus in Höhe der Hälfte seiner Trefferpunkte auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst zum Spuren suchen mittels Geruchssinn. Mit der 6. Stufe kann er sich mit seiner normalen Bewegungsrate fortbewegen, während er mittels Überlebenskunst Spuren folgt, ohne den normalen Malus von -5 zu erhalten. Er kann sich beim Spuren verfolgen mit bis zu seiner doppelten Bewegungsrate fortbewegen, wobei er nur einen Malus von -10 erhält anstelle des üblichen Malus von -20.

Dies ersetzt Zauber teilen and Treue.

Teufelskerl

Teufelskerl-Gefährten werfen sich mit eleganten Sprüngen oder Sturzflügen ins Getümmel und ignorieren alle Gefahren.

Meisterhafter Akrobat (AF): Ein Teufelskerl erhält einen Kompetenzbonus in Höhe der Hälfte seiner Trefferwürfel auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik.

Dies ersetzt Zauber teilen.

Große Beweglichkeit (AF): Mit der 6. Stufe erhält ein Teufelskerl das Bonustalent Beweglichkeit, ohne die Voraussetzungen erfüllen zu müssen. Sollte er bereits über Beweglichkeit verfügen, erhält er stattdessen Tänzender Angriff.

Dies ersetzt Treue.

Augen im Hinterkopf (AF): Mit der 9. Stufe kann ein Teufelskerl nicht mehr in die Zange genommen werden.

Dies ersetzt Mehrfachangriff.

Todesgezeichneter Gefährte

Todesgezeichnete Gefährten sind lebende Tiere mit einem Hauch des Untodes ähnlich wie Halb-Vampire. Dies kann das Resultat einer nur teilweise erfolgreichen Wiederbelebung, einer seltsamen Plage oder wiederholten Kontaktes mit Untoten sein.

Klassenfertigkeiten: Todesgezeichnete Gefährten behandeln Einschüchtern als Klassenfertigkeit.

Mehr als ein Tier: Der SG von Fertigkeitswürfen für Mit Tieren umgehen ist bei einem Todesgezeichneten Gefährten um 5 höher als bei einer nichttierischen Kreatur mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2. Hinsichtlich der Unnatürlichen Aura eines Untoten zählt der Gefährte nicht als ein Tier.

Dunkelsicht (AF): Ein Todesgezeichneter Gefährte erhält Dunkelsicht 18 m.

Dies ersetzt Zauber teilen.

Verbundenheit mit Negativer Energie (AF): Ein Todesgezeichneter Gefährte ist zwar eine lebende Kreatur, reagiert auf Positive und Negative Energie aber wie ein Untoter – Positive Energie verletzt ihn, während Negative Energie ihn heilt.

Ein Bein im Grab (AF): Mit der 6. Stufe erhält ein Todesgezeichneter Gefährte einen Moralbonus von +4 auf Zähigkeitswürfe gegen Effekte, die normalerweise Gegenstände oder Untote nicht betreffen, und erhält nur halben Schaden durch Blutungseffekte. Er kann aber von Angriffen betroffen werden, welche spezifisch Untote zum Ziel haben, z.B. *Untote festhalten*.

Dies ersetzt Treue.

Totemtier

Totemtiere verkörpern die Weisheit und Spiritualität der Natur.

Spirituelle Führung (ZF): Mit der 3. Stufe kann ein Totemtier *Göttliche Führung* als zauberähnliche Fähigkeit beliebig oft als Volle Aktion auf seinen Herrn oder sich selbst wirken. Sein Herr kann zudem die folgenden Zauber spontan wirken, solange er sich angrenzend zu seinem Totemtier aufhält, muss dafür aber jeweils einen Zauberplatz des entsprechenden oder höheren Zaubergrades opfern: 1. - *Tiere oder Pflanzen entdecken*, 2. - *Vorahnung*, 3. - *Helfende Hand*, 4. - *Weissagung*, 5. - *Einswerden mit der Natur*, 6. - *Weg finden*. Das Totemtier dient dabei als Göttlicher Fokus, während teure Materialkomponenten immer noch aufgewendet werden müssen.

Dies ersetzt Entrinnen.

Bestiensprache (AF): Mit der 6. Stufe kann ein Totemtier mit seinem Herrn sprechen, als würden beide dieselbe Sprache beherrschen. Es kann mit Tieren seiner Art und nach Maßgabe des SL mit ähnlichen Kreaturen sprechen.

Dies ersetzt Treue.

Magische Klauen: Mit der 9. Stufe erhält ein Totemtier das Bonustalent Magische Klauen^{EXP}.

Dies ersetzt Mehrfachangriff.

Geisterhafter Wächter (AF): Mit der 15. Stufe verursachen die Natürlichen Waffen eines Totemtiers bei körperlosen Kreaturen vollen Schaden und schützt sein Natürlicher Rüstungsbonus auf seine RK gegen körperlose Berührungsangriffe. Ein Totemtier kann niemals als untote Kreatur wiederbelebt werden.

Dies ersetzt Verbessertes Entrinnen.



Verbesserter Gefährte

Verbesserte Gefährten haben eine Verletzung erlitten, wie etwa den Verlust eines Flügels, und Teile ihrer Körper wurden von einem meisterhaften Konstrukteurbauer ersetzt. Diese Prozedur verleiht ihnen ungewöhnliche Fähigkeiten.

Mehr als ein Tier: Der SG von Fertigkeitswürfen für Mit Tieren umgehen ist bei einem Verbesserten Gefährten um 5 höher als bei einer nichttierischen Kreatur mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2.

Verbesserter Körper (AF): Ein Verbesserter Gefährte heilt nur die Hälfte des Normalen durch heilende Positive Energieeffekte, heilt aber auch die Hälfte der üblichen Menge, welche Effekte heilen, die spezifisch Konstrukte heilen.

Verbesserte Sicht (AF): Ein Verbesserter Gefährte erhält Dämmerlicht und Dunkelsicht 18 m.

Dies ersetzt Zauber teilen.

Konstruktgestalt (AF): Mit der 6. Stufe erlangt ein Verbesserter Gefährte einen Moralbonus von +4 auf Zähigkeitswürfe gegen Effekte, welche normalerweise Gegenstände oder Konstrukte nicht betreffen würden. Zudem erleidet er nur halben Schaden durch Blutungseffekte. Zugleich kann er von Angriffen betroffen werden, welche spezifisch gegen Konstrukte funktionieren.

Dies ersetzt Treue.

VERTRAUTE

Zauberkundige, welche Vertraute erlangen können, stehen vor einer Vielzahl an Wahloptionen. Über die Vertrauten des *Grundregelwerkes* hinaus findest du viele Vertraute in den diversen *Monsterhandbüchern* und in den *Ausbauregeln: Magie*. Hinzu kommen die Optionen auf den folgenden Seiten.

UNGEWÖHNLICHE VERTRAUTE

Die meisten Vertrauten sind Sehr kleine Tiere oder Magische Bestien. Zauberkundige können aber während ihrer Reisen auch durchaus größere oder ungewöhnlichere Vertraute erlangen, woraus verschiedene Regeleffekte resultieren, die am Spieltisch berücksichtigt werden müssen.

Kleine Vertraute bedrohen umliegende Felder wie andere Kleine Kreaturen und können eingesetzt werden, um Gegner in die Zange zu nehmen – allerdings greifen Vertraute und ihre Meister nur sehr ungern auf solche Taktiken zurück, da das Ergebnis oft ein toter Vertrauter ist. Kleine Vertraute sind auch schwieriger am Leib mitzuführen als Sehr kleine oder kleinere Vertraute; meistens wird eine Art spezialisierter oder magischer Tragebehälter benötigt.

Konstrukt-, Pflanzen- und Ungeziefervertraute erhalten einen Intelligenzwert und verlieren die Eigenschaft Geistlos, so sie diese hatten. Sollte ein solcher Vertrauter nicht sprechen können, kommuniziert er mit seinem Meister und anderen Kreaturen seiner Art (d.h. ein Skorpionvertrauter mit andere Skorpionen, mobile Pflanzenkreaturen mit anderen Pflanzenkreaturen usw.) mittels einer seltenen Kombination aus Verhaltensweisen, leichten Farbveränderungen und zuweilen auch mittels Gerüchen oder Pheromonen. Andere Kreaturenarten können diese Kommunikation nur mittels magischer Hilfe verstehen.

VERTRAUTENVARIANTEN

Die folgenden Vertrauten sind Varianten bestehender Kreaturen mit gewissen Modifikationen:

FISCHADLER

HG 1/3

Variante Verwende die Spielwerte eines Falken (*MHB*, S. 272). Diese weißbäuchigen Raubvögel haben bräunlich-graue Flügel und Rückenfedern. Sie ernähren sich hauptsächlich von Fischen. Ein Fischadler ist etwa 0,60 m lang und wiegt 3 Pfund.

HERMELIN

HG 1/2

Variante Verwende die Spielwerte eines Wiesels (*MHB*, S. 274). Ein Hermelin erhält einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit im Schnee.

Diese Wieselart verfügt über einen weißen Pelz. Ein Hermelin ist 0,30 m lang und wiegt ein ½ Pfund.

MEERECHSE

HG 1/3

Variante Verwende die Spielwerte eines Glattstirnkaimans (siehe Seite 194), erhöhe aber die Bewegungsrate am Boden und für Schwimmen jeweils um 3 m und streiche Sprinten.

Diese Echsen haben zerklüftete Schuppen, die es ihnen erlauben, mit Vulkangestein optisch zu verschmelzen. Im Gegensatz zu anderen Leguanen sind sie kräftige Schwimmer und können bei der Suche nach Algen und Moos bis zu 9 m

tief tauchen. Meerechsen sind ohne Schwanz in der Regel 0,30 m lang. Sie wiegen bis zu 10 Pfund.

MUNGO

HG 1/2

Variante Verwende die Spielwerte eines Wiesels (*MHB*, S. 274), verleihe ihm einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Schlangengifte.

Diese Kreaturen sind für ihre Resistenz gegen Schlangengift wohlbekannt und werden oft für die Schlangenjagd ausgebildet. Sie messen meisten 0,60 m von der Schnauze bis zum Schwanz und wiegen 6 Pfund.

PAPAGEI

HG 1/6

Variante Verwende die Spielwerte eines Raben (*MHB*, S. 274). Diese recht intelligenten Vögel gibt es in unterschiedlichen Farben. Man schätzt sie ob ihres bunten Gefieders und ihrer Gabe Geräusche nachzuahmen – menschliche Stimmen und Worte eingeschlossen. Sie sind meistens etwa 0,30 m lang, wobei es auch größere Arten gibt. Sie wiegen zwischen einem ½ Pfund und 3 Pfund.

POLARFUCHS

HG 1/4

Variante Verwende die Spielwerte eines Fuchses (*MHB III*, S. 278). Das weiße Fell eines Polarfuchses ermöglicht es ihm, optisch mit verschneiter Umgebung zu verschmelzen. Er erhält einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit im Schnee.

Dieses kluge Raubtier ist als listiger Jäger kleiner Säugetiere und Vögel bekannt, der dank seines weißen Pelzes mit der winterlichen Landschaft verschmilzt. Ein Polarfuchs ist in der Regel 0,60 m lang und wiegt 15 Pfund.

SCHNECKENMILAN

HG 1/3

Variante Verwende die Spielwerte eines Falken (*MHB*, S. 272). Ein Schneckenmilan hat einen gekrümmten Schnabel, mit dem er Schnecken aus ihren Häusern holt. Die Weibchen haben bräunliches, schlammfarbenes Gefieder und die Männchen blau-graue Federn. Diese Vögel werden bis zu 0,45 m lang und wiegen fast 2 Pfund.

SEEKRAIT

HG 1/2

Variante Verwende die Spielwerte einer Viper (*MHB*, S. 274), verleihe ihr eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m. Diese semiaquatische Schlange hat einen flachen, paddelförmigen Schwanz, der ihr große Geschwindigkeit und Beweglichkeit im Wasser verleiht. Sie kann unter Wasser nicht atmen, geht aber dennoch im Wasser auf die Jagd aufgrund ihrer größeren Beweglichkeit dort als an Land. Die größten Seekraits werden bis zu 1,50 m lang.

TUKAN

HG 1/6

Variante Verwende die Spielwerte eines Raben (*MHB*, S. 274). Tukane können nicht sprechen.

Diese kurzhalsigen, recht gedrungenen Vögel haben Schnäbel, die fast so lang wie ihre Körper sind. Mit diesen langen Schnäbeln verspeisen sie Früchte. Ein Tukan ist etwa 0,30 m lang und wiegt zwischen ½ Pfund und 1 Pfund.

TABELLE 5-1: BESONDERE FÄHIGKEITEN VON VERTRAUTEN

Vertrauter	Besondere Fähigkeit
Assel, Riesenassel	Meister erhält einen +2 Bonus auf Reflexwürfe
Bärtierchen, Riesenbärtierchen	Meister erhält einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe
Blumenranke	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie
Delphin, Popoto	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen
Dodo	Meister erhält einen +4 Bonus auf Initiativwürfe
Eichhörnchen	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Fingerfertigkeit
Erdmännchen	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst
Feuersalamander	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst
Fischadler	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst
Gefräßiges Salzkraut	Meister erhält einen Bonus von 3 auf seine Bewegungsrate bei den Handlungen Ansturm, Rennen und Rückzug
Glattstirnkaiman	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit
Glitzerflügellibelle	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Fliegen
Gürteltier	Meister erhält einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1 auf die RK
Hase	Meister erhält einen +4 Bonus auf Initiativwürfe
Hermelin	Meister erhält einen +2 Bonus auf Reflexwürfe
Huhn	Meister erhält +3 TP.
Ionenwirbel	Meister erhält einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1 auf die RK
Kakapo	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Klettern
Katze, Langschwanzkatze	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen
Klingenfarn	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit
Koala	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Klettern
Koboldmaki	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik
Kriechefeu	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Klettern
Krötenechse	Meister erhält einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe
Kugelfisch	Meister erhält einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe
Küstenseeschwalbe	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Fliegen
Lemming	Meister erhält einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe
Leopardenschnecke	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Klettern
Lund	Meister erhält einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit

Maulwurf	Meister erhält einen Bonus von +3 auf geruchs-, geschmacks- und berührungsbasierende Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung
Meerechse	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen
Motte (Spielwerte wie Schmetterling)	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunde
Mungo	Meister erhält einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe
Neunauge	Meister erhält +3 TP.
Papagei	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Sprachenkunde
Pfau	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern
Pinguin	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen
Polarfuchs	Meister erhält einen +2 Bonus auf Reflexwürfe
Polarhase	Meister erhält einen +4 Bonus auf Initiativwürfe
Rhamphorhynchus	Meister erhält einen +4 Bonus auf Initiativwürfe
Robbe	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen
Sägebeinheuschrecke	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik
Schabe	Meister erhält +3 TP.
Schmetterling	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Auftreten
Schnabeltier	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen
Schneckenmilan	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Fliegen
Schneehuhn	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit
Seekrait	Meister erhält einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe
Springmaus	Meister erhält einen +4 Bonus auf Initiativwürfe
Stachelseestern	Meister behandelt seine effektive Charakterstufe als um 4 höher hinsichtlich der Trefferpunkterückergangung durch Rasten.
Steinfarn	Meister erhält einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1 auf die RK
Stinktief†	Meister erhält einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe
Tukan	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie
Vampirtintenfisch	Meister erhält einen +2 Bonus auf Reflexwürfe
Wallaby	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik
Wundsiegelranke	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Heilkunde
Zauberhut	Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Zauberkunde zum Identifizieren von Gegenständen

† Spielwerte für das Stinktief findest du auf Seite 244 im *Monsterhandbuch III*.




VERTRAUTE

Die Spielwerte der folgenden Kreaturen können für Vertraute und normale Vertreter ihrer Arten genutzt werden. Beachte, dass manche im Grunde harmlos sind ohne ihre Vertrautenfähigkeiten (z.B. Schmetterlinge) – in diesem Fall sollte es keine Erfahrung einbringen, wenn man sie im Kampf besiegt.

Assel, Riesenassel

Dieses käferartige Krustentier ist so groß wie eine Kanalratte. Es wird von überlappenden Chitinplatten geschützt, während es auf vierzehn, sich schnell bewegenden Beinen vorwärts eilt.

RIESENASSEL **HG 1/8** 

N Sehr kleines Ungeziefer (Aquatisch)
INI -1; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (-1 GE, +2 Größe, +3 Natürlich)

TP 6 (1W8+2)

REF -1, **WIL** +0, **ZÄH** +4

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte;

Verteidigungsfähigkeiten Zusammenrollen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 3 m

Nahkampf Biss -1 (1W3-3)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 5, **GE** 9, **KO** 14, **IN** —, **WE** 11, **CH** 2

GAB +0; **KMB** -3; **KMV** 4 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Schwimmen +5

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Ozean

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-20)

Schätze Keine


BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zusammenrollen (AF) Eine Riesenassel kann sich mit einer Standard-Aktion zu einem Ball zusammenrollen. Sie erhöht ihre Natürliche Rüstungsklasse um +2, dies hindert sie aber zugleich daran, Bewegungsaktionen auszuführen. Sie braucht eine Standard-Aktion, um sich wieder zu entrollen.

Riesenasseln sind fleischfressende Aasfresser, welche den Meeresboden absuchen. Sie ähneln äußerlich der gemeinen Holzlaus, werden aber bis zu 75 cm lang und wiegen fast 4 Pfund. Obwohl sie vergleichsweise harmlos sind, reagieren viele Humanoide mit Vorsicht auf sie.

Bärtierchen, Riesenbärtierchen

Diese seltsame, achtbeinige Kreatur wirkt vage wie ein insektoider Bär, welcher durch das Wasser schwimmt.

RIESENBÄRTIERCHEN **HG 1/8** 

EP 50

N Winziges Ungeziefer (Aquatisch)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 GE, +4 Größe, +1 Natürlich)

TP 7 (1W8+3)

REF +1, **WIL** +0, **ZÄH** +5

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; **Resistenzen**

Feuer 2, Kälte 2, Säure 2; **Verteidigungsfähigkeiten** Abgehärtet

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf Biss +0 (1W2-4)

Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 2, **GE** 12, **KO** 17, **IN** —, **WE** 10, **CH** 2

GAB +0; **KMB** -3; **KMV** 3 (15 gegen Zu-Fall-bringen)

Fertigkeiten Klettern +9, Schwimmen +9

Besondere Eigenschaften Amphibie

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3-20)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Abgehärtet (AF) Ein Riesenbärchentier ist imstande, über lange Zeiträume hinweg extreme Bedingungen zu ertragen. Es erleidet keinen Schaden durch extreme Hitze, extreme Kälte und die Temperaturen dazwischen. Ebenso fügen ihm weder Dekompression (wie z.B. im Vakuum des Weltalls) oder Umgebungen mit hohem Druck (wie in großen Meerestiefen) Schaden zu.

Riesenbärchentiere, welche zuweilen auch als Wasserbären bezeichnet werden, sind winzige, achtbeinige Kreaturen, welche im Wasser leben, aber nahezu überall überleben können. Das Riesenbärchentier wird bis zu 0,30 m lang und ernährt sich von Bakterienansammlungen, Pilzen und Pflanzenmasse

Blumenranke

Diese watschelnd, zusammengestückelt wirkende Pflanze trägt Blüten in vielen unterschiedlichen Formen und Farben.

BLUMENRANKE **HG 1/6** 

EP 65

N Winzige Pflanze

INI +1; **Sinne** Dämmsicht; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Größe)

TP 3 (1W8-1)

REF +1, **WIL** +1, **ZÄH** +1

Immunitäten wie Pflanzen

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Klettern 1,50 m

Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Pollen

SPIELWERTE

ST 1, **GE** 13, **KO** 9, **IN** —, **WE** 12, **CH** 8

GAB +0; **KMB** -3; **KMV** 2

Fertigkeiten Klettern +3

Besondere Eigenschaften Prächtige Früchte

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Hügel

Organisation Einzelgänger, Paar oder Erblühen (3-5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Pollen (AF) Alle 1W4 Runden kann eine Blumenranke eine Pollenwolke in einem 3 m-Kegel ausstoßen. Kreaturen im Wirkungsbereich steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 11 zu; misslingt einer Kreatur dieser Rettungswurf, so erhält sie für 2 Runden den Zustand Geblendet. Sollte eine bereits durch die Pollen geblendete Kreatur einen weiteren Zähigkeitswurf nicht bestehen, so erhält sie für 1 Runde den Zustand Blind. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution und enthält einen Volksbonus von +2.

Prächtige Früchte (AF) Ein Mal pro Woche produziert eine Blumenranke eine Handvoll kleiner Früchte oder Beeren, die sich 1 Woche lang halten. Zum Verzehren aller Früchte ist 1 Minute erforderlich, der Verzehrende ist dann wie von einer *Guten Beere* betroffen.

Bei diesem Ergebnis von Jahrhunderten der Gärtnerei und Pflanzenzucht handelt es sich um empfindliche, blühende Rankennetzwerke, die etwa 0,30 m x 0,30 m messen. Bis zu 12 unterschiedliche Blüten sprießen auf einer individuellen Blütenranke und jede öffnet sich zu einer anderen Jahres- und Tageszeit, so dass die Ranke nahezu ständig prächtig blüht. Pflanzenenthusiasten integrieren den Organismus häufig in ihre Kleidung und tragen ihn wie eine Stola über den Schultern oder wie eine Kapuze auf dem Kopf. Diese Rankennetze benötigen regelmäßige Pflege und überleben aus eigener Kraft nur in Regionen mit reichhaltiger Erde und vielen Bestäubern.

Delphin, Popoto

Dieses schlanke Säugetier hat eine kurze Schnauze und schwarze, weiße und graue Flecken auf seinem Leib.

POPOTO **HG 1/3**   

EP 135
 N Kleines Tier
INI +3; Sinne Blindgespür 9 m, Dämmsicht; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG
RK 15, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, +1 Größe, +1 Natürlich)
TP 4 (1W8)
REF +5, WIL +1, ZÄH +2

ANGRIFF
Bewegungsrate Schwimmen 18 m
Nahkampf Hieb +4 (1W3-1)




SPIELWERTE
ST 8, GE 17, KO 11, IN 2, WE 13, CH 6
GAB +0; KMB -2; KMV 11
Talente Waffenfinesse
Fertigkeiten Schwimmen +7, Wahrnehmung +5
Besondere Eigenschaften Luft anhalten

LEBENSWEISE
Umgebung Gemäßigte Ozeane
Organisation Einzelgänger, Paar oder Schule (3-5)
Schätze Keine

Popotos sind die kleinste bekannte Delfingattung. In der Regel halten sie sich in seichten Küstengewässern auf. Sie sind soziale Jäger, welche in kleinen Gruppen aus drei bis fünf Popotos unterwegs sind. Wie größere Delfine sind auch Popotos bei Seefahrern beliebt, welche sie als Glücksbringer betrachten und Geschichten über Popotos erzählen, welche verirrte Schwimmer ans Ufer geleiten oder in Gruppen Haie abwehren, die viel größer sind als sie selbst.

Dodo

Dieser plumpe, graue Laufvogel watschelt auf unbeholften wirkenden Beinen und streckt dabei furchtlos seinen beachtlichen Schnabel voraus.

DODO **HG 1/4**   

EP 100
 N Kleines Tier
INI +0; Sinne Dämmsicht; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG
RK 11, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 11 (+1 Größe)
TP 6 (1W8+2)
REF +2, WIL -1, ZÄH +4

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Biss +0 (1W3-2)

SPIELWERTE
ST 7, GE 11, KO 14, IN 2, WE 9, CH 6
GAB +0; KMB -3; KMV 7
Talente Waffenfokus (Biss)
Fertigkeiten Wahrnehmung +3

LEBENSWEISE
Umgebung Warme Ebenen und Küstenstreifen
Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-6)
Schätze Keine

Diese Laufvögel kommen in der Regel auf einsamen Inseln vor, auf denen es keine Raubtiere gibt. Ihre Größe und der Umstand, dass sie keine natürlichen Gefahren kennen, führt zu einer Art im Blut liegender Tapferkeit, welche manche auch als Dummheit bezeichnen würden. Dodos stolpern in gefährliche Situationen und sind so leichte Ziele für andere Kreaturen. Die Vögel können leicht gefangen und getötet werden, schmecken aber ekelhaft. Dennoch würden nur wenige gestrandete Seefahrer Dodofleisch ablehnen.

Eichhörnchen

Dieses kleine glänzendäugige Fellbündel von einer Waldkreatur hat einen buschigen Schwanz, welcher so groß ist wie der Rest seines Körpers.

EICHHÖRNCHEN **HG 1/8**   

EP 50
 N Winziges Tier
INI +4; Sinne Dämmsicht; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG
RK 18, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 GE, +4 Größe)
TP 3 (1W8-1)
REF +6, WIL +1, ZÄH +1

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m
Nahkampf Biss +8 (1W2-4)
Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE
ST 2, GE 19, KO 9, IN 2, WE 12, CH 9
GAB +0; KMB +0; KMV 6 (10 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +8, Klettern +12


LEBENSWEISE
Umgebung Gemäßigte Wälder
Organisation Einzelgänger, Paar oder Horde (3-8)
Schätze Keine

Eichhörnchen sind überraschend einfallsreiche Kreaturen. Wenn sie wissen, dass sie beobachtet werden, tun sie nur so, als würden sie Nüsse vergraben – stattdessen verstecken sie sie in ihren Bäckentaschen, um sie unbeobachtet anderswo zu vergraben. Sie fressen fast alles und machen manchmal sogar auf kleine Schlangen und Vögel Jagd.

Das durchschnittliche Eichhörnchen ist grob 0,45 m lang und wiegt 1 Pfund.

Erdmännchen

Diese neugierige, sandfarbene wieselartige Kreatur hat dunkle Ringe um ihre wachsamen Augen.

ERDMÄNNCHEN HG 1/4 

EP 100
N Sehr kleines Tier
INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +1
VERTEIDIGUNG
RK 14, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)
TP 5 (1W8+1)
REF +4, **WIL** +1, **ZÄH** +3
Immunitäten Skorpiongift

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m, Graben 1,50 m
Nahkampf Biss +4 (1W3-3)
Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m
Besondere Angriffe Horde

SPIELWERTE
ST 5, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 13
GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 7 (11 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Waffenfinesse
Fertigkeiten Heimlichkeit +14

LEBENSWEISE
Umgebung Warme Ebenen
Organisation Einzelgänger, Paar, Haufen (3-16) oder Sippe (17-30)
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Horde (AF) Wenn zwei Erdmännchen im selben Feld denselben Gegner angreifen, gelten sie als den Gegner in die Zange nehmend, als würde sie von entgegengesetzten Seiten angreifen.
Immunität gegen Skorpiongift (AF) Erdmännchen sind gegen alle Skorpiongifte immun.


Erdmännchen sind verspielte, äußerst gesellige Tiere, welche tagsüber jagen und sammeln. Sie leben in komplexen Bauten, die aus zahlreichen Zugängen, Kammern und Tunneln bestehen. Ihre Nahrung besteht aus Eiern, Früchten, Insekten, Larven, Eidechsen, Nagetieren und Skorpionen. Sie kommunizieren mittels einer Vielfalt von Lauten und warnen sich so auch vor Gefahren. Zudem tun sie sich zu Horden zusammen zur Selbstverteidigung.

Erdmännchen können über 10 Jahre alt werden.

Ein Erdmännchen wiegt etwa 2 Pfund und ist gut 0,30 m groß, wenn es aufrecht steht.

Feuersalamander

Gelbe Flecken und Streifen verlaufen von der breiten Schnauze dieser Amphibie bis zu ihrer Schwanzspitze.

FEUERSALAMANDER HG 1/3 

EP 135
N Winziges Tier
INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung -1

VERTEIDIGUNG
RK 16, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Größe)
TP 3 (1W8-1)
REF +4, **WIL** -1, **ZÄH** +1
Verteidigungsfähigkeiten Hautsekrete

ANGRIFF
Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 6 m
Nahkampf Biss +6 (1W2-4)
Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 2, **GE** 14, **KO** 8, **IN** 1, **WE** 8, **CH** 6
GAB +0; **KMB** -2; **KMV** 4 (8 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Waffenfinesse
Fertigkeiten Entfesselungskünstler +6, Heimlichkeit +18, Schwimmen +10; **Volksmodifikatoren** Entfesselungskünstler +4

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder
Organisation Einzelgänger, Paar oder Zusammenkunft (3-10)
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN


Hautsekrete (AF) Trifft eine Kreatur einen Feuersalamander mit einem Waffenlosen Schlag oder einer Natürlichen Waffe, hat sie Kontakt mit seiner giftigen Haut und muss augenblicklich einen Zähigkeitswurf gegen SG 9 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie für 1 Runde den Zustand Kränkelnd. Die Sekrete machen den Salamander zudem schlüpfrig und verleihen ihm einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Trotz des Namens haben Feuersalamander nichts mit den als Salamander bekannten bösen Externaren zu tun. Es handelt sich vielmehr um winzige gifte Amphibien, die über 50 Jahre alt werden können. Sie sind nach der Dämmerung am aktivsten und verspeisen Regenwürmer, Insekten, Schnecken und Spinnen. Tagsüber verbergen sie sich zwischen herabgefallenen Blättern oder nahe moosiger Baumstümpfe.

Feuersalamander messen 0,15 m – 0,25 m und wiegen gerade 60 Gramm.

Gefräßiges Salzkraut

Dieses vertrocknet wirkende Gestrüpp hat die Form eines Balls aus Dornenästen und Wurzeln angenommen.

GEFRÄSSIGES SALZKRAUT HG 1/3 

EP 135
N Sehr kleine Pflanze
INI +1; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG
RK 14, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 13 (+1 GE, +2 Größe, +1 Natürlich)
TP 5 (1W8+1)
REF +1, **WIL** +0, **ZÄH** +3
Immunitäten wie Pflanzen

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Hieb +0 (1W4-2)
Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m
Besondere Angriffe Rollender Sturmangriff

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 13, **KO** 12, **IN** —, **WE** 11, **CH** 4
GAB +0; **KMB** -1; **KMV** 7 (kann nicht zu Fall gebracht werden)
Besondere Eigenschaften Windgetragen

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Ebenen oder Wüsten
Organisation Einzelgänger, Paar oder Schar (3-12)
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Rollender Sturmangriff (AF) Ein Gefräßiges Salzkraut, welches im Rahmen eines Sturmangriffs wenigstens 6 m zurücklegt, provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn es die Angriffsfläche eines Gegners betritt, um einen Nahkampfangriff auszuführen.

Windgetragen (AF) In einem Bereich mit durchschnittlichem Wind (16-30 km/h) steigt die Bewegungsrate eines Gefräßigen Salzkrautes um 3 m, wenn es sich mit dem Wind bewegt. Bei wenigstens starkem Wind (31+ km/h) steigt die Bewegungsrate um 6 m, wenn es sich mit dem Wind bewegt, zudem erhält das Gefräßige Salzkraut einen Ausweichenbonus von +2 auf seine RK gegen Gelegenheitsangriffe in jeder Runde, in welcher es sich mit dem Wind bewegt.

Im Gegensatz anderen, harmlosen rollenden Dornbüschen entwurzelt sich ein Gefräßiges Salzkraut selbst, wenn Nährstoffe rar werden, um sich auf die Jagd auf lebende Beute zu begeben. Diese jahreszeitbedingt fleischfressenden Pflanzen schließen sich zu beeindruckenden Scharen zusammen, welche auf starke Winde warten, ehe sie sich auf Vögel, Hasen und sogar Rehe stürzen.

Glattstirnkaiman

Dieses schlanke, grüngeschuppte Reptil sieht aus wie ein kleines Krokodil mit einem verkürzten Maul.

GLATTSTIRNKAIMAN

HG 1/3



EP 135

N Kleines Tier

INI +0; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Größe, +3 Natürlich)

TP 6 (1W8+2)

REF +2, **WIL** +0, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 9 m; Sprinten

Nahkampf Biss +1 (1W4)

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 11, **KO** 15, **IN** 1, **WE** 11, **CH** 2

GAB +0; **KMB** -1; **KMV** 9 (13 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitfokus (Heimlichkeit)

Fertigkeiten Heimlichkeit +11 (im Wasser +19), Schwimmen +8; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit im Wasser +8

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Flüsse und Sümpfe

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-12)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Sprinten (AF) Einmal pro Minute kann ein Glattstirnkaiman Sprinten, wodurch sich seine Bewegungsrate für die Dauer einer Runde auf 9 m erhöht.

Diese auch als Zwergkaimane bezeichneten Kreaturen gehören einer kleinen Krokodilart an, die hauptsächlich in den schnellen Flüssen tropischer Regenwälder und den nahen Küstengewässern lebt. Die geduldigen Jäger liegen manchmal stundenlang in unangenehmen Positionen, während sie Vögel, Eidechsen, Fische und andere kleine Beute jagen, ehe sie zuschlagen. Ihre graugrün gefleckten Schuppen lassen sie wie Treibholz erscheinen.



Glitzerflügellibelle

Dieses große Insekt hat einen schlanken Leib und zwei Paare langer, eleganter, leuchtender Flügel.

GLITZERFLÜGELLIBELLE HG 1/4   

EP 100
N Sehr kleines Ungeziefer
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG
RK 14, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)
TP 4 (1W8)
REF +2, **WIL** +1, **ZÄH** +2
Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF
Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m (perfekt)
Nahkampf Klaue +0 (1W2-2)
Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m




SPIELWERTE
ST 6, **GE** 14, **KO** 10, **IN** —, **WE** 12, **CH** 9
GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 8 (16 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Angriff im Vorbeifliegen⁸
Fertigkeiten Fliegen +14

LEBENSWEISE
Umgebung Gemäßigte oder warme Sümpfe
Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-8)
Schätze Keine

Glitzerflügellibellen sind agile, fliegende Insekten, welche auf andere fliegende Kreaturen Jagd machen. Bei einer Spannweite von fast 0,90 m können diese Libellen sogar kleine Vögel einfangen und fressen.

Gürteltier

Die Schnauze dieser rundlichen, staubgrauen Kreatur schaut aus ihrem knöchigen Panzer hervor.

GÜRTELTIER HG 1/4   

EP 100
N Sehr kleines Tier
INI +2; **Sinne** Geruchssinn; Wahrnehmung +8 (bei sicht-basierenden Fertigkeitwürfen für Wahrnehmung +0)

VERTEIDIGUNG
RK 16, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +2 Größe, +2 Natürlich)
TP 4 (1W8)
REF +4, **WIL** +1, **ZÄH** +2
Verteidigungsfähigkeiten Schützender Ball

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m, Graben 1,50 m
Nahkampf Klaue -1 (1W2-3)
Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE
ST 4, **GE** 15, **KO** 11, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 9
GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 7 (11 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Fertigkeitfokus (Wahrnehmung)
Fertigkeiten Schwimmen +1, Wahrnehmung +8 (bei sicht-basierenden Würfen +0); **Volksmodifikatoren** Schwimmen +4, Wahrnehmung bei Sicht -8

Besondere Eigenschaften Natürlicher Taucher

LEBENSWEISE
Umgebung Gemäßigte oder warme Ebenen
Organisation Einzelgänger
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Natürlicher Taucher (AF) Gürteltiere können ihren Atem unter Wasser für bis zu 6 Minuten lang anhalten. Aufgründ

ihrer hohen Dichte sinken sie, können aber ihre Bäuche aufblasen, um dem entgegenzuwirken (dies wird durch ihren Volksbonus auf Würfe für Schwimmen repräsentiert).
Schützender Ball (AF) Manche Gürteltiere können sich zu einem Ball zusammenrollen und so ihren Natürlichen Rüstungsbonus auf +3 anheben, dies senkt aber ihre Bewegungsrate auf 0 m.

Diese gedrungenen Säugetiere sind dank ihrer ledrigen Hülle leicht zu erkennen. Diese schützt sie vor verschiedenen Gefahren und Raubtieren in ihrer einheimischen Umgebung. Gürteltiere haben sehr schlechte Augen und nehmen die Welt hauptsächlich anhand von Gerüchen und Berührungen wahr. Sie sind außergewöhnlich gute Gräber und graben sowohl nach Nahrung, wie um ihre Bauten anzulegen. Sollten sie ins Wasser gehen, schlucken sie Luft, um ihren Auftrieb zu erhöhen; dabei blasen sie ihre Bäuche auf die doppelte Größe auf, um nicht unterzugehen.
Ein Gürteltier ist 0,75 m lang und wiegt 10 Pfund.

Hase

Diese kleine, fellbedeckte Kreatur hat lange Ohren und übergroße Füße.

HASE HG 1/6   

EP 65
N Sehr kleines Tier
INI +3; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG
RK 15, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Größe)
TP 3 (1W8-1)
REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +1

ANGRIFF
Bewegungsrate 15 m
Nahkampf Biss -2 (1W3-4)
Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m




SPIELWERTE
ST 3, **GE** 16, **KO** 9, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 5
GAB +0; **KMB** +1; **KMV** 7
Talente Rennen
Fertigkeiten Akrobatik +0 (Springen +8), Heimlichkeit +15

LEBENSWEISE
Umgebung Gemäßigte Ebenen
Organisation Einzelgänger, Paar oder Rotte (3-16)
Schätze Keine

Hasen sind grabende Pflanzenfresser mit Stummelschwänzen, langen Ohren, um Raubtiere wahrzunehmen, und kräftigen Hinterläufen, die es ihnen im Notfall erlauben, sich springend in Sicherheit zu bringen.
Ein durchschnittlicher Hase ist 0,20 m – 0,50 m lang und wiegt 1 bis 4 Pfund

Huhn

Dieses Federvieh besitzt einen kompakten Körper, einen kurzen, von roten Kehllappen flankierten Schnabel und einen blutroten Kamm auf der Stirn.

HUHN HG 1/6   

EP 65
N Sehr kleines Tier
INI +4; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG
RK 12, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 Größe)
TP 5 (1W8+1)
REF +2, **WIL** +1, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 6 m (unbeholfen); Langsamer Flug

Nahkampf Biss -2 (1W3-4)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 3, **GE** 11, **KO** 12, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 13

GAB +0; **KMB** -2; **KMV** 4

Talente Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen -4, Wahrnehmung +5

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige gemäßigte Region

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schar (3-20)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Langsamer Flug (AF) Ein Huhn fliegt immer in kurzen Schüben, es kann nicht dank seiner Bewegungsrate für Fliegen in der Luft stehen, sondern muss Bewegungsaktionen stets auf einer festen Oberfläche beenden.

Hühner sind im Kampf zwar nicht sonderlich nützlich, werden aber aufgrund der herzhaften Frühstücksmahlzeiten geschätzt, zu denen sie beitragen können, wenn man sie richtig füttert und pflegt. Hühner sind sehr soziale Tiere, die ihre Jungen gemeinsam aufziehen. Sie sind wählerisch bei ihren Nistplätzen und verlassen Nester nur selten, sobald sie dort ihre ersten Eier gelegt haben. Aus einem befruchteten Hühnerei schlüpft nach etwa 3 Wochen des Bebrütens ein Küken. Sieht man davon ab, dass Hühner sich recht schnell fortpflanzen, begnügen sie sich zudem mit einfachem Futter und werden zugleich auf dem Land wie in der Stadt ob ihrer schmackhaften und nährstoffreichen Eier und des Geflügelfleisches geschätzt. Eine dafür gezüchtete Legehenne kann bis zu 1 Ei pro 24 Stunden legen.

Ein Huhn ist etwa 0,30 m groß und wiegt 5 Pfund.

Ionenwirbel

Bei dieser merkwürdigen Kreatur scheint es sich um einen Schwarm von Edelsteinen zu handeln, welcher um einen größeren, schwach pulsierenden Stein herumschwebt.

IONENWIRBEL

HG 1/3



N Sehr kleines Konstrukt

INI +2; **Sinne** Blindsight 9 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +2 GE, +2 Größe)

TP 5 (1W10)

REF +2, **WIL** +2, **ZÄH** +0

Immunitäten wie Konstrukte

ANGRIFF

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 9 m (durchschnittlich)

Nahkampf Hieb +0 (1W4-3)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 4, **GE** 15, **KO** —, **IN** 3, **WE** 14, **CH** 5

GAB +1; **KMB** +1; **KMV** 9

Talente Ausweichen

Fertigkeiten Fliegen +10

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Ionenaffinität, Ionensteine teilen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ionensteinaffinität (ÜF) Ein Ionenwirbel kann eine Anzahl an Ionensteinen in Höhe von maximal 1 + halber TW in seinen Körper integrieren. Da er all diese Steine als gleichrangig betrachtet und durch sie keine Vorteile erlangt, können sie durch jede Kreatur ausgewechselt werden, welcher der Ionenwirbel vertraut.

Ionensteine teilen (ÜF) Ein Charakter mit einem Ionenwirbelvertrauten erlangt die Vorteile der in diesen integrierten Ionensteine, solange die Entfernung zwischen Meister und Vertrautem 9 m nicht übersteigt.

Auf den ersten Blick ähneln diese Kreaturen Erdelementaren. Es handelt sich aber um bizarre Konstrukte, welche von Zauberkudigen aus bestimmten Mineralien und Edelsteinen geschaffen werden. Man begegnet Ionenwirbeln manchmal in der Wildnis – meist in der Nähe von Heimstätten von Zauberkundigen und arkanen Gesellschaften, wo sie ihren einstigen Meistern entkommen sind.

Ein typischer Ionenwirbel hat etwa 0,60 m Durchmesser und wiegt zwischen 15 und 20 Pfund.

Konstruktion

Ein Ionenwirbel besteht aus kleinen Edelsteinen, Magnetsteinen und Granitbröckchen, welche mit alchemistischen Materialien im Wert von 500 GM überzogen sind. Ebenso ist ein funktionaler *Ionenstein* erforderlich, welchen der Ionenwirbel mittels seiner Ionenaffinität in seinen Körper integriert.

IONENWIRBEL

ZS 5; **Preis** 1.500 GM plus *Ionenstein*

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Gegenstand beleben*, *Schwächeres Geas*; **Fertigkeit** Wissen (Arkane) SG 15; **Kosten** 1.000 GM plus *Ionenstein*

Kakapo

Dieser rundliche Papagei hat strahlende grün-schwarze Federn, einen kurzen, gebogenen Schnabel und weiße Schnurrhaare rund um sein Gesicht angeordnet.

KAKAPO

HG 1/8



EP 50

N Sehr kleines Tier

INI +1; **Sinne** Dämmsicht; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 GE, +2 Größe)

TP 4 (1W8)

REF +5, **WIL** -1, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 3 m; Sanfte Landung

Nahkampf Biss -2 (1W3-4)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 3, **GE** 13, **KO** 10, **IN** 2, **WE** 8, **CH** 12

GAB +0; **KMB** -1; **KMV** 5

Talente Blitzschnelle Reflexe

Fertigkeiten Klettern +4, Wahrnehmung +3

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Dschungel

Organisation Einzelgänger, Paar oder Familie (3-4)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Sanfte Landung (AF) Ein Kakapo kann zwar nicht fliegen, wohl aber mitten im Sturz seine Schwingen wie einen Fallschirm ausbreiten, um sicher zu landen. Ein Kakapo erleidet niemals Sturzschaden. Pro gestürzte 3 m kann er




sich um 1,50 m seitwärts in der Luft bewegen – fällt er z.B. 6 m tief auf der Y-Achse, kann er sich um 3 m auf der X-Achse bewegen.

