

IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Johannes Kaub

Autor

Johannes Kaub, Alex Spohr

Lektorat & Korrektorat

Frauke Forster, Sebastian Kreppel

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Ben Maier

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel,
Patrick Soeder

Satz, Layout & Gestaltung

Kai Großkordt

IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Johannes Kaub

Autor

Johannes Kaub, Alex Spohr

Lektorat & Korrektorat

Frauke Forster, Sebastian Kreppel

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Ben Maier

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel,
Patrick Soeder

Satz, Layout & Gestaltung

Kai Großkordt

BACCANAQ (PANTHERKLAUE)

WAFFE



Baccanaq (Pantherklaue)

KT	Raufen
TP	1W6+3
L+S	GE/KK 14
AT/PA-Mod	0/-1
RW	kurz
Gewicht	0,6 Stn
Länge	30 HF
Preis	80 S
Komplexität	einf

Waffenvorteil: Wird ein mit dem *Baccanaq* ausgeführter Angriff pariert, erhält der Träger nicht, wie beim Raufen üblich, den halben Waffenschaden. Bei Angriffen mit dem *Baccanaq* muss man also die Paraden bewaffneter Gegner nicht fürchten, allerdings immer noch ihre Angriffe.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger ein bestätigter Patzer, gilt die Waffe als zerstört. Dies gilt zusätzlich zur normalen Patzerwirkung.

BLASROHR (KURZ) WAFFE



Blasrohr (Chabala)

KT	Blasrohre
TP	1W3+1
LZ	2 Aktionen
RW	2/10/15
Gewicht	0,3 Stn
Länge	40 HF
Preis	40 S
Komplexität	prim

Waffenvorteil: Schüsse auf die Distanz *weit* sind nicht durch die Reichweite erschwert.

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz *weit* sinken die TP um 1 weiteren Punkt (also insgesamt 1W3–1, wenn der TP-Malus für die Reichweite *weit* miteingerechnet wird).

BLASROHR
(LANG)
WAFFE



Blasrohr (Chabala)

KT	Blasrohre
-----------	-----------

TP	1W3+1
-----------	-------

LZ	3 Aktionen
-----------	------------

RW	10/50/80
-----------	----------

Gewicht	1 Stn
----------------	-------

Länge	120 HF
--------------	--------

Preis	60 S
--------------	------

Komplexität	prim
--------------------	------

Waffenvorteil: Beim Zielen (siehe **Regelwerk** Seite 242) erhöht sich die Erleichterung um insgesamt +1 (unabhängig davon, wie lange man zielt).

Waffennachteil: Falls durch die Bewegung des Ziels eine Erschwernis zum Tragen kommt (siehe **Regelwerk** Seite 242), so erhöht sich diese zusätzlich um -1.

ENTDECKERPEITSCHER

WAFFE



DD 005

Entdeckerpeitsche (Ana-Indi)

KT	Peitschen
----	-----------

TP	1W6
----	-----

L+S	FF 16
-----	-------

AT/PA-Mod	0/–
-----------	-----

RW	lang
----	------

Gewicht	3,5 Stn
---------	---------

Länge	300 HF
-------	--------

Preis	80 S
-------	------

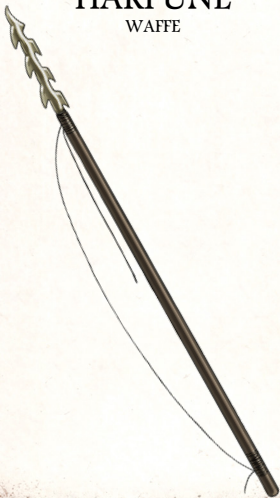
Komplexität	prim
-------------	------

Waffenvorteil: Gegen Spezialmanöver, die mit einer Entdeckerpeitsche ausgeführt werden, sind Proben auf AW (nicht jedoch auf PA) um –1 zusätzlich erschwert.

Waffennachteil: Nach einem Patzer wird das Würfelergebnis des Bestätigungswurfes um 1 erhöht.

HARPUNE

WAFTE



DD 006

Harpune (Nom-Ura)

KT	Wurfaffen
----	-----------

TP	2W6+1
----	-------

LZ	2 Aktionen
----	------------

RW	5/20/35
----	---------

Gewicht	1 Stn
---------	-------

Länge	110 HF
-------	--------

Preis	60 S
-------	------

Komplexität	prim
-------------	------

Waffenvorteil: Nach einer FK mit der Waffe in der Reichweite *nah* (egal ob getroffen oder verfehlt, nicht jedoch nach einem bestätigten Patzer) kann der Werfer sie wieder in seine Hand zurückholen, wenn er an der Schnur zieht und dafür 1 Aktion aufwendet.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder mehr richtet die Harpune –2 TP an.

JAGDSPEER DER MOHAHA

WAFFE



DD 007

Jagdspeer der Mohaha (Moha-Tepe) (2H)

KT	Stangenwaffen
----	---------------

TP	1W6+4
----	-------

L+S	GE/KK 15
-----	----------

AT/PA-Mod	0/-1
-----------	------

RW	lang
----	------

Gewicht	1,5 Stn
---------	---------

Länge	180 HF
-------	--------

Preis	60 S
-------	------

Komplexität	prim
-------------	------

Waffenvorteil: Gegen Tiere der Größenkategorien *mittel* und *groß* richtet ein Jagdspeer der Mohaha +1 TP an.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder höher richtet der Jagdspeer der Mohaha -1 TP an.

KARMULKA

WAFFE



DD 008

Karmulka (Utuluschwert)

KT	Schwerter
----	-----------

TP	1W6+4
----	-------

L+S	GE/KK 15
-----	----------

AT/PA-Mod	+1/-1
-----------	-------

RW	mittel
----	--------

Gewicht	1,25 Stn
---------	----------

Länge	100 HF
-------	--------

Preis	240 S
-------	-------

Komplexität	einf
-------------	------

Waffenvorteil: Gegen Rüstungen mit RS 3 oder höher richtet das Utuluschwert +1 TP an.

Waffennachteil: Das Manöver *Finte* ist mit einem Utuluschwert nur um -1 zusätzlich erschwert durchführbar. Nach einem Patzer wird das Würfelergebnis des Bestätigungswurfes zudem um 2 erhöht.

KATAR DER EIDECHSENKRIEGER

WAFFE



DD 009

Katar der Eidechsenkrieger (Katar-Za)

KT	Dolche
-----------	--------

TP	1W6+1
-----------	-------

L+S	GE 13
------------	-------

AT/PA-Mod	0/0
------------------	-----

RW	kurz
-----------	------

Gewicht	1,5 Stn
----------------	---------

Länge	40 HF
--------------	-------

Preis	70 S
--------------	------

Komplexität	einf
--------------------	------

Waffenvorteil: Nach einem Patzer bei der Attacke wird das Würfelergebnis des Bestätigungswurfes um 1 gesenkt.

Waffennachteil: Nach einem kritischen Erfolg auf Attacke oder Parade wird das Würfelergebnis des Bestätigungswurfes um 1 erhöht.

KEULENBEIL DER MINIWATU

WAFFE



Keulenbeil der Miniwatu (Watu-Baku)

KT	Hieb Waffen
----	-------------

TP	1W6+4
----	-------

L+S	KK 14
-----	-------

AT/PA-Mod	0/-2
-----------	------

RW	mittel
----	--------

Gewicht	1,25 Stn
---------	----------

Länge	90 HF
-------	-------

Preis	40 S
-------	------

Komplexität	einf
-------------	------

Waffenvorteil: Das Manöver *Schildspalter* richtet +2 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger der Waffe ein Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

KURZBOGEN DER YAKOSH-DEY

WAFFE



DD 011

Kurzbogen der Yakosh-Dey (Yakosh-Nipa)

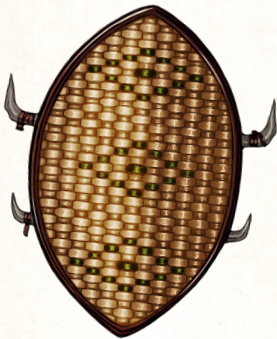
KT	Bögen
TP	1W6+4
LZ	1 Aktion
RW	10/40/70
Gewicht	0,5 Stn
Länge	120 HF
Preis	40 S
Komplexität	einf

Waffenvorteil: Schüsse auf die Distanz *nah* richten 1 TP zusätzlich an (also insgesamt 1W6+6, wenn der TP-Bonus für die Reichweite *nah* miteingerechnet wird).

Waffennachteil: Schüsse auf die Distanz *nah* sind nicht aufgrund der Reichweite erleichtert.

BASTSCHILD

WAFTE



Leichtbauschild (Tung-Ko)

KT Schilde

TP 1W6-1

L+S KK 16

AT/PA-Mod -5/+2

RW kurz

Gewicht 1,25 Stn

Länge –

Preis 25 S

Komplexität prim

Anmerkung mittlerer Schild,
10 Strukturpunkte

Waffenvorteil: Gegen Angriffe der Kampftechniken *Blasrohre* und *Bögen* erhält ein Träger des Leichtbauschilds einen Bonus von +1 auf PA. Dieser Bonus wird am Ende der Berechnung der PA des Schildträgers addiert und gilt nur für die aktive PA mit dem Schild.

Waffennachteil: Mit einem Leichtbauschild lässt sich das Manöver *Schildstoß* nicht durchführen.

LEICHTER LEDERSCHILD

WAFFE



DD 013

Leichtbauschild (Tung-Ko)

KT	Schild
----	--------

TP	1W6-1
----	-------

L+S	KK 16
-----	-------

AT/PA-Mod	-5/+2
-----------	-------

RW	kurz
----	------

Gewicht	1,5 Stn
---------	---------

Länge	—
-------	---

Preis	40 S
-------	------

Komplexität	prim
-------------	------

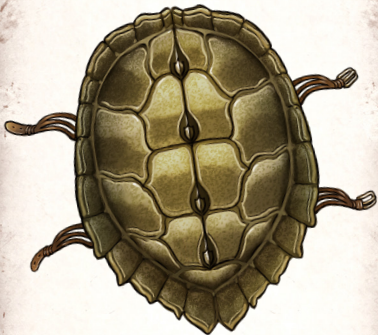
Anmerkung	mittlerer Schild, 15 Strukturpunkte
-----------	--

Waffenvorteil: Gegen Angriffe der Kampftechniken Blasrohre und Bögen erhält ein Träger des Leichtbauschilds einen Bonus von +1 auf PA. Dieser Bonus wird am Ende der Berechnung der PA des Schildträgers addiert und gilt nur für die aktive PA mit dem Schild.