Der Kakapo ist ein kleiner, flugunfähiger Papagei, der auf tropischen Inseln heimisch ist. Diese hauptsächlich nachtaktiven Vögel suchen nachts nach Früchten, Nüssen, Pflanzen und Saaten. Kakapos können über 100 Jahre alt werden. Sie pflanzen sich pro Jahrzehnt nur zwei oder drei Mal fort.

Ein Kakapo misst vom Schnabel bis zur Schwanzspitze etwa 0,60 m und kann bis zu 9 Pfund wiegen.

Katze, Langschwanzkatze

Schwarze Rosetten und Streifen zeichnen das braune Fell dieser schlanken Katze.

LANGSCHWANZKATZE HG 1/4   

EP 100

N Sehr kleines Tier

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 4 (1W8)

REF +4, **WIL** +0, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss -1 (1W3-3), 2 Klauen -1 (1W2-3)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 4, **GE** 14, **KO** 10, **IN** 2, **WE** 11, **CH** 9

GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 7 (11 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitfokus (Klettern)

Fertigkeiten Bluffen +0 (beim Nachahmen von Tierlauten +4), Heimlichkeit +14, Klettern +8; **Volksmodifikatoren** Bluffen beim Nachahmen von Tierlauten +4

Besondere Eigenschaften Geräusche nachahmen (Tiere)

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Wälder

Organisation Einzelgänger oder Paar




Schätze Keine

Die Langschwanzkatze ist eine kleine, in dichten Tropenwäldern heimische Katze, welche den Großteil ihres Lebens auf den Bäumen verbringt. Tagsüber ruht sie im Lianengestrüpp weit über dem Boden, nachts jagt sie Affen, Eidechsen, Frösche und Vögel in den Baumwipfeln. Eine Langschwanzkatze kann mit ihrer Fähigkeit Geräusche nachahmen die Laute von Tieren ihrer Größenkategorie oder von Tieren der nächstkleineren Größenkategorie nachahmen und lockt damit Beute oft in den Hinterhalt.

Eine Langschwanzkatze wiegt etwa 8 Pfund und kann 0,90 m – 1,20 m lang werden, wobei die Hälfte davon auf den Schwanz entfällt.

Klingenfarn

Diese vage menschenförmige Pflanze schlägt mit gefährlich wirkenden, gezackten Farnwedeln um sich.

KLINGENFARN HG 1/4   

EP 100

N Sehr kleine Pflanze

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Erschütterungssinn 4,50 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 4 (1W8)

REF +2, **WIL** +0, **ZÄH** +2

Immunitäten wie Pflanzen; **Verteidigungsfähigkeiten** Farnwedelschild

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf 2 Wedel +4 (1W4-3)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 5, **GE** 15, **KO** 11, **IN** –, **WE** 10, **CH** 6

GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 7

Talente Waffenfinesse^B

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Dickicht (3-8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN




Farnwedelschild (AF) Ein Klingenfarn kann als Bewegungsaktion Angriffe abwehren und so bis zum Beginn seines nächsten Zuges einen Schildbonus von +2 auf seine RK erhalten.

Wedel (AF) Die Wedel eines Klingenfarns sind natürliche Primärangriffe, welche Hiebschaden verursachen.

Klingenfärne sind umherziehende Lauerjäger mit steifen, scharfen Blättern, die schmerzhafte Wunden schlagen können. Sie ziehen als Beute kleine Waldkreaturen vor, zögern aber auch nicht, schlafende oder anderweitig abgelenkte größere Kreaturen zu attackieren.

Koala

Dieses breitschnäuzige Tier wirkt wie ein kleiner plumper Bär mit einer platten, schwarzen Nase, kleinen runden Augen und weißbepletzten Ohren, die seitlich aus seinem Kopf ragen.

KOALA HG 1/4   

EP 100

N Kleines Tier

INI +0; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 11 (+1 Größe)

TP 5 (1W8+1)

REF +2, **WIL** -1, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf 2 Klauen -1 (1W3-2)

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 11, **KO** 13, **IN** 2, **WE** 9, **CH** 8

GAB +0; **KMB** -3; **KMV** 7 (11 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Große Zähigkeit

Fertigkeiten Klettern +6, Wahrnehmung +3

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte und warme Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-5)

Schätze Keine




Das niedliche Äußere des Koalas verbirgt das aggressive Wesen dieses Bäume erkletternden Beuteltieres. Koalas ernähren sich allein von den Blättern des Eukalyptusbaumes, die für die meisten anderen Säuger ungenießbar sind. Aufgrund ihrer hochspezialisierten Ernährung haben die meisten Koalas keinen Grund, sich von Eukalyptusbäumen

zu entfernen, so dass sie den Großteil ihres Lebens damit verbringen, von Ästen zu hängen oder sich von Baum zu Baum zu schwingen. Wenn ein Koala geht, tut er dies auf allen Vieren – und meist um von einem Baum zum nächsten zu gelangen.

Ein Koala misst 0,75 m von der Schnauze bis zum Schwanz und kann bis zu 30 Pfund wiegen.

Koboldmaki

Diese kleine, fellbedeckte Kreatur hat gewaltige, glänzende Augen, lange Beine und lange Finger.

KOBOLDMAKI HG 1/6   

EP 65

N Winziges Tier

INI +3; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 Größe)

TP 4 (1W8)

REF +5, WIL +1, ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +7 (1W2-4)

Angriffsfläche 0,30 m; Reichweite 0 m

SPIELWERTE

ST 3, GE 16, KO 10, IN 2, WE 13, CH 7

GAB +0; KMB -1; KMV 5 (9 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +7, Klettern +8, Heimlichkeit +19, Wahrnehmung +5;

Volksmodifikatoren Akrobatik, +4, Klettern, +4, Wahrnehmung +4

Besondere Eigenschaften

Makisprung

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Familie (3-6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN




Makisprung (AF) Ein Koboldmaki ist dank seiner langen Hinterbeine ein exzellenter Springer. Er kann Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Springen ablegen, als hätte er Anlauf genommen, und erhält keinen Malus auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Springen aufgrund seiner langsamen Bewegungsrate.

Der Koboldmaki ist ein fleischfressender, in Bäumen lebender Affe. Sein Hals ist flexibel und erlaubt es ihm, den Kopf um bis zu 180° zu drehen. Koboldmakis jagen nachts, indem sie lautlos auf Insekten und andere kleine Tiere warten, die vorbeifliegen oder -kriechen, um sie anzuschlagen und einzufangen. Diese scheuen Tiere werden bis zu 12 Jahre alt.

Vom Kopf bis zur Schwanzspitze misst ein Koboldmaki 0,30 m – 0,45 m, doch wenn er an einem Baum hängt, scheint er die Größe einer menschlichen Faust zu besitzen. Ein Koboldmaki wiegt etwa 120 Gramm.

Kriechefeu

Die Kriechranken dieser Pflanzenkreatur weisen ihr den Weg über Baumstümpfe und Mauern.

KRIECHEFEU HG 1/4   

EP 100

N Sehr kleine Pflanze

INI +2; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 13 (+2 GE, +2 Größe, +1 Natürlich)

TP 4 (1W8)

REF +2, WIL +0, ZÄH +2

Immunitäten wie Pflanzen

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m, Klettern 4,50 m

Nahkampf Hieb +0 (1W2-2 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 0,75 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Ergreifen (Mittelgroß), Würgen (1W3-2)

SPIELWERTE

ST 7, GE 14, KO 10, IN –, WE 10, CH 5

GAB +0; KMB +0; KMV 8 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Klettern +6

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder und Städte

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gewirr (3-10)




Schätze Keine



Kletterefeu gedeiht in dichten Wäldern und Städten, wo es leicht Plätze mit maximaler Sonneneinstrahlung finden kann. Kriechefeu ist für eine Pflanze überraschend schnell und zudem auch noch revierorientiert, so dass es Kreaturen angreift, welche es bedrohen oder beschatten. Bietet sich die Gelegenheit, nährt sich die Pflanze von Aas und sogar unbewachten Eiern.

Krötenechse

Aus der stumpfen Schnauze dieser Echse wachsen knöcherne Hörner und der flache, runde Leib ist von vielen Stacheln geschmückt.

KRÖTENECHSE HG 1/6   

EP 65
N Winziges Tier
INI +1; **Sinne** Dämmsicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG
RK 16, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 GE, +4 Größe, +1 Natürlich)
TP 3 (1W8-1)
REF +3, **WIL** +0, **ZÄH** +1

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Biss -1 (1W2-5)
Ranged Blut verspritzen +5 (Berührung, Speziell)
Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE
ST 1, **GE** 12, **KO** 8, **IN** 1, **WE** 10, **CH** 3
GAB +0; **KMB** -3; **KMV** 2 (6 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Rennen
Fertigkeiten Heimlichkeit +17
Besondere Eigenschaften Aufplustern, Tarnung

LEBENSWEISE
Umgebung Warme Wüsten
Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-12)
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aufplustern Wenn eine Krötenechse die Handlung Vollständige Verteidigung nutzt, bläst sie sich auf, um größer und gefährlicher zu wirken. Dies verleiht ihr einen weiteren Bonus von +4 auf die KMV gegen Kampfmanöver für Ringkampf.

Blut verspritzen Ein Mal am Tag kann eine Krötenechse als Standard-Aktion, welche keine Gelegenheitsangriffe provoziert, einen 1,50 m langen Blutstrahl aus den Augenwinkeln verspritzen. Das Blut enthält giftige Chemikalien und eine getroffene Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 9 ablegen; scheidet dieser Rettungswurf, so erhält sie den Zustand Kränkelnd für 1W4 Runden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.



Tarnung In der Wüste kann eine Krötenechse sich mittels Heimlichkeit sogar dann verstecken, wenn sie keine Deckung oder Tarnung hat.

Trotz ihres unbeholfenen, krötenartigen Aussehens sind diese mit trockener, stacheliger Haut ausgestatteten Reptilien daran angepasst, in der Wüste so wenig Wasser wie möglich zu verlieren. Tagsüber sonnen sie sich meistens auf Felsen und ziehen sich in die Schatten von Felsvorsprüngen oder Steinen zurück, wenn die Sonne hoch am Himmel steht. Ihre Hauptverteidigung besteht darin, unbemerkt zu bleiben. Fallen Raubtiere nicht auf ihre an die Wüste angepasste Hautfarbe herein, versuchen sie zu fliehen oder setzen andere Verteidigungsmethoden ein, z.B. ihre einmalige Fähigkeit, die Blutgefäße in ihren Augen reißen zu lassen und giftiges Blut auf nahende Raubtiere zu verspritzen. Aufgrund dieser auffälligen Verteidigung hält man

Krötenechsen oft für übermäßig aggressiv, doch wer sie als Haustiere oder Vertraute hält, weiß, dass sie sehr liebevolle, zutrauliche Kreaturen sein können.

Kugelfisch

Dieser gefleckte Fisch hat große Augen, einen breiten Mund und winzige, hellgefärbte Stacheln, die aus seinem runden Körper ragen.

KUGELFISCH HG 1/4   

EP 100
N Sehr kleines Tier
INI +6; **Sinne** Dämmsicht; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG
RK 14, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)
TP 6 (1W8+2)
REF +4, **WIL** +1, **ZÄH** +4
Verteidigungsfähigkeiten Stacheln

ANGRIFF
Bewegungsrate Schwimmen 6 m
Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m
Besondere Angriffe Gift

SPIELWERTE
ST 4, **GE** 14, **KO** 15, **IN** 1, **WE** 12, **CH** 9
GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 7
Talente Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Schwimmen +5, Wahrnehmung +5

LEBENSWEISE
Umgebung Warme Ozeane
Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-12)
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Tetrodotoxin: Stacheln - Verwundung; **RW** ZÄH, **SG** 12; **Frequenz** ein Mal; **Primäreffekt** Wankend, 1 Runde; **Sekundäreffekt** Lähmung, 1W4 Runden; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Stacheln (AF) Kugelfische verfügen über keine Möglichkeiten, andere Kreaturen anzugreifen. Sollte ein Gegner einen Kugelfisch mit einem Waffenlosen Schlag oder einem Natürlichen Angriff treffen, riskiert er, sich an den Giftstacheln des Fisches zu vergiften, und muss sofort einen Rettungswurf gegen das Tetrodotoxin (Kugelfischgift) ablegen.

Kugelfische sind eine Kategorie von giftigen Fischen, die in warmen Küstengewässern hausen. Sie können ihre Bäuche rasch mit Wasser oder Luft füllen und so ihre Leiber ballonartig aufpusten, um ihre Giftstachel stärker hervortreten zu lassen. Verschiedene Haie und andere Meerestiere haben sich an dieses Gift angepasst und fressen Kugelfische, doch für Menschen und die meisten anderen Säugetiere ist das Gift des Kugelfisches sehr gefährlich. Meist wird es über die Stacheln auf seiner Haut übertragen, aber auch seine Organe enthalten Anteile dieses Giftes.

Es gibt Kugelfische in diversen Varianten und Größen; die meisten messen 0,15 m bis 0,60 m in der Länge und wiegen zwischen 5 und 30 Pfund.

Küstenseeschwalbe

Dieser weißgraue Vogel besitzt einen rotorangen Schnabel.

KÜSTENSEESCHWALBE HG 1/6   

EP 65
N Sehr kleines Tier
INI +2; **Sinne** Dämmsicht; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 2 (1W8-2)

REF +4, **WIL** +2, **ZÄH** +0

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss -2 (1W3-4)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 2, **GE** 15, **KO** 7, **IN** 2, **WE** 14, **CH** 5

GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 6

Talente Fertigkeitfokus (Fliegen)

Fertigkeiten Fliegen +9, Wahrnehmung +6

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Küsten

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-20)

Schätze Keine

Diese Zugvögel sind behände und elegante Flieger, welche Fische und wirbellose Meerestiere jagen. Küstenseeschwalben bleiben ein Leben lang zusammen und errichten ihre Nester auf dem Boden.

Eine Küstenseeschwalbe ist 0,30 m lang und wiegt etwa ein halbes Pfund.

Lemming

Dieses kleine, plumpe Nagetier hat ein mehrfarbiges Fell und einen kurzen Schwanz.

LEMMING

HG 1/8



EP 50

N Winziges Tier

INI +1; **Sinne** Dämmsicht; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Größe)

TP 2 (1W8-2)

REF +3, **WIL** +1, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf Biss -1 (1W2-5)

Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 1, **GE** 12, **KO** 6, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 4

GAB +0; **KMB** -3; **KMV** 2 (6 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Große Zähigkeit

Fertigkeiten Heimlichkeit +17

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Ebenen

Organisation Einzelgänger, Paar oder Wanderung (3-30)

Schätze Keine

Diese Pflanzenfresser huschen in kälteren Regionen umher, wo sie an Knollen, Gräsern, Wurzeln und Trieben herumkauen. Sie halten keinen Winterschlaf, graben sich aber zum Schutz und der Wärme wegen ein.

Ein Lemming misst von der Nase bis zum kurzen Schwanz 0,15 m.

Leopardenschnecke

Diese dunkelgelbe, handlange Schnecke ist von einem Muster schwarzer Flecken und Streifen bedeckt.

LEOPARDENSCHNECKE

HG —



EP —

N Winziges Ungeziefer

INI -3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung -2

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 11 (-3 GE, +4 Größe)

TP 5 (1W8+1)

REF -3, **WIL** -2, **ZÄH** +3

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Klettern 1,50 m

Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 1, **GE** 4, **KO** 12, **IN** —, **WE** 7, **CH** 9

GAB +0; **KMB** -7; **KMV** -2 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Klettern +3

Besondere Eigenschaften Festsaugen, Schleimfaden, Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-12)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Festsaugen (AF) Eine Leopardenschnecke sondert klebrigen Schleim ab, der es ihr gestattet, mit einer Bewegungsrate für Klettern von 3 m jede Oberfläche zu erklimmen, sogar glatte Wände und Decken. Sobald sie sich an einer Oberfläche festgesaugt hat, besteht keine Chance, dass sie herabfällt, solange niemand sie packt und aktiv losreißt.

Schleimfaden (AF) Eine Leopardenschnecke kann ihren Schleim zu einem 9 m langen Faden schlingen, welcher einem Spinnenfaden ähnelt. An diesem Faden kann sie unbegrenzte Zeit lang hängen und sich langsam mit einer Bewegungsrate von 3 m pro Runde herablassen. Mit derselben Bewegungsrate kann sie den Faden auch hinaufklettern. Sobald sie den Kontakt zum Faden verliert, löst sich der Schleim binnen von 1W4 Runden auf.

Aufgrund ihres einzigartigen, oft leopardenartigen Farbmusters sind Leopardenschnecken auch sehr auffällig. Das Muster dient ihnen als Tarnung, um sich dem Blattwerk und den Steinen in den Wäldern, in welchen sie leben, anzupassen. Zuweilen stößt man auf sogar noch farbenfrohere Varianten der Leopardenschnecke, z.B. in fluoreszierendem Orange, hellem Gelb oder Feuerrot, die von seltsamen Meistern, welche solche Kreaturen bevorzugten, extra gezüchtet wurden.

Leopardenschnecken sind etwa 0,15 m lang und wiegen weniger als 1 Pfund.

Lund

Dieser gedrungene, schwarzweiße Vogel hat einen rotschwarzen Schnabel.

LUND

HG 1/8



EP 50

N Winziges Tier

INI +2; **Sinne** Dämmsicht; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Größe)

TP 2 (1W8-2)

REF +4, **WIL** +2, **ZÄH** +0

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 9 m (durchschnittlich), Schwimmen 9 m

Nahkampf Biss -1 (1W2-5)

Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 1, **GE** 15, **KO** 6, **IN** 2, **WE** 15, **CH** 6

GAB +0; **KMB** -2; **KMV** 3

Talente Fertigkeitfokus (Schwimmen)

Fertigkeiten Fliegen +8, Schwimmen +6, Wahrnehmung +6

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Küsten

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3-20)

Schätze Keine

Diese kurzschwingigen und kurzschwänzigen Vögel bevorzugen kalte Felseninseln. Sie verspeisen hauptsächlich Fische. Die Schnäbel behalten ihre Farbe während der Paarungszeit, danach löst sich die Farbe und wird ein kleinerer, farbig stumpfer Schnabel enthüllt.

Lunde sind etwa 0,30 m lang und wiegen knapp 1 Pfund.

Maulwurf

Dieses braune, offenbar augenlose Nagetier hat einen fellbedeckten, zylindrischen Leib, eine spitze Schnauze und große, kräftige Pfoten, die in Grabeklaunen enden.

MAULWURF

HG 1/8



EP 50

N Winziges Tier

INI +0; **Sinne** Dämmerlicht, Erschütterungssinn 4,50 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 Größe)

TP 6 (1W8+2)

REF +2, **WIL** +0, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Graben 1,50 m

Nahkampf 2 Klauen +0 (1-4)

Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 2, **GE** 11, **KO** 14, **IN** 2, **WE** 10, **CH** 7

GAB +0; **KMB** -4; **KMV** 2 (6 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitfokus (Heimlichkeit)

Fertigkeiten Heimlichkeit +19

Besondere Eigenschaften Luft anhalten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-16)

Schätze Keine

Maulwürfe sind kleine Nagetiere, welche hauptsächlich in unterirdischen Bauten leben. Es gibt viele Unterarten und Variationen, doch den meisten ist gemeinsam, dass sie unter der Erde leben, schlecht sehen können und mit ihren kräftigen vorderen Gliedmaßen über weite Strecken graben können.

Ein typischer Maulwurf ist 0,15 m lang und wiegt weniger als 1 Pfund.

Neunauge

Dieser schlangenartige Fisch hat ein entsetzliches, kreisrundes Maul voller hakenartiger Zähne.

NEUNAUGE

HG 1/3



EP 135

N Sehr kleines Tier (Aquatich)

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 13 (+2 GE, +2 Größe, +1 Natürlich)

TP 6 (1W8+2)

REF +4, **WIL** +1, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate Schwimmen 9 m

Nahkampf Biss +4 (1W4-3 plus Festsaugen)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Blut saugen (1 ST-Schaden)

SPIELWERTE

ST 4, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 1, **WE** 12, **CH** 2

GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 7

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Heimlichkeit +14, Schwimmen +5

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Ozeane

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schule (3-12)

Schätze Keine

Ein Neunauge ist ein kleiner, kieferloser Fisch mit einem trichterförmigen Saugmaul, das zahlreiche messerscharfe Zähne enthält. Mit diesen kann es die Haut durchbeißen und sich ins Fleisch seiner Opfer bohren, um ihr Blut zu saugen. Neunaugen findet man öfters auf größeren Fischen im Meer, mit denen sie symbiotische Beziehungen unterhalten.

Neunaugen können bis zu 1,20 m lang werden und wiegen bis zu 5 Pfund.

Pfau

Der königsblaue Leib dieses Vogels wird nur noch von den wunderschönen Federn überschattet, welche aus seinem Rücken wachsen.

PFAU

HG 1/4



EP 100

N Kleines Tier

INI +1; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung -2

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 11 (+1 GE, +1 Größe)

TP 4 (1W8)

REF +3, **WIL** -2, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m (unbeholfen)

Nahkampf 2 Krallen +2 (1W3-2)

SPIELWERTE

ST 7, **GE** 12, **KO** 10, **IN** 2, **WE** 6, **CH** 13

GAB +0; **KMB** -3; **KMV** 8

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Fliegen -1

Besondere Eigenschaften Langsamer Flug

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Aufmarsch (3-10)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Langsamer Flug (AF) Ein Pfau fliegt immer in kurzen Schüben, er kann nicht dank seiner Bewegungsrate für Fliegen in der Luft stehen, sondern muss Bewegungsaktionen stets auf einer festen Oberfläche beenden.

Pfauen sind eine Familie von Fasanen, deren männliche Vertreter wegen ihrer prachtvollen Federn bekannt sind. Den Weibchen fehlt das helle, strahlend bunte Gefieder, sie tragen stattdessen graue oder braune Federn. Manche Kulturen züchten Pfaue mit weißem Gefieder, deren übrige Körper nicht zwangsläufig andere Farben aufweisen.

Ein Pfau schlägt ein Rad seiner hellen und bunten Federn, um die Hennen zu beeindrucken und zu umwerben, aber auch um Raubtiere abzuschrecken, da er so größer wirkt. Das farbenfrohe „Augen“-Muster auf den Federn macht diese zu beliebten Symbolen, Dekorationen und Requisiten

bei Wahrsagern und Angehörigen von Herrscherfamilien. Die männliche Variante ist leicht zu erkennen, allerdings haben alle Pfauen identische Spielwerte: Ein Pfau ist 1,05 m groß und wiegt etwa 10 Pfund.

Pinguin

Dieser 0,90 m große, plumpe Vogel hat ein weiches schwarz-weißes Gefieder, welches um den Hals gelblich ist. Zudem hat er einen langen Schnabel und schwarze Flossen, die flach an seinen Körperseiten anliegen.

PINGUIN HG 1/3   

EP 135

N Kleines Tier

INI -1; **Sinne** Dämmsicht; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 11 (-1 GE, +1 Größe, +1 Natürlich)

TP 5 (1W8+1)

REF +1, **WIL** +1, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m, Bauchrutschen 9 m

Nahkampf Biss +0 (1W3-1)

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 8, **KO** 13, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 7

GAB +0; **KMB** -2; **KMV** 7

Talente Fertigkeitfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten Wahrnehmung +8, Schwimmen +7

Besondere Eigenschaften Luft anhalten

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Ebenen

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3-30)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN


Bauchrutschen (AF) Auf Schnee oder eisbedecktem Gelände kann sich ein Pinguin 9 m weit bewegen, indem er nicht läuft, sondern auf dem Bauch rutscht.

Es gibt viele Varianten von Pinguinen, welche fast alle dieselben Spielwerte aufweisen. Das herausragendste Merkmal des Pinguins ist die abendanzugartige Färbung seiner Federn, die ihm bei der Jagd auf Fische unter Wasser als Tarnung dienen. Sein schwarzer Rücken und seine Flossen ermöglichen es ihm, optisch mit dem Wasser zu verschmelzen, wenn man ihn von oben beobachtet, während sein weißer Bauch dem hellen Himmel ähnelt, wenn man ihn im Wasser von unten her sieht.

Die am weitesten verbreitete Pinguinart wird etwa 0,90 m groß und wiegt 70 Pfund. Größere Arten werden bis zu 1,20 m groß und wiegen bis zu 100 Pfund.

Polarhase

Dieser weiße Hase hat kürzere Ohren und Gliedmaßen und ist im Schnee schwer zu entdecken.

POLARHASE HG 1/6   

EP 65

N Sehr kleines Tier

INI +3; **Sinne** Dämmsicht; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Größe)

TP 3 (1W8-1)

REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss -2 (1W3-4)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 3, **GE** 16, **KO** 9, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 5

GAB +0; **KMB** +1; **KMV** 7 (11 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Rennen

Fertigkeiten Heimlichkeit +15 (im Schnee +19); **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit im Schnee +4

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Ebenen und Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rotte (3-16)

Schätze Keine

Ein Polarhase hat sich an das Leben in kalter Umgebung angepasst, gedeiht aber bestens in wärmeren Klimazonen.

Rhamphorhynchus

Diese Kreatur sieht aus wie eine Kreuzung zwischen Vogel und Reptil, sie hat ledrige Flügel, einen Schnabel voller nadelähnlicher Zähne und einen langen Schwanz mit flachem, diamantförmigem Ende.

RHAMPHORHYNCHUS HG 1/3   

EP 135

N Sehr kleines Tier

INI +3; **Sinne** Dämmsicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Größe)

TP 4 (1W8)

REF +7, **WIL** +2, **ZÄH** +2

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Biss +0 (1W3-2)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Sturzangriff

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 17, **KO** 11, **IN** 2, **WE** 14, **CH** 11

GAB +0; **KMB** +1; **KMV** 9

Talente Blitzschnelle Reflexe

Fertigkeiten Fliegen +11, Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +6

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Küsten oder Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-16)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Sturzangriff (AF) Wenn ein Rhamphorhynchus im Flug einen Sturmangriff ausführt, provoziert er keine Gelegenheitsangriffe, wenn er die Angriffsfläche eines Gegners betritt, um einen Nahkampfangriff auszuführen. Er erhält dabei zudem einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe mit seinem Bissangriff.

Rhamphorhynchuse sind exzellente Vertraute für jene Zauberkundigen, welche nach schnellen und behändigen Dienern suchen. Diese schreckhaften Pterosaurier sind zwar selbst im Grunde keine Dinosaurier, kreisen aber oft am Himmel über den Jagdgründen von Dinosauriern.

Robbe

Dieses schlanke, aquatische Säugetier hat ein Paar Flossen als Gliedmaßen, einen kräftigen Schwanz und ein Maul voller scharfer kleiner Zähne.

ROBBE **HG 1/3** 

EP 135
N Kleines Tier
INI +1; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG
RK 13, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 GE, +1 Größe, +1 Natürlich)
TP 4 (1W8)
REF +3, **WIL** +1, **ZÄH** +2

ANGRIFF
Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 18 m
Nahkampf Biss +0 (1W4-1)

SPIELWERTE
ST 8, **GE** 13, **KO** 11, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 6
GAB +0; **KMB** -2; **KMV** 9 (kann nicht zu Fall gebracht werden)
Talente Fertigkeitfokus (Schwimmen)
Fertigkeiten Schwimmen +14, Wahrnehmung +5; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4
Besondere Eigenschaften Luft anhalten

LEBENSWEISE
Umgebung Beliebiger Ozean
Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3-22)
Schätze Keine

Robben sind schlanke Meeressäuger, welche den Großteil ihres Lebens im Wasser verbringen. Es gibt sie in den Häfen tropischer Inseln oder auch zwischen treibenden Eisbergen. Sie lieben Felsenstrände, an denen sie sich ausruhen, ihre Jungen aufziehen und nach Fischen, Quallen, Seevögeln und anderen kleinen Meerestieren jagen können. Robben sind gut bekannt aufgrund ihrer lauten Kommunikation aus Bellen, Grunzen und Flossenschlägen – aufgrund dieser Eigenschaften betrachten viele Humanoide sie als intelligent und leicht auszubilden.

Sägebeinheuschrecke

Dieses katzen große Insekt hat einen langen, zigarrenförmigen Leib. Die dünnen Hinterbeine sind lang und biegsam.

SÄGEBEINHEUSCHRECKE **HG 1/4** 

EP 100
N Sehr kleines Ungeziefer
INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG
RK 14, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 13 (+1 GE, +2 Größe, +1 Natürlich)
TP 4 (1W8)
REF +1, **WIL** +0, **ZÄH** +2
Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF
Bewegungsrate 4,50 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich), Klettern 4,50 m
Nahkampf Biss -1 (1W3-3)
Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m
Besondere Angriffe Gefräßig

SPIELWERTE

ST 4, **GE** 13, **KO** 11, **IN** —, **WE** 10, **CH** 7
GAB +0; **KMB** -1; **KMV** 6 (14 gegen Zu-Fall-bringen)
Fertigkeiten Akrobatik +0 (Springen +8), Fliegen +5, Klettern +9; **Volksmerkmale** Akrobatik beim Springen +8
Besondere Eigenschaften Sprung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Ebene oder Wüste
Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-18)
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gefräßig (AF) Der Bissangriff einer Sägebeinheuschrecke verursacht doppelten Schaden bei Pflanzenkreaturen und Gegenständen aus Holz, Papier oder anderen Pflanzenmaterialien.
Sprung (AF) Eine Sägebeinheuschrecke kann auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik zum Springen 10 nehmen, selbst wenn sie abgelenkt oder in Gefahr ist.

Eine Sägebeinheuschrecke ist eine größere Variante eines Grashüpfers, welche bis zu 0,60 m lang wird und sich von diversen Pflanzen ernährt. Während Dürreperioden kommen diese Heuschrecken zuweilen in großen Gruppen zusammen, um entweder zu besseren Nahrungsgründen weiterzuziehen oder in seltenen Fällen über kleine Tiere herzufallen und diese zu verschlingen.

Schabe

Dieses schnelle braune Insekt huscht mit peitschenden Antennen die Wände hinauf.

SCHABE **HG 1/8** 

EP 50
N Winziges Ungeziefer
INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG
RK 16, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Größe)
TP 6 (1W8+2)
REF +2, **WIL** +0, **ZÄH** +4
Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m, Fliegen 9 m (schlecht), Klettern 6 m
Nahkampf Biss -1 (1W2-5)
Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m




SPIELWERTE
ST 1, **GE** 15, **KO** 14, **IN** —, **WE** 11, **CH** 2
GAB +0; **KMB** -2; **KMV** 3 (11 gegen Zu-Fall-bringen)
Fertigkeiten Fliegen +4, Klettern +3
Besondere Eigenschaften Luft anhalten

LEBENSWEISE
Umgebung Beliebige
Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-60)
Schätze Keine

Schaben sind widerstandsfähige, allgemein als Ungeziefer betrachtete Insekten. Sie werden insbesondere von warmen Gebäuden und herrenloser Nahrung in städtischer Umgebung angezogen. Zudem sind sie sehr scheu und schreckhaft und fliehen vor größeren Kreaturen und Lichtquellen.

Schmetterling/Motte

Dieses elegante, geflügelte Insekt ist eine wahre Farbenpracht, die wie ein flüchtiger Traum durch die Lüfte gleitet.

SCHMETTERLING/MOTTE HG —   

EP —
N Winziges Ungeziefer
INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG
RK 15, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Größe)

TP 1 (1W8-3)
REF +1, **WIL** +1, **ZÄH** -1

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF
Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 9 m (durchschnittlich)
Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m




SPIELWERTE
ST 1, **GE** 13, **KO** 4, **IN** —, **WE** 12, **CH** 7
GAB +0; **KMB** -3; **KMV** 2 (10 gegen Zu-Fall-bringen)
Fertigkeiten Fliegen +7

LEBENSWEISE
Umgebung Beliebige gemäßigte oder warme Region
Organisation Einzelgänger, Paar oder Kaleidoskop (3-100)
Schätze Keine

Schmetterlinge sind zerbrechliche, hellfarbige Insekten, welche sich von Nektar und anderen Zuckerquellen nähren. Motten besitzen dieselben Spielwerte, sind allerdings meistens nachtaktiv. Der hier präsentierte Schmetterling (bzw. die vorgestellte Motte) ist ein besonders großes Exemplar mit einer Flügelspannweite von etwas über 0,15 m, aber dennoch völlig harmlos, so dass er keine Erfahrungspunkte wert ist, sollte er getötet werden.

Schnabeltier

Diese Kreatur ist plump, braun und von kurzem Fell bedeckt, hat aber einen Entenschnabel und Schwimmfüße an den Enden ihrer vier kurzen Beine.

SCHNABELTIER HG 1/6   

EP 65
N Sehr kleines Tier
INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Elektrolokation 9 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG
RK 14, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 3 (1W8-1)
REF +4, **WIL** +1, **ZÄH** +1

ANGRIFF
Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m
Nahkampf Sporn +4 (1W3-4 plus Gift)
Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE
ST 2, **GE** 14, **KO** 8, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 11
GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 6 (10 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Schwimmen +14, Wahrnehmung +0 (unter Wasser +4); **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung unter Wasser +4

Besondere Eigenschaften Luft anhalten

LEBENSWEISE
Umgebung Gemäßigte oder tropische Flüsse
Organisation Einzelgänger
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Elektrolokation (AF) Unter Wasser können Schnabeltiere die winzigen Stromkreise wahrnehmen, welche Muskelbewegungen auslösen. Dies ermöglicht es ihnen, lebende Beute aufzuspüren und von unbelebten Gegenständen zu unterscheiden. Behandle Elektrolokation wie Blindsight 9 m, wobei Schnabeltiere nur lebende Kreaturen wahrnehmen können, zudem funktioniert Elektrolokation nur unter Wasser.

Gift (AF) Sporn - Verwundung; **RW** ZÄH, **SG** 9; **Frequenz** 1/Runde für 4 Runden; **Effekt** 1 Punkt Nichttödlicher Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf




Sporn (AF) Der Spornangriff eines Schnabeltieres ist ein Natürlicher Primärangriff, welcher Stichschaden verursacht.

Schnabeltiere gehören einer äußerst ungewöhnlichen Gattung eierlegender Säugetiere an, welche in Bauten in Flussufern leben, wo sie nach Würmern, Larven und Schalentieren jagen. Schnabeltiere verfügen über einen bemerkenswerten Sinn für Elektrizität, den sie unter Wasser anstelle von Sicht, Gehör und Geruch nutzen.

Das durchschnittliche Schnabeltier ist etwa 0,45 m lang und wiegt 3,5 Pfund.

Schneehuhn

Dieser kleine Vogel hat braunweiße Federn und macht laute, krächzende Geräusche.

SCHNEEHUHN HG 1/6   

EP 65
N Sehr kleines Tier
INI +2; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG
RK 14, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 2 (1W8-2)
REF +4, **WIL** +2, **ZÄH** +0

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m (schlecht)
Nahkampf Biss +4 (1W2-4)
Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE
ST 2, **GE** 14, **KO** 7, **IN** 2, **WE** 14, **CH** 5
GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 6

Talente Waffenfinesse
Fertigkeiten Heimlichkeit +14 (im Schnee +18); **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit im Schnee +4

LEBENSWEISE
Umgebung Kalte Ebenen und Wälder
Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-12)
Schätze Keine

Diese Waldhühner wechseln im Laufe der Jahreszeiten das Gefieder – im Frühling sind sie schneeweiß und in den Wintermonaten braunweiß.

Ein Waldhuhn misst etwa 0,30 m vom Schnabel bis zum Schwanz und hat die doppelte Flügelspanne.

Springmaus

Dieses kleine, sandfarbene Nagetier hat lange Hinterläufe und große Ohren. Sein Schwanz ist länger als das Tier selbst.

SPRINGSMAUS HG 1/6 

EP 65
N Winziges Tier
INI +7; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG
RK 17, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 Größe)
TP 3 (1W8-1)
REF +5, WIL +2, ZÄH +1

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Biss -1 (1W2-5)
Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE
ST 1, **GE** 16, **KO** 8, **IN** 2, **WE** 15, **CH** 3
GAB +0; KMB -1; KMV 4
Talente Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Akrobatik +11, Wahrnehmung +6; **Volksmotivatoren** Akrobatik +4, Wahrnehmung +4

LEBENSWEISE
Umgebung Warme Wüsten
Organisation Einzelgänger, Paar oder Bau (3-8)
Schätze Keine

Springmäuse sind in der Wüste lebende Nagetiere, sie wohnen in Bauten und hüpfen auf langen, dünnen Beinen herum. Nachts kommen sie hervor, um Pflanzen zu fressen und im Mondlicht Insekten zu jagen. Springmäuse werden etwa 6 Jahre alt.

Eine Springmaus ist 0,15 m lang, hat einen 0,30 m langen Schwanz und wiegt 30 – 90 Gramm.

Stachelseestern

Aus den fünf Armen dieser hellfarbigen, sternförmigen Kreatur wachsen mehrere Stacheln.

STACHELSEESTERN HG 1/6 

EP 65
N Sehr kleines Ungeziefer
INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 6 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG
RK 15, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +2 Größe, +2 Natürlich)
TP 6 (1W8+2)
REF +1, WIL +0, ZÄH +4
Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; **Verteidigungsfähigkeiten** Sehr schnelle Heilung

ANGRIFF
Bewegungsrate 1,50 m, Klettern 1,50 m, Schwimmen 1,50 m
Nahkampf Hieb -1 (1W2-3 plus Ergreifen)
Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m
Besondere Angriffe Ergreifen (Klein)

SPIELWERTE
ST 4, **GE** 13, **KO** 14, **IN** —, **WE** 11, **CH** 3
GAB +0; KMB -1 (Ringkampf +5); **KMV 6** (kann nicht zu Fall gebracht werden)
Fertigkeiten Klettern +5, Schwimmen +5
Besondere Eigenschaften Fester Griff

LEBENSWEISE
Umgebung Beliebiger Ozean
Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-22)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fester Griff (AF) Ein Stachelseestern ist ein Meister darin, seine Beute zu ergreifen. Er erhält einen Volksbonus von +6 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf statt der üblichen +4, die eine Kreatur mit der Fähigkeit Ergreifen erlangt.

Sehr schnelle Heilung (AF) Ein Stachelseestern heilt sehr schnell und erlangt jede Stunde eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe der Zahl seiner Trefferwürfel zurück (1 TP pro Stunde beim typischen Stachelseestern).

Stachelseesterne sind wirbellose Wasserwesen, welche über den Meeresboden ziehen auf der Suche nach Mollusken und anderer langsamer Beute. Ihre Röhrenfüße verschaffen ihnen einen exzellenten Ringergriff, zudem können sie ihre Mägen ausstülpen, um festgehaltene Schalenfische zu umschließen und zu verdauen. Ein verletzter Stachelseestern heilt sehr schnell und kann mit der Zeit sogar verlorene Gliedmaßen nachwachsen lassen.

Steinfarn

Dieser kleine, unauffällige Baum erinnert von der Gestalt her an einen kleinen Mann, wirken die Äste doch wie Arme und die Wurzeln wie Füße.

STEINFARN HG 1/6 

EP 65
N Winzige Pflanze
INI -1; Sinne Blindsicht 9 m; Wahrnehmung -2

VERTEIDIGUNG
RK 15, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (-1 GE, +4 Größe, +2 Natürlich)
TP 5 (1W8+1)
REF -1, WIL -2, ZÄH +3
Immunitäten wie Pflanzen; **Verteidigungsfähigkeiten** Giftige Sekrete, Selbstversteinerung

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Hieb +0 (1W2-4)
Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE
ST 2, **GE** 9, **KO** 13, **IN** —, **WE** 6, **CH** 9
GAB +0; KMB -5; KMV 1

LEBENSWEISE
Umgebung Beliebiger Wald
Organisation Einzelgänger, Paar oder Gehölz (3-12)
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Giftige Sekrete (AF) Steinfarne sondern ein bitteres Gift ab, das sie für Raubtiere widerlich schmecken lässt. Wenn eine Kreatur einen Steinfarn berührt, kann dieser ein Mal am Tag sein Gift freisetzen. Der Angreifer muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 11 ablegen, misslingt dieser jedoch, erhält er für 1W4 Runden den Zustand Kränkelnd. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Selbstversteinerung (AF) Ein Steinfarn kann sich selbst als Standard-Aktion versteinern, um sich gegen Raubtiere zu verteidigen. Dabei steigt sein Natürlicher Rüstungsbonus um 5, er erhält Resistenz Feuer 10 und Kälte 10 und er kann auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit 20 nehmen, um sich als Sprössling oder herabgefallener Ast zu tarnen. Er kann sich in diesem Zustand nicht bewegen oder Aktionen ausführen. Er kann diesen Zustand unbegrenzt lange beibehalten, bis er als Standard-Aktion seine Versteinerung wieder aufhebt.



Ein Steinfarn ist eine ungewöhnliche Pflanzenkreatur, welche einem kleinen, humanoid geformten Farn ähnelt und auf ihren Wurzeln laufen kann. Er verfügt über die ungewöhnliche Gabe, sich selbst versteinern zu können, wobei er seine Ästchen und Blättchen derart verhärtet, dass sie denen einer Pflanze ähneln, welche auf natürliche Weise zum Fossil geworden ist. Zudem kann er dank seiner Körperchemie einen Giftstoff über seine Blätter ausscheiden, wenn er Gefahr wahrnimmt.

Wie alle Pflanzen benötigen auch Steinfarne Sonnenlicht, Sauerstoff und Wasser. Im Gegensatz zu gewöhnlicher Flora können sie sich aber selbst neue Standorte suchen, um stets an die erforderlichen Nährstoffe zu gelangen. Nach dem Verwurzeln versteinert sich ein Steinfarn in der Regel, bis er der Erde um sich herum die Nährstoffe entzogen hat oder externe Faktoren ihn zwingen, sich seine Nahrung anderswo zu suchen.

Steinfarne erreichen eine Maximalhöhe von 0,30 m und wiegen bis zu 3 Pfund.

Vampirtintenfisch

Dieser unheimliche Tintenfisch hat rote Augen und Schwimmhäute zwischen seinen hakenbesetzten Tentakeln

VAMPIRTINTENFISCH

HG 1/2



EP 200

N Sehr kleines Tier

INI +2; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 5 (1W8+1)

REF +6, WIL +1, ZÄH +3

Verteidigungsfähigkeiten Druckanpassung

ANGRIFF

Bewegungsrate 0 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf Biss +0 (1W3-2), Tentakel +0 (Ergreifen)

Angriffsfläche 0,75 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Leuchtorgan

SPIELWERTE

ST 6, GE 15, KO 12, IN 2, WE 13, CH 3

GAB +0; KMB +0; KMV 8

Talente Blitzschnelle Reflexe

Fertigkeiten Heimlichkeit +14, Schwimmen +10

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Ozean

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schule (3-8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Druckanpassung (AF) Ein Vampirtintenfisch erleidet keinen Druckschaden aufgrund Veränderungen der Wassertiefe.

Leuchtorgan (AF) Ein Mal am Tag kann der Vampirtintenfisch als Standard-Aktion unter Wasser einen 4,50 m-Kegel desorientierenden, biolumineszenten Schleim aus seinem Leuchtorgan freisetzen. Dies erhellt den Wirkungsbereich mit Dämmerlicht. Eine Kreatur innerhalb dieser schillernden Wolke aus blauem Licht muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 11 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie den Zustand Benommen, solange sie sich in dieser Wolke aufhält plus für 1 Runde nach Verlassen oder Auflösen der Wolke. Die Wolke besteht für 1W4+1 Runden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Tentakel (AF) Die Tentakel eines Vampirtintenfisches zählen als ein einzelner Primärangriff für Ringkampf.

Der Vampirtintenfisch hat seinen Namen von seinen roten Augen und den umhangartigen Schwimmhäuten. Dieser Kopffüssler stammt aus den lichtlosen Tiefen der Ozeane und ist von Leuchtorganen bedeckt, mit denen er zur Verteidigung Schleimwolken freisetzen kann, sollte er sich aufregen.

Ein Vampirtintenfisch kann bis zu 0,30 m lang werden und bis zu 1 Pfund wiegen.

Wallaby

Dieses braune Säugetier hat einen langen Schwanz, kurze Arme und lange, kräftige Beine, die ihm eine merkwürdige, hoppelnde Gangart ermöglichen.

WALLABY

HG 1/3



EP 135

N Kleines Tier

INI +2; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 Größe)

TP 4 (1W8)

REF +4, WIL +0, ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Hieb +0 (1W3-1)

SPIELWERTE

ST 8, GE 14, KO 11, IN 2, WE 10, CH 4

GAB +0; KMB -2; KMV 10

Talente Fertigkeitfokus (Akrobatik)

Fertigkeiten Akrobatik +5, Wahrnehmung +4

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Hofstaat (3-10)

Schätze Keine

Wallabys werden oft irrtümlich mit kleinen Kängurus verwechselt. Wie alle Beuteltiere tragen auch Wallabys ihre neugeborenen Jungen in Beuteln an der Vorderseite ihrer Körper. Ein Wallaby verteidigt sich mittels seiner kräftigen Hinterbeine, mit denen es schnelle und heftige Tritte aussteilen kann, die Mächtgern-Raubtiere in die Flucht schlagen können.

Ein Wallaby ist etwa 0,60 m groß und wiegt 20 bis 40 Pfund.



Wundsiegelranke

Diese zuckende, umhergleitende Schlinge aus hellgrünen Ranken ist mit gekrümmten Dornen und winzigen Stacheln bedeckt.

WUNDSIEGELRANKE HG 1/3 

EP 135

N Sehr kleine Pflanze

INI +1; **Sinne** Blutgespür, Dämmerlicht; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 GE, +2 Größe)

TP 4 (1W8)

REF +1, **WIL** +1, **ZÄH** +2

Immunitäten wie Pflanzen

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m, Klettern 4,50 m

Nahkampf Ranke +3 (1W2-4)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 3, **GE** 12, **KO** 10, **IN** —, **WE** 13, **CH** 5

GAB +0; **KMB** -1; **KMV** 5

Talente Waffenfinesse^B

Fertigkeiten Klettern +4

Besondere Eigenschaften Wunde versiegeln

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Spital (3-5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutgespür (AF) Eine Wundsiegelranke kann schwer verletzte Kreaturen spüren, als besäße sie Geruchssinn (dies umfasst Kreaturen, die unter Blutungsschaden leiden, und Kreaturen mit weniger als der Hälfte ihrer Gesamttrefferpunkte).


Ranke (AF) Der Rankenangriff einer Wundsiegelranke ist ein natürlicher Primärangriff, welcher Hieb- und Stichschaden verursacht.

Wunde versiegeln (AF) Eine Wundsiegelranke windet sich instinktiv um eine Kreatur, welche unter Blutungsschaden leidet oder unter 50% ihrer Trefferpunkte reduziert ist. Hierzu muss sie einen normalen Rankenangriff ablegen, erhält aber die Allgemeine Monsterfähigkeit Festklammern. Sofern sie sich erfolgreich am Ziel festklammert (und dabei den normalen Schaden verursacht), endet augenblicklich jeder Blutungsschaden, unter dem das Ziel gerade leidet. Die Wundsiegelranke liegt 24 Stunden lang um die Wunde und erlangt Nährstoffe aus dem Blut des Opfers, fügt ihm dabei aber keinen weiteren Schaden zu. Sowie ein Ziel keinen Trefferpunkteschaden mehr hat oder 24 Stunden verstrichen sind, fällt die Ranke automatisch ab. Eine Wundsiegelranke kann nur ein Mal am Tag eine Wunde versiegeln.

Wundsiegelranken sind dornige, symbiotische Organismen, welche sich von verwundeten Tieren tragen lassen, indem sie offene Wunden suchen, diese schließen und sich von relativ harmlosen Mengen an Blut ernähren. Einheimische Tiere erkennen Wundsiegelranken meistens und fressen sie nicht. Stattdessen suchen sie sie auf, wenn sie verletzt sind. Nach einer Woche ohne Nahrung geht eine Wundsiegelranke dazu über kleinerer Beute aufzulauern.

Zauberhut

Die Atemöffnungen dieses seltsamen Pilzes weisen purpurne und orange, leuchtende Muster auf.

ZAUBERHUT HG 1/8 

EP 50

N Sehr kleine Pflanze

INI -1; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 11 (-1 GE, +2 Größe)

TP 5 (1W8+1)

REF -1, **WIL** +1, **ZÄH** +3; +2 gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten

Immunitäten wie Pflanzen; **Verteidigungsfähigkeiten** Magische Heilung

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Klettern 1,50 m

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 1, **GE** 8, **KO** 12, **IN** —, **WE** 12, **CH** 2

GAB +0; **KMB** -3; **KMV** 2 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Fertigkeiten Klettern +7

Besondere Eigenschaften Lichtaura

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische Umgebung

Organisation Einzelgänger, Paar oder Beet (3-5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lichtaura (AF) Ein Zauberhut gibt natürliches Dämmerlicht in einem 3 m-Radius ab. Bei Kontakt mit einer Kreatur oder einem Gegenstand, die oder der über eine wenigstens schwache magische Aura verfügt, verändert sich die Lichtaura in Färbung und Muster. Ein Zauberhut kann seine Lichtaura als Standard-Aktion unterdrücken oder reaktivieren, tut dies aber nur, wenn er als Vertrauter dient und sein Meister dies verlangt.

Magische Heilung (ÜF) Gelingt einem Zauberhut ein Rettungswurf gegen einen Zauber, erhält er Schnelle Heilung 1 für eine Anzahl von Runden in Höhe des Zaubergrades (diese Fähigkeit wird nicht durch Zauberähnliche Fähigkeiten aktiviert).

Ein Zauberhut ist ein schwarzer Pilz, welcher von purpur-orangen Wellenmustern bedeckt ist. Man findet ihn in der Regel in Regionen mit nachhallender magischer Aktivität, z.B. in verlassenem arkanen Laboratorien und an Stätten magischer Katastrophen. Ein Zauberhut kann sich von verwesender organischer Materie ernähren, kann aber nur gedeihen und Sporen freisetzen, wenn er Spuren magischer Energien absorbiert. Entsprechend sind diese Pilze Indikatoren für die Nähe magischer Fallen oder Schätze. Zauberkundige wählen zuweilen Zauberhüte als Vertraute und erlernen, ihre Musterveränderungen zu lesen, um nahe magische Fallen besser zu identifizieren.

Eine typische Zauberkerpe ist etwa 0,30 m breit und wiegt gut 2 Pfund.

ARCHETYPEN FÜR VERTRAUTE

So wie Klassen-Archetypen Klassenmerkmale modifizieren, um ein Thema zu bilden, tauschen Vertrauten-Archetypen normale Fähigkeiten eines Vertrauten gegen neue Fähigkeiten, die auf ein bestimmtes Konzept zugeschnitten sind. Manche ungewöhnlichen Vertrauten können ebenfalls diese allgemeinen Merkmale modifizieren oder ersetzen; solche Vertrauten können keine Archetypen wählen, welche bereits betroffene Fähigkeiten erneut modifizieren oder ersetzen würden (ganz wie auch zwei Archetypen nicht dieselben Fähigkeiten betreffen dürfen). Wird in der Beschreibung eines Archetyps auf die Stufe Bezug genommen, so ist die Klassenstufe des Meisters des Vertrauten gemeint, welche ihm das Klassenmerkmal Vertrauter verleiht. In manchen Fällen können bestimmte Vertraute oder Arten von Vertrauten spezifische Archetypen nicht wählen – siehe die folgende Aufstellung:

Archetyp Beschützer: Tumervertraute^{ABR} können den Archetyp des Beschützers nicht wählen, da sie ein Teil des Körpers des Alchemisten sind.

Archetypen Seelengebundener und Traumgebilde: Elementares-Wisperr-Vertraute^{ABR IX}, Hexenvertraute^{EXP}, Schamanen-Totemtiere^{ABR VI} und Vertraute, welche Zauber verleihen, können weder den Archetypen des Seelengebundenen Vertrauten noch des Traumgebilde-Vertrauten wählen, da sie mit Schutzherrn oder Totemgeistern verbunden sind.

Gestaltwandelnde Vertraute: Vertraute, welche verschiedene Gestalten annehmen können, z.B. der Tierhafte Ratgeber des Magischen Kindes^{ABR VIII}, Imps und Quasiten, müssen für jede Gestalt denselben Archetyp besitzen, wobei die Wahl bei jeder Gestalt auch legal sein muss – sollte z.B. eine Gestalt die eines Verbesserten Vertrauten sein, so kann der Vertraute keine Archetypen wählen, die nicht mit Verbesserter Vertrauter kumulativ sind.

Verbesserte Vertraute: Die Fähigkeiten eines Verbesserten Vertrauten sind nicht kumulativ mit denen eines Vertrauten-Archetyps, welcher Mit Tieren seiner Art sprechen kann oder den variablen Bonus modifiziert oder ersetzt, den ein Vertrauter seinem Meister verleiht. Der Lesnikvertraute eines Lesnikhüters* verleiht z.B. seinem Herrn weder einen variablen Bonus, noch besitzt er die Fähigkeit Mit Tieren seiner Art sprechen. Somit verfügt er über keine Fähigkeiten, die mit Vertrauten-Archetypen kumulativ sind, welche auf diese Fähigkeiten zurückgreifen.

Beschützer

Beschützer sind ihren Meistern derart treu, dass sie mit Freuden für sie sterben würden.

Treuer Leibwächter (AF): Ein Beschützer erhält die Bonustalente Kampfflexe und Leibwächter^{EXP}. Sollte er sich innerhalb der Angriffsfläche seines Meisters aufhalten, kann er Leibwächter nutzen, um mittels Jemand anderem helfen die RK seines Meisters selbst dann zu verbessern, wenn er den Angreifer nicht bedroht.

Dies ersetzt Verbessertes Entrinnen und Wachsamkeit.

Meister beschützen (ÜF): Mit der 5. Stufe kann der Meister Trefferpunkteschaden, den er oder der Beschützer erleiden, gleichmäßig auf beide verteilen, sofern sie einander berühren (wie *Anderen schützen*).

Dies ersetzt Berührungszauber übermitteln und Mit Tieren seiner Art sprechen.

Dazwischenwerfen (AF): Mit der 11. Stufe erhält ein Beschützer das Bonustalent Dazwischenwerfen^{EXP}. Zudem entspricht seine Gesamtanzahl an Trefferpunkten der Gesamtanzahl an Trefferpunkten seines Meisters, egal über wie viele

Trefferwürfel er verfügt (Temporäre Trefferpunkte bleiben hiervon unberührt).

Dies ersetzt Zauberresistenz.

Botschafter

Ein Botschafter spricht im Namen seines Meisters und zuweilen auch für dessen Schutzherrn oder andere extraplanare Kontakte.

Besondere Voraussetzungen: Ein Botschafter-Vertrauter muss im Stände sein, wenigstens eine Sprache zu sprechen, egal ob dies aus einer besonderen Vertrautenfähigkeit (z.B. im Falle eines Raben) oder dem Umstand resultiert, dass es sich um einen Verbesserten Vertrauten handelt. Sollte der Vertraute dagegen nicht sprechen können oder nur mit seinem Meister und/oder anderen seiner Art sprechen können, kann er diesen Archetypen nicht erhalten.

Klassenfertigkeiten: Ein Botschafter behandelt Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern als Klassenfertigkeiten.

Beredsamkeit (AF): Ein Botschafter erhält das Bonustalent Beredsamkeit.

Dies ersetzt Wachsamkeit.

Verbesserte Persönlichkeit (AF): Ein Botschafter erhält einen Charismawert in Höhe des typischen Intelligenzwertes eines Vertrauten seiner Stufe, sofern dieser höher ist als sein normaler Charismawert. Der Intelligenzwert des Vertrauten dagegen verbleibt bei 6 (oder der normalen Anfangsintelligenz eines Verbesserten Vertrauten) und steigt nicht im Verlauf der Stufenprogression.

Dies ersetzt die Verbesserung des Intelligenzwertes des Vertrauten.

Diener

Ein Diener ist ein beflissener persönlicher Leibdiener, welcher sich um alle Bedürfnisse seines Meisters kümmert.

Klassenfertigkeiten: Ein Diener behandelt Auftreten, Beruf und Handwerk als Klassenfertigkeiten.

Fähiger Assistent (AF): Der Meister des Dieners behandelt seinen Vertrauten, als besäße dieser das Talent Gemeinsames Handwerk und dieselben Handwerksfertigkeiten und Talente zum Herstellen von Gegenständen wie er.

Dies ersetzt Wachsamkeit.

Zaubertrick (ZF): Ein Diener kann ein Mal pro Stunde Zaubertrick wirken.

Dies ersetzt Zauber teilen.

Mitarbeiter (AF): Ein Diener wird behandelt, als besäße er dieselben Gemeinschaftstalente wie sein Meister.

Dies ersetzt Verbessertes Entrinnen.

Berührungszauber übermitteln (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Diener sich, wenn er einen harmlosen Berührungszauber auf eine dazu bereite Kreatur übermittelt, vor und nach Übermitteln des Zaubers bewegen, solange er dabei seine Bewegungsrate nicht übertrifft. Dies modifiziert Berührungszauber übermitteln.

Eiliges helfen (AF): Mit der 7. Stufe kann ein Diener sich vor und nach der Handlung Jemand anderem helfen bewegen, solange er dabei seine Bewegungsrate nicht übertrifft.

Dies ersetzt Mit Tieren seiner Art sprechen.

Mehreren helfen (AF): Mit der 13. Stufe kann ein Diener die Handlung Jemand anderem helfen als Volle Aktion nutzen und bis zu drei angrenzenden Kreaturen den Bonus dieser Handlung verleihen. Jeder Bonus kann für dieselbe Aktion oder denselben Wurf oder unterschiedliche Aktionen und Würfe genutzt werden.

Dies ersetzt Vertrauten ausspähen.

Egoist

Ein Egoist hält sich für den wahren Meister in der Beziehung und sieht sich als die Macht hinter dem Thron. Er versucht oft, nach bestem Können seinem Meister „Anweisungen“ zu geben, und mischt sich in alle möglichen Themen ein, sei es die Wahl der Zauber, taktische Kampfentscheidungen oder das Liebesleben seines Meisters.

Klassenfertigkeiten: Ein Egoist behandelt Einschüchtern als Klassenfertigkeit.

Egoistischer Vertrauter (AF): Ein Egoist erhält das Bonustalent Wachsamkeit, statt dieses seinem Meister zu verleihen. Ebenso erhält er den variablen Vertrautenbonus (wie z.B. den Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Fliegen im Fall einer Fledermaus) selbst, statt ihn seinem Meister zu verleihen.

Dies modifiziert Wachsamkeit und den variablen Vertrautenbonus.

Meister herumkanndieren (AF): Ein Egoist erlangt Mit Meister sprechen bereits mit der 3. Stufe.

Dies modifiziert Mit Meister sprechen.

Berührungsauber empfangen (AF): Mit der 5. Stufe kann ein Egoist als Standard-Aktion einen bestimmten Berührungsauber verlangen. In diesem Fall kann sein Meister den fraglichen Zauber bis zum Beginn des nächsten Zuges des Egoisten ein Mal als Berührungsauber mit Reichweite Nah wirken, als wäre der Zauber mittels Weitreichender Zauber^{EXP} modifiziert.

Dies ersetzt Berührungsauber übermitteln.

Meister ausspähen (ZF): Mit der 11. Stufe kann ein Egoist seinen Meister ein Mal am Tag ausspähen (wie *Ausspähung*).

Dies ersetzt Vertrauten ausspähen.

Gelehrter

Gelehrte sind Meister nützlicher Fakten, an die sie sich zum Vorteil ihrer Meister erinnern, auch wenn viele dadurch eingebildet und arrogant werden.

Klassenfertigkeiten: Ein Gelehrter behandelt alle Wissensfertigkeiten als Klassenfertigkeiten.

Beeindruckender Intellekt (AF): Der Intelligenzwert eines Gelehrten entspricht stets seiner Stufe +5. Dafür wird seine effektive Stufe hinsichtlich des zusätzlichen Bonus auf seine Natürliche Rüstungsklasse halbiert.

Dies modifiziert den Intelligenzwert des Gelehrten und die Anpassungen an seine Natürliche Rüstung.

Gelehrtenwissen (AF): Ein Gelehrter merkt sich Informationen zu jedem Thema und klärt seinen Meister gern über die Feinheiten auf. Ein Gelehrter kann alle Fertigkeitwürfe für Wissen untrainiert ablegen und erhält auf alle Fertigkeitwürfe für Wissen einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe. Ferner erhält er 2 Fertigkeitstränge pro Stufe; er kann in einer Fertigkeit maximal Ränge in Höhe seiner Stufe besitzen.

Dies ersetzt Wachsamkeit und die Fähigkeit des Vertrauten, auf die Fertigkeitstränge seines Meisters zurückzugreifen.

Gesandter

Der Gesandte wurde vom Göttlichen berührt und dient seinem Meister als moralischer Kompass und Quell der Weisheit.

Besondere Voraussetzungen: Ein Gesandter kann nur einem Meister dienen, welcher eine einzelne Gottheit verehrt.

Klassenfertigkeiten: Ein Gesandter behandelt Heilkunde, Motiv erkennen und Wissen (Religion) als Klassenfertigkeiten.

Göttliche Führung (ZF): Ein Gesandter kann beliebig oft *Göttliche Führung* wirken.

Dies ersetzt Wachsamkeit.

Gemeinsame Willenskraft (ÜF): Wenn dem Gesandten oder seinem Meister ein Rettungswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Effekt misslingt, der nur einen von ihnen betrifft, kann der andere entscheiden, ebenfalls einen Rettungswurf abzulegen. Gelingt dieser zweite Rettungswurf, wird der Ursprungswurf als Erfolg behandelt und Gesandter und Meister können die nächsten 24 Stunden lang von dieser Fähigkeit keinen Gebrauch machen. Misslingt auch der zweite Rettungswurf, erleiden sowohl Gesandter als auch Meister die Effekte des gescheiterten Rettungswurfs, selbst wenn einer von ihnen normalerweise kein legales Ziel des Effektes wäre.

Dies ersetzt Zauber teilen.

Domänenfähigkeit (ÜF oder ZF): Mit der 3. Stufe erlangt der Gesandte einen Funken der göttlichen Macht jener Gottheit, die sein Meister anbetet. Wähle eine passende Domäne, welche mit der 1. Stufe eine Domänenfähigkeit verleiht, die am Tag in Höhe des WE-Modifikators +3 Mal einsetzbar ist. Der Gesandte kann diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen.

Dies ersetzt Berührungsauber übermitteln.

Infiltrator

Vertraute geben exzellente Spione ab und Infiltratoren gehören zu den Meistern dieser Kunst.

Klassenfertigkeiten: Bluffen und Verkleiden sind Klassenfertigkeiten eines Infiltrators.

Wachsamkeit: Ein Infiltrator erhält das Bonustalent Wachsamkeit, statt es seinem Meister zu verleihen.

Dies modifiziert Wachsamkeit.

Zauber teilen: Ein Infiltrator kann nur Zauber der Schule der Erkenntnismagie mit einem Ziel von „Du“ mit dieser Fähigkeit teilen.

Dies modifiziert Zauber teilen.

Meisterhafte Reflexbewegung (AF): Ein Infiltrator erhält die Schurkenklassenmerkmale Reflexbewegung und Verbesserte Reflexbewegung; seine effektive Schurkenstufe entspricht der Klassenstufe seines Meisters.

Dies ersetzt Verbessertes Entrinnen.

Vertrauten ausspähen (ZF): Ein Infiltrator erhält diese Fähigkeit mit der 7. Stufe. Sein Meister kann die Wirkungsdauer von *Ausspähen* in Intervallen zu jeweils 1 Minute unterteilen und erhält eine Anzahl von Intervallen am Tag in Höhe seiner Stufe.

Dies ersetzt Mit Tieren seiner Art sprechen.

Telepathisches Band (ZF): Mit der 9. Stufe erlangt ein Infiltrator ein permanentes *Telepathisches Band* mit seinem Meister. Diese Verbindung hat keine Reichweitenbeschränkung, solange beide sich auf derselben Existenzebene aufhalten.

Dies ersetzt Zauberresistenz.



Maskottchen

Manchmal dient ein Vertrauter als das Herzstück einer Abenteurergruppe und bindet die Gruppe schließlich zu einem kollektiven Meister zusammen.

Klassenfertigkeiten: Ein Maskottchen behandelt Auftreten als Klassenfertigkeit.

Gruppenempathie (ÜF): Ein Maskottchen ist Herz und Seele der Gruppe, welche zu Beginn nur aus dem Vertrauten und seinem Meister besteht. Mit der 1. Stufe und dann alle weiteren 3 Stufen kann ein Maskottchen dieser Gruppe ein weiteres Mitglied hinzufügen, welches sodann von seiner Empathischen Verbindung erfasst wird. Im Laufe eines Tages kann ein Maskottchen ein Gruppenmitglied aus dieser Verbindung entfernen oder ein neues aufnehmen.

Dies ersetzt Wachsamkeit und modifiziert Empathische Verbindung.

Glücksbringer (ÜF): Wenn ein Maskottchen die Handlung Jemand anderem helfen nutzt, um den Angriffswurf oder die RK eines Gruppenmitgliedes zu unterstützen, erhält dieses Mitglied zudem für 1 Runde einen Glücksbonus von +1 auf seine RK.

Dies ersetzt Verbessertes Entrinnen.

Zauber teilen (AF): Mit der 3. Stufe wirken auf das Maskottchen mittels Zauber teilen gewirkte Zauber mit dessen Stufe -2. Das Maskottchen kann von allen Zaubern profitieren, welche Gruppenmitglieder mittels Zauber teilen wirken.

Dies modifiziert Zauber teilen.

Berührungsauber überbringen (ÜF): Mit der 5. Stufe wirken vom Maskottchen übermittelte Berührungsauber mit dessen Stufe -2. Das Maskottchen kann für jedes Gruppenmitglied Berührungsauber überbringen.

Dies modifiziert Berührungsauber überbringen.

Mit Gruppe sprechen (AF): Mit der 7. Stufe erlangt das Maskottchen die Fähigkeit, verbal mit allen Mitgliedern seiner Gruppe sprechen zu können, als würde es Mit Meister sprechen einsetzen.

Dies ersetzt Mit Meister sprechen und Mit Tieren seiner Art sprechen.

Neuorientierung (AF): Mit der 13. Stufe kann ein Maskottchen als Volle Aktion ein beliebiges Gruppenmitglied zu seinem Meister machen hinsichtlich der Berechnung seiner Trefferwürfel, seiner Trefferpunkte, seines GAB, seiner Rettungswürfel und seiner Fertigkeitenränge.

Dies ersetzt Vertrauten ausspähen und Zauberresistenz.

Plünderer

Manche Vertraute sind heimlich agierende Plünderer, welche diebische Tricks durchführen oder für ihre Meister spionieren.

Klassenfertigkeiten: Ein Plünderer behandelt Entfesselungskunst, Fingerfertigkeit und Mechanismus ausschalten als Klassenfertigkeiten.

Verbessertes Entreißen (AF): Ein Plünderer erhält das Bonustalent Verbessertes Entreißen^{EXP}.

Dies ersetzt Wachsamkeit.

Unauffindbarkeit (ÜF): Ein Plünderer befindet sich unter einem ständigen *Unauffindbarkeit*-Effekt mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe der Klassenstufe seines Meisters. Der SG des Wurfs auf die Zauberstufe zum Durchdringen dieses Effektes entspricht 15 + Zauberstufe des Meisters.

Dies ersetzt Verbessertes Entrinnen.

Schleicher (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Plünderer einen Kompetenzbonus in Höhe der halben Klassenstufe seines Meisters auf Fertigkeitwürfel für Fingerfertigkeit und Heimlichkeit.

Dies ersetzt Berührungsauber übermitteln.

Mächtiges Entreißen (AF): Mit der 9. Stufe erhält ein Plünderer das Bonustalent Mächtiges Entreißen^{EXP}.

Dies ersetzt Mit Tieren seiner Art sprechen.

Prachtexemplar

Ein Prachtexemplar ist ein hervorstechender Vertreter seiner Spezies und imstande, seine Artgenossen zu beeinflussen.

Besondere Voraussetzungen: Ein Prachtexemplar kann kein Verbesserter Vertrauter und auch kein Pflanzen-, Ungeziefer- oder anderer nichttierischer Vertrauter sein.

Klassenfertigkeiten: Ein Prachtexemplar erhält Mit Tieren umgehen als Klassenfertigkeit.

Tiere beeinflussen (AF, ZF): Ein Prachtexemplar erhält bereits mit der 3. Stufe *Mit Tieren sprechen* hinsichtlich Tieren seiner Art. Mit der 7. Stufe erlangt er die Fähigkeit, Artgenossen zu beeinflussen (wie Tierempathie mit einer effektiven Druidenstufe gleich der Klassenstufe seines Meisters und einem Volksbonus von +4 auf den Wurf, aber hinsichtlich Tieren seiner Art). Mit der 11. Stufe kann er drei Mal am Tag gegen Tiere seiner Art als Zauberähnliche Fähigkeit *Tier bezaubern* einsetzen. Mit der 13. Stufe kann er ein Mal am Tag gegen Tiere seiner Art als Zauberähnliche Fähigkeit *Tier beherrschen* einsetzen.

Dies modifiziert Mit Tieren seiner Art sprechen und ersetzt Berührungsauber übermitteln, Zauberresistenz und Vertrauten ausspähen.

Reißer

Die meisten Vertrauten sind Späher und Gehilfen, doch für Reißer gibt es nur die Spannung des Kampfes. Ein Reißer dient oft einem blutdürstigen oder kampforientierten Meister.

Klassenfertigkeiten: Ein Reißer behandelt Einschüchtern als Klassenfertigkeit.

Kampfeswut (ÜF): Ein Reißer lässt sich nicht durch schöne Worte beeindrucken, sondern nur durch kämpferische Wildheit. Er kann nicht sprechen, selbst wenn einer Kreatur seiner Art dies möglich wäre.

Mit der 5. Stufe jagt ein Kraftschub durch die Empathische Verbindung zwischen Reißer und Meister, wann immer der Meister einen Gegner unter 0 TP reduziert, dessen Anzahl an Trefferwürfeln wenigstens der halben Stufe des Reißers entspricht; Reißer und Meister erhalten sodann für 1 Runde einen Moralbonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfel.

Dies ersetzt Mit Meister sprechen und Mit Tieren seiner Art sprechen.

Erhöhte Stärke (AF): Mit der 3. Stufe und dann jeder weiteren ungeraden Stufe steigt der Stärkewert eines Reißers jeweils um 1. Der Intelligenzwert des Vertrauten verbleibt dafür bei 6 und kann niemals höher steigen als 6.

Dies modifiziert die Verbesserung des Intelligenzwertes des Vertrauten.

Kampfgestalt (ÜF): Mit der 3. Stufe erhält ein Reißer die Fähigkeit, sich als Standard-Aktion bis zu jeweils drei Mal am Tag in eine größere, wildere Gestalt und wieder zurück verwandeln zu können. In seiner Kampfgestalt wird er zu einer Mittelgroßen Kreatur und erhält einen Bonus von +2 auf Stärke (dieser ist mit der Stärkeanpassung aufgrund der Größenveränderung kumulativ). Beachte die zusätzlichen Anpassungen an ST und GE für Veränderungen der Größenkategorie.

Dies ist ein Gestaltwandelexeffekt.

Dies ersetzt Berührungsauber übermitteln.

Schadensreduzierung (ÜF): Mit der 11. Stufe erhält ein Reißer SR 5/Magie.

Dies ersetzt Zauberresistenz.

Schelm

Manche Vertraute lieben es, ihren ahnungslosen Meistern und anderen – Freunden wie Feinden – Streiche zu spielen. Schelme guter Gesinnung nutzen in der Regel lustige, gutmütige Tricks (außer bei Gegnern), während böse Schelme gemeine bis einfach nur grausame Tricks verwenden.

Klassenfertigkeiten: Ein Schelm behandelt Auftreten (Komödie), Bluffen, Fingerfertigkeit und Verkleiden als Klassenfertigkeiten.

Unabhängige Verbindung (AF): Ein Schelm kann nach Belieben seine Gefühle im Rahmen der Empathischen Verbindung vor seinem Meister verbergen. Er kann zudem mittels konkurrierender Fertigkeitwürfe für Bluffen gegen die Würfe des Meisters für Motiv erkennen über die Verbindung falsche Gefühle übermitteln.

Dies modifiziert Empathische Verbindung.

Verbesserter Schmutziger Trick (AF): Ein Schelm erhält das Bonustalent Verbesserter Schmutziger Trick^{EXP}.

Dies ersetzt Wachsamkeit.

Magische Streiche (ZF): Ein Schelm kann nach Belieben als Zauberähnliche Fähigkeiten *Geisterhaftes Geräusch*, *Magierhand* und *Zaubertrick* einsetzen.

Dies ersetzt Verbessertes Entrinnen und Zauber teilen.

Komödiant (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Schelm einen Kompetenzbonus in Höhe der halben Klassenstufe seines Meisters auf Fertigkeitwürfe für Auftreten (Komödie), Bluffen und Verkleiden.

Dies ersetzt Berührungszauber übermitteln.

Mächtiger Schmutziger Trick (AF): Mit der 11. Stufe erhält ein Schelm das Bonustalent Mächtiger Schmutziger Trick^{EXP}.

Dies ersetzt Zauberresistenz.

Unzuverlässiger Erzähler (ZF): Mit der 13. Stufe kann ein Schelm seinen Meister, der ihn ausspäht, mittels *Falsche Erkenntnis* narren; dies wirkt aber nicht auf andere Erkenntniseffekte der Schule der Ausspähung im Wirkungsbereich, sondern nur auf die Fähigkeit Vertrauten ausspähen des Meisters.

Dies modifiziert Vertrauten ausspähen.

Seelengebundener Vertrauter

Seengebundene Vertraute entstehen, wenn ein Meister die magischen Techniken, welche auch bei Seelengebundenen Puppen zur Anwendung kommen, nutzt, um ein Seelenfragment an ein Tier zu binden.

Seelenfokus (AF): Das an den Vertrauten gebundene Seelenfragment lebt in einem Fokuskristall, welcher dem Tier chirurgisch eingesetzt wird. Solange der Seelenfokus intakt bleibt, kann er benutzt werden, um das Seelenfragment an einen anderen Vertrauten zu binden; dies hat dieselben Kosten und Zeitanforderungen wie das Ersetzen eines Vertrauten. Sobald die Seele an den Seelenfokus gebunden wurde, lernt die Seele weiterhin und behält ihre Persönlichkeit und Erinnerungen an frühere Körper auch nach Einpflanzen in einen neuen Vertrautenleib.

Ein Seelenfokus hat Härte 8, 12 TP und Gegenstand zerschmettern-SG 20, kann aber nur angegriffen werden, nachdem er zuvor operativ aus dem Vertrauten entfernt wird. Sollte der Seelenfokus zerstört werden, so kostet die Herstellung eines neuen Seelenfokus ohne die Erinnerung des alten dasselbe wie das Ersetzen eines Vertrauten (und das Tier, dem der Seelenfokus eingesetzt wird, muss in der Regel ebenfalls ersetzt werden, was die Kosten verdoppelt). Da ein Seelengebundener Vertrauter aus der Seele einer anderen Kreatur geboren wird, kann er niemals als Hexenvertrauter, Totemtier oder anderer zauberverleihender Vertrauter dienen. Der Seelengebundene Vertraute erhält Fertigungsfokus für eine Fertigkeit, welche der Kreatur wichtig war, deren Seele das Fragment geliefert hat.

Dies ersetzt Wachsamkeit.

Gesinnungsvariante (AF): Ein Seelengebundener Vertrauter ist stets wenigstens zum Teil von neutraler Gesinnung. Ob er zudem gut, böse, rechtschaffen oder chaotisch ist, hängt von der Kreatur ab, deren Seele das Fragment geliefert hat, und nicht von der Gesinnung des Meisters (außer dieser nutzt ein Fragment seiner eigenen Seele). Mit der 8. Stufe erhält der Vertraute eine der folgenden Fähigkeiten je nach Gesinnung; er kann sie ein Mal am Tag einsetzen, die effektive Zauberstufe entspricht der Klassenstufe des Meisters -3: Chaotisch Neutral: *Wut*; Rechtschaffen Neutral: *Einflüsterung*; Wahrhaft Neutral: *Tiefschlaf*; Neutral Böse: *Schwere Wunden verursachen*; Neutral Gut: *Heldenmut*. Mit der 13. Stufe entspricht die effektive Zauberstufe der Klassenstufe des Meisters.

Dies ersetzt Mit Tieren der eigenen Art sprechen und Vertrauten ausspähen.

Traumgebilde

Traumgebilde entspringen der Vorstellungskraft ihrer Meister und sind keine gewöhnlichen Kreaturen.

Lebender Traum (ÜF): Die Gesamttrefferpunktzahl eines Traumgebildes entspricht $\frac{1}{4}$ der Gesamttrefferpunktzahl seines Meisters. Sollte das Traumgebilde sterben, verschwindet es und erscheint mit 1 TP wieder, nachdem sein Meister eine ganze Nacht lang durchgeschlafen hat. Sollte das Traumgebilde sich von seinem Meister weiter als 30 m entfernen, ein *Antimagisches Feld* betreten oder sein Meister bewusstlos werden oder einschlafen, verschwindet das Traumgebilde, bis sein Meister das nächste Mal Zauber vorbereitet, bzw. Zauberplätze für den Tag erlangt. Da das Traumgebilde dem Verstand des Meisters entspringt, kann es niemals als Hexenvertrauter dienen. Es kann auch keine Zauber oder zauberähnlichen Fähigkeiten der Schule der Erkenntnismagie einsetzen, sollte es über solche verfügen.

Dies ersetzt Verbessertes Entrinnen.

Traumevolution (ÜF): Mit der 3. Stufe wird ein Traumgebilde durch die Träume seines Meisters geformt. Wenn der Meister nach einer ganzen Nacht Schlaf erwacht, kann er dem Traumgebilde 1 Evolutionspunkt zukommen lassen, um Eidolonevolutionen^{EXP} zu erwerben, die keine Grundform voraussetzen. Mit der 7. Stufe kann er 2 Evolutionspunkte anwenden und mit der 13. Stufe 3 Evolutionspunkte.

Dies ersetzt Berührungszauber übermitteln, Mit Tieren seiner Art sprechen und Vertrauten ausspähen.





GEFÄHRTENTRICKS

Tiere können zum Ausführen von Tricks ausgebildet werden, wie in den Regeln für Mit Tieren umgehen beschrieben (siehe *Grundregelwerk*, S. 101). Die folgenden neuen Tricks sind in alphabetischer Reihenfolge sortiert; beachte bitte, dass zwar oft der Begriff „Tier“ verwendet wird, diese Tricks aber jedem Gefährten beigebracht werden können, der ausgebildet werden kann.

Ausbrechen (SG 20): Auf Befehl hin kann das Tier versuchen, Stangen oder Fesseln zu zerbrechen, zu zerbeißen oder zu zernagen, welche es, seinen Herrn oder eine von diesem genannte Person behindern. Falls dieser Trick allein nichts bewirkt, kann er dem Zielcharakter einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst verleihen. Das Tier kann zudem bestimmte einfache Handlungen ausführen, z.B. Anheben eines Riegels oder seinem Herrn einen herumliegenden Schlüssel bringen. Das Gewicht solcher Gegenstände und die Stärke des Tieres sind immer noch Einschränkungen unterworfen und das Tier ist nicht in der Lage, einen Taschendiebstahl auszuführen oder ein Schloss zu knacken.

Bombardieren (SG 20): Ein fliegendes Tier kann auf Befehl hin einen ihm genannten Gegenstand, den es tragen kann, auf einen ihm genannten Ort oder Gegner fallen lassen (häufig transportiert das Tier Alchemistenfeuer oder andere Brandstoffe). Der Angriffswurf erfolgt mit dem Grundangriffsbonus des Tieres. Es kann den Gegenstand nicht werfen und muss in der Lage sein, direkt über das Ziel hinweg zu fliegen.

Drohen (SG 20): Ein drohendes Tier versucht, eine ihm zugewiesene Kreatur vom Sich-bewegen abzuhalten. Es tut sein Bestes, um das Ziel einzuschüchtern, greift aber nur

an, wenn das Ziel sich fortbewegen oder eine bedeutsame Handlung ausführen will (insbesondere wenn diese feindselig erscheint). Sobald das Ziel sich nicht weiterbewegt, beendet das Tier den Angriff, droht aber weiter.

Einfaches Bauwerk errichten (SG 25): Der Gefährte kann auf Befehl einfache Bauwerke errichten, ist dabei aber von seinen natürlichen Fähigkeiten und Neigungen beschränkt. Der Gefährte kann nur Dinge errichten, welche Kreaturen seiner Art normalerweise aus eigener Kraft errichten, so dass dieser Trick nur gestattet, das Tier anzuweisen, wo und wann es tätig werden soll. Einer Spinne könnte befohlen werden, ein Netz zwischen zwei Bäumen zu spinnen, aber nicht, eine Hängematte oder ein Zelt anzufertigen. Ebenso könnte ein Biber angewiesen werden, einen Damm zu bauen, oder ein Alligator, ein kuppelförmiges Nest zu errichten, während grabende Kreaturen zu kleinen Tunneln oder Löchern fähig sind. Dies dauert in der Regel 10 Minuten pro 1,50 m-Feld des Bauwerkes; nach Maßgabe des SL könnte es aber auch 1 Minute oder sogar 1 Stunde erfordern. Nur Gefährten, welche normalerweise Bauwerke errichten, können diesen Trick erlernen.

Einschüchtern (SG 15): Der Gefährte fletscht die Zähne, bellt, knurrt, stellt die Stacheln auf oder bedroht eine von dir bestimmte Kreatur auf andere Weise; alternativ kann er dazu ausgebildet werden, sich jeder Kreatur außer seinem Herrn gegenüber so zu verhalten. Der Gefährte erleidet einen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern gegen Kreaturen, die nicht der Kreaturenart Humanoider oder Tier angehören, außer er ist ausgebildet, Kreaturen aller Art anzugreifen. Ein Gefährte, der diesen Trick kennt, nutzt automatisch die Handlung Jemand anderem helfen, um seinen Herrn bei Würfen für Einschüchtern zu unterstützen, sofern dieser sich innerhalb von 4,50 m aufhält und dem Gefährten keine andere Aufgabe zugewiesen hat.

Erstarren (SG 20): Der Gefährte erstarrt auf der Stelle und erscheint als gewöhnliche Pflanze statt als Pflanzenkreatur. Der Gefährte muss sich verwurzeln, um diesen Trick nutzen zu können. Er legt dabei einen konkurrierenden Fertigkeitwurf für Verkleiden mit einem Situationsbonus von +8 gegen den Wurf für Wahrnehmung von Beobachtern ab. Bei Erfolg wird er mit einer gewöhnlichen, harmlosen Pflanze verwechselt. Der Gefährte muss über den Trick Wurzeln schlagen verfügen, um diesen Trick erlernen zu können. Nur Pflanzengefährten können diesen Trick lernen.

Finden (SG 25): Das Tier ist ausgebildet, Sprengstoffe und Gifte zu erschnüffeln, ungewöhnliche Geräusche oder Echos wahrzunehmen und auf Luftströmungen und andere Dinge zu achten, welche auf Gefahren oder geheime Durchgänge hindeuten. Auf Befehl hin nutzt es seine Fertigkeit Wahrnehmung, um die Quelle von allem aufzuspüren, dass ihm in einem Raum oder an einem Ort als nicht normal erscheint. Beachte aber: Da das Tier nicht intelligent ist, mag jede Art seltsamer Mechanismus, Geruch, Türöffnung oder unvertrauter Gegenstände seine Aufmerksamkeit erwecken. Zudem kann es diesen Wurf für Wahrnehmung nicht wiederholen.

Finte (SG 20): Der Gefährte ist darin ausgebildet, gegen Gegner Finten auszuführen. Ein Gefährte muss zuerst den Trick Angreifen kennen, ehe er diesen Trick erlernen kann; er führt Finten nur gegen Gegner aus, die er normalerweise angreifen würde.

Fliehen (SG 20): Das Tier versucht, nach besten Kräften fortzulaufen oder sich zu verstecken, und kehrt erst zurück, wenn sein Herr ihm dies befiehlt. Bis dahin versucht es, verborgen seinem Herrn und dessen Begleitern zu folgen und in Sicht- oder Hörweite zu bleiben. Dieser Trick ist besonders nützlich für Diebe und Abenteurer, da er dem Tier erlaubt, einer Gefangennahme zu entkommen und später zurückzukehren, um bei der Befreiung seiner Freunde zu helfen.

Führen (SG 15): Der Gefährte kann als Führer eines blinden oder aus anderen Gründen nicht zum Sehen fähigen Charakters dienen. Dabei bleibt er stets zur geführten Kreatur angrenzend und bereitet jede Runde eine Aktion vor, um sich mit der geführten Kreatur während ihres Zuges zu bewegen. Dies erlaubt der geführten Kreatur, automatisch bei Fertigkeitwürfen für Akrobatik zu bestehen, wenn es darum geht, sich mit mehr als halber Bewegungsrate fortzubewegen, während man den Zustand Blind hat. Der Gefährte identifiziert zudem Hindernisse im Weg der geführten Kreatur und signalisiert ihr, wie sie diese Hindernisse meiden kann, etwa indem er sie mit sich zieht oder zur Seite drückt; dies ermöglicht der geführten Kreatur, Hindernisse wie Gefahren, Gegner oder andere Geländemerkmale zu lokalisieren und zu umgehen, als könnte sie sehen (es ermöglicht ihr aber nicht, Hindernisse selbst zu identifizieren und zu unterscheiden). Der Gefährte kann der geführten Kreatur aufzeigen, ob sich Verbündete in der Nähe befinden und in welcher Richtung diese sich aufhalten, so dass die geführte Kreatur diese Verbündeten lokalisieren kann. Der Gefährte kann nur so lange als Führer dienen, wie er selbst sehen kann; hinsichtlich Kreaturen und Hindernissen kann er nur jene wahrnehmen und vermeiden, die er auch normalerweise wahrnehmen könnte.