Waffennachteil: Mit einem Leichtbauschild lässt sich das Manöver *Schildstoß* nicht durchführen.

PANZERSCHILD

WAFTE



DD 014

Leichtbauschild (Tung-Ko)

KT	Schilde
----	---------

TP	1W6-1
----	-------

L+S	KK 16
-----	-------

AT/PA-Mod	-5/+2
-----------	-------

RW	kurz
----	------

Gewicht	2 Stn
---------	-------

Länge	—
-------	---

Preis	80 S
-------	------

Komplexität	prim
-------------	------

Anmerkung	mittlerer Schild, 25 Strukturpunkte
-----------	--

Waffenvorteil: Gegen Angriffe der Kampftechniken *Blasrohre* und *Bögen* erhält ein Träger des Leichtbauschilds einen Bonus von +1 auf PA. Dieser Bonus wird am Ende der Berechnung der PA des Schildträgers addiert und gilt nur für die aktive PA mit dem Schild.

Waffennachteil: Mit einem Leichtbauschild lässt sich das Manöver *Schildstoß* nicht durchführen.

MACHETE

WAFFE



Machete (Shambusa)

KT	Schwerter
----	-----------

TP	1W6+3
----	-------

L+S	GE/KK 15
-----	----------

AT/PA-Mod	0/-1
-----------	------

RW	mittel
----	--------

Gewicht	0,75 Stn
---------	----------

Länge	80 HF
-------	-------

Preis	120 S
-------	-------

Komplexität	einf
-------------	------

Waffenvorteil: Mit einer Machete können auch die Manöver der Kampftechnik *Hieb Waffen* angewendet werden. Dabei kommt weiterhin die Kampftechnik *Schwerter* zur Anwendung. Zudem richtet die Machete +2 TP gegen Pflanzen an

Waffennachteil: Die Machete kann nicht zweihändig geführt werden (siehe **Regelwerk** Seite 266). Gegen Rüstungen mit RS 5 oder höher richtet die Machete -2 TP an.

STACHELKEULE DER TSCHOPUKIKUHA

WAFFE



Stachelkeule der Tschopukikuha (Tscho-Bakura)

KT	Hieb Waffen
----	-------------

TP	1W6+4
----	-------

L+S	KK 14
-----	-------

AT/PA-Mod	-1/-2
-----------	-------

RW	mittel
----	--------

Gewicht	0,75 Stn
---------	----------

Länge	70 HF
-------	-------

Preis	16 S
-------	------

Komplexität	einf
-------------	------

Waffenvorteil: Bei Krankheits- oder Giftproben sinkt die ZK des Opfers um 1, wenn es durch einen Angriff mit der Stachelkeule verletzt wurde.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger einer Keule ein bestätigter Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

TAUCHSPEER DER NAPEWANHA

WAFFE



DD 017

Tauchspeer der Napewanha (Nape-Tepe) (2H)

KT	Stangenwaffen
-----------	---------------

TP	1W6+4
-----------	-------

L+S	GE/KK 14
------------	----------

AT/PA-Mod	0/0
------------------	-----

RW	lang
-----------	------

Gewicht	1,75 Stn
----------------	----------

Länge	180 HF
--------------	--------

Preis	40 S
--------------	------

Komplexität	einf
--------------------	------

Waffenvorteil: Erschwernisse auf AT für den Kampf im Wasser (siehe **Regelwerk** Seite 239) sinken um 2.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder höher richtet der Tauchspeer –2 TP an.

WURFSPEER DER ANOIHA

WAFFE



Wurfspeer der Anoiha (Anoi-Tepe)

KT	Stangenwaffen
----	---------------

TP	2W6+1
----	-------

LZ	2 Aktionen
----	------------

RW	10/30/50
----	----------

Gewicht	0,6 Stn
---------	---------

Länge	110 HF
-------	--------

Preis	30 S
-------	------

Komplexität	prim
-------------	------

Waffenvorteil: Wer durch einen Wurfspeer 10+ SP erleidet, muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ablegen. Bei Misslingen erhält er den Status Liegend. Die Probe ist für jeden SP über 10 um -1 erschwert.

Waffennachteil: Das Manöver *Schnellladen* kann mit Wurfspeeren nicht ausgeführt werden.

ZWILLE DER OIJANIHA

WAFFE



Zwille der Oijaniha (Oijan-Palka)

KT	Bögen
TP	1W6+2
LZ	1 Aktion
RW	5/25/60
Gewicht	0,5 Stn
Länge	20 HF
Preis	25 S
Komplexität	prim

Waffenvorteil: Falls durch die Bewegung des Ziels eine Erschwernis zum Tragen kommt (siehe **Regelwerk** Seite 242), so sinkt diese um 1 Punkt.

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz *nah* sinken die TP um 1 Punkt (sie erhalten also keinen TP-Bonus). Bereits eine gewürfelte 19 beim Fernkampf erfordert einen Bestätigungswurf dafür, ob es zu einem Patzer kommt.

BASTRÜSTUNG

RÜSTUNG



Bastrüstung (Tung-Mano)

Rüstungsschutz	2
Belastung (Stufe)	1
zusätzliche Abzüge	–
Gewicht	2,5 Stn
Preis	60 S
Komplexität	prim

Rüstungsvorteil: Für den Träger einer Bastrüstung sind Proben auf *Verbergen* (*sich Verstecken*) in passender Umgebung um +2 Punkte erleichtert.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken *Dolche*, *Fechtwaffen*, *Schwerter* und *Zweihandschwerter* sowie Bolzen und Pfeile schützt die Bastrüstung nur mit RS 1.

KEKE- CHITINRÜSTUNG

RÜSTUNG



DD 021

Keke-Chitinrüstung (Keke-Mako)

Rüstungsschutz 3

Belastung (Stufe) 1

zusätzliche Abzüge -1 GS, -1 INI

Gewicht 8 Stn

Preis 180 S

Komplexität komp (2 AP)

Anmerkung Die Keke-Chitinrüstung ist eine Variante der Lederrüstung.

Rüstungsvorteil: Wer eine Keke-Chitinrüstung trägt, dessen ZK und SK steigen bei Giftproben um 2 Punkte. Gegen Waffen der Kampftechniken *Dolche*, *Fechtwaffen*, *Schwerter* und *Zweihandschwerter* weist die Rüstung einen RS von 4 auf.

Rüstungsnachteil: Für den Träger einer Keke-Chitinrüstung sind Proben auf Gesellschaftstalenten (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) um -2 erschwert.

MINIWATU- LEDERHARNISCH

RÜSTUNG



DD 022

Miniwatu-Lederharnisch (Watu-Mako)

Rüstungsschutz 3

Belastung (Stufe) 1

zusätzliche Abzüge -1 GS, -1 INI

Gewicht 6 Stn

Preis 200 S

Komplexität einf

Anmerkung

Die Miniwatu-Lederharnisch ist eine Variante der Lederrüstung.

Rüstungsvorteil: Der Miniwatu-Lederharnisch verfügt über einen Hitzeschutz und einen Kälteschutz von 1. Beim Kampf im Wasser (siehe **Regelwerk** Seite 239) erhält der Träger einen Bonus von +1 AW.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken *Dolche*, *Fechtwaffen* und *Schwerter* schützt der Miniwatu-Lederharnisch nur mit einem RS von 2.

EPHARIT-RÜSTUNG

RÜSTUNG



Epharit-Rüstung (Gumijok-Mano)

Rüstungsschutz 6

Belastung (Stufe) 3

zusätzliche Abzüge –

Gewicht 18 Stn

Preis 700 S

Komplexität komp (4 AP)

Anmerkung Die Epharit-Rüstung ist eine Variante der Plattenrüstung.

Rüstungsvorteil: Die beiden GE-Teilproben bei *Körperbeherrschung* sind beim Tragen einer Epharit-Rüstung nicht um die BE erschwert.

Rüstungsnachteil: Immer, wenn der Träger einer Epharit-Rüstung TP erleidet, muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 liegt der RS der getroffenen Stelle bei 0, bei 2 bei 4 und bei 3-6 liegt er bei 6.

EPHARIT- SCHILD

WAFFE



DD 024

Epharit-Schild (Gumijok-Nokri)

KT Schilde

TP 1W6+3

L+S KK 16

AT/PA-Mod -4/+2

RW kurz

Gewicht 4 Stn

Länge –

Preis 160 S

Komplexität komp (3 AP)

Anmerkung mittlerer Schild, 35 Strukturpunkte

Waffenvorteil: Die Manöver *Schildstoß* und *Schildschlag* sind mit einem Epharit-Schild um +2 erleichtert durchzuführen.

Waffennachteil: Bei einem bestätigten Patzer bei AT oder PA mit dem Epharit-Schild erleidet sein Träger 1W3 SP zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen des Patzers.

EPHARIT- SCHWERT

WAFFE



DD 025

Epharit-Schwert (Gumijok-Takri)

KT Schwerter

TP 1W6+4

L+S GE/KK 14

AT/PA-Mod 0/-1

RW mittel

Gewicht 1,75 Stn

Länge 90 HF

Preis 260 S

Komplexität komp (2 AP)

Waffenvorteil: Gegen Rüstungen mit RS 3 oder niedriger richtet das Epharit-Schwert +1 TP an.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder höher richtet das Epharit-Schwert -1 TP an.

EPHARIT-SPEER

WAFFE



DD 026

Epharit-Speer (Gumijok-Tepe) (2H)

KT Stangenwaffen

TP 1W6+4

L+S GE/KK 14

AT/PA-Mod 0/-1

RW lang

Gewicht 2,25 Stn

Länge 190 HF

Preis 100 S

Komplexität komp (2 AP)

Waffenvorteil: Gegen Rüstungen mit RS 3 oder niedriger richtet der Epharit-Speer +1 TP an.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder höher richtet der Epharit-Speer -1 TP an.

EINBAUM-KANU



Einbaum-Kanu

Gewicht 15 Stn

Preis 300 S

Komplexität prim

EINBAUM-KANU



Einbaum-Kanu

Gewicht 15 Stn

Preis 300 S

Komplexität prim

KLETTERRIEMEN



Kletterriemen

Gewicht 0,5 Stn

Preis 4 S

Komplexität prim

Regeltechnik: Beim Erklimmen von Bäumen oder Säulen mit einem Umfang von höchstens 2 Schritt gewährt der Kletterriemen eine Erleichterung von +2 auf Klettern.

KLETTERRIEMEN



Kletterriemen

Gewicht 0,5 Stn

Preis 4 S

Komplexität prim

Regeltechnik: Beim Erklimmen von Bäumen oder Säulen mit einem Umfang von höchstens 2 Schritt gewährt der Kletterriemen eine Erleichterung von +2 auf Klettern.