Gift abgeben (SG 20): Der Gefährte kann dazu gebracht werden, auf Befehl eine einzelne Dosis Gift abzugeben. Dies erfordert 10 Minuten und eine Phiole oder ähnliches, um das Gift aufzufangen. Ein derart ausgebildeter Gefährte setzt einen Giftangriff niemals gegen seinen Herrn ein, während dieser das Gift extrahiert; dem Herrn muss aber immer noch ein Fertigkeitwurf für Mit Tieren umgehen gelingen, um

das Gift zu erlangen (siehe Seite 146). Ein Gefährte muss über die Fähigkeit Gift verfügen, um diesen Trick lernen zu können.

Helfen (SG 20): Das Tier kann die Handlung Jemand anderem helfen einsetzen, um einen ihm genannten Verbündeten im Kampf zu unterstützen; dabei greift er einen ihm genannten Gegner an, mit dem auch der Verbündete kämpft. Du kannst auf die Kreatur weisen, der geholfen werden soll, sowie auf jene, die angegriffen werden soll; sofern es dem Tier möglich ist, wird es gehorchen. Es gelten dieselben Einschränkungen wie beim Trick Angreifen.

Hilfe holen (SG 20): Mit diesem Trick kann ein Ausbilder eine Anzahl von Kreaturen in Höhe des Intelligenzwertes des Tieres als „Helfer“ kennzeichnen. Wenn das Tier den entsprechenden Befehl erhält, versucht es, eine dieser Personen zu finden und zu seinem Herrn zu bringen, selbst wenn es dazu eine weite Reise zum Ort der letzten Begegnung mit der Zielkreatur zurücklegen muss.

In die Zange nehmen (SG 20): Du kannst ein Tier anweisen, einen Gegner anzugreifen, auf den du zeigst, und dabei stets versuchen, zu diesem Gegner angrenzend und ihn bedrohend zu bleiben. Solltest du oder ein Verbündeter diesen Gegner ebenfalls bedrohen, versucht das Tier, ihn in die Zange zu nehmen. Es nutzt Gelegenheitsangriffe stets aus. Das Tier muss den Trick Angreifen kennen, ehe es diesen Trick erlernen kann. Es gelten dieselben Angriffsbeschränkungen wie beim Trick Angreifen.

Jagen (SG 20): Dieser Trick gestattet einem Tier, seine natürlichen Instinkte als Jäger oder Sammler zu nutzen, um Nahrung zu finden und zu seinem Herrn zu bringen. Ein Tier mit diesem Trick kann Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst (oder Weisheitwürfe, falls es keine Fertigkeitssäure in Überlebenskunst besitzt) ablegen, um für andere Nahrung zu beschaffen oder sie zu Wasser und Unterschlupf zu führen (wie bei Nutzung von Überlebenskunst, um in der Wildnis zurechtzukommen). Ein Tier mit diesem Trick kann die Handlung Jemand anderem helfen einsetzen, um zu diesem Zweck Fertigkeitwürfe seines Herrn für Überlebenskunst zu unterstützen.

Kampfmanöver ausführen (SG 20): Das Tier ist ausgebildet, auf Befehl hin ein bestimmtes Kampfmanöver durchzuführen. Es muss zuerst den Trick Angreifen beherrschen und kann nur Kampfmanöver gegen Ziele durchführen, die es normalerweise auch angreifen würde. Dieser Trick kann einem Tier wiederholt beigebracht werden und betrifft jedes Mal ein anderes Kampfmanöver.

Kokon (SG 15): Der Gefährte kann einen Gegenstand oder eine hilflose bzw. dazu bereite Kreatur in einen Kokon einspinnen; das Ziel darf maximal Riesig sein, der Zeitaufwand ist von der Größenkategorie abhängig:

Größe des Ziele	Zeitaufwand
Sehr klein oder kleiner	1 Minute
Klein oder Mittelgroß	10 Minuten
Groß	1 Stunde
Riesig	4 Stunden

Der Kokon hat Härte 2 und 10 TP. Eine im Kokon eingeschlossene Kreatur befindet sich effektiv im Haltegriff (Zustand Gehten) und kann als Volle Aktion einen Fertigkeitwurf für Entfesselungskunst oder einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf gegen SG 20 + KMV des Gefährten ablegen; alternativ ginge auch ein Stärkewurf gegen SG 25. Der Gefährte muss den Trick Seide spinnen kennen, ehe er diesen Trick erlernen kann.

Markieren (SG 25): Der Gefährte lässt andere nahe Tiere wissen, dass er einen Bereich für sich beansprucht, egal ob er Duftmarken setzt, sich an Bäumen und Felsen reibt oder einfach nur heult. Indem er diesen Trick 1 Stunde lang ausführt, kann er bis zu einem 3/4 km² markieren. Sollte es dann nach 24 Stunden zu einer Zufallsbegegnung im markierten Revier kommen, mit einem Wildtier oder einer anderen Kreatur von maximal Intelligenz 2 (Ungeziefer eingeschlossen, nicht aber andere geistlose Kreaturen wie Schlicke oder geistlose Untote), besteht eine Chance von 25%, dass die Begegnung nicht eintritt, da die Markierungen Kreaturen verschrecken könnten. Der Gefährte muss die Markierungen wenigstens ein Mal pro Woche erneuern, damit sie ihre Wirkung behalten. Pro Woche besteht eine Chance von 10%, dass die Markierungen ein Raubtier anlocken, welches den Gefahren sodann sucht, um ihn (und seinen Herrn) zum Kampf um das Revier herauszufordern.

Retten (SG 20): Der Gefährte wurde ausgebildet, seinen Herrn oder eine von diesem benannte Kreatur aus der Gefahrenzone an einen sicheren Ort zu schleppen, sollte der Herr oder besagte Kreatur kampfunfähig werden. Sollte die vom Gefährten verteidigte Kreatur den Zustand Hilflos oder Tot erhalten, trägt, schleift oder bewegt der Gefährte sie auf andere Weise aus der Gefahr fort. Sollte der Gefährte den Trick Hilfe holen kennen, versucht er, die Kreatur zu einer jener Kreaturen zu bringen, die ihm als „Helfer“ genannt wurden. Alternativ kann ihm auch ein sicherer Ort anstelle von „Helfern“ benannt werden, an welchen er die Kreatur zu bringen versucht. Sollte er beides nicht tun können, bringt er die Kreatur an den nächsten relativ sicheren Ort. Um diesen Trick erlernen zu können, muss

der Gefährte zuerst die Tricks Überbringen und Wachen kennen.

Seide spinnen (SG 20): Der Gefährte kann dünne, aber äußerst kräftige Seidenfäden erzeugen. Ein Mal am Tag kann diese Seide eingesammelt werden, dies erfordert 10 Minuten. Diese Seide funktioniert wie ein Seidenseil. Der Gefährte kann am Tag insgesamt 3 m x Konstitutionswert an Seidenseil herstellen, welche der Herr in Einheiten zu jeweils 3 m Länge unterteilen kann. Die Seide zerfällt nach 24 Stunden und wird nutzlos. Nur Gefährten mit der Eigenschaft Spinnennetz können diesen Trick erlernen.

Sprechen (SG 25): Der Gefährte ist imstande, sehr einfache Konzepte mittels Bellen, Gesten, Pfeifen oder ähnlichem zu kommunizieren. Sein Vokabular ist aber extrem eingeschränkt und besteht im Grunde nur aus „Ja“ und „Nein“, zudem kann er bis Drei zählen. Pro Intelligenzpunkt kann er zudem zwei spezifische Fragen dem Klang nach verstehen und beantworten. Dies verleiht ihm keine Gabe, zusätzliche Konzepte und Ideen zu verstehen – man kann ihm z.B. beibringen „Nahrung“ zu kommunizieren, allerdings unterscheidet er nicht zwischen z.B. rohem und gekochtem Fleisch und könnte zudem unter „Nahrung“ nur Dinge verstehen, die er selbst frisst. Um diesen Trick erlernen zu können, muss die Intelligenz des Gefährten 2 oder höher sein.

Überbringen (SG 15): Das Tier nimmt einen Gegenstand, den du oder ein Verbündeter ihm übergibt oder den es mit dem Trick Bringen holt, an einen Ort oder zu einer Person, den oder die du ihm benennst. Im Falle eines Ortes lässt es dort den Gegenstand fallen und kehrt zu dir zurück, im Falle einer Person bleibt es angrenzend zu dieser, bis sie den Gegenstand als Bewegungsaktion entgegennimmt.

Überwältigen (SG 15): Der Gefährte kann versuchen Gegner zu überwältigen. Erhält er den entsprechenden Befehl, führt er seine Natürlichen Angriffe als Nichttödliche Angriffe mit dem üblichen Malus von -4 aus (sofern seine Angriffe normalerweise tödlichen Schaden verursachen), bis der Befehl widerrufen wird.



GEFÄHRTENTALENTE

Ungiftiger Angriff (SG 20): Dem Gefährten kann befohlen werden, bei einem seiner normalerweise giftigen Natürlichen Angriffe darauf zu verzichten, dem Ziel sein Gift zu injizieren. Solange dieser Befehl aufrechterhalten wird, verursachen seine erfolgreichen Angriffe den üblichen Schaden und alle sonstigen eventuellen Effekte, setzen das Ziel aber nicht dem Gift des Gefährten aus. Nur Gefährten mit der besonderen Fähigkeit Gift können diesen Trick erlernen.

Unterhalten (SG 25): Das Tier kann tanzen, singen oder einen anderen beeindruckenden oder lustigen Trick aufführen, um seine Umgebung zu unterhalten. Auf Befehl seines Herrn kann es einen Fertigkeitswurf für Auftreten (oder einen Charismawurf, sollte es über keine Fertigkeitsebene in Auftreten verfügen) ablegen, um sein Können zur Schau zu stellen. Interessierte Zuschauer und jene, denen kein konkurrierender Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gelingt, erleiden einen Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um andere Dinge neben dem Tier zu bemerken. Gauner und Betrüger bringen Tieren häufig diesen Trick bei, um derweil unbemerkt herumzuschleichen oder die Taschen der Zuschauer zu leeren.

Vergraben (SG 15): Dem Tier kann aufgetragen werden, einen in seinem Besitz befindlichen Gegenstand zu vergraben. Dazu sucht es sich in der Regel einen abgeschiedenen Ort. Verfügt das Tier zudem über den Trick Bringen, kann es angewiesen werden, einen von ihm vergrabenen Gegenstand zu holen.

Wachen (SG 15): Dem Tier kann befohlen werden, einen bestimmten Bereich zu bewachen, z.B. einen Lagerplatz, und Alarm zu geben, sollte es eine große oder gefährliche Kreatur bemerken, die in diesen Bereich eindringt.

Wurzeln schlagen (SG 15): Der Gefährte stößt seine Wurzeln in den Boden und verankert sich. Zudem zieht er nun Wasser und Nährstoffe aus dem Boden. Dies ist eine Volle Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert und nur in Bereichen mit weichem Boden ausgeführt werden kann. Ein verwurzelter Gefährte kann sich nicht bewegen, ansonsten aber normal handeln. Er erlangt einen Bonus von +4 auf seine KMV gegen Manöver für Ansturm, Überrennen, Versetzen, Zerren und Zu-Fall-bringen. Sofern er wenigstens 1 Stunde lang verwurzelt bleibt, erlangt er genug Wasser und Nährstoffe für 1 Tag. Auf einen weiteren Befehl hin entwurzelt er sich wieder als Volle Aktion. Nur Pflanzengefährten können diesen Trick lernen.

Zauber erhalten (SG 25): Der Gefährte wurde darin ausgebildet, einen bestimmten Zauber zu empfangen und dessen Effekte voll auszunutzen (der Zauber wird bei Erhalt dieses Tricks bestimmt). Der Zauber sollte dem Gefährten eine Fähigkeit verleihen, welche er aufgrund seiner Intelligenz nicht einsetzen oder erkennen könnte, z.B. *Luftweg*. Der Gefährte erkennt, wenn er von diesem Zauber betroffen ist, und kann seine Effekte ausnutzen. Der SL kann festlegen, dass der Gefährte alternativ auch im Nutzen von bestimmten Nichtzaubereffekten unterwiesen werden kann, z.B. denen eines *Elixiers des Feuerodems*. Dieser Trick kann dem Gefährten mehrfach beigebracht werden, wobei dem Trick jedes Mal ein anderer Zauber zugewiesen werden muss.

Zerstören (SG 15): Dem Gefährten kann befohlen werden, Gegenstände und Bauwerke anzugreifen und zu beschädigen. Ein Gefährte muss den Trick Angreifen kennen, ferner muss er darin ausgebildet sein, alle Arten von Kreaturen anzugreifen, ehe er diesen Trick erlernen kann. Der Herr kann den Gefährten anweisen, den fraglichen Gegenstand mit Natürlichen Angriffen zu attackieren oder zu versuchen, ihn mit einem Stärkewurf zu zerschmettern (so möglich).

Während Tiergefährten und Reittiere an Stärke und Erfahrung gewinnen, entwickeln sie Mutationen, Eigenheiten und Tricks, welche ihnen neue Fähigkeiten verleihen, die sie von anderen Vertretern ihrer Art unterscheiden. Die folgenden Talente können von Charakteren gewählt werden, welche über Tiergefährten verfügen, bzw. von den Tier- oder anderen Gefährten selbst (siehe die jeweiligen Voraussetzungen).

Ein Tiergefährte oder Reittier kann aus den folgenden Talenten, welche als Voraussetzung „Tiergefährte“ nennen, wählen, als stünden diese auf der Liste der Tiertalente auf Seite 42 des *Grundregelwerkes*.

Angriff abfangen [Kampf]

Das Tier wirft sich freiwillig Angriffen in den Weg, um seinen Herrn zu verteidigen.

Voraussetzungen: GAB +1, Tiergefährte.

Vorteil: Hält sich der Tiergefährte angrenzend zu seinem Herrn auf und wird dieser Ziel eines Nahkampfangriffes, so kann der Tiergefährte als Freie Aktion auch außerhalb seines Zuges einen Gelegenheitsangriff aufwenden, um den Angriff abzufangen. Hierzu führt der Tiergefährte einen Angriffswurf mit seinem höchsten Angriffsbonus mit einem seiner Natürlichen Angriffe aus, als würde er einen Gelegenheitsangriff ausführen; dieser Wurf unterliegt einem Malus von -2 pro Größerkategorie, die der Angreifer größer ist als der Tiergefährte. Sollte das Ergebnis des Gelegenheitsangriffswurfes höher ausfallen als das Ergebnis des Angriffswurfes des Angreifers, so erleidet der Herr des Tiergefährten durch den Angriff nur halben Schaden, während der Tiergefährte die andere Hälfte des Schadens erleidet. Effekte, welche durch einen erfolgreichen Treffer ausgelöst werden (z.B. Blutung oder Zu-Fall-bringen), betreffen Herrn und Tiergefährten, als wären beide von dem Angriff getroffen worden – behandle den Tiergefährten, als wäre er zuerst getroffen worden (z.B. hinsichtlich Berührungsangriffen, bei denen die Ladung beim ersten Treffer verbraucht wird).

Sollte der Tiergefährte den Trick Verteidigen kennen, kann er Angriff abfangen und ein Talent, welches Angriff abfangen als Voraussetzung aufführt, nutzen, um einen angrenzenden Verbündeten zu schützen, den er gerade verteidigt.

Besonderer Gefährte

Deine Bindung zu deinem Tiergefährten oder Vertrauten ist ungewöhnlich ausgeprägt.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Tiergefährte oder Klassenmerkmal Vertrauter.

Vorteil: Die Fähigkeiten deines Tiergefährten oder Vertrauten werden berechnet, als wäre die effektive Bezugsklassenstufe um bis zu 4 höher (z.B. die Druidenstufe im Falle von Tiergefährten); die Bezugsklassenstufe kann deine Charakterstufe nicht übertreffen. Solltest du über mehr als einen Tiergefährten oder Vertrauten verfügen, musst du diesen Vorteil einem von ihnen zuweisen. Solltest du diesen Tiergefährten oder Vertrauten später verlieren oder entlassen, kannst du diesen Vorteil dann der Ersatzkreatur zuweisen.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst es aber jedes Mal einem anderen Tiergefährten oder Vertrauten zuweisen; die Effekte sind nicht mit sich selbst kumulativ.

TABELLE 5-2: TALENTE FÜR TIERGEFÄHRTEN UND VERTRAUTE

Allgemeines Talent	Voraussetzungen	Vorteile
Besonderer Gefährte	Klassenmerkmal Tiergefährte oder Vertrauter	Fähigkeiten deines Tiergefährten oder Vertrauten nutzen eine höhere effektive Stufe
Gefährtentalent	Voraussetzungen	Vorteile
Angriff abfangen†	GAB +1	Schütze deinen Herrn vor Angriffen
Reflexartiges Abfangen†	Angriff abfangen, GAB +3, Entrinnen	Verleihe deinem Herrn Entrinnen
Verbessertes Angriff abfangen†	Angriff abfangen, GAB +6	Senke den Schaden weiter, während du Angriff abfangen nutzt
Hartnäckiger Jäger	Heimlichkeit 3 Ränge, Wahrnehmung 3 Ränge	Lokalisierbare Kreaturen
Mächtiger Hartnäckiger Jäger	Hartnäckiger Jäger, Kampfflexe, Heimlichkeit 3 Ränge, Wahrnehmung 3 Ränge	Verweigere lokalisierten Kreaturen den GE-Bonus
Klassenmerkmal erlangen	Herr muss über das gewählte Klassenmerkmal verfügen	Erhalte ein Klassenmerkmal deines Herrn
Treue angesichts des Unnatürlichen	Besondere Fähigkeit Treue	Erhalte zusätzliche Resistenz gegen bestimmte Fähigkeiten von Kreaturen.
Wilde Finesse†	Waffenfinesse, GAB +3 Waffenfinesse nutzt	Erhalte einen Bonus auf den Schaden, wenn du
Zauberstörender Gefährte†	—	Gefährte behindert Zauberei
Zornige Bestie†	Einschüchtern 1 Rang	Erhalte Boni auf Würfe für Einschüchtern
Zornige Finte†	Bluffen 1 Rang	Erhalte Boni für Finten

† Dies ist ein Kampftalent und kann von Gefährten als Bonustalent gewählt werden, welche über Stufen als Draufgänger, Kämpfer, Kriegspriester, Raufbold oder Schütze verfügen, die sie über Talente oder andere besondere Fähigkeiten erlangt haben.

Hartnäckiger Jäger

Das Tier kann schnell verborgene Beute aufspüren.

Voraussetzungen: Heimlichkeit 3 Ränge, Wahrnehmung 3 Ränge, Tiergefährte.

Vorteil: Der Tiergefährte erhält einen Bonus von +2 auf konkurrierende Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung gegen Würfe für Heimlichkeit. Nutzt er Wahrnehmung, um eine unsichtbare Kreatur aufzuspüren, so steigt dieser Bonus auf +10. Ferner wird einer versteckten Kreatur, die der Tiergefährte mittels Wahrnehmung erfolgreich bemerkt, oder einer unsichtbaren Kreatur, die er lokalisiert, der GE-Bonus auf die RK gegen den nächsten Angriff des Tiergefährten in diesem oder vor seinem nächsten Zug verwehrt.

Klassenmerkmal erlangen

Das Tier erweitert seine Fähigkeiten und erlernt ein Klassenmerkmal seines Herrn.

Voraussetzungen: Tiergefährte, der Herr muss über das ausgewählte Klassenmerkmal verfügen.

Vorteil: Wähle eines der folgenden Klassenmerkmale: Bevorzugtes Gelände, Immunität gegen Gifte, Lockruf der Natur widerstehen, Meisterhaftes Verstecken, Spuren lesen, Spurloser Schritt, Tapferkeit, Tarnung und Unterholz durchqueren. Der Tiergefährte erlangt das gewählte Klassenmerkmal und nutzt die Anzahl seiner Trefferwürfel als effektive Bezugsklassenstufe; der Tiergefährte erlangt die Vorteile des Basisklassenmerkmals sogar dann, wenn der Herr das Klassenmerkmal durch einen Archetypen oder auf andere Weise modifiziert. Der Tiergefährte kann das Klassenmerkmal aber nicht als Voraussetzung für andere Fähigkeiten nutzen.

Mächtiger Hartnäckiger Jäger

Das Tier ist imstande, über verborgene Gegner herzufallen, die damit nicht rechnen.

Voraussetzungen: Hartnäckiger Jäger*, Kampfflexe, Heimlichkeit 3 Ränge, Wahrnehmung 3 Ränge, Tiergefährte.

Vorteil: Der Tiergefährte kann als Schnelle Aktion einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung ablegen, um nach einem

Stimulus zu suchen. Wenn er Wahrnehmung nutzt, um einen unsichtbaren Gegner aufzuspüren, steigt sein Bonus aus Hartnäckiger Jäger auf +20. Wenn der Tiergefährte erfolgreich einen konkurrierenden Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen Heimlichkeit oder zum Lokalisieren einer unsichtbaren Kreatur ablegt, wird diesem Gegner der GE-Bonus auf die RK gegen alle Angriffe des Tiergefährten bis zum Beginn des nächsten Zuges des Tiergefährten verwehrt.

Normal: Der Einsatz von Wahrnehmung zum Suchen nach einem Stimulus ist eine Bewegungsaktion.

Reflexartiges Abfangen [Kampf]

Das Tier kann seinen Herrn mit blitzartiger Geschwindigkeit verteidigen.

Voraussetzungen: Angriff abfangen, GAB +3, Tiergefährte, Entrinnen.

Vorteil: Wenn sich der Tiergefährte zu seinem Herrn angrenzend aufhält und der Herr einen Reflexwurf ablegt, kann der Tiergefährte auch außerhalb seines Zuges als Freie Aktion einen Gelegenheitsangriff aufwenden, um einen Reflexwurf abzulegen und einzugreifen. Nutzt der Tiergefährte diese Fähigkeit, verliert er die Vorteile von Entrinnen und ggf. Verbessertes Entrinnen; gelingt dem Tiergefährten der Reflexwurf, erlangt dafür sein Herr die Vorteile seines Entrinnens bzw. Verbesserten Entrinnens.

Treue angesichts des Unnatürlichen

Die Treue des Tieres zu seinem Herrn erlaubt ihm, sich unnatürlichen Mächten entgegenzustellen.

Voraussetzungen: Tiergefährte, besondere Fähigkeit Treue.

Vorteil: Der Tiergefährte erhält einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber, Zaubersähnliche Fähigkeiten und Übernatürliche Fähigkeiten von Aberrationen, Externaren und Untoten. Der Tiergefährte wird gegen die Fähigkeit Unnatürliche Aura immun, über welche manche Untoten (z.B. Todesalben) verfügen.



Verbessertes Angriff abfangen [Kampf]

Das Eingreifen des Tieres schützt seinen Herrn vollständig vor Schaden.

Voraussetzungen: Angriff abfangen*, GAB +6, Tiergefährte.

Vorteil: Nutzt der Tiergefährte erfolgreich das Talent Angriff abfangen, um einen gegnerischen Nahkampfangriff abzufangen, so kann er den vollständigen Schaden auf sich nehmen; in diesem Fall erleidet der Herr keinen Schaden durch den fraglichen Angriff und erfährt auch keine Effekte, welche durch einen Treffer ausgelöst werden.

Wilde Finesse [Kampf]

Die Eleganz und Beweglichkeit des Tieres sind auf den Kampf ausgelegt und machen es zu einem tödlichen Gegner.

Voraussetzungen: Waffenfinesse, GAB +3, Tiergefährte.

Vorteil: Wähle einen der Natürlichen Angriffe des Tiergefährten aus. Wenn der Tiergefährte damit einen Nahkampfangriff ausführt und seinen GE-Bonus auf den Angriffs- und den ST-Bonus auf den Schadenswurf addiert, so addiert er zudem $\frac{1}{4}$ der Anzahl seiner Trefferwürfel als Bonus auf den Schadenswurf. Dieser Bonusschaden wird nicht davon beeinflusst, ob es sich um einen Natürlichen Primär- oder Sekundärangriff handelt.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst es aber jedes Mal einem anderen Natürlichen Angriff zuweisen.

Zauberstörender Gefährte [Kampf]

Die reine Anwesenheit des Tieres beunruhigt nahe Gegner und erschwert ihnen die Konzentration.

Voraussetzungen: Tiergefährte.

Vorteil: Der Tiergefährte ist darin ausgebildet, die Konzentration von Gegnern zu stören und so selbst alltägliche Handlungen zu erschweren. Erhöhe den SG von Konzentrationswürfen für Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten von Gegnern um 2, solange sie sich innerhalb der Reichweite des Tieres befinden. Gegner können zudem unter diesen Umständen auch nicht 10 auf Würfe mit einem W20 nehmen. Sollte ein Gegner über eine Fähigkeit verfügen, die es ihm erlaubt, immer auf bestimmte Fertigkeit-

würfe 10 nehmen zu können, selbst wenn er abgelenkt ist (z.B. der Verbesserte Schurken-trick Fertigkeitseinstellung), so kann er diesen Vorteil nur nutzen, wenn die Anzahl seiner Fertigkeitseinstellungen um wenigstens 4 höher ist als die Anzahl der Trefferwürfel des Tiergefährten.

Der Tiergefährte zählt ferner als Kämpfer mit einer effektiven Kämpferstufe in Höhe der Anzahl seiner Trefferwürfel hinsichtlich der Voraussetzungen des Talents Zauberstörer und jener Talente, die Zauberstörer als Voraussetzung nennen. Der Tiergefährte fügt zudem diese Talente der Liste an Tiertalenten hinzu, welche er mit Erhalt eines neuen Talents wählen kann.

Zornige Bestie [Kampf]

Entweder aufgrund von Ausbildung oder natürlicher Begabung ist das Tier geübt darin, seine Gegner zu entnerven.

Voraussetzungen: Einschüchtern 1 Rang, Tiergefährte.

Vorteil: Der Tiergefährte nutzt anstelle seines Charisma-bonus die halbe Klassenstufe seines Herrn (Minimum 1) bei Fertigkeitwürfen für Einschüchtern zum Demoralisieren eines Gegners sowie bei Würfen für Einschüchtern im Rahmen des Talents Verärgern^{ABR}. Der Tiergefährte kann zudem Einschüchtern zum Demoralisieren als Bewegungsaktion nutzen.

Speziell: Ein Tiergefährte kann nicht zugleich über dieses Talent und Einschüchternde Kraft verfügen.

Zornige Finte [Kampf]

Dank Ausbildung oder angeborenem Können ist das Tier darin begabt, Finten auszuführen.

Voraussetzungen: Bluffen 1 Rang, Tiergefährte.

Vorteil: Der Tiergefährte nutzt anstelle seines Charisma-bonus die halbe Klassenstufe seines Herrn (Minimum 1) bei Fertigkeitwürfen für Bluffen zum Fintieren. Der Tiergefährte kann zudem Bluffen zum Ausführen von Finten als Bewegungsaktion nutzen.



6 ZAUBER



Die Gnollhorde stürmte den Hügel hinauf, wobei Speichel von ihren geifernden Kiefern davonflog.

Mit von dem Blitz immer noch knisternder Rüstung kroch Valeros zu Kyras verkohlter Gestalt hinüber, einen Zaubertrank in der zitternden Hand. „Sie braucht Zeit!“ Er blickte zu Feiya. „Halt sie auf!“

„Wie soll ich das machen?“ zischte Feiya. „Ich bin kein verdammter Schildwall!“

„Und ich bin kein Heiler! Mach es einfach!“

Feiya blickte zitternd den Hang hinab – und wusste plötzlich, was zu tun war. Sie reckte eine Hand gen Himmel. „Halt dich irgendwo fest.“

„Was ...“ setzte Valeros an, wurde aber vom Knacken des Eises und dem Heulen und Kreischen von Gnollen übertönt, welche direkt in die Speere ihrer Kameraden hinein den Hügel hinabrutschten ...

Die Natur ist eine gewaltige Macht. Seit Anbeginn der Zeit wird Magie genutzt, um diese Macht auszunutzen oder gegen sie ins Feld zu ziehen. Druiden, Jäger, Schamanen und Waldläufer, aber auch Kleriker und Mystiker der Natur nutzen ihre Energien, um die Wildnis zu formen und zu fördern, während arkane und mentalmagische Zauberkundige Magie nutzen, um die Natur ihrem Willen zu unterwerfen. Insbesondere Hexen haben über ihre Schutzherren und andere Klasseneigenschaften starke Bindungen zur Natur. Dies gilt auch für Hexenmeister mancher Blutlinien.

Die im folgenden Abschnitt vorgestellten Zauber bieten die Macht, die Wildnis auf die eine oder andere Weise zu kontrollieren, nachzuahmen oder zu zügeln.

ZAUBERLISTEN

Die im Folgenden präsentierten Listen fassen die neuen Zauber in diesem Band zusammen. Ein hochgestelltes M oder F am Ende des Namens eines Zaubers zeigt an, dass dieser Zauber eine Material- oder Fokuskomponente benötigt, welche normalerweise nicht in einem Zauberkomponentenbeutel enthalten ist.

Reihenfolge der Präsentation: Die Zauberlisten in diesem Kapitel sind nach Klassen und Stufen unterteilt. Sie enthalten den Namen des Zaubers und eine kurze, unvollständige Beschreibung. Im Anschluss an diese Listen folgt eine vollständige Aufstellung der aufgeführten Zauber, welche die ausführlichen Beschreibungen jedes Zaubers beinhaltet.

Diese Zauber werden in alphabetischer Reihenfolge dargestellt, sieht man von Zaubervarianten der Kategorie „Mächtiger“, „Schwacher“, „Gemeinschaftlicher“ oder „Massen-“ ab. Diese erscheinen alphabetisch unter dem Buchstaben des Grundzaubers.

Trefferwürfel: Der Begriff „Trefferwürfel“ wird in Bezug auf Effekte, die eine Anzahl von Trefferwürfeln von Kreaturen treffen, synonym mit dem Begriff „Charakterstufen“ verwendet. Kreaturen, die ihre Trefferwürfel nur aufgrund ihrer Klasse erhalten, haben so viele Trefferwürfel, wie es ihren Charakterstufen entspricht.

Zauberstufe: Die Kraft eines Zaubers hängt in vielen Fällen von der Zauberstufe ab. Die Klassenstufe des Zaubersdnen gilt beim Wirken eines Zaubers als Zauberstufe. Eine Kreatur ohne Klassen besitzt, solange es nicht angegeben wird, so viele Zauberstufen, wie es ihren Trefferwürfeln entspricht. In den folgenden Zauberlisten bezeichnet das Wort „Stufe“ immer die Zauberstufe.

Kreaturen und Charaktere: Die Begriffe „Kreatur“ und „Charakter“ werden bei den Zauberbeschreibungen synonym verwendet.



ALCHEMISTENFORMELN

Alchemistenformeln des 2. Grades

Rankenschlag: Verstärke einen deiner Natürlichen oder Waffenlosen Angriffe mit Dornenrankenwuchs.

Zorniges Anspringen: Führe nach einem Sturmangriff einen Vollen Angriff mit deinen Klauen aus.

Alchemistenformeln des 3. Grades

Feengestalt I: Nimm die Gestalt eines Kleinen oder Mittelfeengestalt an.

Alchemistenformeln des 5. Grades

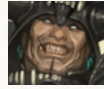
Feengestalt II: Nimm die Gestalt eines Sehr kleinen oder Großen Feenwesens an.

Gabe des Gestaltwandlers: Verwandle ein Ziel vorübergehend in einen Humanoiden, Monströsen Humanoiden oder ein Tier.
Schlickgestalt I: Nimm die Gestalt eines Kleinen oder Mittelfeengestalt an.

Alchemistenformeln des 6. Grades

Feengestalt III: Nimm die Gestalt eines Winzigen oder Riesigen Feenwesens an.

Schlickgestalt II: Nimm die Gestalt eines Großen Schlicks an.



ANTIPALADINZAUBER

Antipaladinzauber des 2. Grades

Blute für deinen Herrn: Lass einen Gefährten an deiner Stelle Schaden erleiden.

Rankenschlag: Verstärke einen deiner Natürlichen oder Waffenlosen Angriffe mit Dornenrankenwuchs.

Seepferde herbei zaubern: Zaubere Seepferde als aquatische Reittiere herbei.

Antipaladinzauber des 3. Grades

Wachende Rast: Verleihe einer schlafenden Kreatur bessere Wahrnehmung ihrer Umgebung.

Antipaladinzauber des 4. Grades

Platztausch mit Gefährtem: Tausche mittels Teleportation den Platz mit deinem Tiergefährten, Totentier oder Vertrauten.



BARDENZAUBER

Bardenzauber des 1. Grades

Dompteurspeitsche: Erschaffe eine Peitsche aus Schallenergie, welche Gegner verletzt und Tiere verängstigt.

Echo: Lass ein Geräusch sich wiederholen.

Bardenzauber des 3. Grades

Alphatier: Erhalte Boni bei der Interaktion mit Tieren.

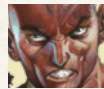
Luftspiegelung: Erzeuge die Illusion eines Geländes.

Bardenzauber des 4. Grades

Wachende Rast: Verleihe einer schlafenden Kreatur bessere Wahrnehmung ihrer Umgebung.

Bardenzauber des 6. Grades

Feentor: Erschaffe ein Portal, durch das man in die Erste Welt gelangen kann.



BLUTWÜTERZAUBER

Blutwüterzauber des 1. Grades

Dompteurspeitsche: Erschaffe eine Peitsche aus Schallenergie, welche Gegner verletzt und Tiere verängstigt.

Schneeball: Wirf einen beschworenen Schneeball nach einem Ziel.

Blutwüterzauber des 2. Grades

Gegenwind: Schütze ein Ziel davor, fortgeweht zu werden, solange der Wind nicht Windsturmstärke hat.

Rankenschlag: Verstärke einen deiner Natürlichen oder Waffenlosen Angriffe mit Dornenrankenwuchs.

Zorniges Anspringen: Führe nach einem Sturmangriff einen Vollen Angriff mit deinen Klauen aus.

Blutwüterzauber des 3. Grades

Erdstoß: Entfesse ein Beben, welches Schwieriges Gelände erschafft und Gegner niederwerfen und verletzen kann.

Feengestalt I: Nimm die Gestalt eines Kleinen oder Mittelhohen Feenwesens an.

Blutwüterzauber des 4. Grades

Rückenströmung: Erzeuge eine Wasserströmung, die beim Schwimmen helfen oder behindern kann.

Rückenwind: Erzeuge eine Luftströmung, die beim Fliegen helfen oder behindern kann.



DRUIDENZAUBER

Druidenzauber des 1. Grades

Echo: Lass ein Geräusch sich wiederholen.

Schneeball: Wirf einen beschworenen Schneeball nach einem Ziel.

Verborgene Quelle: Entdecke eine temporäre Frischwasserquelle.

Druidenzauber des 2. Grades

Alphatier: Erhalte Boni bei der Interaktion mit Tieren.

Gegenwind: Schütze ein Ziel davor, fortgeweht zu werden, solange der Wind nicht Windsturmstärke hat.

Hand des Winters: Erzeuge eine rutschige Eisschicht auf dem Boden.

Meeresross: Dein Reittier passt sich an aquatische Umgebung an.

Pflanzensicht: Verleihe einem Ziel die Fähigkeit, durch Pflanzen hindurchzusehen.

Rankenschlag: Verstärke einen deiner Natürlichen oder Waffenlosen Angriffe mit Dornenrankenwuchs.

Seepferde herbeizaubern: Zaubere Seepferde als aquatische Reittiere herbei.

Turner: Verleihe deinem Tiergefährten atemberaubende Beweglichkeit.

Zorniges Anspringen: Führe nach einem Sturmangriff einen Vollen Angriff mit deinen Klauen aus.

Druidenzauber des 3. Grades

Blitzfeuer: Lass rauchende Feuer ausbrechen, um Gegner abzufackeln.

Blute für deinen Herrn: Lass einen Gefährten an deiner Stelle Schaden erleiden.

Einswerden mit dem Land: Erfahre bis zu drei Einzelheiten über das umliegende Gelände.

Eiserner Pflock: Schleudere einen Dorn aus Kaltem Eisen nach einem Gegner.

Erdstoß: Entfesse ein Beben, welches Schwieriges Gelände erschafft und Gegner niederwerfen und verletzen kann.

Feengestalt I: Nimm die Gestalt eines Kleinen oder Mittelhohen Feenwesens an.

Heilender Schlamm: Erzeuge Schlamm, der Trefferpunkte und Attributsschaden heilt.

Luftspiegelung: Erzeuge die Illusion eines Geländes.

Rückenströmung: Erzeuge eine Wasserströmung, die beim Schwimmen helfen oder behindern kann.

Rückenwind: Erzeuge eine Luftströmung, die beim Fliegen helfen oder behindern kann.

Druidenzauber des 4. Grades

Fäulnisexplosion: Erzeuge eine Fäulnisexplosion, welche Ziel verletzen und Wankend machen kann.

Meeresross, Mächtiges: Du und dein Reittier passt euch einer aquatischen Umgebung an.

Sinne des Waldes: Spüre ein fernes Ziel auf, so es sich nahe einer Pflanze oder eines Pilzes aufhält.

Druidenzauber des 5. Grades

Baumfestung: Erschaffe einen Baum mit einem Bollwerk in der Krone.

Feengestalt II: Nimm die Gestalt eines Sehr kleinen oder Großen Feenwesens an.

Flutwelle: Erschaffe eine Welle, die Gegner verletzt und Feuer löscht.

Platztausch mit Gefährtem: Tausche mittels Teleportation den Platz mit deinem Tiergefährten, Totemtier oder Vertrauten.

Spuren visualisieren: Rekonstruiere Ereignisse anhand von Spuren.

Tödliche Tropfsteine^M: Erschaffe eine Falle aus Stalagmiten und Stalagtiten.

Druidenzauber des 6. Grades

Feengestalt III: Nimm die Gestalt eines Winzigen oder Riesigen Feenwesens an.

Druidenzauber des 8. Grades

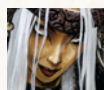
Feengestalt IV: Nimm die Gestalt eines mächtigen Feenwesens an.

Feentor: Erschaffe ein Portal, durch das man in die Erste Welt gelangen kann.

Mitziehendes Wetter: Kontrolliere das Wetter in einem großen Bereich, welcher sich mit dir bewegt.

Druidenzauber des 9. Grades

Wüstenei: Trockne dauerhaft eine Region aus, um eine Wüste zu erschaffen.



HEXENZAUBER

Hexenzauber des 1. Grades

Echo: Lass ein Geräusch sich wiederholen.

Schneeball: Wirf einen beschworenen Schneeball nach einem Ziel.

Verborgene Quelle: Entdecke eine temporäre Frischwasserquelle.

Hexenzauber des 2. Grades

Hand des Winters: Erzeuge eine rutschige Eisschicht auf dem Boden.

Mit Vertrautem verschmelzen: Nimm den Körper deines Totemtieres oder Vertrauten im eigenen Körper auf.

Zurückrufen: Teleportiere ein Totemtier oder einen Vertrauten zu dir, wenn es oder er verletzt wird.

Zorniges Anspringen: Führe nach einem Sturmangriff einen Vollen Angriff mit deinen Klauen aus.

Hexenzauber des 3. Grades

Blute für deinen Herrn: Lass einen Gefährten an deiner Stelle Schaden erleiden.

Eiserner Pflock: Schleudere einen Dorn aus Kaltem Eisen nach einem Gegner.

Erdstoß: Entfesse ein Beben, welches Schwieriges Gelände erschafft und Gegner niederwerfen und verletzen kann.

Hexenzauber des 4. Grades

Feengestalt I: Nimm die Gestalt eines Kleinen oder Mitttelgroßen Feenwesens an.

Wachende Rast: Verleihe einer schlafenden Kreatur bessere Wahrnehmung ihrer Umgebung.

Hexenzauber des 5. Grades

Platztausch mit Gefährtem: Tausche mittels Teleportation den Platz mit deinem Tiergefährten, Totemtier oder Vertrauten.

Tödliche Tropfsteine^M: Erschaffe eine Falle aus Stalagmiten und Stalagtiten.

Zurückrufen, Mächtiges: Teleportiere ein Totemtier oder einen Vertrauten über Kilometer hinweg zu dir, wenn es oder er verletzt wird.

Hexenzauber des 6. Grades

Feengestalt II: Nimm die Gestalt eines Sehr kleinen oder Großen Feenwesens an.

Hexenzauber des 7. Grades

Feengestalt III: Nimm die Gestalt eines Winzigen oder Riesigen Feenwesens an.

Hexenzauber des 8. Grades

Feentor: Erschaffe ein Portal, durch das man in die Erste Welt gelangen kann.

Mitziehendes Wetter: Kontrolliere das Wetter in einem großen Bereich, welcher sich mit dir bewegt.

Hexenzauber des 9. Grades

Feengestalt IV: Nimm die Gestalt eines mächtigen Feenwesens an.



HEXENMEISTER-/MAGIERZAUBER

Hexenmeister-/Magierzauber des 1. Grades

Schneeball: Wirf einen beschworenen Schneeball nach einem Ziel.

Hexenmeister-/Magierzauber des 2. Grades

Gegenwind: Schütze ein Ziel davor, fortgeweht zu werden, solange der Wind nicht Windsturmstärke hat.

Mit Vertrautem verschmelzen: Nimm den Körper deines Totemtieres oder Vertrauten im eigenen Körper auf.

Pflanzensicht: Verleihe einem Ziel die Fähigkeit, durch Pflanzen hindurchzusehen.

Rankenschlag: Verstärke einen deiner Natürlichen oder Waffenlosen Angriffe mit Dornenrankenwuchs.

Zorniges Anspringen: Führe nach einem Sturmangriff einen Vollen Angriff mit deinen Klauen aus.

Zurückrufen: Teleportiere ein Totemtier oder einen Vertrauten zu dir, wenn es oder er verletzt wird.

Hexenmeister-/Magierzauber des 3. Grades

Blute für deinen Herrn: Lass einen Gefährten an deiner Stelle Schaden erleiden.

Eiserner Pflock: Schleudere einen Dorn aus Kaltem Eisen nach einem Gegner.

Erdstoß: Entfesse ein Beben, welches Schwieriges Gelände erschafft und Gegner niederwerfen und verletzen kann.

Hexenmeister-/Magierzauber des 4. Grades

Feengestalt I: Nimm die Gestalt eines Kleinen oder Mitttelgroßen Feenwesens an.

Rückenströmung: Erzeuge eine Wasserströmung, die beim Schwimmen helfen oder behindern kann.

Rückenwind: Erzeuge eine Luftströmung, die beim Fliegen helfen oder behindern kann.

Hexenmeister-/Magierzauber des 5. Grades

Gabe des Gestaltwandlers: Verwandle ein Ziel vorübergehend in einen Humanoiden, Monströsen Humanoiden oder ein Tier.

Platztausch mit Gefährtem: Tausche mittels Teleportation den Platz mit deinem Tiergefährten, Totemtier oder Vertrauten.

Schlickgestalt I: Nimm die Gestalt eines Kleinen oder Mitttelgroßen Schlicks an.

Zurückrufen, Mächtiges: Teleportiere ein Totemtier oder einen Vertrauten über Kilometer hinweg zu dir, wenn es oder er verletzt wird.

Hexenmeister-/Magierzauber des 6. Grades

Feengestalt II: Nimm die Gestalt eines Sehr kleinen oder Großen Feenwesens an.

Schlickgestalt II: Nimm die Gestalt eines Großen Schlicks an.

Hexenmeister-/Magierzauber des 7. Grades

Feengestalt III: Nimm die Gestalt eines Winzigen oder Riesigen Feenwesens an.

Gabe des Gestaltwandlers, Mächtiges: Verwandle ein Ziel vorübergehend in ein Feenwesen, einen Elementar, Humanoiden, Monströsen Humanoiden, ein Tier oder ein Ungeziefer.

Magische Bestiengestalt: Nimm die Gestalt einer Magischen Bestie an.

Schlickgestalt III: Nimm die Gestalt einer Riesigen Schlickkreatur an.

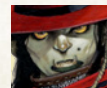
Hexenmeister-/Magierzauber des 8. Grades

Feentor: Erschaffe ein Portal, durch das man in die Erste Welt gelangen kann.

Mitziehendes Wetter: Kontrolliere das Wetter in einem großen Bereich, welcher sich mit dir bewegt.

Hexenmeister-/Magierzauber des 9. Grades

Feengestalt IV: Nimm die Gestalt eines mächtigen Feenwesens an.



INQUISITORENZAUBER

Inquisitorenzauber des 2. Grades

Eiserner Pflock: Schleudere einen Dorn aus Kaltem Eisen nach einem Gegner.

Inquisitorenzauber des 4. Grades

Spuren visualisieren: Rekonstruiere Ereignisse anhand von Spuren.



KAMPFMAGUSZAUBER

Kampfmaguszauber des 1. Grades

Dompteurspeitsche: Erschaffe eine Peitsche aus Schallenergie, welche Gegner verletzt und Tiere verängstigt.

Schneeball: Wirf einen beschworenen Schneeball nach einem Ziel.

Kampfmaguszauber des 2. Grades

Gegenwind: Schütze ein Ziel davor, fortgeweht zu werden, solange der Wind nicht Windsturmstärke hat.

Zorniges Anspringen: Führe nach einem Sturmangriff einen Vollen Angriff mit deinen Klauen aus.

Kampfmaguszauber des 3. Grades

Erdstoß: Entfesse ein Beben, welches Schwieriges Gelände erschafft und Gegner niederwerfen und verletzen kann.

Kampfmaguszauber des 4. Grades

Feengestalt I: Nimm die Gestalt eines Kleinen oder Mittl-großen Feenwesens an.

Rückenströmung: Erzeuge eine Wasserströmung, die beim Schwimmen helfen oder behindern kann.

Rückenwind: Erzeuge eine Luftströmung, die beim Fliegen helfen oder behindern kann.

Kampfmaguszauber des 5. Grades

Gabe des Gestaltwandlers: Verwandle ein Ziel vorübergehend in einen Humanoiden, Monströsen Humanoiden oder ein Tier.

Schlickgestalt I: Nimm die Gestalt eines Kleinen oder Mittl-großen Schlicks an.

Kampfmaguszauber des 6. Grades

Feengestalt II: Nimm die Gestalt eines Sehr kleinen oder Großen Feenwesens an.

Schlickgestalt II: Nimm die Gestalt eines Großen Schlicks an.



KLERIKERZAUBER

Klerikerzauber des 1. Grades

Verborgene Quelle: Entdecke eine temporäre Frischwasser-quelle.

Klerikerzauber des 3. Grades

Eiserner Pflock: Schleudere einen Dorn aus Kaltem Eisen nach einem Gegner.

Klerikerzauber des 4. Grades

Rückenströmung: Erzeuge eine Wasserströmung, die beim Schwimmen helfen oder behindern kann.

Rückenwind: Erzeuge eine Luftströmung, die beim Fliegen helfen oder behindern kann.

Klerikerzauber des 8. Grades

Feentor: Erschaffe ein Portal, durch das man in die Erste Welt gelangen kann.

Mitziehendes Wetter: Kontrolliere das Wetter in einem großen Bereich, welcher sich mit dir bewegt.



MEDIUMZAUBER

Mediumzauber des 1. Grades

Echo: Lass ein Geräusch sich wiederholen.

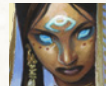
Mediumzauber des 2. Grades

Alphatier: Erhalte Boni bei der Interaktion mit Tieren.

Mediumzauber des 3. Grades

Spuren visualisieren: Rekonstruiere Ereignisse anhand von Spuren.

Wachende Rast: Verleihe einer schlafenden Kreatur bessere Wahrnehmung ihrer Umgebung.



MENTALISTENZAUBER

Mentalistenzauber des 1. Grades

Echo: Lass ein Geräusch sich wiederholen.

Mentalistenzauber des 3. Grades

Luftspiegelung: Erzeuge die Illusion eines Geländes.

Mentalistenzauber des 4. Grades

Wachende Rast: Verleihe einer schlafenden Kreatur bessere Wahrnehmung ihrer Umgebung.

Mentalistenzauber des 5. Grades

Spuren visualisieren: Rekonstruiere Ereignisse anhand von Spuren.



MESMERISTENZAUBER

Mesmeristenzauber des 1. Grades

Echo: Lass ein Geräusch sich wiederholen.

Mesmeristenzauber des 3. Grades

Alphatier: Erhalte Boni bei der Interaktion mit Tieren.

Luftspiegelung: Erzeuge die Illusion eines Geländes.

Mesmeristenzauber des 4. Grades

Wachende Rast: Verleihe einer schlafenden Kreatur bessere Wahrnehmung ihrer Umgebung.



OKKULTISTENZAUBER

Okkultistenzauber des 1. Grades

Echo: Lass ein Geräusch sich wiederholen.

Okkultistenzauber des 2. Grades

Gegenwind: Schütze ein Ziel davor, fortgeweht zu werden, solange der Wind nicht Windsturmstärke hat.

Seil verweben: Erschaffe nützliche Werkzeuge aus einem Seil.

Okkultistenzauber des 3. Grades

Luftspiegelung: Erzeuge die Illusion eines Geländes.

Rückenströmung: Erzeuge eine Wasserströmung, die beim Schwimmen helfen oder behindern kann.

Rückenwind: Erzeuge eine Luftströmung, die beim Fliegen helfen oder behindern kann.

Wachende Rast: Verleihe einer schlafenden Kreatur bessere Wahrnehmung ihrer Umgebung.

Spuren visualisieren: Rekonstruiere Ereignisse anhand von Spuren.



PAKTMAGIERZAUBER

Paktmagierzauber des 1. Grades

Schneeball: Wirf einen beschworenen Schneeball nach einem Ziel.

Paktmagierzauber des 2. Grades

Seepferde herbeizaubern: Zaubere Seepferde als Reittiere herbei.

Paktmagierzauber des 6. Grades

Feentor: Erschaffe ein Portal, durch das man in die Erste Welt gelangen kann.



PALADINZAUBER

Paladinzauber des 2. Grades

Meeresross: Dein Reittier passt sich an aquatische Umgebung an.

Seepferde herbeizaubern: Zaubere Seepferde als aquatische Reittiere herbei.

Paladinzauber des 3. Grades

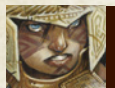
Himmelsross: Verleihe deinem Reittier Engelsschwingen.

Wachende Rast: Verleihe einer schlafenden Kreatur bessere Wahrnehmung ihrer Umgebung.

Paladinzauber des 4. Grades

Meeresross, Mächtiges: Du und dein Reittier passt euch einer aquatischen Umgebung an.

Platztausch mit Gefährtem: Tausche mittels Teleportation den Platz mit deinem Tiergefährten, Totemtier oder Vertrauten.



SCHAMANENZAUBER

Schamanenzauber des 1. Grades

Verborgene Quelle: Entdecke eine temporäre Frischwasserquelle.

Schamanenzauber des 2. Grades

Alphatier: Erhalte Boni bei der Interaktion mit Tieren.

Hand des Winters: Erzeuge eine rutschige Eisschicht auf dem Boden.

Mit Vertrautem verschmelzen: Nimm den Körper deines Totemtieres oder Vertrauten im eigenen Körper auf.

Pflanzensicht: Verleihe einem Ziel die Fähigkeit, durch Pflanzen hindurchzusehen.

Rankenschlag: Verstärke einen deiner Natürlichen oder Waffenlosen Angriffe mit Dornenrankenwuchs.

Seepferde herbeizaubern: Zaubere Seepferde als aquatische Reittiere herbei.

Zurückrufen: Teleportiere ein Totemtier oder einen Vertrauten zu dir, wenn es oder er verletzt wird.

Schamanenzauber des 3. Grades

Blitzfeuer: Lass rauchende Feuer ausbrechen, um Gegner abzufackeln.

Einswerden mit dem Land: Erfahre bis zu drei Einzelheiten über das umliegende Gelände.

Erdstoß: Entfessele ein Beben, welches Schwieriges Gelände erschafft und Gegner niederwerfen und verletzen kann.

Feengestalt I: Nimm die Gestalt eines Kleinen oder Mittelgroßen Feenwesens an.

Heilender Schlamm: Erzeuge Schlamm, der Trefferpunkte und Attributsschaden heilt.

Rückenströmung: Erzeuge eine Wasserströmung, die beim Schwimmen helfen oder behindern kann.

Rückenwind: Erzeuge eine Luftströmung, die beim Fliegen helfen oder behindern kann.

Schamanenzauber des 4. Grades

Sinne des Waldes: Spüre ein fernes Ziel auf, so es sich nahe einer Pflanze oder eines Pilzes aufhält.

Wachende Rast: Verleihe einer schlafenden Kreatur bessere Wahrnehmung ihrer Umgebung.

Schamanenzauber des 5. Grades

Feengestalt II: Nimm die Gestalt eines Sehr kleinen oder Großen Feenwesens an.

Flutwelle: Erschaffe eine Welle, die Gegner verletzt und Feuer löscht.

Platztausch mit Gefährtem: Tausche mittels Teleportation den Platz mit deinem Tiergefährten, Totemtier oder Vertrauten.

Tödliche Tropfsteine^M: Erschaffe eine Falle aus Stalagmiten und Stalagtiten.

Zurückrufen, Mächtiges: Teleportiere ein Totemtier oder einen Vertrauten über Kilometer hinweg zu dir, wenn es oder er verletzt wird.

Schamanenzauber des 6. Grades

Feengestalt III: Nimm die Gestalt eines Winzigen oder Riesigen Feenwesens an.

Schamanenzauber des 8. Grades

Feengestalt IV: Nimm die Gestalt eines mächtigen Feenwesens an.

Mitziehendes Wetter: Kontrolliere das Wetter in einem großen Bereich, welcher sich mit dir bewegt.



SPIRITISTENZAUBER

Spiritistenzauber des 1. Grades

Echo: Lass ein Geräusch sich wiederholen.

Spiritistenzauber des 2. Grades

Gegenwind: Schütze ein Ziel davor, fortgeweht zu werden, solange der Wind nicht Windsturmstärke hat.

Spiritistenzauber des 3. Grades

Rückenströmung: Erzeuge eine Wasserströmung, die beim Schwimmen helfen oder behindern kann.

Rückenwind: Erzeuge eine Luftströmung, die beim Fliegen helfen oder behindern kann.

Spiritistenzauber des 4. Grades

Wachende Rast: Verleihe einer schlafenden Kreatur bessere Wahrnehmung ihrer Umgebung.



WALDLÄUFERZAUBER

Waldläuferzauber des 1. Grades

Dompteurspeitsche: Erschaffe eine Peitsche aus Schallenergie, welche Gegner verletzt und Tiere verängstigt.

Echo: Lass ein Geräusch sich wiederholen.

Verborgene Quelle: Entdecke eine temporäre Frischwasserquelle.

Waldläuferzauber des 2. Grades

Alphatier: Erhalte Boni bei der Interaktion mit Tieren.

Eiserner Pflock: Schleudere einen Dorn aus Kaltem Eisen nach einem Gegner.

Gegenwind: Schütze ein Ziel davor, fortgeweht zu werden, solange der Wind nicht Windsturmstärke hat.

Meeresross: Dein Reittier passt sich an aquatische Umgebung an.

Pflanzensicht: Verleihe einem Ziel die Fähigkeit, durch Pflanzen hindurchzusehen.

Rankenschlag: Verstärke einen deiner Natürlichen oder Waffenlosen Angriffe mit Dornenrankenwuchs.

Seepferde herbeizaubern: Zaubere Seepferde als aquatische Reittiere herbei.

Seil verweben: Erschaffe nützliche Werkzeuge aus einem Seil.

Spuren visualisieren: Rekonstruiere Ereignisse anhand von Spuren.

Turner: Verleihe deinem Tiergefährten atemberaubende Beweglichkeit.

Zorniges Anspringen: Führe nach einem Sturmangriff einen Vollen Angriff mit deinen Klauen aus.

Waldläuferzauber des 3. Grades

Blute für deinen Herrn: Lass einen Gefährten an deiner Stelle Schaden erleiden.

Einswerden mit dem Land: Erfahre bis zu drei Einzelheiten über das umliegende Gelände.

Heilender Schlamm: Erzeuge Schlamm, der Trefferpunkte und Attributsschaden heilt.

Luftspiegelung: Erzeuge die Illusion eines Geländes.

Rückenströmung: Erzeuge eine Wasserströmung, die beim Schwimmen helfen oder behindern kann.

Rückenwind: Erzeuge eine Luftströmung, die beim Fliegen helfen oder behindern kann.

Sinne des Waldes: Spüre ein fernes Ziel auf, so es sich nahe einer Pflanze oder eines Pilzes aufhält.

Wachende Rast: Verleihe einer schlafenden Kreatur bessere Wahrnehmung ihrer Umgebung.

Waldläuferzauber des 4. Grades

Baumfestung: Erschaffe einen Baum mit einer Verteidigungsfeste in seiner Krone.

Meeresross, Mächtiges: Du und dein Reittier passt euch einer aquatischen Umgebung an.

Platztausch mit Gefährtem: Tausche mittels Teleportation den Platz mit deinem Tiergefährten, Totemtier oder Vertrauten.

ZAUBER

ALPHATIER

Schule Verzauberungsmagie (Bezauberung) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 3, DRU 2, MED 2, MES 3, SHA 2, WDL 2

Zeitaufwand 10 Minuten

Komponenten V, G, M (etwas Moschus eines Alphawolfes oder anderem sozial dominanten Tieres)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)

Tiere nehmen dich als ranghöher wahr. Die Anfangseinstellung von Tieren, mit denen du interagierst, verbessert sich um einen Schritt, zudem erlangst du einen Moralbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Mit Tieren umgehen. Hilfsbereite Tiere geben einfache Unterstützung (z.B. in Form der Handlung Jemand anderen unterstützen auf Fertigkeitwürfe, welche sie verstehen), solange der Zauber anhält, fliehen aber vor Angriffen und unterstützen dich nicht im Kampf. Du kannst ein Mal während der Wirkungsdauer hilfsbereiten Tieren innerhalb von 18 m Entfernung einen nonverbalen Befehl geben, für dich Nahrung zu sammeln. Die Tiere eilen dazu sofort in die Wildnis; nach 1 Stunde kehren sie zum Ausgangspunkt zurück, um essbare Nahrung für dich und eine Anzahl anderer Personen in Höhe deiner Zauberstufe zu bringen.

BAUMFESTUNG

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** DRU 5, WDL 4

Zeitaufwand 1 Minute

Komponenten V, G, F (ein Nagel, ein Seil und eine kurze Holzplanke)

Reichweite Berührung

Effekt Ein großer Baum mit einem stabilen Holzhaus

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du lässt im von dir berührten 1,50 m-Feld einen großen Baum wachsen. Der Baum ist pro 4 Zauberstufen 30 cm dick und wächst so hoch, wie du willst (maximal aber 1,50 m x Zauberstufe). Sollte es über dem Feld eine Decke oder andere Barriere geben, so kann der Baum diese nicht durchstoßen. Auf beliebiger Höhe des Baumes kannst du ein standhaftes Holzgebäude erschaffen, welches einen 3 m-Würfel pro 4 Zauberstufen ausfüllt. Alle Teile des Gebäudes müssen an den Baumstamm angrenzen, bzw. sich mit diesem ihre Felder teilen; ansonsten müssen die Würfel nicht zusammenhängend sein. Solltest du sie zusammenhängend platzieren, verschmelzen die Gebäude miteinander und bilden Leitern, um Höhenunterschiede auszugleichen. Das Fort wird magisch getragen, doch sollte sein Baum zerstört werden, wird auch das Gebäude zerstört; der Baum hat Härte 5 und 20 TP pro Zauberstufe.

Jedes von dir geschaffene Gebäude verfügt über Schießscharten mit Fensterläden in den Wänden und im Boden; Personen im Bauwerk besitzen verbesserte Deckung gegen Angriffe von außen bei geöffneten Läden und Vollständige Deckung bei geschlossenen Läden. Jeder Würfel des Forts entspricht einem *Sicheren Unterschlupf*, sieht man von der Größe und dem Baumaterial (Holz mit Härte 5) ab. Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du eine Anzahl an Kreaturen gleich deiner Zauberstufe bestimmen; diese Kreaturen erhalten einen Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Klettern und verlieren nicht ihren GE-Bonus auf die RK, während sie im Fort umherklettern, da sie problemlos am Baum und den Gebäuden Handgriffe und stabilen Halt für die Füße finden.

Du kannst diesen Zauber nicht in einem Bereich mit bearbeitetem Stein wirken, wohl aber in einer natürlichen Um-

gebung, in welcher normalerweise kein großer Baum wachsen kann (z.B. in einer Höhle, einer Wüste oder auf einem Gletscher). Wirkst du diesen Zauber in einem Wald, Dschungel oder ähnlich dicht mit Bäumen bewachsenem Waldgebiet, ist das Fort getarnt, solange die Türen und Fenster geschlossen sind (bzw. im geöffnetem Zustand, solange die Insassen sich leise verhalten und keine gewalttätigen Handlungen unternehmen). Solange das Fort Tarnung hat, ist ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst oder Wahrnehmung gegen SG 25 nötig, um es zu bemerken.

BLITZFEUER

Schule Hervorrufungsmagie [Feuer]; **Grad** DRU 3, SHA 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Wirkungsbereich Ein 1,50 m-Feld/2 Stufen

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf REF, keine Wirkung (Gegenstand) und ZÄH, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Du lässt im Wirkungsbereich Flammen aus dem Boden zucken, welche jeder Kreatur 1W6 Punkte Feuerschaden pro 3 Zauberstufen zufügen (maximal 5W6), sofern sie den brennenden Bereich betreten oder dort ihren Zug beginnen; diese Kreaturen fangen ferner Feuer (REF, kein Schaden und fängt nicht Feuer). Der Wirkungsbereich und die an ihn angrenzenden 1,50 m-Felder sind mit Rauch gefüllt und bieten Kreaturen darin Tarnung. Du kannst dich als Standard-Aktion konzentrieren, um ein 1,50 m-Feld entflammen zu lassen, welches an ein gegenwärtig brennendes Feld angrenzt. Heftiger Regen (*Schneesturm* eingeschlossen) beendet den Zauber. Starke und heftige Winde verbreiten das Feuer in Windrichtung auf jedem Feld um jeweils ein Feld pro Runde; Winde von wenigstens Windsturmstärke löschen die Feuer.

BLUTE FÜR DEINEN HERRN

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** ANP 2, DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, WDL 3

Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel Dein Dunkler Diener, Tiergefährte oder Vertrauter

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Würde dich ein Angriff treffen, welcher einen Angriffswurf erfordert, oder du dich im Wirkungsbereich eines Effektes findest, der dir gestattet, einen Reflexwurf abzulegen, drängst du das Ziel mit einer einfachen Berührung dazu, dich in den Schlag zu werfen oder dich vor dem Effekt zu schützen.

Falls ein Angriffswurf das Wirken dieses Zaubers ausgelöst hat, nimmt das Ziel den Schaden an deiner Stelle, selbst wenn der Angriffswurf normalerweise die Rüstungsklasse des Zieles nicht erreichen würde.

Falls ein Angriffswurf, der dir einen Reflexwurf gestattet, das Wirken dieses Zaubers ausgelöst hat, verleiht das Ziel dir stattdessen Deckung gegen den Effekt (Bonus von +2 auf Reflexwürfe), sofern es deine Größenkategorie hat oder kleiner ist, oder sogar Verbesserte Deckung (Bonus von +4 auf Reflexwürfe und Verbesserte Reflexbewegung gegen den Effekt), sollte das Ziel größer sein als du. Nach Erleiden des Schadens erhält das Ziel für 1 Minute den Zustand Erschüttert (oder Verängstigt, sollte es bereits Erschüttert sein).

DOMPTEURSPEITSCHEN

Schule Hervorrufungsmagie [Schall]; **Grad** BAR 1, BLU 1, KAM 1, WDL 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite 0 m

Effekt Eine Peitsche mit magischem Geräusch

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)

Rettungswurf WIL, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja Eine 4,50 m lange Peitsche aus Schallenergie entspringt deiner Hand und gibt bei ihren Schlägen ein lautes Krachen von sich. Diese Peitsche verursacht 1W4 Punkte Schallschaden bei einem Treffer, hat aber keine körperliche Substanz, so dass sie weder entwaffnet noch zerschmettert, aber auch von dir nicht zu Kampfmanövern genutzt werden kann. Solltest du mit der Peitsche ein Tier treffen, muss dieses einen Willenswurf ablegen; misslingt der Rettungswurf, kann dich das Tier 1W3 Runden lang nicht angreifen. Sollte das getroffene Tier zu Beginn seines Zuges aufgrund dieses Zaubers nicht imstande dazu sein, dich anzugreifen, und es sich innerhalb von 9 m Entfernung zu dir befinden, so muss es, falls es dazu imstande ist, seine erste Bewegung nutzen, um sich von dir fortzubewegen. Zum Kampf ausgebildete Tiere, Tiergefährten und Tiere mit mehr Trefferwürfeln als deine Zauberstufe + 4 erhalten einen Situationsbonus von +4 auf ihre Rettungswürfe gegen diese Einschüchterung. Dieser Einschüchterungseffekt ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

ECHO

Schule Illusionsmagie (Einbildung); **Grad** BAR 1, DRU 1, HEX 1, MED 1, MEN 1, MES 1, OKK 1, SPI 1, WDL 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten G, F (ein Muschelhorn)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen) oder Lang (120 m + 12 m/Stufe); siehe Text

Wirkungsbereich Ein 3 m-Würfel/Stufe (F)

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)

Rettungswurf WIL, Anzweifeln (bei Interaktion); **Zauberresistenz** Ja

Du lässt ein Geräusch, welches im Wirkungsbereich innerhalb der letzten Runde erklungen ist und bis zu 1 Runde lang angehalten hat, sich in regelmäßigen Intervallen wiederholen. Das Geräusch muss nicht im Wirkungsbereich seinen Ursprung gehabt haben, hallt von diesem aber mit seiner ursprünglichen, vollen Lautstärke wider. Besondere Effekte werden dabei nicht dupliziert. Sollte der Bereich von sich aus Echo generieren können (z.B. weil er auf wenigstens zwei Seiten von hohen Klippen oder Flussufern begrenzt wird), steigt die Reichweite des Zaubers auf Lang, ansonsten ist sie Nah.

Du kannst dich als Standard-Aktion konzentrieren, um das Echo zu verändern. Du kannst es zu jedem Geräusch verändern, welches während der letzten Runde im Wirkungsbereich zu hören war, die scheinbare Geräuschquelle innerhalb des Ausgangsbereichs bewegen oder auch einen Fertigkeitswurf für Bluffen mit einem Bonus in Höhe deiner Zauberstufe ablegen, um eine Ablenkung zu erschaffen, um sich zu verstecken.

EINSWERDEN MIT DEM LAND

Schule Erkenntnismagie; **Grad** DRU 3, SHA 3, WDL 3

Dieser Zauber funktioniert wie *Einswerden mit der Natur*, enthüllt dir aber bis zu drei Details über das aktuell von dir besuchte Gebiet von der folgenden Liste: Gewässer, Merkmale, Mineralien oder Pflanzen. Pro Eigenschaft, über die du mehr Informationen erlangst, erfährst du auch automatisch, mit welchen Fertigkeiten du sie entdecken kannst, und erlangst so 1W6 Entdeckungspunkte, um es zu finden (siehe auch Seite 136).

EISERNER PFLOCK

Schule Beschwörungsmagie (Erschaffung); **Grad** DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, INQ 2, KLE 3, WDL 2,

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (eine Prise Eisenspäne)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Wirkungsdauer Augenblicklich oder 1 Runde/Stufe; siehe Text

Rettungswurf ZÄH, teilweise; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber erschafft einen 30 cm langen Pfahl aus Kaltem Eisen, welchen du als Berührungsangriff im Fernkampf auf dein Ziel schleudern kannst. Der Pflock zählt hinsichtlich Schadensreduzierung als magische Waffe aus Kaltem Eisen und verursacht 1W6 Punkte Stichschaden pro 2 Zauberstufen (maximal 1W6 mit der 20. Stufe).

Sollte eine Kreatur mit SR/Kaltes Eisen durch diesen Zauber Schaden erleiden, erleidet sie zudem für 1 Runde den Zustand Kränkelnd und muss einen Zähigkeitswurf ablegen. Misslingt ihr dieser Rettungswurf, muss sie für eine Anzahl Runden gleich deiner Zauberstufe einen Konzentrationswurf gegen den doppelten Zaubergrad + 15 (zusätzlich zu sonstigen anfallenden Konzentrationswürfen) ablegen, wenn sie einen Zauber oder eine Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen will. Misslingt der Kreatur ein Konzentrationswurf, so ist der fragliche Zauber oder die fragliche Zauberähnliche Fähigkeit verschwendet.

ERDSTOSS

Schule Verwandlungsmagie [Erde]; **Grad** BLU 3, DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, KAM 3, SHA 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Bis zu 9 m (siehe Text)

Wirkungsbereich 9 m-Linie, 6 m kegelförmige Ausdehnung oder 3 m Radius Ausdehnung (siehe Text)

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf REF, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Du schlägst auf den Boden und entfesselst eine seismische Erschütterung, welche Erde, Fels und Sand aufwirbelt. Du wählst, ob das Beben eine 9 m-Linie betrifft, sich als 6 m-Kegel oder in einem 3 m-Radius um dich herum ausdehnt. Das von dir belegte Feld ist von dem Effekt nicht betroffen. Der Wirkungsbereich wird zu dichtem Geröll, das zu betreten 2 Felder an Bewegung kostet. Dichtes Geröll erhöht den SG der Fertigkeitwürfe für Akrobatik um 5 und den SG von Würfeln für Heimlichkeit um 2. Kreaturen am Boden erleiden 1W4 Punkte Wuchtschaden pro Zauberstufe (maximal 10W4; REF, halbiert). Kreaturen der Größenkategorie Mittelgroß oder kleiner, deren Rettungswürfe misslingen, erleiden zudem den Zustand Liegend.

Dieser Zauber kann nur auf eine Oberfläche aus Erde, Sand oder Stein gewirkt werden. Er entfaltet keinen Effekt, solltest du dich in einem hölzernen oder metallenen Gebäude befinden oder nicht den Boden berühren.

FÄULNISEXPLOSION

Schule Nekromantie; **Grad** DRU 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (eine faulige Blume)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Wirkungsbereich 3 m-Explosionsradius

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf REF, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja Du erzeugst eine Explosion des Verfalls, welche alle Kreaturen im Wirkungsbereich betrifft. Selbst nichtlebende Kreaturen wie Konstrukte und Untote zerbröckeln oder verfallen angesichts dieser bösartigen Fäulnisenergie. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 15W6)

und für 1W4 Runden den Zustand Wankend (REF, halbiert und vereitelt Wankend). Pflanzenkreaturen sind besonders empfindlich und erleiden einen Malus von -2 auf den Rettungswurf und +1 Schadenspunkt pro Würfel.

FEENGESTALT I

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 3, BLU 3, DRU 3, HEX 4, HXM/MAG 4, KAM 4, SHA 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Stück der Kreatur, deren Gestalt du annehmen willst)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Du nimmst die Gestalt einer Kreatur der Kreaturenart Feenwesen und der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß an. Deine Bewegungsrate am Boden passt sich der deiner neuen Gestalt an (maximal aber 18 m). Sollte die angenommene Gestalt über eine oder mehrere der folgenden Fähigkeiten verfügen, so erlangst du sie ebenfalls: Bewegungsrate für Fliegen 9 m (durchschnittlich), Bewegungsrate für Klettern 9 m, Bewegungsrate für Schwimmen 9 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn und Stiefeltritt. Sollte die angenommene Gestalt der Unterart Aquatisch angehören, kannst du Luft und Wasser atmen. Falls die angenommene Gestalt über eine Schwäche verfügen, so erlangst du diese ebenfalls. Sollte eine der aufgeführten Fähigkeiten einen Gegenstand erfordern (z.B. im Fall von Stiefeltritt), so verwandelt der Zauber jenen deiner getragenen Ausrüstungsgegenstände, der dem am nächsten kommt, entsprechend.

Falls die angenommene Gestalt über Zauberähnliche Fähigkeiten verfügt, so kannst du entsprechende Zauber leichter wirken – du benötigst keine verbalen Komponenten oder Gestik und der Zauber kann nicht gebannt werden. Du wirkst ihn allerdings normal als Zauber für deine Klasse.

Kleines Feenwesen: In dieser Gestalt erlangst du einen Größenbonus von +2 auf Geschicklichkeit und Konstitution.

Mittelgroßes Feenwesen: In dieser Gestalt erlangst du einen Größenbonus von +2 auf Stärke und Konstitution.

FEENGESTALT II

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 5, DRU 5, HEX 6, HXM/MAG 6, KAM 6, SHA 5

Dieser Zauber funktioniert wie *Feengestalt I*, gestattet es dir aber zudem, die Gestalt eines Feenwesens der Größenkategorie Sehr klein oder Groß anzunehmen. Deine Bewegungsrate am Boden kann auf diese Weise nicht über 27 m steigen. Sollte die angenommene Gestalt über eine der folgenden Fähigkeiten verfügen, so erlangst du sie ebenfalls: Bewegungsrate für Fliegen 18 m (gut), Bewegungsrate für Graben 9 m, Bewegungsrate für Klettern 27 m, Bewegungsrate für Schwimmen 18 m, Blindgespür 9 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Im Dunkeln sehen, Rundumsicht, Baumverschmelzung, Belebtes Haar, Blutung, Eisschritt, Ergreifen, Felsen werfen (15 m, 1W6 Schaden), Geräusche nachahmen, Gift, Kleinere Waffen, Kniebrecher, SR 2/Kaltes Eisen, Raserei, Schattenlos, Schwere Waffen, Sprühendes Schnauben, Spurloser Schritt, Stiefeltritt, Stinkendes Erbrechen, Trampeln, Übergroße Waffen, Unterholz durchqueren, Verbrennen, Verdichten, Verschleppen, Würgen und Zertrümmernder Sprung. Sollte die Kreatur über Immunität gegen Geistesbeeinflussung oder Gift verfügen, erlangst du einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen solche Effekte. Falls die Kreatur über eine Schwäche verfügt, so erlangst du diese ebenfalls.

Sehr kleines Feenwesen: In dieser Gestalt erlangst du einen Größenbonus von +6 auf Geschicklichkeit und einen Malus von -2 auf Stärke.



Sehr großes Feenwesen: In dieser Gestalt erlangst du einen Größenbonus von +4 auf Stärke und Konstitution und einen Malus -2 auf Geschicklichkeit.

FEENGESTALT III

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 6, DRU 6, HEX 7, HXM/MAG 7, SHA 6

Dieser Zauber funktioniert wie *Feengestalt II*, gestattet es dir aber zudem, die Gestalt eines Feenwesens der Größenkategorie Winzig oder Riesig anzunehmen. Sollte die angenommene Gestalt über eine der folgenden Fähigkeiten verfügen, so erlangst du sie ebenfalls: Bewegungsrate für Fliegen 27 m (gut), Bewegungsrate für Graben 18 m, Bewegungsrate für Klettern 27 m, Bewegungsrate für Schwimmen 27 m, Blindgespür 18 m, Blindsicht 9 m, Dämmsicht, Dunkelsicht 27 m, Erschütterungssinn 18 m, Geruchssinn, Im Dunkeln sehen, Rundumsicht, Baumverschmelzung, Belebtes Haar, Blutung, Eisschritt, Ergreifen, Felsen

werfen (30 m, 2W6 Schaden), Furchtaura, Geräusche nachahmen, Gift, Kleinere Waffen, Kniebrecher, Leuchtend, Rundumsicht, SR 5/Kaltes Eisen, Raserei, Schatten zerreißen, Schattenlos, Schwere Waffen, Sprühendes Schnauben, Spurloser Schritt, Stiefeltritt, Stinkendes Erbrechen, Trampeln, Übernatürliche Geschwindigkeit, Übergroße Waffen, Unheimliche Ausstrahlung, Unterholz durchqueren, Verbrennen, Verdichten, Verschleppen, Würgen, Zerreißen und Zertrümmernder Sprung. Falls die Kreatur über Immunität oder Resistenz gegen eine Energieart verfügt, so erlangst du Resistenz 20 gegen diese Energieart. Sollte die Kreatur über Immunität gegen Geistesbeeinflussung oder Gift verfügen, erlangst du einen Resistenzbonus von +8 auf Rettungswürfe gegen solche Effekte. Falls die Kreatur über eine Schwäche verfügt, so erlangst du diese ebenfalls.

Winziges Feenwesen: In dieser Gestalt erlangst du einen Größenbonus von +8 auf Geschicklichkeit und einen Malus von -4 auf Stärke.

Riesiges Feenwesen: In dieser Gestalt erlangst du einen Größenbonus von +6 auf Stärke und Konstitution und einen Malus von -4 auf Geschicklichkeit.

FEENGESTALT IV

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel); **Grad** DRU 8, HEX 9, HXM/MAG 9, SHA 8

Dieser Zauber funktioniert wie *Feengestalt III*, begrenzt deine Bewegungsrate am Boden aber nicht und gestattet es dir, weitere Fähigkeiten zu nutzen. Sollte die angenommene Gestalt über eine der folgenden Fähigkeiten verfügen, so erlangst du sie ebenfalls: Bewegungsrate für Fliegen 36 m (gut), Bewegungsrate für Graben 18 m, Bewegungsrate für Klettern 27 m, Bewegungsrate für Schwimmen 36 m, Blindgespür 18 m, Blindsicht 9 m, Dämmsicht, Dunkelsicht 27 m, Erschütterungssinn 18 m, Geruchssinn, Im Dunkeln sehen, Rundumsicht, Baumverschmelzung, Belebtes Haar, Betörende Aura, Blutung, Durchscheinend, Eisschritt, Ergreifen, Felsen werfen (40 m, 2W10 Schaden), Furchtaura, Geräusche nachahmen, Gift, Kleinere Waffen, Kniebrecher, Leuchtend, Meisterliches Verstecken, Rundumsicht, SR Schwere Waffen, Sprühendes Schnauben, Spurloser Schritt, Stiefeltritt, Stinkendes Erbrechen, Trampeln, Übernatürliche Geschwindigkeit, Übergroße Waffen, Unheimliche Ausstrahlung, Unsichtbarkeit im Wasser, Unterholz durchqueren, Verbrennen, Verdichten, Verschleppen, Würgen, Zerreißen und Zertrümmernder Sprung. Falls die Kreatur Zauberresistenz besitzt, so erlangst du Zauberresistenz in Höhe deiner Zauberstufe + 6.

Sollte die Kreatur über Immunität oder Resistenz gegen eine Energieart verfügen, so erlangst du Resistenz 30 gegen diese Energieart. 5/Kaltes Eisen, Raserei, Riesensatz, Schatten zerreißen, Schattenlos, Schnelle Heilung 5. Falls die Kreatur über Immunität gegen Geistesbeeinflussung oder Gift verfügt, erlangst du einen Resistenzbonus von +8 auf Rettungswürfe gegen solche Effekte.

Sollte die Kreatur über eine Schwäche verfügen, so erlangst du diese ebenfalls.



FEENTOR

Schule Beschwörungsmagie (Erschaffung); **Grad** BAR 6, KLE 8, DRU 8, HEX 8, HXM/MAG 8, PKM 6

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe; siehe Text

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie die Ebenenreisefunktion von *Tor*, kann aber nur zu Reisen zwischen Punkten auf der Materiellen Ebene und in der Ersten Welt genutzt werden. Zudem birgt er eigene Gefahren.

Der Zauber formt ein rundes Portal mit 1,50 m – 6 m Durchmesser (deine Wahl) mit einer Ausrichtung deiner Wahl (meistens entsteht das Portal vertikal und zu dir hin ausgerichtet). Das Portal ist von grauem Nebel erfüllt, welcher die Sichtlinie versperrt.

Wer oder was sich durch das Portal bewegt, wird augenblicklich in die Erste Welt an einen zufällig bestimmten Ort transportiert (das mit einer Anwendung dieses Zaubers erzeugte *Tor* bringt alle Reisenden an denselben Ort). Mit Ende der Wirkungsdauer des Zaubers kann der Zauberwirker einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde mit SG 30 ablegen. Bei Erfolg bleibt das Portal für 1W4+1 Tage geöffnet. Aus der Ersten Welt durch ein *Feentor* kommende Kreaturen treffen stets dort ein, wo der Zauber gewirkt wurde.

Der Zauber setzt Reisende stets auf festem Boden in der Ersten Welt ab, verleiht ihnen aber keinen Schutz vor Kreaturen oder Umgebungsgefahren am Ziel.

FLUTWELLE

Schule Beschwörungsmagie (Erschaffung) [Wasser];

Grad DRU 5, SHA 5

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite 9 m oder 18 m; siehe Text

Wirkungsbereich Kegelförmige Explosion oder Linie; siehe Text

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf REF, halbiert; **Zauberresistenz** Nein

Wirkst du *Flutwelle* an Land, erzeugst du eine 3 m hohe Wasserwelle in einem 9 m-Kegel, welche 1W6 Punkte Wuchtschaden pro 2 Zauberstufen verursacht (maximal 10W6 mit der 20. Stufe) und alle nichtmagischen Feuer im Wirkungsbereich löscht. Magische Feuereffekte im Wirkungsbereich einer *Flutwelle* sind so betroffen, als hättest du *Magie bannen* gewirkt. Kreaturen, deren Rettungswürfe misslingen, erleiden nicht nur Schaden, sondern werden zudem 1W4 x 1,50 m von dir fort geschoben; Kreaturen der Größenkategorie Mittelgroß oder kleiner erleiden zudem den Zustand Liegend.

Solltest du diesen Zauber in oder auf einem Gewässer von wenigstens 9 m Durchmesser wirken, kannst du den Zauber entweder wie beschrieben als Kegel formen oder als 18 m-Linie wirken. In beiden Fällen verursacht das Wasser 1W10 Punkte Wuchtschaden pro 2 Zauberstufen und schiebt Kreaturen von dir fort, deren Reflexwürfe misslingen.

GABE DES GESTALTWANDLERS

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 5, HXM/MAG 5, KAM 5

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Stück der Kreatur, deren Gestalt du verleihen willst)

Reichweite Berührung

Ziel Eine willige lebende Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du verwandelst das Ziel in ein Tier (wie *Bestiengestalt I*), einen Humanoiden (wie *Gestalt verändern*) oder einen Monströsen Humanoiden (wie *Monstergestalt I^{ABR}*). Die gewählte Gestalt kann keine Bewegungsrate für Fliegen besitzen.

Die Spielwerte des Zieles verändern sich entsprechend dem passenden Zauber, nur die Attributswerte und die Natürliche Rüstung der Kreatur bleiben unverändert. Die Kreatur kann nach Belieben als Standard-Aktion zwischen ihrer natürlichen Gestalt und der gewählten Gestalt wechseln.

GABE DES GESTALTWANDLERS, MÄCHTIGE

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel);

Grad HXM/MAG 7

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Dieser Zauber funktioniert wie *Gabe des Gestaltwandlers*, die gewählte Gestalt kann aber ein Tier (wie *Bestiengestalt I*), Elementar (wie *Elementargestalt I*), Feenwesen (wie *Feengestalt I^{*}*), Humanoider (wie *Gestalt verändern*), Monströser Humanoider (wie *Monstergestalt I^{ABR}*) oder Ungeziefer (wie *Ungeziefergestalt I^{ABR}*) sein und über eine Bewegungsrate für Fliegen verfügen.

GEGENWIND

Schule Bannmagie [Luft]; **Grad** BLU 2, DRU 2, HXM/MAG 2, KAM 2, OKK 2, SPI 2, WDL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Eine Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du kannst Luftwirbel rund um das Ziel erzeugen, welche es davor beschützen, vom Wind aufgehalten oder fortgeweht zu werden. Das Ziel kann von Winden, die schwächer sind als Windsturmstärke, nur fortbewegt werden, wenn es dies selbst wünscht.

HAND DES WINTERS

Schule Beschwörungsmagie (Erschaffung) [Kälte, Wasser];

Grad DRU 2, HEX 2, SHA 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M/GF (zerstoßenes Glas)

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Wirkungsbereich 6 m-Radius Ausdehnung

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Eis verkrustet den Boden, welches übernatürliche Kälte ausstrahlt und Kreaturen erschwert, das Gleichgewicht zu behalten. Dieser eisige Boden wird als normales Eis behandelt und zwingt Kreaturen, 2 Felder an Bewegungsrate aufzuwenden, um ein eisiges Feld zu betreten. Zudem erhöht es den SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik im Wirkungsbereich um 5. Eine Kreatur, die ihren Zug im Wirkungsbereich beginnt, erleidet 1W6 Punkte Kälteschaden und für 1 Runde einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Zauber der Kategorie Kalt.

HEILENDER SCHLAMM

Schule Beschwörungsmagie (Heilung) [Erde, Wasser];

Grad DRU 3, SHA 3, WDL 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, GF

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Wirkungsbereich Erde, Sand, Staub oder Wasser in einem 1,50 m-Feld/Stufe

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst einen Bereich mit heilemdem Schlamm. Wasser, Erde, Sand und Staub verdicken zu feuchtem Schlamm. Dieser funktioniert wie Schwieriges Gelände und sinkt im Wasser nur ab, wenn er mit mehr als 100 Pfund x deiner Zauberstufe belastet wird. Eine Kreatur, die ihren Zug in oder auf dem Schlamm beginnt, erlangt jede Runde 1 TP zurück; diese Heilung ist nicht von Effekten betroffen, welche die Heilung einer Kreatur erhöhen. Eine Kreatur, die für 1 volle Minute teilweise oder völlig im Schlamm eintaucht, heilt ferner 1W4 Punkte Attributsschaden an einem Attribut ihrer Wahl; diese Art der Attributsschadensheilung ist pro Kreatur nur ein Mal am Tag möglich.