MÖRSE & PISTILL



Mörser & Pistill

Gewicht	1,5 Stn
----------------	---------

Preis	50 S
--------------	------

Komplexität	prim
--------------------	------

Regeltechnik: Mörser & Pistill können als archaisches Labor zur Herstellung alchemistischer Elixiere eingesetzt werden. Bei der Brauprobe lassen sich maximal 2 QS erreichen.

MÖRSE & PISTILL



Mörser & Pistill

Gewicht 1,5 Stn

Preis 50 S

Komplexität prim

Regeltechnik: Mörser & Pistill können als archaisches Labor zur Herstellung alchemistischer Elixiere eingesetzt werden. Bei der Brauprobe lassen sich maximal 2 QS erreichen.

WELLENREITERBRETT



Wellenreiterbrett

Gewicht 2 Stn

Preis 100 S

Komplexität prim

WELLENREITERBRETT



Wellenreiterbrett

Gewicht 2 Stn

Preis 100 S

Komplexität prim

GEISTERAXT

WAFFE



Geisteraxt (Nipakau-Nigoma)

KT Hieb Waffen

TP 1W6+3

L+S KK 14

AT/PA-Mod 0/0

RW mittel

Gewicht 1 Stn

Länge 60 HF

Preis 140 S

Komplexität prim

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Treffer erhöhen sich die TP nach dem Verdoppeln nochmals um +2 TP.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber der Nipakau-Axt einen Bonus von +1 auf RS.

JADEAMULETT



Jadeamulett

Gewicht 0,1 Stn

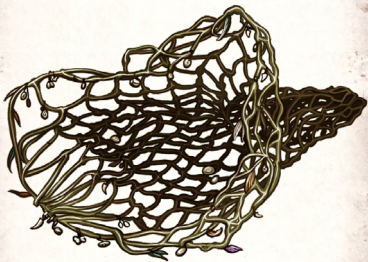
Preis 1.200 S

Komplexität einf

Regeltechnik: Wer das Jadeamulett um den Hals trägt und mindestens 5 Minuten streichelt, erhält dadurch für 24 Stunden Vorteile wie durch die Sonderfertigkeit *Geländekunde Dschungelkundig*. Verfügt der Held bereits über die Sonderfertigkeit, erhält er dadurch doppelte Erleichterungen. Danach muss er Kamaluq ein größeres Opfer zukommen lassen (im Wert von mindestens 10 Dukaten), damit das Amulett erneut diese Wirkung entfalten kann.

NETZ DER KEKE-WANAQ

(FORTSETZUNG)



Anmerkung Statt TP zu verursachen, erleidet das Opfer den Status Fixiert, bis durch eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung* (*Entwinden*) das Netz gelöst oder die Strukturpunkte des Seils (25 Strukturpunkte) mit einer scharfen Waffe auf 0 gesenkt wurden. Waffen, die über eine längere Reichweite als kurz verfügen, richten beim Zerschneiden nur halbe TP an.

Für jede reguläre Aktion kann der Held eine Probe auf *Körperbeherrschung* ablegen. Nach jedem Befreiungsversuch, gleich ob durch eine Probe auf *Körperbeherrschung* oder einen Schnitt, auch durch unterstützende Versuche von anderen, zieht sich das Netz von selbst enger zusammen und die Erschwernis auf weitere Proben auf *Körperbeherrschung* steigt jedes Mal um -1. Sobald die dadurch entstandene Erschwernis -5 erreicht, beginnt der Held, zu ersticken (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Gefahrlos entfernen lässt sich das Netz nur durch einen Schamanen der Keke-Wanaq.

Waffenvorteil: Einem Wurfnetz kann man nur ausweichen, eine Parade mit dem Schild ist nicht möglich.

Waffennachteil: Bei einem bestätigten Patzer fesselt sich der Schleuderer selbst und erleidet alle Auswirkungen des Wurfnetzes.

SCHRUMPFKOPF



Schrumpfkopf

Gewicht 3 Stn

Preis 20 S

Komplexität einf

Regeltechnik: Ein Träger eines korrekt verarbeiteten Schrumpfkopfes, der Ziel eines Zaubers, einer magischen Handlung oder einer Liturgie wird, die er für schädlich hält, kann sich einmalig dafür entscheiden, die FP des Effektes um 1 zu senken. Die Senkung der FP gilt nur für den Träger des Schrumpfkopfs, nicht für andere Ziele des gleichen Effekts, und lässt sich nicht gegen Effekte mit der Zielkategorie Zone anwenden. Sinken die FP dadurch unter 0, so hat der Effekt keinerlei Wirkung auf den Träger. Jeder Schrumpfkopf kann seine Wirkung nur ein einziges Mal entfalten, und mehrere Schrumpfköpfe können nicht den gleichen magischen oder karmalen Effekt abschwächen.

PROVIANT

TIEFER SÜDEN



Proviant

Gewicht 1,5 Stn

Preis 0,5 S

Anmerkung Proviant für 1 Tag

PROVIANT

TIEFER SÜDEN



Proviant

Gewicht 1,5 Stn

Preis 0,5 S

Anmerkung Proviant für 1 Tag

PROVIANT

WALDINSELN



Proviant

Gewicht 1,5 Stn

Preis 0,5 S

Anmerkung Proviant für 1 Tag

PROVIANT

WALDINSELN



Proviant

Gewicht 1,5 Stn

Preis 0,5 S

Anmerkung Proviant für 1 Tag

TRADITION (ANIMISTEN)

TRADITION

- Ein Zauber der Tradition Animisten erfordert Sicht auf das Ziel, allerdings keine Geste oder Formel.
- Animisten können maximal 3 Zaubersprüche erlernen (keine Rituale). Diese Zaubersprüche können aus jeder Tradition stammen oder allgemein sein, aber sie dürfen keinen Steigerungsfaktor von mehr als B aufweisen. Ein einziger Zauber darf der Kategorie C entstammen. Diese Zaubersprüche gelten für sie dann als Zaubersprüche ihrer eigenen Tradition. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob ein Animist einen bestimmten Spruch wählen darf. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.
- Animisten können keine Zaubersmodifikationen durchführen.
- Animisten können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition der Animisten aneignen.

- Animisten können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite 162). Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen wie Animistenkräfte beeinflussen.
- Animisten können spezielle animistische Traditionsartefakte ihrer Kultur herstellen und nutzen (z. B. die Animistenwaffe).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, Kultur Mohas oder Tapo-Tikaute

AP-Wert: 100 Abenteuerpunkte

BLUT TRINKEN

ANIMISTENKRAFT

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Animist kann das Blut eines von ihm getöteten Kulturschaffenden trinken, um sich dessen letzte Lebenskräfte anzueignen. Dadurch kann der Animist QS LeP bei sich heilen, allerdings nur bis zum eigenen Maximalwert. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert mindestens 2 Aktionen, nach Meisterentscheid auch länger.

AsP-Kosten: 3 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

BLUT TRINKEN

ANIMISTENKRAFT

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Animist kann das Blut eines von ihm getöteten Kulturschaffenden trinken, um sich dessen letzte Lebenskräfte anzueignen. Dadurch kann der Animist QS LeP bei sich heilen, allerdings nur bis zum eigenen Maximalwert. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert mindestens 2 Aktionen, nach Meisterentscheid auch länger.

AsP-Kosten: 3 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

GROSSER SPRUNG

ANIMISTENKRAFT

Probe: IN/GE/KO

Wirkung: Der Animist kann mit dieser Kraft erstaunlich hoch und weit springen. Die normale Sprungreichweite wird pro QS um 50 % erhöht. Pro KR kann der Animist mit 1 Aktion einen Sprungversuch durchführen.

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Verwandlung

Steigerungsfaktor: B

GROSSER SPRUNG

ANIMISTENKRAFT

Probe: IN/GE/KO

Wirkung: Der Animist kann mit dieser Kraft erstaunlich hoch und weit springen. Die normale Sprungreichweite wird pro QS um 50 % erhöht. Pro KR kann der Animist mit 1 Aktion einen Sprungversuch durchführen.

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Verwandlung

Steigerungsfaktor: B

KNOCHENKEULE (LANG)

WAFFE



Knochenkeule (Kama-Baran) (2H)

KT Zweihandhiebswaffen

TP 1W6+4

L+S KK 15

AT/PA-Mod 0/-2

RW mittel

Gewicht 4 Stn

Länge 150 HF

Preis 80 S

Komplexität prim

Anmerkung Um die Knochenkeule bei der Helde-
nerschaffung zu erwerben, muss der
Held eine schamanistische Tradition
besitzen.

Waffenvorteil: Das Manöver *Wuchtschlag* rich-
tet +1 TP an.

Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers
Vorstöß ist nicht möglich.

KNOCHENKEULE (KURZ)

WAFFE



Knochenkeule (Kama-Baran)

KT Hieb Waffen

TP 1W6+2

L+S KK 14

AT/PA-Mod 0/-1

RW kurz

Gewicht 1 Stn

Länge 50 HF

Preis 20 S

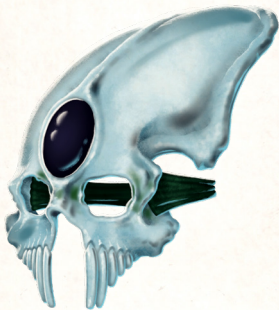
Komplexität prim

Anmerkung Um die Knochenkeule bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held eine schamanistische Tradition besitzen.

Waffenvorteil: Das Manöver *Wuchtschlag* richtet +1 TP an.

Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers *Vorstoss* ist nicht möglich.

KRISTALLSCHÄDEL



Beschreibung: langgezogene Kopfbedeckung aus Kristall mit einem dunklen „Auge“ mitten auf der Stirn

Wirkung: Wer einen Kristallschädel aufsetzt, versteht jede von Kulturschaffenden gesprochene Sprache in einem Umkreis von 8 Schritt um ihn herum, als wäre es seine Muttersprache.

Kosten: unbekannt

Preis: unbezahlbar

KAMPFFÄHIGKEITEN VERBESSERN

ANIMISTENKRAFT

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Diese Animistenkraft erlaubt es dem Animisten, vorhandene Kampfsonderfertigkeiten, die eine Erschwernis aufweisen, leichter einzusetzen. Die Erschwernis sinkt während der Wirkungsdauer um QS/2, wird durch diesen Bonus aber niemals zu einer Erleichterung. Der Animist muss diese Animistenkraft nicht auf eine spezielle Kampfsonderfertigkeit festlegen, muss sich aber beim Wirken für eine entscheiden und kann während der Wirkungsdauer die Animistenkraft nicht auf eine weitere Kampfsonderfertigkeit anwenden.

AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro KR

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

KAMPFFÄHIGKEITEN VERBESSERN

ANIMISTENKRAFT

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Diese Animistenkraft erlaubt es dem Animisten, vorhandene Kampfsonderfertigkeiten, die eine Erschwernis aufweisen, leichter einzusetzen. Die Erschwernis sinkt während der Wirkungsdauer um QS/2, wird durch diesen Bonus aber niemals zu einer Erleichterung. Der Animist muss diese Animistenkraft nicht auf eine spezielle Kampfsonderfertigkeit festlegen, muss sich aber beim Wirken für eine entscheiden und kann während der Wirkungsdauer die Animistenkraft nicht auf eine weitere Kampfsonderfertigkeit anwenden.

AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro KR

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

IMMUNITÄT GEGEN HITZE

ANIMISTENKRAFT

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Animist erhält während der Wirkungsdauer eine vollständige Immunität gegen Hitze. Nachteile durch Hitzeregeln (siehe **Regelwerk** Seite 347) kann er während der Wirkungsdauer vollständig ignorieren. Die Animistenkraft bietet jedoch keinen Schutz vor Feuerschaden.

AsP-Kosten: 5 AsP

Wirkungsdauer: QS Stunden

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

IMMUNITÄT GEGEN HITZE

ANIMISTENKRAFT

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Animist erhält während der Wirkungsdauer eine vollständige Immunität gegen Hitze. Nachteile durch Hitzeregeln (siehe **Regelwerk** Seite 347) kann er während der Wirkungsdauer vollständig ignorieren. Die Animistenkraft bietet jedoch keinen Schutz vor Feuerschaden.

AsP-Kosten: 5 AsP

Wirkungsdauer: QS Stunden

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

PATRONRUF

ANIMISTENKRAFT

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Animist ruft seinen Patron um Unterstützung an. Es erscheinen aus dem Nichts ein Tier, geisterhafte Gestalten oder Stimmen, um sich auf Seite des Animisten zu schlagen. Die Wesenheiten können zwar nicht körperlich eingreifen, aber sie erleichtern Proben auf Einschüchtern für den Animisten um QS/2.

AsP-Kosten: 4 AsP

Wirkungsdauer: 30 KR

Merkmal: Sphären

Steigerungsfaktor: A

PATRONRUF

ANIMISTENKRAFT

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Animist ruft seinen Patron um Unterstützung an. Es erscheinen aus dem Nichts ein Tier, geisterhafte Gestalten oder Stimmen, um sich auf Seite des Animisten zu schlagen. Die Wesenheiten können zwar nicht körperlich eingreifen, aber sie erleichtern Proben auf Einschüchtern für den Animisten um QS/2.

AsP-Kosten: 4 AsP

Wirkungsdauer: 30 KR

Merkmal: Sphären

Steigerungsfaktor: A

SCHNELLER ANGRIFF

ANIMISTENKRAFT

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Bei einem Kampf kann der Animist zuerst handeln, auch wenn er laut Initiative nicht zuerst an der Reihe ist. Dies gilt für jede KR, solange die Wirkungsdauer anhält. Sollten zwei oder mehr Kämpfer Sonderfertigkeiten oder Kräfte aufweisen, um als Erster zu handeln, entscheidet die reguläre Initiative über die Reihenfolge, aber sie sind alle vor den übrigen Kampfteilnehmern an der Reihe. Eine Person, die die Schicksalspunkte-Option Erster verwendet, ist dennoch vor allen Kämpfern mit dieser Animistenkraft an der Reihe. Benutzen mehrere Kämpfer die Schicksalspunkte-Option innerhalb einer KR, haben Sonderfertigkeiten und Kräfte eine höhere Priorität zur Bestimmung der Reihenfolge als der Initiative-Basiswert oder der W6-Wurf (siehe **Regelwerk** Seite 29/226).

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Verwandlung

Steigerungsfaktor: B

SCHNELLER ANGRIFF

ANIMISTENKRAFT

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Bei einem Kampf kann der Animist zuerst handeln, auch wenn er laut Initiative nicht zuerst an der Reihe ist. Dies gilt für jede KR, solange die Wirkungsdauer anhält. Sollten zwei oder mehr Kämpfer Sonderfertigkeiten oder Kräfte aufweisen, um als Erster zu handeln, entscheidet die reguläre Initiative über die Reihenfolge, aber sie sind alle vor den übrigen Kampfteilnehmern an der Reihe. Eine Person, die die Schicksalspunkte-Option Erster verwendet, ist dennoch vor allen Kämpfern mit dieser Animistenkraft an der Reihe. Benutzen mehrere Kämpfer die Schicksalspunkte-Option innerhalb einer KR, haben Sonderfertigkeiten und Kräfte eine höhere Priorität zur Bestimmung der Reihenfolge als der Initiative-Basiswert oder der W6-Wurf (siehe **Regelwerk** Seite 29/226).

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Verwandlung

Steigerungsfaktor: B

KNOCHENKEULE (MITTEL)

WAFFE



DD 047

Knochenkeule (Kama-Baran)

KT Hieb Waffen

TP 1W6+3

L+S KK 14

AT/PA-Mod 0/-1

RW mittel

Gewicht 1,5 Stn

Länge 75 HF

Preis 40 S

Komplexität prim

Anmerkung Um die Knochenkeule bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held eine schamanistische Tradition besitzen.

Waffenvorteil: Das Manöver *Wuchtschlag* richtet +1 TP an.

Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers *Vorstoss* ist nicht möglich.

TALENTVERBESSERUNG

ANIMISTENKRAFT

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Mit dieser Animistenkraft erhält der Zauberer eine kurzzeitige Verbesserung auf drei Talente, die abhängig von der Wesenheit sind, die er ruft. Der FW der drei Talente steigt während der Wirkungsdauer um $QS/2+1$ und kann auch die Maximalgrenze des FW übersteigen. Talente des primären Patrons erhalten einen zusätzlichen Bonus von +2.

AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro Minute

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

TALENTVERBESSERUNG

ANIMISTENKRAFT

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Mit dieser Animistenkraft erhält der Zauberer eine kurzzeitige Verbesserung auf drei Talente, die abhängig von der Wesenheit sind, die er ruft. Der FW der drei Talente steigt während der Wirkungsdauer um $QS/2+1$ und kann auch die Maximalgrenze des FW übersteigen. Talente des primären Patrons erhalten einen zusätzlichen Bonus von +2.

AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro Minute

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

UNBESCHADETER STURZ

ANIMISTENKRAFT

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Bei der Berechnung von Sturzschaden können die ersten QS x 2 Schritt ignoriert werden. Stürzt ein Animist also aus 12 Schritt Höhe und hat bei dieser Kraft vorher 4 QS erzielt, so wird der Sturz so behandelt, als wäre er aus 4 Schritt Höhe gestürzt. Die Aktivierung dieser Animistenkraft dauert 1 freie Aktion.

AsP-Kosten: 6 AsP

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Merkmal: Verwandlung

Steigerungsfaktor: B

UNBESCHADETER STURZ

ANIMISTENKRAFT

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Bei der Berechnung von Sturzschaden können die ersten QS x 2 Schritt ignoriert werden. Stürzt ein Animist also aus 12 Schritt Höhe und hat bei dieser Kraft vorher 4 QS erzielt, so wird der Sturz so behandelt, als wäre er aus 4 Schritt Höhe gestürzt. Die Aktivierung dieser Animistenkraft dauert 1 freie Aktion.

AsP-Kosten: 6 AsP

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Merkmal: Verwandlung

Steigerungsfaktor: B

BINDUNG DER WAFFE

WAFFENZAUBER

Wirkung: Die Bindung der Waffe ist stets das erste Ritual, das auf eine Animistenwaffe gewirkt wird. Mit ihm wird die Waffe an den Animisten gebunden und dadurch unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, oder aber gezielte Antimagie können sie fortan zerstören. Die Waffe gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht auf anderem Weg, wie etwa dem ARCANOVI, mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Animist kann immer nur eine Animistenwaffe besitzen. Das Binden einer Animistenwaffe kostet ihn einmalig 2 permanente AsP. Der Animist kann sich entscheiden, seine Verbindung zur Waffe zu lösen, beispielsweise um eine neue Waffe an sich zu binden. Nach dem Tod eines Animisten verliert die Waffe nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

EINS MIT DER WAFFE

WAFFENZAUBER

Wirkung: Dem Animisten unterlaufen während der Wirkungsdauer keine Patzer auf AT und PA mit der Waffe. Würfelt er einen Patzer (also im Regelfall eine 20 auf W20), so muss er keinen Bestätigungswurf würfeln. Die Attacke oder die Parade ist in diesem Fall zwar misslungen, aber es kommen keine weiteren Regeln für Patzer zur Anwendung. Die Fähigkeit wirkt 5 KR lang.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

EINS MIT DER WAFFE

WAFFENZAUBER

Wirkung: Dem Animisten unterlaufen während der Wirkungsdauer keine Patzer auf AT und PA mit der Waffe. Würfelt er einen Patzer (also im Regelfall eine 20 auf W20), so muss er keinen Bestätigungswurf würfeln. Die Attacke oder die Parade ist in diesem Fall zwar misslungen, aber es kommen keine weiteren Regeln für Patzer zur Anwendung. Die Fähigkeit wirkt 5 KR lang.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

EINSCHÜCHTERNDE WAFFE

WAFFENZAUBER

Wirkung: Die Waffe erzeugt 1 Stufe *Furcht* gegen einen Kulturschaffenden oder ein Tier nach Wahl des Animisten, sofern es sich innerhalb einer Reichweite von 8 Schritt befindet und höchstens eine SK von 2 aufweist.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

EINSCHÜCHTERNDE WAFFE

WAFFENZAUBER

Wirkung: Die Waffe erzeugt 1 Stufe *Furcht* gegen einen Kulturschaffenden oder ein Tier nach Wahl des Animisten, sofern es sich innerhalb einer Reichweite von 8 Schritt befindet und höchstens eine SK von 2 aufweist.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

KAMPFGLÜCK

WAFFENZAUBER

Wirkung: Der Animist kann die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass ihm Kritische Erfolge mit der Waffe gelingen. Würfelt er einen Kritischen Erfolg (also im Regelfall eine 1 auf W20), so muss er keinen Bestätigungswurf würfeln. Die Attacke oder die Verteidigung ist in diesem Fall automatisch ein kritischer Erfolg. Die Fähigkeit wirkt 10 KR lang.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