HIMMELSSROSS

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel); **Grad** PAL 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, GF

Reichweite Berührung

Ziel Eine Kreatur, auf welcher du reitest

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dem Ziel wachsen Engelsflügel und es erlangt eine Bewegungsrate für Fliegen gleich seiner Bewegungsrate am Boden (Durchschnittlich). Es erhält zudem einen Bonus auf Fertigkeitwürfe für Fliegen in Höhe deiner Zauberstufe.

LUFTSPIEGELUNG

Schule Illusionsmagie (Einbildung); **Grad** BAR 3, DRU 3, MEN 3, MES 3, OKK 3, WDL 3

Zeitaufwand 10 Minuten

Komponenten V, G, M (eine Prise Sand und ein Wassertropfen)

Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)

Wirkungsbereich Ein 12 m-Würfel/Stufe (F)

Wirkungsdauer 2 Stunden/Stufe (A)

Rettungswurf WIL, Anzweifeln (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Du erzeugst über einem Bereich flachen Landes oder Wassers das Abbild eines Wasserteichs, einer Gruppe von Menhiren, einer Bucht, einer Insel oder einer anderen einfachen Landformation. Das Abbild ist rein visuell und Gebäude, Ausrüstung und Kreaturen im Wirkungsbereich werden weder verborgen noch im Aussehen verändert.

Wer mit der Illusion interagiert, kann versuchen, sie anzuzweifeln. Einer in Überlebenskunst geübten Kreatur steht ein besonderer Versuch zum Anzweifeln zu; die Kreatur muss sich dazu innerhalb von 36 m zum Wirkungsbereich befinden und kann einen Fertigkeitwurf für Überlebenskunst statt eines Willenswurfs ablegen. Erreicht oder übertrifft das Ergebnis den SG des Rettungswurfs gegen den Zauber, erkennt die Kreatur die Luftspiegelung als Illusion so, als hätte sie den Zauber angezweifelt.

MAGISCHE BESTIENGESTALT

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel);

Grad HXM/MAG 7

Dieser Zauber funktioniert wie *Bestiengestalt IV*, du kannst mit ihm aber nur die Gestalt einer Magischen Bestie (Größenkategorie Winzig bis Riesig) erhalten. Sollte die angenommene Gestalt über eine oder mehrere der folgenden Fähigkeiten verfügen, so erlangst du diese ebenfalls: Bewegungsrate für Fliegen 36 m (gut), Bewegungsrate für Graben 18 m, Bewegungsrate für Klettern 27 m, Bewegungsrate für Schwimmen 36 m, Blindgespür 18 m, Blindsight 9 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 27 m, Erschütterungssinn 18 m, Geruchssinn, Im Dunkeln sehen, Anspringen, Blutausch, Blutsaugen, Ergreifen, Gebrüll, Gift, Keine Atmung, Krallen, Luft anhalten, Mächtiger Sturmangriff, Odemwaffen (maximaler Schaden 12W6), Schnelle Heilung 5, Spinnennetz, Stacheln, Trampeln, Wasserstoß, Wildheit, Würgen, Zerreißen, Ziehen und Zu-Fall-bringen.

Falls die Kreatur über Immunität gegen Gift verfügt, erlangst du einen Resistenzbonus von +8 auf Rettungswürfe gegen Gift. Sollte die Kreatur über Immunität oder Resistenz gegen Energiearten verfügen, erlangst du Resistenz 20 gegen die fraglichen Energiearten. Falls die Kreatur über Schwächen verfügt, erlangst du diese ebenfalls.

Winzige Magische Bestie: Wenn du diese Gestalt annimmst, erlangst du einen Größenbonus von +10 auf deine Geschicklichkeit und einen Malus von -4 auf deine Stärke.

Riesige Magische Bestie: Wenn du diese Gestalt annimmst, erlangst du einen Größenbonus von +8 auf deine Stärke, einen Größenbonus von +2 auf deine Konstitution, einen Größenmalus von -4 auf deine Geschicklichkeit und einen Natürlichen Rüstungsbonus von +7.

MEERESROSS

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel); **Grad** DRU 2, PAL 2, WDL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, GF

Reichweite Berührung

Ziel Eine Kreatur, auf welcher du reitest

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Das Ziel passt sich an das Leben im Wasser an, erhält Fischschuppen, die seinen Leib bedecken, und Flossen statt Füßen. Es erlangt die Unterart Aquatisch, die Eigenschaft Amphibie und eine Bewegungsrate für Schwimmen gleich seiner bisherigen Bewegungsrate am Boden. Unter dem Effekt dieses Zaubers wird die Bewegungsrate des Zieles am Boden sodann um 3 m reduziert (Minimum 3 m).

MEERESROSS, MÄCHTIGES

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel); **Grad** DRU 4, PAL 4, WDL 4

Dieser Zauber funktioniert wie *Meeresross*, doch solange du auf dem Ziel reitest, erhältst du ebenfalls die Eigenschaft Amphibie und deine Nahkampfangriff funktionieren wie unter *Bewegungsfreiheit*. Diese Vorteile sind keine Gestaltwechseleffekte. Solltest du vom Ziel absteigen, enden diese Vorteile bis auf die Eigenschaft Amphibie, welche noch bis zu 1 Minute lang währt. Falls du wieder aufsteigst, erlangst du die Vorteile erneut.

MIT VERTRAUTEM VERSCHMELZEN

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** HEX 2, HXM/MAG 2, SHA 2,

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel Dein Totemtier oder Vertrauter; siehe Text

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Solange das Ziel wenigstens eine Größenkategorie kleiner ist als du, kann es unter der Wirkung dieses Zaubers harmlos mit deinem Leib verschmelzen. Ihr könnt euch während der Wirkungsdauer als Bewegungsaktion jederzeit wieder trennen. Während der Verschmelzung kann dein Totemtier oder Vertrauter von den meisten Angriffen oder Effekten nicht betroffen werden, sollte es unter andauernden Effekten leiden, so wirken diese aber normal weiter. Du selbst kannst allerdings Effekte auf dein verschmolzenes Totemtier oder deinen verschmolzenen Vertrauten wirken.

MITZIEHENDES WETTER

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** DRU 8, HEX 8, HEX/MAG 8, KLE 8, SHA 8

Dieser Zauber funktioniert wie *Wetterkontrolle*, du kannst aber entscheiden, dass das Wetter auf dich zentriert bleibt, während du dich fortbewegst.

PFLANZENSICHT

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** DRU 2, HXM/MAG 2, SHA 2, WDL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Blatt)

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos);

Zauberresistenz Nein

Das Ziel dieses Zaubers erlangt die Fähigkeit, bis zu 18 m weit durch dichte Pflanzen so zu blicken, als wären sie transparent. Blätter, Ranken, sogar Moose und Schleim bieten keine Tarnung gegenüber der Sicht des Empfängers, diese kann aber immer noch von solidem Holz wie Bäumen oder Holzgebäuden blockiert werden. Unterholz verleiht einer Kreatur keine Tarnung gegen das Ziel des Zaubers.

PLATZTAUSCH MIT GEFÄHRTEM

Schule Beschwörungsmagie (Teleportation); **Grad** ANP 4, DRU 5, HEX 5, HXM/MAG 5, PAL 4, SHA 5, WDL 4,

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, F (eine Feder, etwas Fell oder ähnliches von deinem Ziel)

Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)

Ziel Du und ein Tiergefährte, Totemtier oder Vertrauter innerhalb der Zauberreichweite

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Keiner (harmlos); **Zauberresistenz** Nein

Du tauschst mit dem anderen Ziel die Plätze; ihr werdet beide so teleportiert, als wärt ihr von *Dimensionstür* betroffen, und erscheint auf einem Fall deiner Wahl innerhalb der Angriffsfläche des jeweils anderen. Wie bei *Dimensionstür* kannst du nach Wirken dieses Zaubers bis zum Beginn deines nächsten Zuges keine anderen Aktionen ausführen.

Das andere Ziel erleidet aufgrund der Versetzung bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Wankend.

RANKENSCHLAG

Schule Beschwörungsmagie (Erschaffung); **Grad** ALC 2, ANP 2, BLU 2, DRU 2, HXM/MAG 2, SHA 2, WDL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf REF, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Stacheln schießen aus deinem Körper, verankern sich im Leib deines Gegners und erblühen zu verstrickenden Ranken, während du dein Ziel verprügelst. Während dieser Zauber wirkt, verursacht einer deiner Natürlichen Angriffe oder Waffenlosen Schläge zusätzliche 1W6 Schadenspunkte; jede Kreatur, welche von dieser Natürlichen Waffe oder diesem Waffenlosen Schlag



getroffen wird, muss einen Rettungswurf ablegen. Misslingt dieser Rettungswurf, erhält die Kreatur für die Wirkungsdauer des Zaubers den Zustand Verstrickt. Gelingt der Rettungswurf, wird die Kreatur für 1 Runde gegen den verstrickenden Effekt immun. Eine von diesem Zauber verstrickte Kreatur kann eine Standard-Aktion aufwenden, um die Ranken zu entfernen, kann aber später von weiteren Waffenlosen Schlägen erneut verstrickt werden.

RÜCKENSTRÖMUNG

Schule Verwandlungsmagie [Wasser]; **Grad** BLU 4, DRU 3, HXM/MAG 4, KAM 4, KLE 4, OKK 3, SHA 3, SPI 3, WDL 3
Dieser Zauber funktioniert wie *Rückenwind*, erzeugt aber statt in der Luft eine hilfreiche Strömung im Wasser. Diese verleiht Bewegungsfreiheit beim Schwimmen statt beim Fliegen und funktioniert nur unter Wasser.

RÜCKENWIND

Schule Verwandlungsmagie [Luft]; **Grad** BLU 4, DRU 3, HXM/MAG 4, KAM 4, KLE 4, OKK 3, SHA 3, SPI 3, WDL 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite 40 m

Ziele Eine oder mehr Kreaturen, von denen keine weiter als 36 m von den anderen entfernt sein darf

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du veranlasst den Wind, die Ziele in eine Richtung deiner Wahl zu schieben. Die Ziele können im Rahmen von lokalen und Überlandbewegungen Eilmärsche ausführen, ohne Erschöpfung zu riskieren. Sollten die Ziele fliegen, zählen die ersten 6 m an Fortbewegung pro Runde nicht gegen die Bewegungsrate für diese Runde. Eine Kreatur ist nur solange betroffen, wie sie sich innerhalb von 36 m Entfernung zu den anderen Zielen befindet. Du kannst dich ein Mal pro Stunde als Standard-Aktion konzentrieren und die Richtung des Windes ändern. Dieser Zauber hat unter Wasser keine Wirkung.

SCHLICKGESTALT I

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 5, HXM/MAG 5, KAM 5

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Stück der Kreatur, deren Gestalt du annehmen willst)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Du nimmst die Gestalt eines Schlicks der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß an. Unabhängig von der Schlickart, in die du dich verwandelst, erlangst du eine Bewegungsrate am Boden von 3 m, eine Bewegungsrate für Klettern von 3 m, eine Bewegungsrate für Schwimmen von 6 m und Blindespür 9 m. Du erlangst zudem einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte und Gifte. Eine Holz- oder Metallwaffe, welche dich trifft, erleidet Säureschaden wie durch deinen Hiebangriff (REF, keine Wirkung).

Kleiner Schlick: Wenn du diese Gestalt annimmst, erlangst du einen Größenbonus von +4 auf Konstitution, einen Hiebangriff (1W3 + 1W3 Säure) und Würgen (1W3) und erleidest einen Malus von -4 auf Geschicklichkeit.

Mittelgroßer Schlick: Wenn du diese Gestalt annimmst, erlangst du einen Größenbonus von +6 auf Konstitution, einen Malus von -6 auf Geschicklichkeit, einen Hiebangriff (1W4 + 1W4 Säure) und Würgen (1W4).

SCHLICKGESTALT II

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 6, HXM/MAG 6, KAM 6

Dieser Zauber funktioniert wie *Schlickgestalt I*, du kannst aber zudem die Gestalt eines Großen Schlicks annehmen. Du erlangst zudem Blindsight 9 m und Immunität gegen Kritische Treffer und Präzisionsschaden.

Großer Schlick: Wenn du diese Gestalt annimmst, erlangst du einen Größenbonus von +2 auf Stärke, einen Größenbonus von +8 auf Konstitution, einen Hiebangriff (2W4 + 1W6 Säure und Ergreifen) und Würgen (2W4), ferner erleidest du einen Malus von -8 auf Geschicklichkeit.

SCHLICKGESTALT III

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel); **Grad** HXM/MAG 7
Dieser Zauber funktioniert wie *Schlickgestalt II*, du kannst aber zudem die Gestalt eines Riesigen Schlicks annehmen. Du erlangst Blindsight 18 m und einen Resistenzbonus von +8 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte und Gifte.

Riesiger Schlick: Wenn du diese Gestalt annimmst, erlangst du einen Größenbonus von +4 auf deine Stärke, einen Größenbonus von +10 auf Konstitution, einen Malus von -10 auf Geschicklichkeit, Bewegungsrate am Boden 6 m, Bewegungsrate für Klettern 6 m, Bewegungsrate für Schwimmen 9 m, einen Hiebangriff (2W6 + 2W6 Säure und Ergreifen) und Würgen (2W6).

SCHNEEBALL

Schule Hervorrufungsmagie [Kälte, Wasser]; **Grad** BLU 1, DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1, KAM 1, PKM 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt Ein Ball aus Eis und Schnee

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Du wirfst einen Ball aus elementarem Eis und Schnee als Berührungangriff im Fernkampf auf das Ziel. Der Schneeball verursacht 1W6 Punkte Kälteschaden pro Zauberstufe (maximal 5W6).

SEEPFERDE HERBEIZAUBERN

Schule Beschwörungsmagie (Herbeizauberungsmagie); **Grad** ANP 2, DRU 2, PAL 2, PKM 2, SHA 2, WDL 2

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, GF

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Effekt 1 Seepferd plus 1 Seepferd/3 Zauberstufen

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du zauberst eine Schule von Seepferden (*MHB II*, S. 231) herbei (1 plus 1 pro 3 Zauberstufe, maximal 6 mit der 15. Stufe), welche als Streitrösser dienen. Die Seepferde meiden den Kampf nach Möglichkeit, verteidigen sich aber, wenn sie angegriffen werden. Sollte ein Seepferd einen Angriff ausführen, sinkt die Restwirkungsdauer des Zaubers von 1 Stunde pro Stunde auf 1 Runde pro Stufe (sollten z.B. noch 4 volle Stunden übrig sein, sind es dann nur noch 4 Runden).

SEIL VERWEBEN

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** OKK 2, WDL 2

Zeitaufwand 1 Minute

Komponenten V, G, F (ein Seil)

Reichweite Berührung

Ziel Ein Seil

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du lässt das Zielseil sich strecken und zu einer von mehreren Formen verweben. Jede dieser Formen trägt bis zu 1.000 Pfund plus 200 Pfund pro Zauberstufe (maximal 3.000 Pfund mit der 10. Stufe). Pro Anwendung des Zaubers kann eine Art von Konstruktion geschaffen werden, welche bis zu ihrer Zerstörung auf ihrer Position bleibt.

Jeder 1,50 m-Abschnitt des erschaffenen Gegenstandes besitzt gegen Gegenstand zerschmettern einen SG von 23, RK 11 und 1 TP pro Zauberstufe (maximal 10 TP), allerdings müssen die Abschnitte nicht magisch mit festen Oberflächen oder anderen Teilen des Effektes verbunden sein, da sie magisch gestützt sind. Wird ein Abschnitt zerstört, bringt dies nicht den Rest des Bauwerkes zum Einsturz. Pro zerstörtem 1,50 m-Abschnitt sinkt allerdings das Maximalgewicht, welches es tragen kann, um jeweils 200 Pfund. Während einer Runde, in welcher das Seil überladen ist, erleidet jeder verbleibende Abschnitt jeweils 1W4 Schadenspunkte.

Du kannst mit diesem Zauber die folgenden Bauwerke erschaffen:

Seilbrücke: Das Seil bildet eine 1,50 m breite Brücke, welche sich pro Zauberstufe bis zu 3 m horizontal erstreckt (maximal 30 m). Kreaturen können die Brücke mit halber Bewegungsrate mit einem Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 5 oder mit voller Bewegungsrate mit einem Wurf gegen SG 10 überqueren. Der SG geht davon aus, dass eine Kreatur sich mit beiden Händen festhält. Pro Hand, die nicht genutzt wird, um sich am Seil festzuhalten, steigt der SG jeweils um 5. Ein misslungener Fertigkeitwurf für Akrobatik bedeutet, dass die Kreatur auf der Brücke nicht vorankommt; misslingt der Wurf um 5 oder mehr, fällt die Kreatur von der Brücke.

Seilhängematte: Das Seil strickt sich zu einer stationären, in der Luft hängenden Hängematte zusammen (Maximalhöhe 1,50 m + 1,50 m pro 2 Zauberstufen). Es formt zudem eine Seilleiter (siehe unten) aus, die zu einer Plattform aus einem 1,50 m-Feld pro Zauberstufe führt (wenigstens ein Feld muss zur Hängematte angrenzen). Wird die Leiter eingeholt, verschmilzt die Hängematte mit der Umgebung und dämpft Geräusche und Gerüche von Kreaturen ab, welche in ihr ruhen und keine gewalttätigen Handlungen ausführen. Zum Bemerkten der Seilhängematte ist ein Fertigkeitwurf für Überlebenskunst oder Wahrnehmung gegen SG 20 erforderlich (dies gilt auch für Kreaturen mit Geruchssinn). Dies entfällt, sollte eine Kreatur in der Hängematte einen Angriff ausführen oder sich mit mehr als ihrer halben Bewegungsrate fortbewegen. Die Hängematte bietet einen Deckungsbonus von +2 auf die RK gegen Angriff von unten.

Seilleiter: Das Seil verknotet sich selbst und hängt in der Luft über dem Boden, wobei es sich vertikal um bis zu 3 m pro Zauberstufe in die Höhe erstreckt (maximal 30 m). Zum Erklettern der Seilleiter ist ein Fertigkeitwurf für Klettern mit SG 5 erforderlich (SG 0, sofern du eine angrenzende Wand hast, gegen die du dich stemmen kannst).

Stolperdraht: Das Seil erstreckt sich zu einem Gewirr, welches ein 1,50 m-Feld pro Zauberstufe ausfüllt (maximal 10 Felder, die Felder müssen zusammenhängend sein, können aber auch diagonal aneinander angrenzen). Eine Kreatur, die ein solches Feld betritt, muss einen Fertigkeitwurf für Akrobatik ablegen (SG 10 bei halber Bewegungsrate, SG 15 bei voller Bewegungsrate und SG 20 bei Rennen oder Sturmangriff). Misslingt der Fertigkeitwurf, endet die Fortbewegung der Kreatur mit Betreten des Feldes; misslingt der Wurf um 5 oder mehr, erleidet die Kreatur den Zustand Liegend. Sollte die Kreatur größer als Mittelgroß sein, erhält sie pro Größenkategorie Differenz einen kumulativen Bonus von +2 auf diesen Fertigkeitwurf für Akrobatik.

SINNE DES WALDES

Schule Erkenntnismagie (Ausspähung); **Grad** DRU 4, WDL 3, SHA 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite 1,5 km/Stufe

Ziel Eine Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A); siehe Text

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du kannst den Aufenthaltsort einer Zielkreatur innerhalb der Reichweite spüren, sofern sie sich innerhalb von 3 m Entfernung zu einer lebenden Pflanze oder einem Pilz aufhält. Du musst imstande dazu sein, die Zielkreatur anhand greifbarer Eigenschaften wie Körperbau, Kleidung, Größe oder Fußspuren zu bestimmen, benötigt aber keine Sichtlinie zum Ziel. Der Pilz oder die Pflanzen nahe dem Ziel dienen als Ausspähungssensor des Zaubers. Dein Gehör, Geruchs- und Tastsinn weiten sich auf alle



Pilze innerhalb von 3 m Entfernung zum Ziel aus, so dass du Größe und Form naher Gegenstände abschätzen und möglicherweise Gespräche des Zieles abhören kannst. Sofern du über die Fähigkeiten Erschütterungs- und Geruchssinn verfügst, reichen auch diese durch den Sensor, andere besondere Sinne hingegen nicht. Für die nächsten 24 Stunden nach dem Wirken dieses Zaubers erlangst du einen Verständnisbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um den Spuren von Kreaturen zu folgen, die du mit dem Zauber wahrgenommen hast. Du kannst diesen Bonus zu jeder Zeit vorzeitig aufheben.

SPUREN VISUALISIEREN

Schule Erkenntnismagie; **Grad** DRU 5, INQ 4, MED 3, MEN 5, OKK 3, WDL 2

Zeitaufwand 3 Runden

Komponenten V, G, F (eine Fährte oder andere Spur einer Kreatur, die mittels Überlebenskunst oder Wahrnehmung gefunden werden kann)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Stunde/Stufe
Dieser Zauber erlaubt dir, anhand von Fährten und anderen Spuren vergangene Ereignisse zu rekonstruieren, die sich an deinem aktuellen Aufenthaltsort abgespielt haben. Die Spuren dienen dabei als Fokus und enthüllen dir das Geschehen in Realzeit oder rückwärts in Abhängigkeit davon, in welcher Richtung du den Spuren folgst. Das erlangte Abbild ist nicht deutlich genug, um Einzelheiten wie z.B. die genaue Identität einer Kreatur auszumachen. Du kannst Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst zum Spuren verfolgen ablegen, während du dich auf den Zauber konzentrierst, kannst dabei aber nur der Ereignis-schiene der von dir verfolgten Fährte folgen. Elemente, die keine wahrnehmbaren Spuren hinterlassen haben (z.B. weil sie *Spur-loses Gehen* genutzt haben), erscheinen in deiner Wahrnehmung der vergangenen Ereignisse nicht.

TÖDLICHE TROPFSTEINE

Schule Beschwörungsmagie (Erschaffung) [Erde]; **Grad** DRU 5, HEX 5, SHA 5

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein scharfer Edelsteinsplitter im Wert von 150 GM)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Wirkungsbereich Ein 1,50 m-Feld/Stufe (F); Wirkungsbereich muss eine Steinoberfläche sein

Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe oder bis ausgelöst (A)

Rettungswurf REF, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst eine magische Falle im Wirkungsbereich, welche gefährliche Stalagmiten oder Stalaktiten aus dem Boden oder der Decke einer Steinoberfläche herausstoßen lässt, um einen Eindringling wie riesige Zähne zu „beißen“. Die magische Falle wird ausgelöst, wenn eine Kreatur der Größenkategorie Klein oder größer sich durch den Wirkungsbereich bewegt (du und dein Tierge-fährte, Totemtier oder Vertrauter sind davon ausgenommen). Der Effekt des Zaubers hängt davon ab, ob du Stalaktiten oder Stalagmiten erschaffst (siehe unten). Du kannst die betroffenen Felder innerhalb der Reichweite des Zaubers platzieren; sie müssen nicht zueinander angrenzend sein. Zudem kannst du eine beliebige Mischung aus Stalaktiten und Stalagmiten erschaffen. *Tödliche Tropfsteine* können wie eine magische Falle mit Fertig-keitswürfen für Mechanismus ausschalten und Wahrnehmung gegen SG 30 entdeckt und entschärft werden. Alle betroffenen Felder, die mit einer Anwendung des Zaubers erschaffen werden, sind verbunden und werden dementsprechend entschärft, wenn ein Feld entschärft wird. Solltest du die Fallen in einem Bereich

platzieren, der von einer Kreatur besetzt ist, wird der Zaubereffekt mit Vollendung des Wirkens ausgelöst.

Stalaktiten: Felssplitter fallen von der Decke, verursachen 3W8 Punkte Stich- und Wuchtschaden (REF, halbiert) und erzeugen einen Bereich dichten Gerölls, dessen Betreten 2 Felder an Bewegungsrate erfordert. Dichtes Geröll erhöht den SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik um 5 und den SG von Würfeln für Heimlichkeit um 2. Eine Kreatur, deren Reflexwurf misslingt, wird unter den Stalaktiten auf den Boden gepresst und erhält den Zustand Verstrickt, bis sie sich mit einem Stärkewurf gegen SG 15 oder einem Fertigkeitwurf für Entfesselungskunst gegen SG 20 befreien kann. Eine Kreatur der Größenkategorie Klein oder größer kann das Geröll mit 1 Minute Arbeit automatisch freiräumen.

Stalagmiten: Spitze Felsen brechen aus dem Boden, verursachen 3W8 Punkte Stichschaden und verleihen der Kreatur den Zustand Liegend (REF, halbiert und vereitelt den Zustand Liegend). Die Stalagmiten fungieren für 1 Minute pro Zauberstufe wie *Steindornen* und zerfallen dann zu Staub.

Sollte *Tödliche Tropfsteine* in einer Höhle gewirkt werden, so verursacht der Zauber 4W8 statt 3W8 Schadenspunkte und die den Falleneffekt auslösenden Kreaturen erleiden einen Malus von -2 auf ihre Rettungswürfe.

TURNER

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** DRU 2, WDL 2

Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Dein Tiergefährte

Wirkungsdauer 1 Runde; siehe Text

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dein Tiergefährte bewegt sich bis zum Ende seines Zuges mit unglaublicher Schnelligkeit. Er kann Akrobatik einsetzen, während er sich mit voller Bewegungsrate bewegt, und erlangt einen Kompetenzbonus in Höhe seiner doppelten Zauberstufe (maximal +20 mit der 10. Stufe) auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik zum Vermeiden von Gelegenheitsangriffen oder falls er sich durch die Angriffsfläche eines Gegners bewegt.

VERBORGENE QUELLE

Schule Verwandlungsmagie [Wasser]; **Grad** DRU 1, HEX 1, KLE 1, SHA 1, WDL 1

Zeitaufwand 1 Stunde

Komponenten V, G, F (eine y-förmige Rute)

Reichweite Berührung

Effekt Eine Frischwasserquelle

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du verbringst 1 Stunde in stiller Meditation, während du die Fokuskomponente mit beiden Händen hältst und dich in der Natur umherbewegst. Du wirst zu Bereichen mit natürlicher Feuchtigkeit gezogen, während du selbst diese Feuchtigkeit anziehst. Mit Ende des Zeitaufwands stößt du die Fokuskomponente in den Boden. Aus diesem Punkt quillt nun mit einer Geschwindigkeit von 4 l pro 10 Minuten frisches, sauberes Wasser. Du kannst diesen Zauber nicht in einem Gebäude oder in einem Bereich mit bearbeitetem Stein wirken, wohl aber unterirdisch. Gleichfalls kannst du diesen Zauber nicht innerhalb von 1,5 km zu einer bestehenden *Verborgenen Quelle* wirken.

WACHENDE RAST

Schule Bannmagie; **Grad** ANP 3, BAR 4, HEX 4, MED 3, MEN 4, MES 4, OKK 3, PAL 3, WDL 3, SHA 4, SPI 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (eine Handvoll zerdrücktes Glas)

Reichweite Berührung

Ziel 1 lebende berührte Kreatur

Wirkungsdauer 8 Stunden (A)

Rettungswurf WIL (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Während das Ziel dieses Zaubers schläft, behält es einen Teil seiner normalen Wahrnehmungsfähigkeiten. Es blendet harmlose Geräusche wie das Knistern des Lagerfeuers, Grillenzirpen oder leichte Brisen aus, muss aber nicht den normalen Modifikator von +10 auf den SG von Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung im Schlaf auf sich nehmen.

Sollte das Ziel im Schlaf eine Bedrohung oder ein unerklärliches Geräusch wahrnehmen, kann es augenblicklich aufwachen und als Freie Aktion aus seiner schlafenden Position aufstehen.

Sollte das Ziel geweckt werden, während der Wirkungsdauer des Zaubers aber wieder einschlafen, fällt es augenblicklich wieder in Schlaf; es wird dann nicht so behandelt, als wäre sein Schlaf unterbrochen worden, selbst wenn es zwischendurch vielleicht in einen Kampf verwickelt gewesen war.

WÜSTENEI

Schule Verwandlungsmagie [Wasser]; **Grad** DRU 9

Zeitaufwand 1 Stunde

Komponenten V, G, GF

Reichweite 0 m

Wirkungsbereich 3 km Radius-Ausstrahlung

Wirkungsdauer Permanent

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Alle Wasserbereiche innerhalb deiner Sichtlinie ziehen sich auf deinen Befehl so zurück, als hättest du *Wasser kontrollieren* gewirkt. Freiliegendes Wasser, welches den Wirkungsbereich betritt, verdunstet oder versickert mit einer Geschwindigkeit von 0,30 m Wassertiefe pro Stunde im Boden. Lebende Kreaturen, die sich beim Wirken des Zaubers im Wirkungsbereich befinden, werden dehydriert und leiden unter Durst; sie erhalten einen Malus von -4 auf Konstitutionswürfe gegen die Effekte heißen Klimas und benötigen die doppelte Wasserration (*Grundregelwerk*, S. 444). Pflanzenkreaturen und Pflanzen erleiden nach den ersten 24 Stunden 1W6 Punkte Nichttödlichen Schaden pro Stunde, welcher Härte und Schadensreduzierung umgeht. Lebende Kreaturen der Unterart Aquatisch oder Wasser, die nicht vollständig in Wasser eingetaucht sind, müssen jede Stunde einen Konstitutionswurf gegen SG 20 ablegen, egal wie viel Wasser sie trinken; misslingt der Attributswurf, erleidet die Kreatur 1W6 Punkte Nichttödlichen Schaden und erleidet den Zustand Erschöpft, solange dieser Nichttödliche Schaden währt.

Nach 1 Woche wird der Erdboden im Wirkungsbereich des Zaubers rissig, bricht auf und die Krume wird vom Wind fortgetragen. Mäßige Winde erzeugen mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 % pro Stunde Sandstürme (*Grundregelwerk*, S. 431). Die Wahrscheinlichkeit steigt bei Starkem Wind auf 75 % und auf 100 % bei Heftigem Wind oder höherer Windgeschwindigkeit. Kurzfristige Windeffekte wie *Windstoß* erzeugen bei doppelter Wirkungsdauer Sandstürme im selben Wirkungsbereich wie der Zauber.

Nach 1 Monat ist kaum noch Erdboden im Wirkungsbereich des Zaubers vorhanden und der Bereich wird hinsichtlich Fortbewegung (*Grundregelwerk*, S. 427) als Seichtes Moor behandelt. Zudem besteht pro Stunde eine Chance von 25 %, auf einen 2W6 x 3 m breiten Bereich zu stoßen, welcher Tiefem Moor entspricht, sowie eine Chance von 5 %, um auf eine treibsandähnliche (*Grundregelwerk*, S. 427) Staubverwehung von 1W6 x 1,50 m Breite zu treffen.

Die betroffene Region bleibt so lange wüstenähnlich, bis die Magie gebannt wird. Dann erholt sich die Region und kehrt mit der Zeit zum Ausgangszustand zurück (dies könnte nach Maßgabe des SL Tage, Wochen oder auch Monate oder gar Jahre dauern). Der Zauber hat keinen Effekt, wenn er auf eine komplett aquatische Region gewirkt wird. Sollte der Zauber auf eine Insel gewirkt werden, so endet der Wirkungsbereich am Ufer.

ZORNIGES ANSPRINGEN

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** ALC 2, BLU 2, DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 2, KAM 2, WDL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Du kannst am Ende eines Sturmangriffs einen Vollen Angriff ausführen, bist dabei aber auf Klauenangriffe beschränkt und kannst mit jeder Klaue nur einen Angriff ausführen. Solltest du über Fähigkeiten verfügen, welche Boni auf Schadenswürfe oder andere besondere Effekte auf Sturmangriffe verleihen, so profitiert nur der erste Klauenangriff davon. Wenn du einen Klauenangriff als Gelegenheitsangriff ausführst, kannst du einen zusätzlichen Gelegenheitsangriff aufwenden, um einen weiteren Klauenangriff gegen das auslösende Ziel auszuführen.

ZURÜCKRUFEN

Schule Beschwörungsmagie (Teleportation); **Grad** HEX 2, HXM/MAG 2, SHA 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein zerdrückter Grashüpfer)

Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)

Ziel Dein Totemtier oder Vertrauter

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe oder bis zum Verbrauch (siehe Text)

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Sollte das Ziel Trefferpunkteschaden erleiden, während es sich innerhalb der Reichweite dieses Zaubers aufhält, teleportiert es augenblicklich nach Erleiden des Schadens auf dein Feld oder angrenzend zu deinem Feld. Sollte das Ziel getötet worden sein, wird stattdessen seine Leiche teleportiert. Optional kannst du beim Wirken des Zaubers bestimmen, wie viele Schadenspunkte dein Vertrauter erleiden soll, ehe der Zauber greift. Sowie der Vertraute zu dir zurückteleportiert wurde, endet die Wirkungsdauer.

ZURÜCKRUFEN, MÄCHTIGES

Schule Beschwörungsmagie (Teleportation); **Grad** HEX 5, HEX/MAG 5, SHA 5

Reichweite 1,5 km/Stufe

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe oder bis zum Verbrauch

Dieser Zauber funktioniert wie *Zurückrufen*, allerdings mit den oben genannten Ausnahmen.

NATURRITUALE

Okkulte Rituale wurden erstmals in den *Ausbauregeln VII: Okkultes* vorgestellt. Sie gestatten allen Charakteren, Magie zu wirken, jedoch ist das Begleitrisiko hoch. Die folgenden Okkulten Rituale können wie üblich nur erlernt werden, nachdem man sie im Spiel entdeckt hat. Du findest die vollständigen Regeln für Okkulte Rituale in den *Ausbauregeln VII: Okkultes* auf den Seiten 208-209.

BANDE BRECHEN

Schule Bannmagie [Böse, Fluch^{ABR}]; **Grad** 6

Zeitaufwand 60 Minuten

Komponenten V, G, M (Salz vermischt mit den verbrannten Überresten eines Familienmitgliedes oder früheren Freundes), F (43 Heilige Symbole von wenigstens 10 verschiedenen Gottheiten), RT (bis zu 8)

Fertigkeitswürfe Einschüchtern SG 34, 2 Erfolge; Motiv erkennen SG 34, 1 Erfolg; Wissen (Lokales) SG 34, 3 Erfolge

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/Charakterstufe des Ritualleiters)

Ziel Ein Eidolon, Kami, Phantom oder Tiergefährte (siehe Text)

Wirkungsdauer Permanent

Rettungswurf WIL, keine Wirkung, siehe Text; **SR** Nein

Rückstoß Alle Ritualteilnehmer erleiden 3W6 Schadenspunkte und für 1 Stunde den Zustand Kränkelnd.

Fehlschlag Der Ritualleiter benötigt für 1 Jahr die doppelte Menge an Nahrung und Wasser, als für seine Spezies üblich (dies ist ein Flucheffect und kann mittels *Fluch brechen* und ähnlichen Effekten gebrochen werden).

EFFEKT

Indem der Ritualleiter falsche Litaneien der diversen Gottheiten rezitiert, die mit von den als Foki genutzten Heiligen Symbolen repräsentiert werden, erschüttert er die spirituellen Grundpfeiler der Welt der Sterblichen. Dieses Ritual hat für sterbliche Augen keinen sichtbaren Effekt, erzeugt aber einen machtvollen Schnitt durch die Geisterwelt. Mit einem erfolgreichen Ritual kann der Ritualleiter eines von zwei Zielen erreichen: Er kann einen Kami von seinem Schutzbefohlenen trennen oder einen gebundenen Gefährten lösen.

Gefährte: Wird das Ritual erfolgreich abgeschlossen, zwingt es jene Kreatur, deren Tier- oder spiritueller Gefährte das Ziel ist (z.B. ein Eidolon oder ein Phantom), zu einem Willenswurf. Scheitert dieser Willenswurf, wird das Band zwischen der Kreatur und dem Ziel durchtrennt. Ein Tiergefährte behält seine Fähigkeiten und Spielwerte, verspürt nun aber intensive Abscheu gegenüber seinem früheren Herrn. Im Falle eines Eidolons erhält das Ziel die Schablone für ein Freies Eidolon (*MHB III*, S. 83), während ein Phantom zu einem Ungebundenen Phantom (*MHB V*, S. 177) mit der entsprechenden Anzahl an Trefferwürfeln wird. Hinsichtlich Tiergefährten funktioniert dies so, als wäre die Gefährtenkreatur getötet worden, so dass das Ziel einen neuen Gefährten erlangen kann. Wie Kreaturen mit gebundenen Geistern (wie z.B. Spiritisten) einen neuen Gefährten erlangen können, bestimmt der SL.

Kami: Wird das Ritual erfolgreich abgeschlossen, zwingt es den Kami (*MHB III*, S. 130) des Schutzbefohlenen zu einem Willenswurf (verwende stets den Willenswurf des Kami, auch wenn der Schutzbefohlene vielleicht das Ziel ist). Dies funktioniert so, als wäre der Schutzbefohlene zerstört worden; der Kami kann nicht mehr mit ihm verschmelzen, verliert seine Schnelle Heilung und erhält permanent den Zustand Kränkelnd. Viele unter diesem grausamen Schicksal leidende Kami verwandeln sich in böswillige Oni.

LABYRINTH DER WILDNIS

Schule Illusionsmagie (Fehlgefühl); **Grad** 5

Zeitaufwand 50 Minuten

Komponenten V, G, M (mit eingeritzten Wahrsagerunen versehene Knochen örtlicher Tiere, welche zudem in speziell behandeltem Tierblut im Wert von 2.000 GM eingetaucht wurden), F (ein hochempfindlicher Magnetnadelkompass im Wert von 10.000 GM), RT (4 bis 10)

Fertigkeitswürfe Überlebenskunst SG 30, 3 Erfolge; Wissen (Geographie) SG 30, 2 Erfolge

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/Charakterstufe des Ritualleiters)

Wirkungsbereich 3 km²-Region/Charakterstufe des Ritualleiters

Wirkungsdauer Permanent (A)

Rückstoß WIL, anzweifeln (bei Interaktion); **SR** Nein

Rückstoß Der Ritualleiter erhält 1 temporäre Negative Stufe.

Fehlschlag Alle Ritualteilnehmer erhalten 2 temporäre Negative Stufen und permanent den Zustand Blind (die Blindheit ist ein Flucheffect und kann mittels *Fluch brechen* o.ä. aufgehoben werden).

EFFEKT

Der Ritualleiter muss sich für dieses Ritual vorbereiten, indem er den äußeren Perimeter des Wirkungsbereichs abschreitet – dies dauert in der Regel länger als der Zeitaufwand des Rituals. Während seines Marsches muss er den Perimeter mit winzigen Runen markieren. Sobald er an seinen Ausgangspunkt zurückgekehrt ist, kann das eigentliche Ritual beginnen, sofern er nicht mehr als 3 km³ pro Charakterstufe umrundet hat. Nun betreten die Ritualteilnehmer alle den Wirkungsbereich und folgen ziellos unregelmäßigen Pfaden, wobei sie die als Materialkomponenten dienenden Wahrsagerunen nutzen. Das Ritual erzeugt einen mächtigen verzerrenden Effekt, welcher Kreaturen betrifft, die fortan das vom Ritualleiter abgeschrittene Gebiet betreten. Der Bereich innerhalb des Perimeters wird zu einer illusionären Nachahmung des lokalen Terrains, in welcher die Orientierung schwerfällt. Um einen Zielort innerhalb dieses Labyrinths zu erreichen, muss eine Kreatur einen Intelligenzwurf gegen SG 20 oder einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 30 ablegen. Bei Erfolg erreicht sie normal den Zielpunkt, bei einem Misserfolg irren die Kreatur und von ihr geführte Verbündete 2W6 Stunden umher und landen dann ohne Erinnerungen an die Reise wieder am Ausgangspunkt, wohl aber mit dem Zustand Erschöpft.

PLAGENSCHLICK ERSCHAFFEN

Schule Nekromantie [Fluch]; **Grad** 9

Zeitaufwand 9 Stunden

Komponenten V, G, M (das Herz einer Kreatur oder mehrerer im beabsichtigten Gelände heimischen Kreaturen, deren Gesamt-HG dem des beabsichtigten Plagenschlicks entspricht), F (ein Knochenaltar gefüllt mit verschiedenen alchemistischen Flüssigkeiten im Wert von 20.000 GM), RT (bis zu 20)

Fertigkeitswürfe Überlebenskunst SG 24 + HG (siehe Text), 2 Erfolge; Wissen (Geographie) SG 24 + HG (siehe Text), 3 Erfolge; Wissen (Natur) SG 24 + HG (siehe Text), 4 Erfolge

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/Charakterstufe des Ritualleiters)

Wirkungsbereich 7,5 km² der passenden Geländeart; siehe Text

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rückstoß Alle Ritualteilnehmer erhalten 6W6 Schadenspunkte und den Zustand Entkräftet.

Fehlschlag Der Ritualleiter erleidet 15W6 Schadenspunkte (kein Rettungswurf). Sollte ihn der Schaden töten, zerfällt

er zu fauligem Schlamm und kann nur mittels *Wahre Auf-
erstehung* oder mächtigerer Magie ins Leben zurückgeholt
werden.

EFFEKT

Der Ritualleiter führt eine kraftraubende Reihe von An-
rufungen und körperlichen Kraftakten in einer bestimmten
Geländeart (z.B. Berge, Höhlen, Kanalisation, Sumpf, Tundra
oder Wüste) an. Das Ritual verdirbt den Wirkungsbereich, be-
schwört einen passenden Plagenschlick^{MHB VI} und macht das
betreffene Gelände zu dessen verfluchter Domäne. Der SG der
Fertigkeitswürfe im Rahmen des Rituals ist SG 24 + HG des
Plagenschlicks (z.B. SG 37 für eine Wüstenplage, SG 40 für
eine Tundraplage usw.).

Während der Durchführung des Rituals führt der Ritualleiter
die übrigen Ritualteilnehmer durch das Gelände und schändet
dieses mittels blasphemischer Worte in einer längst toten, ur-
zeitlichen Sprache. Im Zentrum des Wirkungsbereichs muss ein
Knochenaltar errichtet werden – oft aus den Resten geopferter
Tiere und/oder Humanoider; dieser Altar dient als Ausgangs-
und Endpunkt des Rituals. Sobald das Umland entsprechend
vorbereitet wurde, legt der Ritualleiter die konservierten
Herzen in den Altar. So das Ritual erfolgreich war, bildet sich
der entsprechende Plagenschlick nun aus der alchemistischen
Suppe im Inneren des Altars und blubbert sodann aus diesem
hervor.

Das Ritual bietet keinen Schutz vor dem Plagenschlick,
welcher wahrscheinlich als erste Handlung den Ritualleiter
und die Ritualteilnehmer angreift. Zum Glück für den Ritual-
leiter neigen auf diese Weise erschaffene Plagenschlicke
dazu, sich zuerst die Ritualteilnehmer vorzunehmen, so dass
er genug Zeit zur Flucht haben sollte.