KAMPFGLÜCK

WAFFENZAUBER

Wirkung: Der Animist kann die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass ihm Kritische Erfolge mit der Waffe gelingen. Würfelt er einen Kritischen Erfolg (also im Regelfall eine 1 auf W20), so muss er keinen Bestätigungswurf würfeln. Die Attacke oder die Verteidigung ist in diesem Fall automatisch ein kritischer Erfolg. Die Fähigkeit wirkt 10 KR lang.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

SCHARFE KLINGE

WAFFENZAUBER

Wirkung: Wenn TP der Animistenwaffe bestimmt werden, kann ein einziger TP-Würfel neu gewürfelt werden. Das zweite Ergebnis ist bindend.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 5 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

SCHARFE KLINGE

WAFFENZAUBER

Wirkung: Wenn TP der Animistenwaffe bestimmt werden, kann ein einziger TP-Würfel neu gewürfelt werden. Das zweite Ergebnis ist bindend.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 5 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

WAFFE GEGEN BÖSE WESEN

WAFFENZAUBER

Wirkung: Die Waffe richtet gegen Dämonen und Geister +1 TP an.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

WAFFE GEGEN BÖSE WESEN

WAFFENZAUBER

Wirkung: Die Waffe richtet gegen Dämonen und Geister +1 TP an.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

TRADITION (DARNA)

TRADITION

- Ein Zauber der Darna erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Außerdem müssen die Formeln der Zauber ausgesprochen bzw. gesungen werden.
- Sollte ein Darna eine andere magische Tradition erlernen, beispielsweise die der Hexen oder Anmisten, so verliert er dafür die Darna-Tradition. Eventuell müssen zusätzliche AP ausgegeben werden, um die neue Tradition zu erwerben. Die AP von Zaubern und Flügen, die der Darna nun nicht mehr nutzen kann, kann er umverteilen. Kann er Zauber und Flüche durch die neue Tradition weiterhin nutzen, behält er sie.
- Darna können maximal 3 Zauber (auch Rituale) erlernen. Diese Zauber müssen aus der Tradition Elfen oder allgemein stammen und dürfen keinen Steigerungsfaktor von mehr als B aufweisen. Ein einziger Zauber darf der Kategorie C entstammen. Diese Zauber gelten für sie dann als Zauber ihrer eigenen Tradition. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob ein Darna einen bestimmten Spruch

wählen darf. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.

☞ Darna können zudem als magische Handlungen Hexenflüche erlernen. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob ein Darna einen bestimmten Fluch wählen darf.

☞ Darna erhalten bei der Zaubermodifikation Zauberdauer erhöhen eine Erleichterung von +2 statt nur von +1.

☞ Darna können die Zaubermodifikation Erzwingen nicht ausführen.

☞ Darna können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen.

☞ Die Darna verfügen über kein Traditionsartefakt.

☞ Spielst du mit den entsprechenden Fokusregeln, dürfen Darna Zaubererweiterungen erlernen.

☞ Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, Kultur *Moha*

AP-Wert: 110 Abenteuerpunkte

HEXENBLICK

ZAUBERTRICK

Mittels Hexenblick kann eine Hexe herausfinden, ob eine andere Person ebenfalls die hexische Tradition beherrscht. Sollte das ausgewählte Ziel die Tradition besitzen, so leuchten ihre Augen kurz purpurn auf, was aber nur für die zaubernde Hexe sichtbar ist.

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Hellsicht

Anmerkung: ausschließlich Hexen

HEXENBLICK

ZAUBERTRICK

Mittels Hexenblick kann eine Hexe herausfinden, ob eine andere Person ebenfalls die hexische Tradition beherrscht. Sollte das ausgewählte Ziel die Tradition besitzen, so leuchten ihre Augen kurz purpurn auf, was aber nur für die zaubernde Hexe sichtbar ist.

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Hellsicht

Anmerkung: ausschließlich Hexen

HAUTBILD

ZAUBERTRICK

Auf der Haut des Animisten erscheinen Hautbilder nach seinen eigenen Vorstellungen. Die aufgemalten Symbole und Bilder können sich sogar auf Wunsch während der Wirkungsdauer auf der Haut bewegen und auch wieder in ihrer Position verharren.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Illusion

Anmerkung: Animisten

HAUTBILD

ZAUBERTRICK

Auf der Haut des Animisten erscheinen Hautbilder nach seinen eigenen Vorstellungen. Die aufgemalten Symbole und Bilder können sich sogar auf Wunsch während der Wirkungsdauer auf der Haut bewegen und auch wieder in ihrer Position verharren.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Illusion

Anmerkung: Animisten

JAGDTROMMEL

ZAUBERTRICK

In einem Radius von 16 Schritt um den Animisten sind Jagdtrommeln zu hören. Die Illusion bewegt sich mit dem Animisten.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 Minute

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Illusion

Anmerkung: Animisten

JAGDTROMMEL

ZAUBERTRICK

In einem Radius von 16 Schritt um den Animisten sind Jagdtrommeln zu hören. Die Illusion bewegt sich mit dem Animisten.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 Minute

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Illusion

Anmerkung: Animisten

AVILEA

ZAUBERSPRUCH

Der Spruch ruft Vögel herbei, die sich um den Zauberer herum versammeln.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Alle innerhalb von 1 Meile befindlichen Vögel der Größenkategorie winzig werden vom Zauberer angezogen und bewegen sich in seine Richtung. Betroffen sind davon nur solche Wesen, die KL (t) statt KL verwenden und deren SK die QS nicht überschreitet. Zudem verlieren die Wesen nicht ihren Selbst-erhaltungstrieb, werden sich also beispielsweise nicht durch Feuer bewegen, das den Pfad zum Zauberer versperrt. Sobald sie beim Zauberer angekommen sind, verbleiben sie in seiner unmittelbaren Nähe und folgen ihm, falls er sich bewegt. Der Zauber erlaubt dabei keinerlei Kontrolle über die herbeigeeilten Wesen, es ist also gut möglich, dass sie ihn oder auch die anderen eingetroffenen Wesen angreifen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Zone (50 Schritt mit dem Zauberer als beweglichen Mittelpunkt)

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Elfen, Hexen

Steigerungsfaktor: C

PAPAGEIENRUF

ZAUBERSPRUCH

Die Hexe ruft Papageien zur Hilfe, die sie im Kampf unterstützen und ihre Gegner attackieren.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe ruft mit diesem Zauberspruch bis zu $QS \times 3$ Papageien herbei, die für sie kämpfen (ungeachtet dessen, wie viele Gegner die Hexe bedrohen). Die Hexe muss einen Punkt in der Luft innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von $QS/2$ Schritt erscheinen. Die Papageien verteilen sich gleichmäßig auf alle Gegner. Geht die gleichmäßige Verteilung nicht ganz auf, kann die Spielerin der Hexe bestimmen, welche Gegner einen Papageien mehr oder weniger abbekommen. Stirbt ein Gegner, verschwinden alle Papageien bei ihm wieder im Nichts. Nach ihrem Erscheinen können die Papageien sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung bewegen. Die Papageien sind magische Wesen,

die aus Magie erschaffen wurden. Endet die Wirkungsdauer, verschwinden die Papageien wieder im Nichts.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

HEXENPAPAGEI

TIER, NICHT HUMANOID



DD 062

MU 13 KL 14 (t) IN 13 CH 14

FF 13 GE 13 KO 10 KK 12 (k)

LeP 10 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 6 SK –1 ZK 0 GS 5/17 (am Boden / in der Luft)

Schnabel und Krallen: AT 12 TP 1W3+1 RW

kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Flugangriff

Talente: Einschüchtern 1, Fliegen 10,

Körperbeherrschung 12, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 12, Verbergen 6, Willenskraft 7

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Flucht: fliehen nicht

Anmerkung: Als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand *Schmerz*.

NEKROPATHIA

RITUAL

Möchte ein Zauberer mit der Seele einer verstorbenen Person kommunizieren, ist dies nicht unmöglich. Ist deren Geist auf Dere geblieben, kann er recht einfach beschworen werden. In anderen Fällen muss der Zauberer hingegen mithilfe des NEKROPATHIA in das Reich der Toten reisen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer trennt seinen Geist von seinem Körper und kann sich mit ihm in eines der Totenreiche begeben. Dadurch ist es ihm möglich, mit den dort weilenden Seelen zu kommunizieren. Es dauert 5 Minuten, eine Seele ausfindig zu machen oder ihre Abwesenheit festzustellen, während die Kommunikation in normaler Sprachgeschwindigkeit erfolgt. Der Zauberer muss zu Beginn festlegen, in welches der Totenreiche er reisen möchte, denn ein späterer Wechsel ist nicht möglich. Befindet sich die gesuchte Seele nicht in dem ausgewählten Totenreich, muss der Zauber

also erneut gewirkt werden, um die Reise fortzusetzen. Eine Reise an Orte außerhalb der Totenreiche, beispielsweise die zwölfgöttlichen Paradiese oder die Niederhöllen, ist nicht möglich. Während der Wirkungsdauer bemerkt der Zauberer nicht, was mit seinem bewussten Körper geschieht, selbst wenn dieser Schaden erleidet. Stirbt der Körper, kehrt der Geist zwar in die 3. Sphäre zurück, wird jedoch zu einer Gefesselten Seele. Gleiches geschieht, wenn der Geist nicht vor Ende der Wirkungsdauer in den Körper zurückkehrt, der daraufhin als leere Hülle verendet. Sollte der Geist eines Toten nicht in einem der Totenreiche sein, so kann er mittels dieses Rituals nicht kontaktiert werden. Durch die Trennung von Körper und Seele und das Reisen in eine andere Sphäre erleidet der Zauberer 4-QS Stufen Verwirrung (mindestens jedoch 1 Stufe).

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

TRADITION (MOHASCHAMANEN)

TRADITION

-  *Geistermacht:* Beim Einsatz von Talenten gegenüber Geistern sowie beim Beschwören oder Verbannen von Geistern erhalten Mohaschamanen eine Erleichterung von +1.
-  Mohaschamanen können keine herkömmlichen Liturgien der Verbreitung allgemein wirken, sondern nur jene, die unter der Bezeichnung Schamanenritus aufgeführt sind.
-  Mohaschamanen können eine Knochenkeule als Zeremonialgegenstand herstellen.
-  Mohaschamanen müssen sich an den Moral-kodex (Prinzipientreue) halten. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn die Spielerin

einen Schamanen der Kultur spielen will.

- Wohlgefällige Talente: Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Seele, Heilkunde Wunden, Körperbeherrschung, Kraftakt, Orientierung, Pflanzenkunde, Selbstbeherrschung, Tanzen, Verbergen, Wildnisleben
- Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Kultur Mohas oder Tapo-Tikaute

AP-Wert: 110 Abenteuerepunkte

BANNZONE

LITURGIE

Die BANNZONE schützt den Schamanen und seine Mitstreiter von böartigen Kreaturen, beispielsweise Untoten und Geistern.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Bannzone kann einige als unheilig geltende Wesen von einem Gebiet fernhalten. Folgende Typen von Wesen können ferngehalten werden: Geister, Untote (Hirnlose), niedere Dämonen jeglicher Art. Bei Errichtung der Bannzone muss entschieden werden, gegen welchen Typ Wesenheit sie wirken soll. Solche Wesen können während der Wirkungsdauer das gesegnete Gebiet nicht betreten. Sind solche Wesen gezwungen, das Gebiet zu betreten, dann versuchen sie sofort, sich wieder aus diesem zurückzuziehen. Die Bannzone darf nicht größer sein als 4 Schritt im Radius, sehr wohl aber kleiner. Die Zone ist stationär und bewegt sich nicht mit dem Schamanen. Wenn

sich Personen innerhalb der Zone an deren Rand bewegen, um dort lauernde Wesen im Nahkampf anzugreifen, können diese Wesen ebenfalls angreifen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen (Liturgiedauer nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro 5 KR

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: B

BEFEHL DES SCHAMANEN

LITURGIE

Der Schamane kann eine Person mit einer gewaltigen Befehlsstimme ansprechen, so dass diese kaum eine andere Wahl hat, als zu gehorchen.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel befolgt einen einzigen Befehl des Schamanen, solange dieser nicht gegen die Prinzipien der Gottheit verstößt oder dem Selbsterhaltungstrieb des Ziels im groben Maße widerspricht. Der Betroffene wird also einen Diebstahl begehen, Fragen beantworten und dem Geweihten im Kampf beistehen, nicht aber von einer Klippe springen oder seine eigenen Hände verspeisen. Das Ziel vermag währenddessen nichts zu tun, das nicht explizit befohlen wurde oder

zur Erfüllung des Befehls notwendig ist. Befehle werden dabei nicht zwangsläufig wortwörtlich befolgt, sondern im Sinne des Schamanen. Es ist also nicht möglich, die Anordnung aufgrund ungeschickter Vorgaben zu umgehen.

Liturgiedauer: 2 Aktionen (Liturgiedauer nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: C

GEISTERFALLE

LITURGIE

Manchmal möchte ein Schamane einen Geist nicht sofort exorzieren, sondern nur seine Bewegungsmöglichkeiten einschränken. Durch diese Liturgie kann man einen Geist an einen Gegenstand binden und ihn so daran hindern, sich beliebig weit zu bewegen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um Anrufungsschwierigkeit)

Wirkung: Der Schamane kann einen Geist an einen Gegenstand binden und ihn so zwingen, einen Radius von 7-QS Schritt um den Gegenstand nicht zu verlassen.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: nicht Lebende (Geister)

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus),
Boron (Schlaf und Tod)

Steigerungsfaktor: B

GEISTERFALLE

LITURGIE

Manchmal möchte ein Schamane einen Geist nicht sofort exorzieren, sondern nur seine Bewegungsmöglichkeiten einschränken. Durch diese Liturgie kann man einen Geist an einen Gegenstand binden und ihn so daran hindern, sich beliebig weit zu bewegen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um Anrufungsschwierigkeit)

Wirkung: Der Schamane kann einen Geist an einen Gegenstand binden und ihn so zwingen, einen Radius von 7-QS Schritt um den Gegenstand nicht zu verlassen.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: nicht Lebende (Geister)

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus),
Boron (Schlaf und Tod)

Steigerungsfaktor: B

HAUCH DES ELEMENTS

LITURGIE

Den HAUCH DES ELEMENTS können Schamanen einsetzen, um Gegner anzugreifen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Schamane ergreift eine Handvoll des Elements, das er seinem Gegner entgegenschleudern will (z. B. einen Stein, eine Eichel, einen Schneeball, Quellwasser oder eben Luft). Der Gegner kann den Angriff mit einer *Schild*-PA abwehren oder ihm ausweichen. Misslingt die Verteidigung, so erleidet der Gegner 1W6+4 TP. Außerdem muss dem Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung* erschwert um QS/2 gelingen, sonst erleidet er den Status *Liegend*.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: B

HAUCH DES ELEMENTS

LITURGIE

Den HAUCH DES ELEMENTS können Schamanen einsetzen, um Gegner anzugreifen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Schamane ergreift eine Handvoll des Elements, das er seinem Gegner entgegenschleudern will (z. B. einen Stein, eine Eichel, einen Schneeball, Quellwasser oder eben Luft). Der Gegner kann den Angriff mit einer *Schild*-PA abwehren oder ihm ausweichen. Misslingt die Verteidigung, so erleidet der Gegner 1W6+4 TP. Außerdem muss dem Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung* erschwert um QS/2 gelingen, sonst erleidet er den Status *Liegend*.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: B

JAGUARRUF

LITURGIE

Das heilige Tier des Kamaluq kann mittels dieser Liturgie gerufen werden, um in einem Kampf beizustehen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Mit dieser Liturgie kann der Schamane QS/2 Jaguare herbeirufen. Die Jaguare müssen sich nicht in der Nähe aufgehalten haben, sondern sie werden auf übernatürliche Weise in die Nähe des Schamanen gebracht. Dennoch dauert ihre Ankunft 7-QS KR. Der Schamane kann den Tieren einen gemeinsamen Befehl erteilen („Beschützt mich“, „Greift folgende Gegner an“ etc.), den die Tiere dann bis zum Ende der Wirkungsdauer ausführen. Anschließend verschwinden sie wieder, falls sie noch leben, und kehren augenblicklich an den Ort zurück, von dem sie kamen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Tiere (Jaguare)

Verbreitung: Mohaschamanen (Dschungel)

Steigerungsfaktor: B

KRIEGSFARBEN

LITURGIE

Durch Kriegsfarbenbemalung kann der Schamane ungeheure Stärke in sich vereinen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Durch diese Liturgie erlangt der Schamane für einen kurzen Zeitraum große Kräfte. Der FW im Talent *Kraftakt* erhöht sich um die QS. Maximal können bei einer solchen Probe aber nur 18 FP erzielt werden.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: A

KRIEGSFARBEN

LITURGIE

Durch Kriegsfarbenbemalung kann der Schamane ungeheure Stärke in sich vereinen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Durch diese Liturgie erlangt der Schamane für einen kurzen Zeitraum große Kräfte. Der FW im Talent *Kraftakt* erhöht sich um die QS. Maximal können bei einer solchen Probe aber nur 18 FP erzielt werden.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: A

OBARANS BLENDUNG

LITURGIE

Obaran ist für viele Stämme der Utulus der Gott des Lichts und der Sonne. Mit diesem Schamanenritus kann einem Gegner für kurze Zeit das Augenlicht genommen werden, sodass er nicht von Obarans Gabe profitieren kann.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel erhält den Status *Blind*.

Liturgiedauer: 4 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Mohaschamanen (Sonne)

Steigerungsfaktor: B

OBARANS BLENDUNG

LITURGIE

Obaran ist für viele Stämme der Utulus der Gott des Lichts und der Sonne. Mit diesem Schamanenritus kann einem Gegner für kurze Zeit das Augenlicht genommen werden, sodass er nicht von Obarans Gabe profitieren kann.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel erhält den Status *Blind*.

Liturgiedauer: 4 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Mohaschamanen (Sonne)

Steigerungsfaktor: B

SPRACHE DES TAPAMS

LITURGIE

Sprechen seine Träger auch verschiedene Sprachen, die Verständigungswege zwischen zwei Tapams sind universell. Ein Schamane, der auch anderen Kulturschaffenden diesen Schutzgeist zugesteht, kann mit Hilfe dieses Ritus Sprachbarrieren nichtig werden lassen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Schamane und bis zu QS zusätzliche freiwillige Ziele, die sich währenddessen an den Händen halten müssen, können während der Wirkungsdauer über Bilder kommunizieren, die im Geist aller Teilnehmer erscheinen. Jeder Gedanke der Teilnehmer überträgt sich dabei in Bilder, und es ist nicht möglich, zeitgleich geheime Absprachen zu treffen, die nicht alle Teilnehmer mitbekommen sollen. Proben auf *Menschenkenntnis* untereinander sind für alle Teilnehmer anschließend für 24 Stunden um +1 erleichtert.

Liturgiedauer: 8 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Mohaschamanen (Dschungel)

Steigerungsfaktor: B

FREIE SEELENFAHRT

ZEREMONIE

Die FREIE SEELENFAHRT ist eine Zeremonie, die bei allen schamanistischen Völkern bekannt ist und die es dem Schamanen ermöglicht, sich in Trance zu versetzen und die Geisterwelt zu betreten.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Mit dieser Zeremonie kann ein Schamane seinen Geist von seinem Körper trennen und sich in die Geisterwelt seiner Kultur begeben. Bewegt sich der Geist zu seinem Ausgangspunkt zurück, so kann der Schamane die Wirkung der Zeremonie willentlich vorzeitig beenden.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: C

FREIE SEELENFAHRT

ZEREMONIE

Die FREIE SEELENFAHRT ist eine Zeremonie, die bei allen schamanistischen Völkern bekannt ist und die es dem Schamanen ermöglicht, sich in Trance zu versetzen und die Geisterwelt zu betreten.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Mit dieser Zeremonie kann ein Schamane seinen Geist von seinem Körper trennen und sich in die Geisterwelt seiner Kultur begeben. Bewegt sich der Geist zu seinem Ausgangspunkt zurück, so kann der Schamane die Wirkung der Zeremonie willentlich vorzeitig beenden.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: C

GEISTERSPRACHE

ZEREMONIE

Durch die GEISTERSPRACHE ist der Schamane in der Lage, mit Ahnengeistern zu kommunizieren.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Schamane trennt seinen Geist von seinem Körper und kann sich mit ihm in eines der Totenreiche begeben. Dadurch ist es ihm möglich, mit den dort weilenden Seelen zu kommunizieren. Es dauert 5 Minuten, eine Seele ausfindig zu machen oder ihre Abwesenheit festzustellen, während die Kommunikation in normaler Sprachgeschwindigkeit erfolgt. Der Schamane muss zu Beginn festlegen, in welches der Totenreiche er reisen möchte, denn ein späterer Wechsel ist nicht möglich. Befindet sich die gesuchte Seele nicht in dem ausgewählten Totenreich, muss die Liturgie also erneut gewirkt werden, um die Reise fortzusetzen. Eine Reise an Orte außerhalb der Totenreiche, beispielsweise die zwölf-

göttlichen Paradise oder die Niederhöllen, ist nicht möglich. Während der Wirkungsdauer bemerkt der Schamane nicht, was mit seinem bewussten Körper geschieht, selbst wenn dieser Schaden erleidet. Stirbt der Körper, kehrt der Geist zwar in die 3. Sphäre zurück, wird jedoch zu einer Gefesselten Seele. Gleiches geschieht, wenn der Geist nicht vor Ende der Wirkungsdauer in den Körper zurückkehrt, der daraufhin als leere Hülle verendet. Sollte der Geist eines Toten nicht in einem der Totenreiche sein, so kann er mittels dieser Zeremonie nicht kontaktiert werden. Durch die Trennung von Körper und Seele und das Reisen in eine andere Sphäre erleidet der Schamane 4-(QS/2) Stufen *Verwirrung*.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: C

GEISTTHEILUNG

ZEREMONIE

Die GEISTTHEILUNG ist ein typisches Schamanenritual, in dem der Schamane einem Patienten wieder Kraft gibt.