SCHLAF DES GIGANTEN

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeein-
flussung]; **Grad** 8

Zeitaufwand 80 Minuten

Komponenten V, G, M (ein Knochen, eine Schuppe oder ein
Hautfetzen des Zieles), RT (4-20)

Fertigkeitswürfe Auftreten (beliebig) SG 36 (siehe Text),
4 Erfolge; Diplomatie oder Einschüchtern SG 36, 2 Erfolge;
Wissen (Natur) SG 36, 2 Erfolge

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Charakterstufe des Ritual-
leiters)

Ziel Eine Kolossale Kreatur (Minimum 20 TW)

Wirkungsdauer Augenblicklich, siehe Text

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **SR** Nein

Rückstoß Alle Ritualteilnehmer erhalten den Zustand Ent-
kräftet.

Fehlschlag Der Ritualleiter rückt für 1 Stunde in den Fokus
des Zieles, welches ihn nach besten Kräften angreift.

EFFEKT

Es gibt zahlreiche Variationen dieses Rituals mit im Grunde
demselben Ziel: die Wut einer gigantischen, amoklaufenden
Gefahr zu besänftigen. Das Ziel ist in der Regel eine einzig-
artige Kreatur, die mit einem bestimmten Fertigkeitswurf für
Auftreten betroffen werden kann. König Mogaru^{MHB IV} erfordert
als Teil des Rituals z.B. einen Fertigkeitswurf für Auftreten
(Gesang), damit er wieder in Schlaf fällt. Der SL bestimmt die
Anforderungen bei anderen Kreaturen.

Gelingt dieses umfangreiche Ritual, wird das Ziel (bei
dem es sich um eine Kreatur der Größenkategorie Kolossal
mit wenigstens 20 TW handeln muss) zu einem Willenswurf
gezwungen. Scheitert dem Ziel der Rettungswurf, beendet
es sein gegenwärtiges Tun und zieht sich für wenigstens 1
Jahr aus der Zivilisation zurück. Gelingt der Rettungswurf, so
scheitert das Ritual und der Fehlschlagseffekt tritt augenblick-
lich ein.

Kreaturen der Unterart Kaiju können ihre Fähigkeit Er-
holung nicht nutzen, um den Rettungswurf gegen den Effekt
dieses Rituals zu wiederholen. Sollte eine von diesem Ritual
betroffene Kreatur angegriffen werden und Schaden er-
leiden, so endet der Effekt des Rituals augenblicklich und der
Fehlschlagseffekt tritt ein.

SICHERE LAGERSTÄTTE

Schule Bannmagie; **Grad** 4

Zeitaufwand 40 Minuten

Komponenten V, G, M (Feuerstein und Stahl, Zelt), F (magisch
eingestimmte Steine im Wert von 500 GM, die das Lager-
feuer umgeben), RT (bis zu 5)

Fertigkeitswürfe Überlebenskunst SG 24, 2 Erfolge; Wissen
(Natur) SG 24, 2 Erfolge

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/Charakterstufe des Ritual-
leiters)

Effekt 9 m-Radius Wirkungsbereich

Wirkungsdauer 1 Stunde/Charakterstufe des Ritualleiters

Rückstoß Der Ritualleiter erhält den Zustand Entkräftet.

Fehlschlag Das Lagerfeuer bildet für 1 Runde eine 60 m
hohe Feuersäule, dann folgt ein ohrenbetäubender Knall.
Dies alarmiert nahe Kreaturen und führt mit einer Wahr-
scheinlichkeit von 80 % zu einer Zufallsbegegnung, sollte
das Ritual im Freien erfolgt sein.

EFFEKT

Dieses Ritual wird im Rahmen des Errichtens einer Lagerstätte
ausgeführt. Der Ritualleiter und die Ritualteilnehmer sichern
dabei einen 9 m-Perimeter um ein zentrales Lagerfeuer.
Dieses Feuer ist von rituellen Schutzsteinen umringt, welche
als Foki erforderlich sind. Ein Satz Schutzsteine kann nur alle 7
Tage ein Mal verwendet werden, sollte der Ritualleiter inner-
halb dieses Zeitrahmens mehrere geschützte Lagerplätze er-
richten wollen, benötigt er mehrere Sätze.

Gelingt das Ritual, treten während der Wirkungsdauer oder
wenn der Ritualleiter beschließt, das Ritual als Volle Aktion
aufzuheben, mehrere Effekte ein:

Alarm: Betritt eine lebende Kreatur den Wirkungsbereich,
welche sich nicht schon zum Zeitpunkt des Abschlusses darin
befunden hat, so erklingt für 2 Runden ein hörbarer Alarm,
der laut genug ist, um Schläfer vor Ort zu wecken.

Obdach: Kreaturen im Wirkungsbereich erlangen die Vor-
teile von *Elementen trotzen* mit einer Zauberstufe gleich der
Charakterstufe des Ritualleiters, sowie einen Situationsbonus
von +4 auf Rettungswürfe gegen Wettereffekte.

Verteidigungsring: Die äußersten 1,50 m des Perimeter-
ringes nehmen eine raue Textur an und zählen als Krähfüße
für Kreaturen, welche sich während des Wirkens des Rituals
nicht im Wirkungsbereich befunden haben.



7 AUSRÜSTUNG UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE



Der Feuerapfel traf den Goblinhüptling mitten auf der Brust und im nächsten Moment schossen Flammen über die Dschungellichtung und trieben die Goblinskrieger vor sich her. Lini präsentierte eine weitere der seltsamen Früchte. „Ist wohl etwas zu scharf für euch, eh?“ Sie warf den Feuerapfel in die Luft, fing ihn wieder auf und fühlte, wie die merkwürdigen Flüssigkeiten in seinem Inneren in Bewegung gerieten. „Überlegt ihr gerade, ob ihr euch nicht vielleicht etwas zu viel abgebissen habt, als ihr kauen könnt?“

Brüllend sprang Droogami den ihr nächsten Goblin an und riss ihn mit ihren Krallen in Stücke. Sie hob den weißbepelzten, von Goblinblut befleckten Kopf und verschlang einen Brocken Fleisch mit grünen Hautfetzen.

„Droo, also wirklich!“ Lini schüttelte den Kopf und warf ganz nebenbei den flüchtenden Goblins den letzten Feuerapfel hinterher. „Du hast mich ihn nicht einmal zuerst kochen lassen.“

Dieses Kapitel enthält neue Ausrüstung und magische Gegenstände für das Pathfinder-Rollenspiel. Viele dieser Gegenstände ergänzen die Klassenmerkmale und -fähigkeiten der in diesem Buch vorgestellten Klasse des Formwandlers und der neuen Archetypen, die meisten können aber in jeder Art Kampagne angewendet werden.

Die in Tabelle 7-1 aufgeführten Gegenstände werden im Folgenden mitsamt den Vorteilen beschrieben, die sie dem Benutzer („Du“) verleihen.

ABENTEURERAUSRÜSTUNG

TABELLE 7-1: ABENTEURERAUSRÜSTUNG

Gegenstand	Preis	Gewicht
Aufziehbare Spieluhr	25 GM	1/2 Pfd.
Dämpfereinlagen	5 SM	—
Effizientes Zelt	150 GM	15 Pfd.
Elastische Schnüre	5 SM	1/2 Pfd.
Exkursionsausrüstung (Adeliger)	371 GM	242 Pfd.
Feuerabweisende Kleidung	50 GM	10 Pfd.
Filterschal	5 GM	—
Formwandlerausrüstung	9 GM	37 Pfd.
Gefährtenausrüstung (Kaltes Wetter)	15 GM	6 Pfd.
Gerberausrüstung	10 GM	5 Pfd.
Goblinköder	5 GM	—
Hochsitz	25 GM	15 Pfd.
Hüfttasche	5 SM	1/2 Pfd.
Innentasche	4 GM	—
Isolierflasche	2 SM	1 Pfd.
Kühlkiste	25 GM	60 Pfd.
Lautloser Kletterhaken	5 SM	1/2 Pfd.
Rucksack, Tragerucksack	25 GM	5 Pfd.
Rucksack, Waffenregal	25 GM	5 Pfd.
Rucksack, Wassersack	40 GM	4 Pfd.
Schlangenbissnotfallausrüstung	20 GM	1/2 Pfd.
Schnelle Scheide	10 GM	1 Pfd.
Sichtschutz-Unterstand	5 GM	10 Pfd.
Tarntuch	1 GM	1 Pfd.
Tierschreck	1 GM	1/2 Pfd.
Wanderstab	15 GM	2 Pfd.
Watstiefel	50 GM	2 Pfd.
Wildnisklettergeschirr	60 GM	4 Pfd.
Wildnisüberlebenshandbuch	20 GM	1 Pfd.
Zeltabdeckung	15 GM	15 Pfd.
Zweimann-Zugsäge	100 GM	20 Pfd.

AUFZIEHBARE SPIELUHR

Preis 25 GM

Gewicht 1/2 Pfd.

Aus dieser kleinen Holzschachtel ragt eine sehr kleine Winde. Wird diese 1 Runde lang gedreht, produziert die Schachtel für 4 Runden eine angenehme Melodie, während die aus einem sich drehenden Zylinder herausragenden Stifte in der Schachtel gegen die eingestimmten Zähne eines Stahlkammes stoßen.

DÄMPFEREINLAGEN

Preis 5 SM

Gewicht —

Die Schuh- oder Stiefeleinlagen aus Gummi dienen als Fußkissen und verbessern deine Schritte, indem sie dir einen Situationsbonus von +1 auf Konstitutionswürfe verleiht, um

weiter rennen zu können und keinen Nichttödlichen Schaden durch einen Gewaltmarsch zu erleiden.

ELASTISCHE SCHNÜRE

Preis 5 SM

Gewicht 1/2 Pfd.

Diese elastischen Kordeln werden in Paaren verkauft. Jede ist 60 cm lang, kann aber auf 1,20 m gestreckt werden und hat an beiden Enden einen kleinen Metallhaken. Zusammen eingesetzt kann man mit ihnen alle möglichen Ausrüstungsgegenstände festbinden und verhindern, dass sie Schaden durch Wind oder anderes ungastliches Wetter erleiden.

EFFIZIENTES ZELT

Preis 150 GM

Gewicht 15 Pfd.

Dieses teure Zelt besteht aus speziell behandelten Tierhäuten und leichten Metallstreben. Es ist weitaus leichter als normale Zelte, fasst zwei mittelgroße Kreaturen und der Aufbau erfordert 20 Minuten.

EXKURSIONSAUSRÜSTUNG (ADELIGER)

Preis 371 GM

Gewicht 242 Pfd.

Diese extravagante, teils lächerliche und weitestgehend nutzlose Ausrüstung wird von Adligen geliebt, welche in die Wildnis vorstoßen wollen. Sie besteht aus einem komplexen Banner^{ARK} (mit dem Wappen oder Symbol des fraglichen Adligen), vier Schlafsäcken (für Bedienstete), vier Decken (für Bedienstete), zwei Feldbetten (für Adelige), zwei Winterdecken (für Adelige), 10 Tassen Kaffee^{ARK}, einem Satz königlicher Kleidung, zwei großen Zelten und einem Pavillonzelt.

Jeder mit nur einem Funken Wildniserfahrung kann erkennen, dass diese Dinge bei einer längeren Reise keinen Nutzen haben – aber dafür nimmt man ja schließlich letztendlich Bedienstete mit ...

FEUERABWEISENDE KLEIDUNG

Preis 50 GM

Gewicht 10 Pfd.

Diese überlappenden, schweren Lederkleidungsstücke und feuerfesten Stiefel sollen den Effekten heißer Umgebungen widerstehen (z.B. Waldbränden oder Vulkanaktivitäten). Die Kleidung verleiht Feuerresistenz 1, wird aber nach 20 Runden zerstört, in denen sie Feuerschaden erlitten hat.

FILTERSCHAL

Preis 5 GM

Gewicht —

Dieser aus schwerem Material gefertigte Schal filtert Staub, Sand, Rauch und andere Stoffe aus der Luft. Trägst du ihn über deiner Nase oder dem Mund, verleiht er dir einen Resistenzbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen eingeatmete Gifte und andere luftübertragene Effekte, welche Atmung erfordern.

FORMWANDLERAUSRÜSTUNG

Preis 9 GM

Gewicht 37 Pfd.

Dieser Ausrüstungssatz umfasst einen Rucksack, eine Decke, Feuerstein und Stahl, einen eisernen Kochtopf, einen Henkelmann^{ARK}, ein Seil, Fackeln (10), Reiseproviant (5 Tage) und einen Wasserschlauch.

**GEFÄHRTEAUSSTATTUNG
(KALTES WETTER)****Preis 15 GM****Gewicht 6 Pfd.**

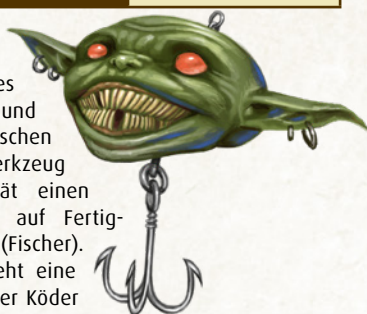
Diese Kleidung funktioniert wie die Kleidung für kaltes Wetter und verleiht einen Situationsbonus von +5 auf Zähigkeitswürfe gegen kaltes Wetter, ist aber für einen Tiergefährten maßgeschneidert. Die zusätzlichen Kosten repräsentieren Schneiderarbeiten, damit die verwendeten Felle keine unerwünschten Reaktionen des Trägers verursachen.

GERBERAUSRÜSTUNG**Preis 10 GM****Gewicht 5 Pfd.**

Diese Ausrüstung enthält ein Flensmesser, eine Flasche mit Gerberlösung, ein kleines Gerberbrett und eine Lederschürze. Wenn du diese Ausrüstung nutzt, um die Haut eines Tieres abzuziehen und zu gerben, erlangst du einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe, um lederne Gegenstände wie Gürtel, Handschuhe, Umhänge, Stiefel, Kleidungsstücke oder Lederrüstung oder Fellrüstung anzufertigen. Ein Ausrüstungsatz enthält genug Gerbermittel, um ins gesamt 150 Pfund Ledergegenstände zu erschaffen.

GOBLINKÖDER**Preis 5 GM****Gewicht —**

Das Ende dieses Fischköders ist hellgrün bemalt und hat die Form eines Goblingsichts. Die Farbe und Form lockt alle Arten an Fischen an und verleiht wie ein Werkzeug von Meisterarbeitsqualität einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Beruf (Fischer). Pro Fertigkeitswurf besteht eine Chance von 25 %, dass der Köder verlorengeht. Du reduzierst diese Chance pro Fertigerang, den du in Beruf (Fischer) investiert hast, um 2 %.

**HOCHSITZ****Preis 25 GM****Gewicht 15 Pfd.**

Diese Plattform kann an einem Baum befestigt werden, um dir einen besseren Aussichtspunkt zu verleihen. Das Anbringen erfordert 1 Minute. Auf dem Hochsitz erhältst du die Vorteile deines höheren Standortes und Teilweise Deckung gegen Angriffe von unten. Ein Hochsitz kann verbessert werden, indem man Seitenteile mit Fenstern (5 GM; Vollständige Tarnung) und ein Dach (10 GM; Situationsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Regen, Schnee, Staubwinde und andere widrige Wetterbedingungen) hinzufügt.

HÜFTTASCHE**Preis 5 GM****Gewicht 1/2 Pfd.**

Diese Ledertasche hängt an zwei Riemen, die verkürzt oder verlängert werden können, um sie den meisten Körperarten anzupassen. Man kann sie mit beliebiger Ausrichtung an der Hüfte tragen. Die Tasche fasst bis zu 15 Litern an Material.

INNENTASCHE**Preis 4 GM****Gewicht —**

Diese zusätzliche Tasche wird auf die Innenseite eines Kleidungsstücks aufgenäht. Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf

Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, um darin einen Gegenstand zu verbergen. Selbst wenn du in Fingerfertigkeit ungeübt sein solltest, erfordert das Auffinden der Tasche einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 (oder SG 20, so sie leer ist). Die Innentasche ist 2,5 cm tief. Manche sind nach oben geöffnet, andere zur Seite und einige haben einen Knopf, um die Tasche zu schließen und den Inhalt vor dem Herausfallen zu bewahren.

ISOLIERFLASCHE**Preis 2 SM****Gewicht 1 Pfd.**

Dieser Behälter hat einen wiederverschließbaren Deckel und kann jede Art transportabler Flüssigkeit fassen. Diese Flüssigkeit behält im Behälter ihre Temperatur drei Mal so lange wie in einer Tasse oder einem anderen, unversiegelten Behälter.

KÜHLKISTE**Preis 25 GM****Gewicht 60 Pfd.**

Diese Kiste fasst bis zu 110 Liter an Gütern und besitzt eine Schicht isolierenden Materials zwischen zwei Holzschichten. Solange die Kiste teilweise mit einer kalten Substanz wie kaltem Wasser oder Eis gefüllt ist, verfallen darin gelagerte Gegenstände nur mit der Hälfte der üblichen Geschwindigkeit. Das Eis schmilzt mit einer gleichmäßigen Geschwindigkeit (in der Regel vier bis sechs Mal innerhalb von 24 Stunden) und muss regelmäßig erneuert werden, um die Effizienz der Kiste zu erhalten.

LAUTLOSER KLETTERHAKEN**Preis 5 SM****Gewicht 1/2 Pfd.**

Ein Lautloser Kletterhaken unterscheidet sich nicht von einem normalen Kletterhaken, wurde aber alchemistisch behandelt, um den Lärm zu reduzieren, wenn er in eine Oberfläche geschlagen wird – dieser Lärm ist nur innerhalb eines Radius von 3 m rund um den Einschlagspunkt zu hören.

**RUCKSACK,
TRAGERUCKSACK****Preis 25 GM****Gewicht 5 Pfd.**

Verstärkte Metallstreben lassen diesen Lederrucksack größeren Belastungen standhalten als ein normaler Rucksack. Neben der üblichen Ausstattung verfügt er über einen weiteren Beutel und ein Geschirr an der Oberseite. Zusammen genutzt können Geschirr und Beutel eine maximal Sehr kleine Kreatur fassen; die Kreatur kann den Rucksack nicht verlassen oder nach draußen blicken. Es bedarf einer Vollen Aktion, um eine angeschirrte Kreatur loszumachen.

RUCKSACK, WAFFENREGAL**Preis 25 GM****Gewicht 5 Pfd.**

Dieser Lederrucksack enthält ein kleines Waffenregal für bis zu vier Waffen, wie z.B. Streitäxte, Langschwerter, Kurzscherer oder Streitkolben. Zu dir angrenzende Verbündete können als Bewegungsaktion eine Waffe aus dem Regal entnehmen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, ganz so, als würden sie normal eine Waffe ziehen. Der Rucksack fasst wie ein normaler Rucksack 60 Liter an Material in seinem Hauptfach.



RUCKSACK, WASSERSACK

Preis 40 GM
Gewicht 4 Pfd.

Dieser hauptsächlich aus Leder gefertigte Rucksack verfügt über eine Reihe seltsamer Metallröhren, die aus dem Rucksack über deine Schulter ragen, und eine kleine Blase an der Unterseite. Der Rucksack fasst das für einen normalen Rucksack übliche Volumen 60 Liter, während die Blase 4 l Flüssigkeit fasst. Die Enden der Metallröhren können so positioniert werden, dass du problemlos Flüssigkeit aus der Blase trinken oder verteilen kannst. Wenn du auf diese Weise Wasser zu dir nimmst, erlangst du einen Situationsbonus von +2 auf Konstitutionswürfe gegen Nichttödlichen Schaden während eines Gewaltmarsches.

SCHLANGENGIFTNOTFALL-AUSRÜSTUNG

Preis 20 GM
Gewicht 1/2 Pfd.

Diese Ausrüstung umfasst drei gut greifbare Schröpfzassen, einen Lederriemen zum Abbinden, ein sehr kleines Rasiermesser und mehrere Phiolen mit Schlangengegengift. Solltest du durch den Biss einer Schlange (oder anderen schlangenartigen Kreatur) vergiftet werden, kannst du als Volle Aktion diese Ausrüstung nutzen, um einen Situationsbonus von +4 auf die Zähigkeitswürfe gegen dieses Gift zu erhalten. Die Ausrüstung reicht für 10 Anwendungen.

SCHNELLE SCHEIDE

Preis 10 GM
Gewicht 1 Pfd.

Diese Scheide wird am Unterarm befestigt, ist aber zu klobig, um sie unter einem langen Ärmel zu verbergen. Sie fasst einen Gegenstand von der Länge eines Unterarmes, wie z.B. einen Dolch, Wurfpeil, Zauberspruch, Zauberstab oder eine Schriftrolle mit einem Zauber. Als Schnelle Aktion kannst du dein Handgelenk beugen und den Gegenstand in deine Hand fallen zu lassen (dies provoziert die üblichen Gelegenheitsangriffe für das Hervorholen eines Gegenstandes). Das Platzieren eines Gegenstands in der Scheide ist eine Volle Aktion, welche einen Gelegenheitsangriff provoziert. Du kannst pro Arm nur eine solche Scheide tragen.

SICHTSCHUTZ-UNTERSTAND

Preis 5 GM
Gewicht 10 Pfd.

Die Komponenten dieses zeltartigen Bauwerkes können binnen 15 Minuten zusammengesetzt werden. Es fasst eine einzelne Mittelgroße Kreatur, eignet sich aber nicht zum Schlafen, sondern nur zum Stehen oder Sitzen. Man nutzt einen solchen Unterstand in der Regel zum Meditieren oder stellt ihn über einer Latrinengrube auf.

TARNTUCH

Preis 1 GM pro m ²
Gewicht 1 Pfd. pro m ²

Dieses schwere Tuch ist passend zu einer Geländeart gefärbt (siehe die Bevorzugten Gelände des Waldläufers). Es kann über einen Bereich gespannt werden, um ihn vor vorbeikommenden Kreaturen zu verbergen. Kreaturen, welche dem nicht gewahr sind, müssen einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 14 ablegen, um zu erkennen, dass dort ein Tarntuch hängt. Ein Tarntuch ist nicht wasserdicht, kann aber mittels Öl, Harz oder Wachs wasserbeständig gemacht werden.

TIERSCHRECK

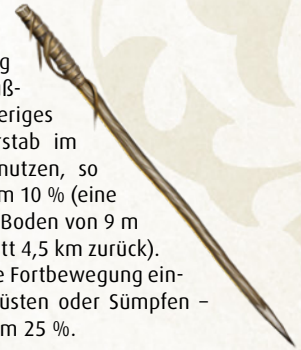
Preis 1 GM
Gewicht 1/2 Pfd.

Dieser schwere Leinensack fasst 110 Liter bzw. 0,11 m³ an Abenteurerausrüstung und anderen Versorgungsgütern und kann mittels einer Lederschnur geschlossen werden. Der Sack ist mit Geruchsstoffen überzogen, die Tiere anwidern, und in ähnlichen abstoßenden Farben eingefärbt. Wesen der Kreaturenart Tier mit einem Intelligenzwert von zwei oder weniger meiden den Kontakt mit einem solchen Sack und befassen sich nur dann mit seinem Inhalt, wenn es ihnen magisch befohlen wird, man es ihnen mittels Mit Tieren umgehen befehlt oder sie am Verhungern sind.

WANDERSTAB

Preis 15 GM
Gewicht 2 Pfd.

Diese 1,50 m lange Stange verfügt an einem Ende über eine Metallspitze und soll bei Überlandbewegung helfen, insbesondere langen Fußmärschen und Reisen durch Schwieriges Gelände. Solltest du einen Wanderstab im Rahmen einer Überlandbewegung nutzen, so steigt die zurückgelegte Entfernung um 10 % (eine Kreatur mit einer Bewegungsrate am Boden von 9 m legt somit in einer Stunde 4,95 km statt 4,5 km zurück). Bei Reisen durch Gebiete, in denen die Fortbewegung eingeschränkt ist – z.B. in weglosen Wüsten oder Sümpfen – steigt die zurückgelegte Entfernung um 25 %.



WATSTIEFEL

Preis 50 GM
Gewicht 2 Pfd.

Diese wasserdichten Stiefel sind mit Filz ausgeschlagen und haben eine dünne Metallschicht um die Sohlen. Sie enden direkt vor dem Knie und können mit einer Kordel über Kleidung oder freiliegender Haut zugebunden werden. Diese Stiefel helfen bei langen Märschen durch tiefen Schlamm oder seichte Teiche und verleihen dem Träger einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Beruf (Fischer) beim Fischen in seichtem Wasser.

WILDNISKLETTERGESCHIRR

Preis 60 GM
Gewicht 4 Pfd.

Ein Wildnisklettergeschirr besteht aus Riemen, Schließen und Bändern, welche über der Kleidung oder Leichter Rüstung getragen werden können. Als Standard-Aktion kannst du dich auf einer vertikalen Oberfläche sichern, so dass du beide Hände frei hast. Du kannst in dieser Position verbleiben, ohne zusätzliche Fertigkeitwürfe für Klettern ablegen zu müssen. Zudem verlierst du deinen GE-Bonus auf die RK nicht, während du derartig verankert bist. Du kannst dich dabei nicht fortbewegen, erlangst aber einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Klettern, um einen Absturz zu vermeiden, wenn du Schaden erleidest. Du kannst die Verankerung als Bewegungsaktion lösen, um dich wieder fortzubewegen.

WILDNISÜBERLEBENS-HANDBUCH

Preis 20 GM
Gewicht 1 Pfd.

Dieses Handbuch ist voller Informationen und Illustrationen zur Thematik des Überlebens in der Wildnis. Solltest du in Überlebenskunst ungeübt sein, kannst du dieses Handbuch im Rahmen eines Fertigkeitwurfs für Überlebenskunst nutzen,

um eine der folgenden Aufgaben auszuführen: Meiden natürlicher Gefahren, Rettungswurfbonus gegen Wetter erhalten, Nahrung oder Wasser finden, Spuren verfolgen oder Wetter vorhersagen. Dies verleiht dir einen Situationsbonus von +4 auf den Fertigkeitwurf, welcher im Gegenzug doppelt so lange dauert wie normal (Nahrung und Wasser finden erfordert z.B. 48 Stunden statt 24 Stunden). Misslingt dir der Fertigkeitwurf, kannst du das Handbuch erst wieder zu Rate ziehen, wenn du einen neuen Bereich betreten hast.

ZELTABDECKUNG

Preis 15 GM
Gewicht 15 Pfd.

Wird diese Schicht aus widerstandsfähigen, wasserfesten Tiereingeweiden über einer normalen Zeltbahn befestigt, bietet sie eine weitere Schutzschicht gegen harsches Wetter und störende Insekten. Das Anbringen erfordert 1 Minute an Arbeit. Die Insassen des Zeltes erhalten dann einen Situationsbonus von +5 auf Rettungswürfe gegen die widrigen Effekte von Regen, Schnee, Staubstürmen und anderen schädlichen Wetterbedingungen. Die Insassen erhalten zudem SR 5/- gegen den Schwarm Schaden von Schwärmen aus Winzigen oder kleineren Kreaturen außerhalb des Zeltes. Sollte ein Insasse aufgrund dieser SR keinen Schaden durch einen Schwarm erleiden, wird er nicht von der Schwarmfähigkeit Ablenkung betroffen. Der Schwarm kann als Volle Aktion einen Reflexwurf gegen SG 20 ablegen, um das Zelt zu betreten und in Folge-runden vollen Schaden zu verursachen.

ZWEIMANN-ZUGSÄGE

Preis 100 GM
Gewicht 20 Pfd.

Diese zuweilen auch als „Unglückspeitsche“ bezeichnete, 1,20 m – 3,60 m lange Sägeklinge weist an jedem Ende einen Griff auf, so dass ein Mittelgroße oder größere Kreatur ein Ende mit beiden Händen fassen kann. Wenn eine Kreatur als Bewegungsaktion an einem Griff zieht, während eine andere Kreatur am anderen Ende sodann in die entgegengesetzte Richtung zieht, können die Benutzer sich mit außergewöhnlicher Geschwindigkeit durch Gegenstände sägen. Dieses Manöver fügt dem gesägten Gegenstand pro Runde 10 Schadenspunkte zu, wobei 5 Punkte Härte bei nicht-metallischen Gegenständen ignoriert werden. Diese Sägen werden oft beim Fällen großer Bäume verwendet.

ALCHEMISTISCHE WERKZEUGE

Alchemistische Werkzeuge können in verschiedenen Abenteuersituationen extrem nützlich sein, sei es während Kämpfen, bei der Erkundung der Wildnis oder bei der Herstellung anderer Alchemistischer Gegenstände. All diese Alchemistischen Werkzeuge können mittels Handwerk (Alchemie) hergestellt werden; der nötige SG ist in der folgenden Tabelle aufgeführt:

TABELLE 7-2: ALCHEMISTISCHE WERKZEUGE

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk SG
Alchemistische Pheromone (Ablenkend)	300 GM	—	20
Alchemistische Pheromone (Aggression)	150 GM	—	20
Alchemistische Pheromone (Empfänglich)	300 GM	—	20

Alchemistische Pheromone (Verwirrend)	1 GM	—	15
Alchemistisches Harz	100 GM	—	12
Einreibemittel	15 GM	—	15
Dunkelfeuerfackel	20 GM	1 Pfd.	20
Klebestreifen	5 GM	1/2 Pfd.	15

ALCHEMISTISCHE PHEROMONE

Preis variiert

Gewicht —

Ablenkend	300 GM
Aggression	150 GM
Empfänglich	300 GM
Verwirrend	1 GM



Alchemistische Pheromone sind unterschiedlich farbige Flüssigkeiten, die normalerweise in Glasphiole verwahrt werden. Sie kombinieren die natürlichen Gerüche eines Tieres (z.B. eines Wolfes), Humanoiden (z.B. eines Menschen), einer Magischen Bestie (z.B. eines Einhorns) oder eines Ungeziefers (z.B. eines Tausendfüßlers) mit alchemistischen Reagenzien, welche diesen Geruch verfeinern und verstärken, so dass die Mixtur machtvoll genug wird, um das Verhalten einer Kreatur zu beeinflussen. Eine Anwendung Alchemistischer Pheromone muss für eine bestimmte Kreaturenart (Magische Bestie, Tier, Ungeziefer oder eine Unterart von Humanoider) angefertigt werden und betrifft in der Regel nur Kreaturen dieser Art oder Unterart. Die Effekte sind von den eingesetzten Pheromonen abhängig, eine Liste findet sich unten.

Werde Alchemistische Pheromone auf eine Oberfläche geschmiert oder als Waffe mit Flächenwirkung geworfen, füllen sie einen Bereich mit 1,50 m Radius für 1 Minute mit ihrem Geruch aus. Eine Kreatur der Zielart oder -unterart, welche den Wirkungsbereich betritt, muss einen Willenswurf gegen SG 14 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, ist sie für 1 Runde von den Effekten der Pheromone betroffen. Sollte die Kreatur im Wirkungsbereich verbleiben, muss sie während der Wirkungsdauer der Pheromone jede Runde einen neuen Willenswurf ablegen. Alle Alchemistischen Pheromone sind geistesbeeinflussende Effekte, jedoch sind Schwärme (und andere Kreaturenansammlungen, die als eine einzelne Kreatur handeln) nicht dagegen immun. Kreaturen, welche nicht atmen müssen, sind gegen Alchemistische Pheromone immun. Kreaturen mit der Fähigkeit Geruchssinn erleiden einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen Alchemistische Pheromone.

Ablenkend: Betroffene Kreaturen sind sexuell erregt und abgelenkt, so dass sie ihren GE-Bonus auf die RK verlieren.

Aggression: Betroffene Kreaturen verfallen in geistlose Wut (wie *Verwirrung* und *Wut* zugleich).

Empfänglich: Betroffene Kreaturen sind gezwungen, einem bestimmten, einfachen Befehl zu folgen (wie *Befehl*). Der Be-

fehl muss beim Erschaffen der Pheromone gewählt werden und kann nur einfach gehalten sein, z.B. Fallenlassen, Flüchten oder Stehenbleiben (siehe auch *Befehl*).

Verwirrend: Eine betroffene Kreatur erleidet für 1 Runde den Zustand Wankend. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfs wird sie sodann für 24 Stunden gegen diese Alchemistischen Pheromone immun.

ALCHEMISTISCHES HARZ

Preis 100 GM

Gewicht —

Wenn du diese klare, klebrige Substanz aus alchemistisch verarbeiteten Piniensaft auf deine Hände aufträgst, erhältst du einen Alchemistischen Bonus von +2 auf deine KMV gegen Entwaffnen, auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf und Fertigkeitwürfe für Klettern. Das Harz funktioniert sogar unter Wasser. Zum Auftragen ist eine Standard-Aktion erforderlich und die Wirkung währt 1 Stunde lang.

EINREIBEMITTEL

Preis 15 GM

Gewicht —

Diese Lotion besteht aus besänftigenden Kräutern und Ölen. Wird sie auf die Haut aufgetragen, lindert sie Schmerzen und lässt dich 2 Punkte an Attributsschaden ignorieren, welche eine Krankheit verursacht, unter der du leidest. Die Vorteile der Salbe währen 30 Minuten. Sie heilt dich nicht von einer Krankheit, schützt dich nicht vor Krankheiten und vereitelt auch ansonsten keine Krankheitseffekte. Du kannst von ihr nur ein Mal innerhalb von 24 Stunden profitieren.

DUNKELFEUERFACKEL

Preis 20 GM

Gewicht 1 Pfd.

Diese ansonsten normal aussehende Fackel ist mit Lithiumsalzen verkrustet und brennt mit einer dunkelroten Flamme. Sie gibt nur Dämmerlicht in einem 3 m Radius ab. Außerhalb dieses Bereiches kann ihr Licht weder mit normaler Sicht noch Dämmerlicht oder Dunkelsicht entdeckt werden. Die Fackel brennt 1 Stunde lang.



ADHESIVE STRIP

Preis 5 GM

Gewicht 1/2 Pfd.

Dieser 90 cm lange, extrem dünne Hautstreifen kann zu unterschiedlichen Längen zerschnitten werden. Wird er befeuchtet und über Oberflächen oder zwischen Gegenstände gelegt, erzeugt er nach 1 Minute eine Verbindung, die nur mit einem Stärkewurf gegen SG 15 wieder gelöst werden kann. Wird der Streifen um einen Gegenstand mit dem Zustand Beschädigt gewickelt, unterdrückt er diesen Zustand, solange er an Ort und Stelle bleibt – der Gegenstand erlangt aber keine TP zurück und ist immer noch Beschädigt. Klebestreifen haben viele Anwendungsmöglichkeiten, sie können als Fesseln verwendet werden, zum Stopfen von Löchern, Ausbessern von Kleidungsstücken usw.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die folgenden magischen Gegenstände sind in dieselben Kategorien wie die Gegenstände im *Ausrüstungskompendium* unterteilt, damit du sie mit dem dort zu findenden Schatzgenerator verwenden kannst. Solltest du in einem Abenteuer einen NSC-Formwandler nutzen, einer deiner Spieler Stufen in dieser Klasse haben oder ihr eines der Untersysteme im vorliegenden Band verwenden, dann überlege, ob du vielleicht auf das Würfeln auf den Tabellen verzichtest und gleich Gegenstände aus diesem Buch verwendest oder sie dem Generator hinzufügst.

BESONDERE SCHILDEIGENSCHAFT

Die folgende besondere Schildeigenschaft kann einem Schild verliehen werden, der über einen Verbesserungsbonus von wenigstens +1 verfügt.

+2 Besondere Schildeigenschaft

Preis

Kieferbrecher

+2-Bonus

KIEFERBRECHER

Preis
+2 Bonus

Ausrüstungsplatz Keiner

ZS 9

Gewicht —

Aura Durchschnittliche Nekromantie

Die kantige Oberfläche eines solchen Schildes ist stets zerkratzt und pockennarbig, ganz so, als hätten gewaltige Kiefer an ihm genagt. Wird der Träger mit einem Bissangriff angegriffen, provoziert dies einen Gelegenheitsangriff durch den Träger, welcher vor dem Bissangriff abgewickelt wird. Bei diesem Gelegenheitsangriff muss es sich um einen Schildstoß mit dem Schild handeln, dabei verliert der Träger nicht den Schildbonus auf die RK. Sollte der Träger mit dem Schildstoß einen Kritischen Treffer erzielen, so verletzt er die Kiefer des Angreifers und dessen Bissangriff unterliegt für 24 Stunden einem Malus von -2 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Der SG des Rettungswurfs gegen Außergewöhnliche oder Übernatürliche Fähigkeiten, welche den Mund oder das Maul des Zieles nutzen (z.B. Odemwaffen), wird ebenfalls für 24 Stunden um 2 gesenkt. *Regeneration* beendet den Malus vorzeitig; eine Kreatur mit *Regeneration* erholt sich nach 1 Minute von dem Effekt.



Der Träger addiert ferner den gesamten Schildbonus des Schildes auf seine RK (inklusive Verbesserungsbonus) auf seine KMV gegen Kampfmanöver für Ringkampf mittels Bissangriffen (inklusive Verschlingen).

Diese besondere Eigenschaft kann nur Schilden mit normaler Größe verliehen werden, nicht aber Tartschen oder Turmschilden.

Herstellungsvoraussetzungen

Kosten +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Kritische Wunden verursachen*

BESONDERE WAFFENEIGENSCHAFTEN

Die folgenden besonderen Waffeneigenschaften können Waffen verliehen werden, die über einen Verbesserungsbonus von wenigstens +1 verfügen.

+1 Besondere Waffenfähigkeiten	Preis
<i>Absturz</i>	+1-Bonus
<i>Hinterhalt</i>	+1-Bonus

ABSTURZ		Preis +1 Bonus
Ausrüstungsplatz	Keiner	ZS 7
		Gewicht —
Aura Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

Diese besondere Eigenschaft kann nur Fernkampfwaffen verliehen werden. Wird eine fliegende Kreatur von einer *Waffe des Absturzes* getroffen, muss sie augenblicklich einen Fertigkeitwurf für Fliegen gegen SG 20 mit einem Malus in Höhe des doppelten Verbesserungsbonus' der Waffe ablegen. Misslingt dieser Fertigkeitwurf, verliert die Kreatur 3 m an Höhe. Im Falle eines Kritischen Treffers verliert sie bei gelungenem Wurf 3 m an Höhe, bei einem misslungenen Wurf jedoch 1W4 x 3 m an Höhe. Sollte sie als Folge auf den Boden oder eine andere feste Oberfläche schlagen, erleidet sie entsprechenden Sturzschaden und gilt zunächst nicht länger als fliegend.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, <i>Fliegen, Fluch</i>	+1 Bonus

HINTERHALT		Preis +1 Bonus
Ausrüstungsplatz	Keiner	ZS 7
		Gewicht —
Aura Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

Diese besondere Eigenschaft kann nur Fernkampfwaffen verliehen werden. Sofern der Träger wenigstens 1 Minute aufwendet, um ein Versteck vorzubereiten, oder die Regeln für Schuss aus dem Hinterhalt nutzt, addiert er den Verbesserungsbonus der Waffe als Kompetenzbonus auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit. Eine *Waffe des Hinterhalts* verursacht während einer Überraschungsrunde oder gegen eine Kreatur, welche nichts von der Anwesenheit des Trägers weiß, bei einem Treffer zusätzliche 1W6 Schadenspunkte. Dieser zusätzliche Schaden ist Präzisionsschaden und wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert, ist aber mit anderen Arten von Präzisionsschaden (z.B. Hinterhältiger Schaden) kumulativ.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, <i>Katzenhafte Anmut, Unsichtbarkeit</i>	+1 Bonus

MAGISCHE PFLANZEN

Magische Pflanzen sind eine neue Art von magischen Gegenständen, welche nicht hergestellt sondern angebaut werden. Dazu erforderlich ist das Talent *Magische Pflanzen züchten** in Kapitel 3, welches zur Kategorie *Gegenstand herstellen* gehört. Um eine Magische Pflanze anzubauen, benötigst du einen Platz, um sie einzupflanzen. Hierzu sind bei größeren Magischen Pflanzen in der Regel ein Bereich nährstoffreichen Bodens mit 9 m Radius und eine stetige Versorgung mit Licht und Wasser nötig. Kleinere Pflanzen benötigen eine ähnliche Versorgung und einen Bereich mit 3 m Radius. Die meisten Magischen Pflanzen tragen Früchte, Saaten oder Sprossen. Sowie diese gereift sind, ahmen sie bei Essen, Werfen oder anderweitiger Nutzung die Effekte eines Zaubers nach. Der Preis einer Magischen Pflanze hängt von dem nachgeahmten Zaubereffekt ab.

Die Anbaukosten einer Magischen Pflanze entsprechen dem halben Preis der Pflanze.

$$\text{Preis} = \text{Zaubergrad} \times \text{Zauberstufe} \times 2.000 \times \text{Täglicher Ertrag} \times \text{Erntezeitmultiplikator.}$$

Der Tägliche Ertrag ist die Anzahl an Früchten, Saatkörper oder Effekten, welche die Pflanze während der Erntezeit jeden Tag erzeugt. Beispiel: Ein *Gute Beerenbusch* trägt jeden Tag sechs Beeren. Der Erntezeitmultiplikator entspricht der Anzahl an Jahreszeiten, zu denen die Pflanze im Jahr Früchte trägt (eine Jahreszeit ist eine Periode von 13 Wochen am Stück und wird auch als Frühling, Sommer, Herbst oder Winter bezeichnet; sollte eine Jahreszeit länger als 13 Wochen ausfallen, muss die Erntezeit nicht durchgängig sein). Magische Pflanzen können keine Erntezeit von mehr als 52 Wochen besitzen. Sollte eine Pflanze vier aufeinanderfolgende Erntezeiten haben, so trägt sie das ganze Jahr über Früchte, Saaten oder dergleichen.

Eine Magische Pflanze generiert ihre Effekte nur während einer Erntezeit. Außerhalb der Erntezeit können manche Pflanzen zwar immer noch wachsen, tragen aber dann keine Früchte (z.B. Obstbäume), während andere vertrocknen und im Folgejahr neu wachsen (z.B. Ranken).

Das Einpflanzen und Pflegen einer Magischen Pflanze erfordert 1 Woche pro 1.000 GM an Anbaukosten der Pflanze. Am Ende dieses Zeitraumes ist die Pflanze ausgewachsen; sofern dies mit der Erntezeit geschieht, treten auch ihre Vorteile ein. Gepflückte Produkte einer Magischen Pflanze bleiben 24 Stunden lang wirksam. Sollte eine reife Frucht oder anderes Produkt nicht binnen 1 Woche gepflückt werden, verfäult sie zu nutzlosem (und oft stinkendem) Matsch – seltene Früchte könnten aber auch länger haltbar sein. Geerntete Früchte können selbst mit konservierenden Effekten nicht länger als 1 Tag magisch wirksam erhalten werden.

Eine Kreatur muss in der Regel eine Frucht einer Magischen Pflanze verzehren, um ihre Effekte zu erlangen. In diesen Fällen ist der Verspeisende zugleich Quelle und Ziel des Zaubereffektes. Andere Früchte müssen geworfen werden, um ihre Effekte zu erzeugen, oder aber auf andere Weise verwendet werden.