Probe: KL/CH/KO

Wirkung: In der nächsten Regenerationsphase, die während der Wirkungsdauer begonnen werden muss, regeneriert das Ziel QS x 2 LeP zusätzlich. Zudem verläuft der Schlaf ruhig und traumlos, solange äußere Einflüsse dem nicht entgegenwirken. Die Liturgie kann nicht verhindern, dass Gifte und Krankheiten in der Regenerationsphase wirken.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: B

GEISTTHEILUNG

ZEREMONIE

Die GEISTTHEILUNG ist ein typisches Schamanenritual, in dem der Schamane einem Patienten wieder Kraft gibt.

Probe: KL/CH/KO

Wirkung: In der nächsten Regenerationsphase, die während der Wirkungsdauer begonnen werden muss, regeneriert das Ziel QS x 2 LeP zusätzlich. Zudem verläuft der Schlaf ruhig und traumlos, solange äußere Einflüsse dem nicht entgegenwirken. Die Liturgie kann nicht verhindern, dass Gifte und Krankheiten in der Regenerationsphase wirken.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: B

JAGUARGESTALT

ZEREMONIE

Durch diese Zeremonie kann sich die Schamanin in einen Jaguar verwandeln.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Schamanin verwandelt sich in einen Jaguar. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Jaguargestalt behält die Schamanin ihre geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten des Jaguars. Zudem kann sie QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Jaguars verteilen. In der Jaguargestalt vermag sie keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur die Schamanin selbst)

Verbreitung: Mohaschamanen (Dschungel und Sonne)

Steigerungsfaktor: C

JAGUARGESTALT

ZEREMONIE

Durch diese Zeremonie kann sich die Schamanin in einen Jaguar verwandeln.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Schamanin verwandelt sich in einen Jaguar. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Jaguargestalt behält die Schamanin ihre geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten des Jaguars. Zudem kann sie QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Jaguars verteilen. In der Jaguargestalt vermag sie keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur die Schamanin selbst)

Verbreitung: Mohaschamanen (Dschungel und Sonne)

Steigerungsfaktor: C

JAGUAR

TIER, NICHT HUMANOID



Geistige Eigenschaften wie Geweihte

FF 12 GE 16 KO 13 KK 14

LeP wie Geweihte AsP – KaP – INI 17+1W6

VW 10 SK wie Geweihte ZK 0 GS 16

Biss: AT 15 TP 2W6+1 RW kurz

Pranke: AT 15 TP 1W6+2 RW kurz

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte
I (Pranke, Biss), Verbeißen (Biss)

Talente: wie Geweihte

Größenkategorie: mittel



RAT DER AHNEN

ZEREMONIE

Der RAT DER AHNEN ist das typische Ritual, mit dem Schamanen Geister beschwören.

Probe: MU/IN/CH (erschwert um Anrufungsschwierigkeit)

Wirkung: Der Priester kann einen niederen Geist rufen, der ihm zu Diensten ist. Die Regeln entsprechen denen der Invokation von Geistern.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Geister

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: C

RAT DER AHNEN

ZEREMONIE

Der RAT DER AHNEN ist das typische Ritual, mit dem Schamanen Geister beschwören.

Probe: MU/IN/CH (erschwert um Anrufungsschwierigkeit)

Wirkung: Der Priester kann einen niederen Geist rufen, der ihm zu Diensten ist. Die Regeln entsprechen denen der Invokation von Geistern.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Geister

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: C

SCHLANGENFLUCH

ZEREMONIE

Ein beliebter Fluch der Schamanen der Waldmenschen und Utulus ist der SCHLANGENFLUCH.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Schamane kann sein Opfer in eine Würgeschlange verwandeln. Er muss sein Opfer kurz berührt haben, danach beginnt die Zeremoniedauer. Während dieser Zeit muss er das Opfer nicht mehr berühren. Während das Opfer ein Tier ist, verfügt es nur über den Verstand des Tiers und kann sich bei der Rückverwandlung nur bruchstückhaft an die Zeit als Tier erinnern.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Mohaschamanen (Dschungel)

Steigerungsfaktor: C

SCHLANGENFLUCH

ZEREMONIE

Ein beliebter Fluch der Schamanen der Waldmenschen und Utulus ist der SCHLANGENFLUCH.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Schamane kann sein Opfer in eine Würgeschlange verwandeln. Er muss sein Opfer kurz berührt haben, danach beginnt die Zeremoniedauer. Während dieser Zeit muss er das Opfer nicht mehr berühren. Während das Opfer ein Tier ist, verfügt es nur über den Verstand des Tiers und kann sich bei der Rückverwandlung nur bruchstückhaft an die Zeit als Tier erinnern.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Mohaschamanen (Dschungel)

Steigerungsfaktor: C

TABU-ZONE

ZEREMONIE

Mittels ihrer göttlichen Macht können Schamanen bestimmte Gebiete, die Gefahren für ihren Stamm bergen, für *Tabu* erklären.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Schamane kann ein Gebiet zur Tabu-Zone erklären. Um die Zone zu betreten, ist eine Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten) erschwert um QS notwendig. Das Gebiet darf maximal 100 Rechtschritt groß sein.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Monat

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: C

TABU-ZONE

ZEREMONIE

Mittels ihrer göttlichen Macht können Schamanen bestimmte Gebiete, die Gefahren für ihren Stamm bergen, für *Tabu* erklären.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Schamane kann ein Gebiet zur Tabu-Zone erklären. Um die Zone zu betreten, ist eine Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten) erschwert um QS notwendig. Das Gebiet darf maximal 100 Rechtschritt groß sein.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Monat

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: C

SCHUTZGEIST

VORTEIL

Die Zauberer der meridianischen Stammeskulturen entwickeln mitunter eine besondere Verbindung zu ihrem *Tapam*, die sie vor schlimmen Missgeschicken bewahren kann.

Regel: Wer über einen Schutzgeist verfügt, der kann die folgenden Optionen einsetzen. Sie kosten weder eine Aktion noch eine freie Aktion, sondern können jederzeit eingesetzt werden.

 Bei einem Patzer kann der Held einen Schip einsetzen. Das Ergebnis gilt einfach als misslungen, ist aber kein Patzer

 Wenn der Held nur noch 5 oder weniger LeP besitzt, kann er 1 Schip einsetzen, um 1W6 LeP zurückzubekommen. Der Einsatz dieser Option ist nur einmal am Tag gestattet.

Voraussetzungen: Tradition Animisten oder Darna

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

SCHUTZGEIST

VORTEIL

Die Zauberer der meridianischen Stammeskulturen entwickeln mitunter eine besondere Verbindung zu ihrem *Tapam*, die sie vor schlimmen Missgeschicken bewahren kann.

Regel: Wer über einen Schutzgeist verfügt, der kann die folgenden Optionen einsetzen. Sie kosten weder eine Aktion noch eine freie Aktion, sondern können jederzeit eingesetzt werden.

 Bei einem Patzer kann der Held einen Schip einsetzen. Das Ergebnis gilt einfach als misslungen, ist aber kein Patzer

 Wenn der Held nur noch 5 oder weniger LeP besitzt, kann er 1 Schip einsetzen, um 1W6 LeP zurückzubekommen. Der Einsatz dieser Option ist nur einmal am Tag gestattet.

Voraussetzungen: Tradition Animisten oder Darna

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

DSCHUNGEL- ZEICHENSPRACHE

SONDERFERTIGKEIT

Waldmenschen und Utulus benutzen zur Verständigung für die Jagd und Kriegszüge gerne eine Zeichensprache, mit der man schnell einzelne Wörter und Befehle wiedergeben kann.

Regel: Mit der Dschungel-Zeichensprache kann man sich, ohne ein Wort zu sagen, mit jemanden, der ebenfalls über diese Sonderfertigkeit verfügt, unterhalten.

Voraussetzungen: Etikette 4, kein Nachteil *Blind*

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

DSCHUNGEL- ZEICHENSPRACHE

SONDERFERTIGKEIT

Waldmenschen und Utulus benutzen zur Verständigung für die Jagd und Kriegszüge gerne eine Zeichensprache, mit der man schnell einzelne Wörter und Befehle wiedergeben kann.

Regel: Mit der Dschungel-Zeichensprache kann man sich, ohne ein Wort zu sagen, mit jemanden, der ebenfalls über diese Sonderfertigkeit verfügt, unterhalten.

Voraussetzungen: Etikette 4, kein Nachteil *Blind*

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

GIFT MELKEN (LAND- UND LUFTTIERE)

SONDERFERTIGKEIT

Nicht jeder Aventurier kennt sich mit der Gewinnung von Skorpion- und Schlangengiften oder gar dem Abzapfen von Mantikorgift aus. Man benötigt die Kenntnis des richtigen Umgangs mit dem Tier und des Melkvorgangs.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Held die Kenntnisse, um aus giftigen Tieren und Ungeheuern Gift zu extrahieren. Die Gewinnung einiger Gifte aus bestimmten Wesen ist jedoch ein *komplexer* Vorgang, sodass der Held dafür zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis braucht. *Gift melken (Land- und Lufttiere)* ist ein Einsatzgebiet des Talents *Tierkunde*.