Derjenige, welcher eine Magische Pflanze anbaut, muss zum einen die erforderlichen Kosten bezahlen, zum anderen aber auch über genügend Fertigkeitseränge in Wissen (Natur) verfügen. In den meisten Fällen hängt die benötigte Anzahl an Fertigkeitserängen von der Stärke der Aura der Pflanze ab: 1 Rang für eine Pflanze mit Schwacher Aura, 3 Ränge bei einer Durchschnittlichen Aura und 6 Ränge bei einer Starken Aura.

Magische Pflanzen können wie andere magische Gegenstände zerstört werden. Ein Baum hat Härte 5 und 120 TP, Büsche und Ranken besitzen Härte 3 und 50 TP. Wird eine Magische Pflanze zerstört, bleiben von ihr produzierte Früchte (oder ähnliche Verbrauchsgegenstände) 1 Woche lang aktiv, ehe sie faulen. Ein Charakter kann mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Natur) gegen SG 20 ein Zehntel des Werts der Pflanze in nützlichen Materialien aus einer zerstörten Magischen Pflanze gewinnen.

Eine Magische Pflanze kann entwurzelt und bewegt werden, stirbt aber binnen eines Tages, so sie nicht magisch mit einem Effekt wie *Sanfte Ruhe* oder *Temporäre Stasis* behandelt wird. Zum Entwurzeln einer magischen Pflanze sind ein passender Stärkewurf, 4 Stunden Arbeit und ein Fertigkeitwurf für Wissen (Natur) gegen SG 20 erforderlich. Ein durchschnittlicher magischer Baum wiegt 500 Pfund, während kleinere Pflanzen wie Büsche oder Ranken im Durchschnitt 50 Pfund wiegen.

TABELLE 7-3: MAGISCHE PFLANZEN

Magische Pflanze	Preis
<i>Baum der Wahrheit</i>	20.000 GM
<i>Baum des Wissens</i>	3.000 GM
<i>Entgiftungsbaum</i>	56.000 GM
<i>Feuerapfelbaum</i>	5.000 GM
<i>Fischkraut</i>	30.000 GM
<i>Greifranken</i>	2.000 GM
<i>Gute-Beerenbusch</i>	8.000 GM

Heldenmahlpalme	9.600 GM
Helferranken	12.000 GM
Höhenfarn	12.000 GM
Rettungskaktus	8.000 GM
Ruhebirke	4.000 GM
Säurezitronenbaum	12.000 GM
Toreiche	45.000 GM
Wasserläuferschilf	30.000 GM
Zufluchtstrauch	12.000 GM

BAUM DER WAHRHEIT		Preis 20.000 GM
Ausrüstungsplatz	Keiner	ZS 11
		Gewicht 500 Pfd.
Aura Starke Verzauberungsmagie		

Dieser mächtige Baum trägt keine Blätter und die Äste sind krumm und vermitteln ein böses Aussehen. Wird eine Kreatur an den Baum gefesselt, ist sie leichter zu beeinflussen und erleidet einen Malus von -4 auf Willenswürfe, Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen und konkurrierende Charismawürfe. Ferner kann ein Charakter ein Mal am Tag einen Fertigkeitwurf für Wissen (Natur) gegen SG 20 ablegen, um eine an den Baum gefesselte Kreatur zu zwingen, die Wahrheit so zu sagen, als wäre dem Ziel ein Rettungswurf innerhalb einer *Zone der Wahrheit* misslungen.

Ein *Baum der Wahrheit* besitzt seine Kraft das ganze Jahr über, allerdings kann nur ein Mal pro Monat eine neue Kreatur an ihn gebunden werden.

Anbauvoraussetzungen	Kosten 10.000 GM
Magische Pflanze züchten, <i>Monster bezaubern</i> , <i>Zone der Wahrheit</i> , Anbauender muss über 6 Ränge in Wissen (Natur) verfügen	

BAUM DES WISSENS		Preis 3.000 GM
Ausrüstungsplatz	Keiner	ZS 3
		Gewicht 500 Pfd.
Aura Schwache Erkenntnismagie		

Dieser große Baum trägt sowohl kräftig-rote wie stumpf-gelbe Äpfel. Der Verzehr eines roten Apfels bringt einen Verständnisbonus von +5 auf den nächsten Fertigkeitwurf für Wissen, während der Verzehr eines gelben Apfels eine einzelne Anwendung von *Vorahnung* verleiht. Die Effekte eines Apfels enden nach 24 Stunden, so nicht vorher genutzt wurden.

Ein *Baum des Wissens* produziert während seiner Erntezeit (Frühling, 13 Wochen) jeden Tag einen roten Apfel und jede Woche einen gelben Apfel. Er trägt maximal sieben rote und einen gelben Apfel zugleich.

Anbauvoraussetzungen	Kosten 1.500 GM
Magische Pflanze züchten, <i>Vorahnung</i> , Anbauender muss über 1 Rang in Wissen (Natur) verfügen	

ENTGIFTUNGSBAUM		Preis 56.000 GM
Ausrüstungsplatz	Keiner	ZS 7
		Gewicht 500 Pfd.
Aura Durchschnittliche Beschwörungsmagie		

Dieser große Baum hat flache, schwammige Blätter, jeweils von der Größe einer menschlichen Hand. Wird ein Blatt auf die Brust einer Kreatur gelegt, welche unter einem Gifteffekt leidet, wird im Lauf der nächsten Minute das Gift langsam aus ihrem Körper gezogen. Während das Blatt auf die Brust des Opfers gepresst wird, muss die Kreatur keine weiteren Rettungswürfe gegen das Gift ablegen. Nach einer Minute wird sie wie von *Gift neutralisieren* mit ZS 7 betroffen.

Ein *Entgiftungsbaum* kann während seiner beiden Erntezeiten (Frühling und Herbst, jeweils 13 Wochen) ein Blatt am Tag wachsen lassen und trägt nie mehr als sechs Blätter zugleich.

Anbauvoraussetzungen	Kosten 28.000 GM
Magische Pflanze züchten, <i>Gift neutralisieren</i> , Anbauender muss über 3 Ränge in Wissen (Natur) verfügen	

FEUERAPFELBAUM		Preis 5.000 GM
Ausrüstungsplatz	Keiner	ZS 5
		Gewicht 500 Pfd.
Aura Schwache Hervorrufungsmagie		

Dieser große Laubbaum hat rotbraune Rinde und helle gelbe Blätter. Er trägt unförmige, warme Äpfel. Ein geernteter Apfel kann wie eine Bombe geworfen werden und zerplatzt in einem Sprühen kochend heißer Flüssigkeit. Behandle dies wie eine Waffe mit Flächenwirkung, die bei einem direkten Treffer 5W6 Punkte Feuerschaden und bei Kreaturen innerhalb von 3 m den halben Schaden verursacht (REF, SG 14, keine Wirkung).

Ein *Feuerapfelbaum* produziert während seiner Erntezeit (Sommer, 13 Wochen) jede Woche einen Apfel und trägt maximal drei brauchbare Früchte zugleich.

Anbauvoraussetzungen	Kosten 2.500 GM
Magische Pflanze züchten, <i>Feuerball</i> , Anbauender muss über 1 Rang in Wissen (Natur) verfügen	

FISCHKRAUT		Preis 30.000 GM
Ausrüstungsplatz	Keiner	ZS 5
		Gewicht 50 Pfd.
Aura Schwache Verwandlungsmagie		

Diese grüne Blattpflanze wächst im seichten Wasser, z.B. an Küsten und kleinen Seen. Die Blätter können gekaut werden, um Kälteresistenz 5 zu verleihen und es dem Benutzer zu ermöglichen, ohne Luft zu überleben. Ein Blatt verleiht diese Vorteile für maximal 1 Stunde.

Fischkraut produziert während seiner Erntezeit (Sommer, 13 Wochen) bis zu vier Blätter am Tag und trägt maximal 28 Blätter zugleich.

Anbauvoraussetzungen	Kosten 15.000 GM
Magische Pflanze züchten, <i>Wasser atmen</i> , Anbauender muss über 1 Rang in Wissen (Natur) verfügen	

GREIFFRANKEN		Preis 2.000 GM
Ausrüstungsplatz	Keiner	ZS 5
		Gewicht 50 Pfd.
Aura Schwache Verwandlungsmagie		

Diese dicken grünen Ranken tragen nur wenige Blätter. Ausgewachsen füllen sie einen Bereich von 6 m x 6 m mit 1,50 m Höhe aus. Jede Kreatur, die sich durch dieses Gebiet bewegt, muss einen Stärkewurf gegen SG 15 ablegen, wenn sie das erste betretene Feld wieder verlassen will. Misslingt dieser Attributwurf, kann die Kreatur sich in dieser Runde nicht weiterbewegen. Bei Erfolg kann sie sich wie in Schwierigem Gelände bewegen; gelingt der Wurf um 5 oder mehr, kann sich die Kreatur normal fortbewegen.

Greifranken haben eine Erntezeit von 13 Wochen entsprechend der Jahreszeit, in der sie erstmals angebaut wurden, und kehren jedes Jahr in dieser Jahreszeit wieder.

Anbauvoraussetzungen	Kosten 1.000 GM
Magische Pflanze züchten, <i>Verstricken</i> , Anbauender muss über 1 Rang in Wissen (Natur) verfügen	

GUTE-BEERENBUSCH		Preis 8.000 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 1	Gewicht 50 Pfd.
Aura Schwache Verwandlungsmagie		

Dieser strahlend rote Busch trägt tiefrote, prächtige Beeren. Diese liefern Ernährung und Heilung so, als hätte die Kreatur eine Beere verzehrt, welche von *Gute Beeren* betroffen ist. Eine Kreatur kann am Tag maximal acht



Mal von diesen Beeren profitieren. Sollte eine Kreatur mehr als acht Beeren verzehren, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 11 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erleidet sie für 10 Minuten den Zustand Kränkelnd.

Ein *Gute-Beerenbusch* produziert rund ums Jahr bis zu sechs Beeren am Tag und trägt aber nie mehr als 50 Beeren zugleich. Er ist widerstandsfähig genug, um in den meisten Umgebungen zu wachsen, so dass man ihn sogar an ansonsten leblosen Klippen antreffen kann.

Anbauvoraussetzungen	Kosten 4.000 GM
Magische Pflanze züchten, <i>Gute Beeren</i> , Anbauender muss über 1 Rang in Wissen (Natur) verfügen	

HELDENMAHLPALME		Preis 9.600 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 11	Gewicht 500 Pfd.
Aura Starke Beschwörungsmagie		

Dieser hohe Baum hat keine Äste, dafür wachsen ihm gewaltige Blätter an der Spitze. Seine großen, stacheligen Früchte können geviertelt werden und liefern jeweils ein *Heldenmahl* für vier Kreaturen. Sollte nur eine Kreatur eine ganze Frucht konsumieren, erlangt sie die Vorteile von *Heldenmahl* für volle 24 Stunden und heilt die doppelte Anzahl an Schadenspunkten.

Eine *Heldenmahlpalme* trägt nur ein Mal im Jahr eine einzelne Frucht, welche zur Sommersonnenwende reift.

Anbauvoraussetzungen	Kosten 4.800 GM
Magische Pflanze züchten, <i>Heldenmahl</i> , Anbauender muss über 6 Ränge in Wissen (Natur) verfügen	

HELFERRANKEN		Preis 12.000 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 5	Gewicht 50 Pfd.
Aura Schwache Verwandlungsmagie		

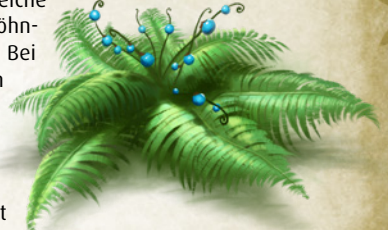
Diese fleischigen gelben Ranken tragen Blätter, welche Händen ähneln. Die Ranken wachsen an verfügbaren vertikalen Oberflächen und kriechen aufwärts, während sie reifen. Eine ausgewachsene *Helferranke* bedeckt einen Bereich von 3 m Breite und bis zu 18 m Höhe. Eine Kreatur, welche eine von den Ranken bedeckte Oberfläche erklettern will, erhält einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Klettern. Sollte der Charakter abstürzen, verleihen ihm die Ranken einen Situationsbonus von +2 auf Reflexwürfe, da die handartigen Blätter versuchen, den Charakter zu ergreifen.

Eine *Helferranke* hat zwei Erntezeiten (Sommer und Herbst, jeweils 13 Wochen) und vertrocknet mit Anbeginn des Winters, um im nächsten Sommer neu zu wachsen.

Anbauvoraussetzungen	Kosten 6.000 GM
Magische Pflanze züchten, <i>Federfall</i> , <i>Spinnenklettern</i> , Anbauender muss über 1 Rang in Wissen (Natur) verfügen	

HÖHENFARN		Preis 12.000 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 6	Gewicht 50 Pfd.
Aura Durchschnittliche Bannmagie		

Dieser immergrüne Farn hat weiche grüne Blätter und trägt ungewöhnlich himmelblaue Beeren. Bei Einnahme dieser wächsernen Beeren erlangt der Einnehmende Immunität gegen alle Effekte, die von großer Höhe verursacht werden. Sie verleihen keine Immunität gegen Schaden durch extreme



Temperaturen und auch nicht die Fähigkeit, ohne Luft zu überleben. Die Effekte einer Beere währen 1 Tag lang.

Ein *Höhenfarn* produziert während seiner Erntezeit (Frühling, 13 Wochen) am Tag bis zu sechs Beeren und trägt maximal 50 Beeren.

Anbauvoraussetzungen	Kosten 6.000 GM
Magische Pflanze züchten, <i>Elementen trotzen</i> , Anbauender muss über 3 Ränge in Wissen (Natur) verfügen	

RETTUNGSKAKTUS		Preis 8.000 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 3	Gewicht 50 Pfd.
Aura Schwache Beschwörungsmagie		



Dieser grüne Kaktus wächst selbst in den trockensten Regionen und kann zu verschiedenen medizinischen Zwecken genutzt werden. Seine Blüten können zu einer Paste zerdrückt und auf die Haut einer Kreatur aufgetragen werden, um ihr für 1 Stunde Feuerresistenz 3 zu verleihen. Die Paste kann zudem auf die Haut einer Kreatur aufgetragen werden, welche innerhalb der letzten Minute tödlichen Feuerschaden erlitten hat, um ihr 1W8+1 TP zu heilen. Die Flüssigkeiten des Kaktus können verzehrt werden, um negative Effekte extremer Hitze aufzuheben, z.B. Erschöpfung, Entkräftung und Nichttödlichen Schaden. Dies heilt keinen tödlichen Schaden, den eine Kreatur aufgrund extremer Hitze erlitten hat.

Ein *Rettungskaktus* bringt während seiner Erntezeit (Sommer, 13 Wochen) jede Woche eine Blüte hervor und erneuert 1 Anwendung seiner Flüssigkeiten am Tag; er trägt jeweils maximal vier Blüten und 4 Anwendungen Flüssigkeit. Sollten alle 4 Anwendungen Flüssigkeit verzehrt werden, ohne dass der Kaktus sie erneuern kann, stirbt er.

Anbauvoraussetzungen	Kosten 4.000 GM
Magische Pflanze züchten, <i>Leichte Wunden heilen</i> , <i>Teilweise Genesung</i> , Anbauender muss über 1 Rang in Wissen (Natur) verfügen	

RUHEBIRKE		Preis 4.000 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 5	Gewicht 500 Pfd.
Aura Schwache Beschwörungsmagie		

Die papierartige Rinde dieses Baumes blättert in Streifen ab. Konsumiert eine Kreatur ein Stück der Rinde, so reduziert dies die von ihr benötigte Menge an Schlaf um 2 Stunden (Minimum 6 Stunden). Sollte die Kreatur ein weiteres Stück Rinde ver-

zehen, erhält sie keine weiteren Vorteile, sondern erleidet für 8 Stunden den Zustand Kränkelnd.

Die Stärke der Rinde steigt, wenn sie zu einem Tee gebraut wird. Ein solcher Tee reduziert den benötigten Schlaf um 4 Stunden (auf ein Minimum von 4 Stunden). Der Tee ist auch deutlich sicherer einzunehmen, da mehrere Anwendungen zwar keine zusätzlichen Vorteile bringen, aber auch keine Mali verursachen.

Eine *Ruhebirke* verfügt über genug Rinde, damit bis zu vier Kreaturen davon essen oder sie als Tee trinken können. Diese Menge an Rinde kann jeden Tag problemlos entfernt werden kann. Pro weiterem entfernten Stück Rinde besteht eine kumulative Chance von 5 %, dass der Baum in den nächsten 24 Stunden stirbt, umstürzt und verrottet. *Ruhebirken* wachsen das ganze Jahr.

Anbauvoraussetzungen	Kosten 2.000 GM
Magische Pflanze züchten, <i>Schlaf</i> , Anbauender muss über 1 Rang in Wissen (Natur) verfügen	

SÄUREZITRONENBAUM		Preis 12.000 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 3	Gewicht 500 Pfd.
Aura Schwache Beschwörungsmagie		

An diesem Baum wachsen längliche, gelbe Früchte, die sich überreif anfühlen. Jede Frucht ist etwa melonengroß und kann mit Grundreichweite 6 m als Berührungsangriff im Fernkampf geworfen werden. Ein Treffer verursacht 2W6 Punkte Säureschaden und weitere 2W6 Punkte Säureschaden in der Folgerunde.

Ein *Säurezitronebaum* produziert während seiner Erntezeit (Frühling, 13 Wochen) eine Frucht am Tag. Am Baum befinden sich niemals mehr als sieben Früchte zugleich.

Anbauvoraussetzungen	Kosten 6.000 GM
Magische Pflanze züchten, <i>Säurepfeil</i> , Anbauender muss über 1 Rang in Wissen (Natur) verfügen	

TOREICHE		Preis 45.000 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 9	Gewicht 500 Pfd.
Aura Durchschnittliche Beschwörungsmagie		

Diese großen Eichen wachsen stets in Paaren. Eine Kreatur kann ein Befehlswort aussprechen und eine *Toreiche* betreten und dann den Partnerbaum so verlassen, als ob *Hölzerner Weg* gewirkt worden wäre. Ein Charakter kann das Befehlswort mit einem Fertigkeitwurf für Wissen (Natur) gegen SG 20 bestimmen. Die beiden Eichen dürfen maximal 1,5 km voneinander entfernt stehen.

Toreichen produzieren keine Früchte oder anderes, was mit ihrem Effekt in Verbindung steht. Sie sind ständig aktiv.

Anbauvoraussetzungen	Kosten 22.500 GM
Magische Pflanze züchten, <i>Hölzerner Weg</i> , Anbauender muss über 3 Ränge in Wissen (Natur) verfügen	

WASSERLÄUFERSCHILF		Preis 30.000 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 5	Gewicht 50 Pfd.
Aura Schwache Verwandlungsmagie		

An den Spitzen dieser dünnen Halme wachsen essbare Saatkapseln, welche einer Kreatur eine aufgeblasene Erscheinung und die Fähigkeit verleihen, auf dem Wasser zu gehen. Dieser Effekt währt 1 Stunde. Die Halme wachsen in einem Bereich von 6 m x 6 m und scheinen ihr Wachstum völlig zufällig abzuschließen.

Wasserläuferschilf produziert während seiner beiden Erntezeiten (Sommer und Herbst, jeweils 13 Wochen) jeden Tag

eine Saatkapsel und trägt meistens 12 Kapseln zugleich. Die Kapseln behalten ihre Wirksamkeit für 2 Wochen.

Anbauvoraussetzungen	Kosten 15.000 GM
Magische Pflanze züchten, <i>Auf Wasser gehen</i> , Anbauender muss über 1 Rang in Wissen (Natur) verfügen	

ZUFLUCHTSSTRAUCH		Preis 12.000 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 1	Gewicht 50 Pfd.
Aura Schwache Bannmagie		

Dieser blättertragene rote oder blaue Strauch erreicht eine Höhe von 1,80 m und trägt kleine, blaue, übermäßig süß schmeckende Beeren. Beim Verzehr liefern diese Beeren einen Effekt, welcher *Elementen trotzen* entspricht. Sollte eine Beere verzehrt werden, ehe der Effekt der letzten abgeklungen ist, so hat sie keinen Effekt.

Ein *Zufluchtstrauch* produziert während seiner beiden Erntezeit (Sommer und Winter, jeweils 13 Wochen) jeden Tag sechs Beeren und trägt maximal 50 Früchte zugleich.

Anbauvoraussetzungen	Kosten 6.000 GM
Magische Pflanze züchten, <i>Elementen trotzen</i> , Anbauender muss über 1 Rang in Wissen (Natur) verfügen	

WUNDERSAME GEGENSTÄNDE

Wundersame Gegenstände fallen sehr unterschiedlich aus. Einige müssen in einem bestimmten magischen Ausrüstungsplatz getragen werden, damit sie funktionieren, während man andere nur führen oder einsetzen muss. Der Begriff „Wundersamer Gegenstand“ ist eine Auffangkategorie für alles, was nicht in andere Gruppe wie Waffen, Zauberstecken usw. unterfällt. Jeder kann einen Wundersamen Gegenstand benutzen, sofern die Gegenstandsbeschreibung nichts anderes besagt.

Es gibt zwei Hauptkategorien Wundersamer Gegenstände – die einen benötigen einen Ausrüstungsplatz, die anderen nicht. Wer von einem Gegenstand der ersten Kategorie profitieren will, muss ihn im entsprechenden Ausrüstungsplatz tragen. Die anderen Gegenstände werden hingegen oft durch Benutzung oder mit einem Befehlswort aktiviert.

TABELLE 7-4: WUNDERSAME GEGENSTÄNDE

Mindere durchschnittliche Wundersame Gegenstände	Preis
<i>Anleitender Skarabäus</i>	13.000 GM
<i>Bestienlumpen</i>	8.000 GM
<i>Geisterrangkengürtel</i>	15.000 GM
<i>Nebelmantel</i>	8.400 GM
<i>Unkrautbombe</i>	750 GM
<i>Weidenwurzelstiefel</i>	9.000 GM

ANLEITENDER SKARABÄUS		Preis 13.000 GM
Ausrüstungsplatz Hals	ZS 12	Gewicht —
Aura Starke Erkenntnismagie		

Dieser goldene Skarabäus ist ein Segen für Reisende in der Wildnis und jene, die nach vergessenen Orten suchen. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Geographie) und für Überlebenskunst gegen Verirren. Zudem kann er stets die Beschriftungen und Legenden von Karten, Wegweisern und ähnlichen Markierungen korrekt lesen (wie *Sprachen verstehen*). Der Träger kann sich ein Mal pro Woche für 10 Minuten konzentrieren, um Erkenntnisse über seine Überlandreisen in der kommenden Woche zu erhalten (wie *Weissagung*).

Als Volle Aktion kann der Träger einen Ort visualisieren oder benennen und den Skarabäus freilassen, so dass er wie ein goldenes Licht vor ihm herfliegt und den Weg weist (wie *Weg finden*); dabei erhalten der Träger, sein Reittier und bis zu vier von ihm beim Freilassen bestimmte Verbündete die Vorteile von *Unermüdliche Verfolger*^{EXP}. Sowie der Effekt von *Weg finden endet*, zerfällt der Skarabäus zu Staub.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 6.500 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss über wenigstens 5 Fertigkeitstränge in Wissen (Geographie) verfügen, *Richtung wissen*, *Unermüdliche Verfolger*^{EXP}, *Weg finden*

BESTIENLUMPEN		Preis 8.000 GM
Ausrüstungsplatz Körper	ZS 10	Gewicht 2 Pfd.
Aura Durchschnittliche Verwandlungsmagie		



Diese zerlumpten Kleidungsstücke verlängern die Verwandlungen eines Formwandlers, so dass er seine Minderen Aspekte für zusätzliche 5 Minuten pro Tag annehmen kann. Jeder Satz *Bestienlumpen* ist zudem mit einem bestimmten Aspekt verbunden und besteht in der Regel aus der Haut oder dem Fell der fraglichen Kreatur und trägt zudem ein krudes Abbild des Wesens. Der Formwandler kann den Minderen und Mächtigen Aspekt passend zur Gestalt entsprechend seiner Stufe annehmen. Sollte der Formwandler den fraglichen Tierspekt bereits gewählt haben, funktioniert sein Mächtiger Aspekt mit einem Bonus von +2 auf die effektive Klassenstufe.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 4.000 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt II*

GEISTERRANKENGÜRTEL		Preis 15.000 GM
Ausrüstungsplatz Gürtel	ZS 5	Gewicht 2 Pfd.
Aura Schwache Verwandlungsmagie		

Dieser Gürtel besteht aus verwobenen Ranken. Sein Träger kann eine dazu bereite Kreatur berühren und eine geisterhafte Ranke aus dem Gürtel wachsen lassen, die ihn mit der Zielkreatur verbindet. Während der Träger mit einer anderen Kreatur verbunden ist und einen Druiden-, Hexen-, Schamanen- oder Waldläuferzauber mit der Reichweite Berührung wirkt, erhalten der Träger und die verbundene Kreatur die Vorteile des Zaubers für jeweils die Hälfte der Wirkungsdauer (abgerundet); dies hat keine Auswirkungen auf Zauber mit der Wirkungsdauer Augenblicklich oder Permanent. Der Effekt des Zaubers auf die verbundene Kreatur endet vorzeitig, wenn die Reichweite der Ranke von 9 m überschritten wird (die Ranke verschwindet dann ebenfalls). Die Ranke kann über unbegrenzte Zeit hinweg bestehen, allerdings wird die Verbindung gebrochen, sollte der Träger sie aufgeben oder eine Verbindung zu einer anderen Kreatur aufbauen.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 7.500 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pflanzenwachstum*

NEBELMANTEL		Preis 8.400 GM
Ausrüstungsplatz Brust	ZS 5	Gewicht 3 Pfd.
Aura Schwache Verwandlungsmagie		

Diese hauchdünne Jacke aus grau-weißer Seide erlaubt es dem Träger, mit Nebel zu verschmelzen und fast unsichtbar zu werden. Er erhält einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit in Bereichen mit Nebel, Rauch oder auch nur heftiger Gischt (z.B. neben einem Wasserfall). Der Träger kann unter solchen Bedingungen als Standard-Aktion Vollständige Tarnung erlangen, egal wie weit Beobachter entfernt sind. Auch Angriffe seitens des Trägers beenden diese Vollständige Tarnung nicht, solange sich dieser in oder angrenzend zum nebligen Bereich befindet. Der Träger kann auf diese Weise für insgesamt 5 Runden am Tag Vollständige Tarnung erlangen; diese Runden müssen nicht am Stück verwendet werden.



Der Träger kann sich ferner ein Mal am Tag für bis zu 5 Runden in Nebel verwandeln (wie *Gasförmige Gestalt*).

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 4.200 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gasförmige Gestalt*, *Verhüllender Nebel*

UNKRAUTBOMBE		Preis 750 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 5	Gewicht 1 Pfd.
Aura Schwache Verwandlungsmagie		

Eine *Unkrautbombe* ist eine kleine, magisch und alchemistisch behandelte Knolle mit einer griffartigen Wurzel. Die Bombe kann als Waffe mit Flächenwirkung und einer Grundreichweite 3 m geworfen werden. Trifft sie den Boden, platzt sie auf und verteilt in einem Radius von 3 m Unkraut. Zu Beginn des nächsten Zuges des Werfers wächst das Unkraut rasch zu Dichtem Unterholz heran und erzeugt so einen Bereich Schwierigen Geländes.

Das Unkraut gedeiht unabhängig vom Untergrund und wächst sogar auf harten Felsböden und in der Stadt; es wächst nicht auf schädigenden Oberflächen wie auf einem Säureteich oder Lava. Die neue Vegetation wird nach 5 Minuten faulig und zerfällt schließlich zu Staub.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 375 GM
------------------------------------	----------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pflanzenwachstum*

WEIDENWURZELSTIEFEL		Preis 9.000 GM
Ausrüstungsplatz Füße	ZS 5	Gewicht 1 Pfd.
Aura Schwache Verwandlungsmagie		

Aus diesen hohen braunen Stiefeln sprießen kleine Ästchen. Während der Träger Bodenkontakt hat, kann er den Stiefeln befehlen, geisterhafte Wurzeln aus den Sohlen wachsen zu lassen, die sich in den Boden bohren. Dies verleiht ihm Erschütterungssinn 9 m, solange er Bodenkontakt hält und sein Feld nicht verlässt.

Während die Wurzeln aktiv sind, erhält der Träger zwei weitere Vorteile: Ist er das Ziel eines Kampfmanövers für Ansturm oder Zu-Fall-bringen, sprießen kurzfristig lebende Wurzeln hervor und verleihen ihm einen Bonus von +4 auf seine KMV gegen diese Manöver. Der Träger ist ferner flexibel wie ein Weidenzweig und erlangt einen Situationsbonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe oder Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst, um aus einem Ringkampf oder Fesseln zu entkommen.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 4.500 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verstricken*

INDEX

Aberранter Gefährte (Tiergefährte)	186	Archetypen	11-12	Jagdrufer (Skalde)	86
Abenteurerausrüstung	242-245	Feenhöfling (Barde)	11	Jäger des Bösen (Paladin)	78
Alchemistenformeln	222	Feenschelm (Schurke)	12	Jahreszeitendruide (Druide)	11-12
Alchemistische Entdeckungen	34	Jahreszeitendruide (Druide)	11-12	Jahreszeitenhexe (Hexe)	57
Alchemistische Werkzeuge	245-246	Ausrüstung	12-13	Kampfmaguszauber	225
Altkluger Gefährte (Tiergefährte)	186	Magische Gegenstände	13-14	Kampfrauschkräfte	38-39
Antipaladinzauber	222	Optionen zur Bevorzugten Klasse	10	Kartograph (Ermittler)	48
Astrologe (Ermittler)	49	Talente	13	Klerikerzauber	225
Attentätertrick	36	Volksmerkmale	10	Klippenmörder (Attentäter)	36-37
Bardenzauber	222	Zauber	14	Kräuterkunde	150-153
Baumläufer (Jäger)	59	Geduldiger Lauerer (Jäger)	60-61	Kräuterkundler (Alchemist)	22
Baumystiker (Mystiker)	74	Gefahren und Katastrophen	140-145	Lauerjäger (Tiergefährte)	187
Beschützer (Vertrauter)	210	Blendender Schnee	140	Lebender Erdrutsch (Raubbold)	81
Blattwandler (Formwandler)	17-18	Dornengestrüpp	140-141	Leibwächter (Tiergefährte)	187-188
Blutwüterzauber	222-223	Dünnes Eis	141	Lesnikexperte (Paktmagier)	95-96
Botschafter (Vertrauter)	210	Elementare Einflüsse	142-143	Lesnikhüter (Druide)	46
Chamäleon (Jäger)	59	Erdbeben	141-142	Lesnikkinetiker (Kinetiker)	23-24
Diener (Vertrauter)	210	Flüsse durchquere	143	Listiger Saboteur (Schurke)	85
Dinosaurierdruide (Druide)	45	Geothermale Quelle	143-144	Magierzauber	224
Donnerrufer (Barde)	42	Magieabsorbierende Pflanzen	144	Magische Ausrüstungsplätze für Tiere	176-177
Drakonischer Gefährte (Tiergefährte)	186	Vampirorchideen	144	Magische Gegenstände	246-251
Druidentomänen	44	Vulkane	144-145	Besondere Schildeigenschaften	246
Erosionsdomäne	44	Gefährtentalente	217-219	Besondere Waffeneigenschaften	246-247
Ungezieferdomäne	44	Gefährtenricks	214-217	Magische Pflanzen	247-250
Druidentzauber	223	Gegengifte herstellen	147	Wundersame Gegenstände	250-251
Duftmesmerist (Mesmerist)	18	Geländemeister (Raubbold)	80	Maskottchen (Vertrauter)	212
Dünenreiter (Attentäter)	36	Gelehrter (Vertrauter)	211	Mediumzauber	225
Egoist (Vertrauter)	211	Geomant (Okkultist)	76	Menhirhüter (Mönch)	72
Eidolonunterart Pflanze	95	Gesandter (Vertrauter)	211	Mentalistenzauber	225
Einzelkämpfer (Schütze)	97	Gezeitenjäger (Waldläufer)	89	Mesmeristenzauber	225
Eis-Chemiker (Alchemist)	35	Ghorani	15-19	Naturmagus (Kampfmagus)	93-94
Elementaraspekte	51-52	Alternative Volksmerkmale	16	Naturphilosoph (Ermittler)	48-49
Elementarmystiker (Mystiker)	75	Archetypen und Klassenoptionen	17-18	Naturalist (Okkultist)	76-77
Elementarwandler (Formwandler)	50-51	Blattwandler (Formwandler)	17-18	Naturrituale	238-239
Entdecker (Waldläufer)	88	Duftmesmerist (Mesmerist)	18	Natürliche Gifte	147-149
Entdeckungen und Erkundungen	136-139	Immergrüne Blutlinie (Blutwüterblutlinie)	17	Nestschützer (Druide)	46-47
Ein Erkundungsgebiet entwickeln	137-139	Magische Gegenstände	19	Ödlandphilosoph (Mönch)	72-73
Beispielerkundungsgebiet	139	Optionen zur Bevorzugten Klasse	16-17	Okkulter Historiker (Okkultist)	77
Erste Welt, Die	124-129	Talente	19	Okkultistenzauber	225-226
Ältesten, Die	126, 127	Volksmerkmale	17	Paktmagierzauber	226
Echos der Ersten Welt	128-129	Zauber	19	Paladinzauber	226
Gefahren der Ersten Welt	126-129	Gifte extrahieren	146-147	Pfeilmeister (Draufgänger)	92-93
Phantomkreis	126-127	Gifträuterkundler (Waldläufer)	89-90	Pflanzenberührter Gefährte (Tiergefährte)	188
Pixiepollen	127	Giftpfaust (Raubbold)	80	Pflanzencharaktere	8
Trauerode	127-128	Gipfelwächter (Waldläufer)	90	Pflanzengefährten	182-184
Planare Eigenschaften der Ersten Welt	126	Gottesgeschenk (Tiergefährte)	187	Pflanzenmeister (Jäger)	61-62
Fäulnisbote (Druide)	45	Grüne Glaube, Der	130-135	Pflanzensprecher (Barde)	22-23
Feenberührter Gefährte (Tiergefährte)	157	Archetypen	135	Plünderer (Vertrauter)	212
Feenhöfling (Barde)	11	Initiant des Grünen		Prachtexemplar (Vertrauter)	212
Feenschelm (Schurke)	12	Glaubens (Druide)	135	Prahler (Skalde)	86
Feentrickster (Schurke)	84	Marschall des Grünen Glaubens (Inquisitor)	135	Rabauke (Tiergefährte)	188
Fili (Barde)	42	Grüner Ringer (Raubbold)	80	Rächende Bestie (Vigilant)	97
Flammenhüter (Waldläufer)	88	Grüner Ritter (Ritter)	82-83	Rankenlesniks	20-25
Flussdruide (Druide)	45-46	Grünwandler (Formwandler)	52	Alternative Volksmerkmale	21
Flussmystiker (Mystiker)	75	Haizahnbarbar (Barbar)	39	Archetypen und Klassenmerkmale	22-24
Flussratte (Schurke)	84-85	Hexenmeisterzauber	224	Kräuterkundler (Alchemist)	22
Fluthexe (Hexe)	57	Hexenschutzherrn	56	Unterdomäne der Lesniks	23
Formwandler	26-31	Hexenzauber	223-224	Lesnikkinetiker (Kinetiker)	23
Aspekte	28-31	Hexereien	56	Photokinetisches Geschoss	24
Klassenfertigkeiten	26	Höhlenbarbar (Barbar)	39-40	Pflanzensprecher (Barde)	22-23
Klassenmerkmale	26-28	Holz (Kinetikerelement)	65	Ausrüstung	24
Optionen zur Bevorzugten Klasse	31	Immergrüne Blutlinie (Blutwüterblutlinie)	17	Magische Gegenstände	25
Fröster (Jäger)	60	Infiltrator (Vertrauter)	211	Optionen zur Bevorzugten Klasse	21-22
Freischärler (Attentäter)	36	Inquisitorenzauber	224	Rankenlesniks züchten	22
Gärtner (Alchemist)	35	Jagdkämpfer (Kämpfer)	63	Talente	24
Gärtner (Barde)	43			Volksmerkmale	21
Gathlainer	9-14				
Alternative Volksmerkmale	10				

Zauber	25	Teufelskerl (Tiergefährte)	188	Höhenlage	160
Reißer (Vertrauter)	212	Tiergefährten	178-182	Jahreszeit	160
Renner (Tiergefährte)	188	Tiergefährten-Archetypen	186-189	Klima	159-160
Rudeljäger (Barbar)	40	Todesgezeichneter Gefährte (Tiergefährte)	189	Niederschlag	161-163
Sammeln und Wiederverwerten	154-155	Totemtier (Tiergefährte)	189	Temperaturvariationen	160-161
Saurierstreiter (Ritter)	83	Traumgebilde (Vertrauter)	213	Wetterdetails	163-165
Schamanenzauber	226	Trophäen und Schätze	156-158	Wiederverwertung	154
Schänder (Kinetiker)	69-70	Trophäen extrahieren	156-157	Wiking (Kämpfer)	64
Schelm (Vertrauter)	213	Trophäen verkaufen	157	Wilde Kinetikergaben	65-69
Scheusalwandler (Formwandler)	53	Magische Affinitäten von Trophäen	157-158	Wilder Schläger (Raufbold)	81
Schläger (Tiergefährte)	188	Trunkener Skalde (Skalde)	87	Wilder Streiter (Kriegspriester)	71
Schlickwandler (Formwandler)	53-54	Ungezielfergefährten	184-185	Wildgeborener (Waldläufer)	90-91
Seelengebundener Vertrauter (Vertrauter)	213	Verbesserter Gefährte (Tiergefährte)	189	Wildheit (Mentalisten Disziplin)	94-95
Segnungen der Katastrophen (Kriegspriestersegnungen)	71	Verderbter Myrmidone (Antipaladin)	92	Wildnisbarbar (Barbar)	40-41
Segnung des Erdbebens	71	Vertraute	190-209	Wildnisfallen	166-167
Segnung der Flut	71	Vertrauten-Archetypen	210-213	Wildnishüter (Paladin)	79
Segnung des Steppenbrandes	71	Ungewöhnliche Vertraute	190	Wildnisläufer (Draufgänger)	93
Segnung des Wirbelsturms	71	Vertrautensvarianten	190	Wildnisorden (Ritterorden)	82
Skarabäuspirscher (Jäger)	62	Waffengruppe Stammeswaffen	64	Wipfelschütze (Attentäter)	37
Spiritistenzauber	226-227	Waldhüter (Paladin)	78-79	Wurzelhexe (Hexe)	57-58
Spurensucher (Tiergefährte)	188	Waldläuferzauber	227	Wuterfüllter Kannibale (Barbar)	41
Stammeskrieger (Kämpfer)	63-64	Wald (Schamanentotem)	96-97	Wutwandler (Formwandler)	55
Straßenwächter (Druide)	47	Wassertänzer (Mönch)	73	Wüstenräuber (Schurke)	85
Sturmwanderer (Waldläufer)	90	Werwandler (Formwandler)	54-55	Zauber	227-237
Sumpfbarbar (Barbar)	40	Wetter	159-165	Zauber der Wildnis	168-173
Symbiose (Mentalisten Disziplin)	94	Bedeutsame Ereignisse	165	Niedriger Stufenbereich	168-171
Talente	100-121	Bewölkung	165	Mittlerer Stufenbereich	171-173
Terrakinet (Kinetiker)	70			Hoher Stufenbereich	173
				Zauberlisten	222-227

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions

of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook © 2009, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Animal Lord, Cat Lord from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Atome from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Axe Beak from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dragon, Faerie from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Brian Jaeger and Gary Gygax.

Hippocampus from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Erica Balesley, based on original material by Gary Gygax.

Kelpie from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Korred from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Leprechaun from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Mite from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Nereid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Slime Mold from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Wilderness © 2017, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, John Bennett, Robert Brookes, John Compton, Dan Dillon, Steven T. Helt, Thurston Hillman, Eric Hindley, Mikko Kallio, Jason Keeley, Isabelle Lee, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Alex Riggs, David N. Ross, David Schwartz, Mark Seifter, Jeffery Swank, and Linda Zayas-Palmer.

Deutsche Ausgabe **Pathfinder-Rollenspiel Ausbauregeln X: Wildnis** © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



PATHFINDER[®] ROLLENSPIEL[™]



MONSTERHANDBUCH V



© 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; © 2018 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



JETZT ERHÄTLICH

PATHFINDER[®]

ROLLENSPIEL[™]



MONSTERHANDBUCH VI



© 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; © 2018 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



JETZT ERHÄTLICH

STARFINDER



JETZT
ERHÄLTlich



© 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; © 2018 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



☞ FOLGE DEM RUF

In der ungezähmten Wildnis warten Geheimnisse und Gefahren, so dass sie sich bestens als Hintergrundkulisse für heldenhafte Abenteuer eignet. Egal ob Abenteuerer auf der Suche nach einer Drachenhöhle Berge erklimmen, sich einen Weg durch den Dschungel hacken oder nach einer vor langer Zeit vom Wüstensand verschluckten heiligen Stadt suchen, dieser Band gibt ihnen die Werkzeuge an die Hand, um in der Wildnis zu überleben. Mit dem Formwandler steht eine neue, 20stufige Basisklasse zur Verfügung, deren Merkmale animalische Kräfte verleihen. Hinzu kommen Übersichten zu Druidensekten und -ritualen, neue Archetypen, Charakteroptionen, Zauber und Regelemente.

Die Ausbauregeln X: Wildnis enthalten

- ▶ Den Formwandler, eine neue Charakterklasse, welche die ungezähmten Kräfte der Natur nutzt, um die Gestalt zu ändern und primitive Brutalität aufs Schlachtfeld zu tragen!
- ▶ Archetypen für Alchemisten, Attentäter, Barbaren, Barden, Druiden, Ermittler, Hexen, Jäger, Kinetiker, Paladine, Schurken, Waldläufer und andere.
- ▶ Talente und magische Gegenstände, damit Charaktere aller Art die Gefahren der Natur meistern und durch Züchten magischer Pflanzen die Macht der Natur nutzen können.
- ▶ Dutzende Zauber, um die Mächte der Natur zu nutzen, zu behindern oder sich gegen sie zu schützen.
- ▶ Neue und erweiterte Regeln zum Umgang mit Reittieren, Tiergefährten und Vertrauten.
- ▶ Einen Abschnitt zur Ersten Welt mit Ratschlägen, Zaubern und anderen Elementen, wie du das Reich der Feen in deine Kampagne integrieren kannst.
- ▶ Regelsysteme für das Erkunden neuer Lande und wie du Charaktere mit natürlichen Gefahren und seltsamem Gelände herausfordern kannst, egal ob gewöhnlich oder magisch.
- ▶ Und viel, viel mehr!



 **ULISSES
SPIELE**

www.ulisses-spiele.de


paizo

PATHFINDER
ROLLENSPIEL

www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL
COMPATIBLE

Artikelnummer: US50038PDF