Voraussetzungen: Tierkunde 8, Heilkunde Gift 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

GIFT MELKEN (LAND- UND LUFTTIERE)

SONDERFERTIGKEIT

Nicht jeder Aventurier kennt sich mit der Gewinnung von Skorpion- und Schlangengiften oder gar dem Abzapfen von Mantikorgift aus. Man benötigt die Kenntnis des richtigen Umgangs mit dem Tier und des Melkvorgangs.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Held die Kenntnisse, um aus giftigen Tieren und Ungeheuern Gift zu extrahieren. Die Gewinnung einiger Gifte aus bestimmten Wesen ist jedoch ein *komplexer* Vorgang, sodass der Held dafür zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis braucht. *Gift melken (Land- und Lufttiere)* ist ein Einsatzgebiet des Talents *Tierkunde*.

Voraussetzungen: Tierkunde 8, Heilkunde Gift 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

AFFENARME

ZAUBERSPRUCH

Mithilfe dieses Zauberspruchs kann eine Hexe ihre Hände und Füße so kräftig und flexibel machen, dass sie damit beim Klettern große Vorteile erlangt.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Die Hände und Füße der Hexe bekommen einen sehr guten Halt und so viel Kraft, um damit besser klettern zu können. Die Hexe erhält QS/2 Erleichterung für Proben auf Klettern (Baumklettern, Bergsteigen oder Fassadenklettern) und Körperbeherrschung (Balance). Um die Erleichterung nutzen zu können, muss die Hexe barfuß sein, darf keine Handschuhe tragen und auch sonst nichts in den Händen halten (wohl aber weiterhin so etwas wie einen Ring am Finger tragen), ansonsten kommt keine Erleichterung zum Tragen.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

KAMPF IM WASSER (PASSIV)

KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Seeleute und Piraten sind es gewohnt, im Wasser zu kämpfen. Ihnen fällt es dadurch deutlich leichter, ihre Waffen effektiv einzusetzen. Doch auch unter anderen Streitern, die sich oft im oder auf dem Wasser aufhalten, sind die entsprechenden Kniffe verbreitet.

Regel: Für Helden mit dieser Sonderfertigkeit sinken die Erschwernisse beim Kampf im Wasser (siehe **Regelwerk** Seite 239) um 2.

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechnik: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

KAMPF IM WASSER (PASSIV)

KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Seeleute und Piraten sind es gewohnt, im Wasser zu kämpfen. Ihnen fällt es dadurch deutlich leichter, ihre Waffen effektiv einzusetzen. Doch auch unter anderen Streitern, die sich oft im oder auf dem Wasser aufhalten, sind die entsprechenden Kniffe verbreitet.

Regel: Für Helden mit dieser Sonderfertigkeit sinken die Erschwernisse beim Kampf im Wasser (siehe **Regelwerk** Seite 239) um 2.

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechnik: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

GIFT MELKEN (WASSERTIERE)

SONDERFERTIGKEIT

Die Meere und Ozeane Aventuriens sind voller Leben. Einige Fische und andere Wasserlebewesen sind giftig und können somit zu einer tödlichen Gefahr werden. Doch das Gift lässt sich auch sammeln, damit man es weiterverarbeiten kann.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Held die Kenntnisse, um aus giftigen Wassertieren und Seeungeheuern Gift zu extrahieren. Die Gewinnung einiger Gifte aus bestimmten Wesen ist jedoch ein *komplexer* Vorgang, sodass der Held dafür zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis braucht. *Gift melken (Wassertiere)* ist ein Einsatzgebiet des Talents *Fischen & Angeln*.

Voraussetzungen: Fischen & Angeln 8, Heilkunde Gift 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

GIFT MELKEN (WASSERTIERE)

SONDERFERTIGKEIT

Die Meere und Ozeane Aventuriens sind voller Leben. Einige Fische und andere Wasserlebewesen sind giftig und können somit zu einer tödlichen Gefahr werden. Doch das Gift lässt sich auch sammeln, damit man es weiterverarbeiten kann.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Held die Kenntnisse, um aus giftigen Wassertieren und Seeungeheuern Gift zu extrahieren. Die Gewinnung einiger Gifte aus bestimmten Wesen ist jedoch ein *komplexer* Vorgang, sodass der Held dafür zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis braucht. *Gift melken (Wassertiere)* ist ein Einsatzgebiet des Talents *Fischen & Angeln*.

Voraussetzungen: Fischen & Angeln 8, Heilkunde Gift 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

SCHRUMPFKOPF- HERSTELLUNG

SONDERFERTIGKEIT

Mit dieser Sonderfertigkeit kann eine Heldin einen Schrumpfkopf herstellen, der durch diese Art des Konservierens sehr lange hält und in den kein *Yaq-Hai* einfahren kann.

Regel: Diese Sonderfertigkeit eröffnet im Talent *Lederbearbeitung* ein neues Anwendungsgebiet: *Schrumpfköpfe herstellen*. Die Heldin ist in der Lage, aus einem abgetrennten Kopf eines Humanoiden, einem Kessel voller heißem Wasser, einigen verbreiteten Kräutern, sowie einem längeren Räucherungszeitraum, einen Schrumpfkopf herzustellen. In einen Schrumpfkopf kann kein *Yaq-Hai* einfahren.

Voraussetzungen: Lebensmittelbearbeitung 6, Lederbearbeitung 8

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

SCHRUMPFKOPF- HERSTELLUNG

SONDERFERTIGKEIT

Mit dieser Sonderfertigkeit kann eine Heldin einen Schrumpfkopf herstellen, der durch diese Art des Konservierens sehr lange hält und in den kein *Yaq-Hai* einfahren kann.

Regel: Diese Sonderfertigkeit eröffnet im Talent *Lederbearbeitung* ein neues Anwendungsgebiet: *Schrumpfköpfe herstellen*. Die Heldin ist in der Lage, aus einem abgetrennten Kopf eines Humanoiden, einem Kessel voller heißem Wasser, einigen verbreiteten Kräutern, sowie einem längeren Räucherungszeitraum, einen Schrumpfkopf herzustellen. In einen Schrumpfkopf kann kein *Yaq-Hai* einfahren.

Voraussetzungen: Lebensmittelbearbeitung 6, Lederbearbeitung 8

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

MATERIELLE VERBINDUNG

SONDERFERTIGKEIT

Eine materielle Verbindung erlaubt es, den Willen und die Widerstandskraft gegen Magie bei einem Ziel zu schwächen.

Regel: Verfügt der Zauberer über eine körperliche Komponente seines Ziels (ein Büschel Haare, eine kleine Phiole Blut usw.; ein Haar oder ein Tropfen Blut reichen nicht aus), dann sinken SK und ZK des Ziels gegen seine Zauber und magischen Handlungen um 1.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

MATERIELLE VERBINDUNG

SONDERFERTIGKEIT

Eine materielle Verbindung erlaubt es, den Willen und die Widerstandskraft gegen Magie bei einem Ziel zu schwächen.

Regel: Verfügt der Zauberer über eine körperliche Komponente seines Ziels (ein Büschel Haare, eine kleine Phiole Blut usw.; ein Haar oder ein Tropfen Blut reichen nicht aus), dann sinken SK und ZK des Ziels gegen seine Zauber und magischen Handlungen um 1.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

GROSSER FESTRITUS

SONDERFERTIGKEIT

Geweihte können an Festhandlungen während der Feiertage ihrer Gottheit ihr Selbstvertrauen stärken, sodass sie in bestimmten Fähigkeiten über sich hinauswachsen können.

Regel: Während eines Feiertags der Kirche oder des Kults kann diese Sonderfertigkeit eingesetzt werden. Die Spielerin der Geweihten legt eine Probe auf *Götter & Kulte (entsprechender Kult)* ab. Jede erzielte QS lässt sich in einen der folgenden Boni umwandeln.

-  FW *Bekehren & Überzeugen* +2
-  FW *Überreden* +1
-  FW *Willenskraft* +1
-  FW einer beliebigen Liturgie oder Zere-
monie der Tradition der Geweihten +1

Die Boni halten 24 Stunden lang an und sind kumulativ. Keine Fertigkeit kann jedoch einen höheren Bonus als +3 erhalten.

Voraussetzungen: Tradition des Kults, Götter &
Kulte 8

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

AHNENGEIST

GEIST (NIEDERER), HUMANOID

MU 13 KL 13 IN 13 CH 13

FF 12 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 20 AsP 30 KaP – INI je nach Verstorbenem

AW 12 SK 4 ZK 6 GS 9

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W3 SP RW lang
RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 8, Fliegen 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 13, Willenskraft 9

Zauber: Horriphobus 13

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Geisterschar)

Größenkategorie: mittel

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: Ahnengeister nehmen an Kämpfen teil, wenn ihr Beschwörer sie darum bittet.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Ahnengeister sind Geister von Verstorbenen.
- ☞ **QS 2:** Sie halten sich nur im Diesseits auf, wenn sie durch einen Beschwörer aus der Geisterwelt gerufen wurden.
- ☞ **QS 3+:** Bei den Stammeskulturen Meridianas kümmern sich Schamanen um das Verhältnis der Lebenden zu den Toten. Sie verfügen über Mittel und Wege, die Geister der Ahnen anzurufen und um Rat zu fragen.

Sonderregeln:

Geister-Regeln: Für Ahnengeister gelten die allgemeinen Geister-Regeln.

Wesen des Verstorbenen: Auch im Tode bewahren sich viele Geister Fähigkeiten und Eigenarten, über die sie im Leben verfügten. Nach Meisterentscheid können sie ganz unterschiedliche Vor- und Nachteile haben, Sonderfertigkeiten beherrschen und veränderte Spielwerte besitzen.

BABA-GIKO

PFLANZE, NICHT HUMANOID



Größe: 1,80 bis 3,00 Schritt

Gewicht: 120 bis 350 Stein

MU 20 **KL** 9 (t) **IN** 11 **CH** 15

FF 7 **GE** 10 **KO** 11 **KK** 13

LeP 100 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 1 **SK** 3 **ZK** 2 **GS** 0

Ranke: **AT** 11 **TP** 1W6+1* **RW** mittel

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Ranke)

Talente: Einschüchtern 7, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 6, Verbergen 2, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: groß

Beute: Blütenblätter (16 Silbertaler)

Kampfverhalten: Potenzielle Beute, die ihr zu nahekommt, packt die Baba-Giko mit ihren Ranken. Hat sie das Opfer im Klammergriff, so stopft sie es in ihr Verdauungsbecken.

Flucht: Baba-Giko flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*



BABA-GIKO

(FORTSETZUNG)

Pflanzenkunde (Giftpflanzen):

-  **QS 1:** Die Baba-Giko ist auch als „honig-süße Fressblüte“ bekannt und wächst ausschließlich im meridianischen Regenwald. Man sollte sich ihr besser nicht nähern.
-  **QS 2:** Ein widerwärtig süßlicher Fäulnisgeruch deutet auf die Gegenwart einer solchen Pflanze hin. Die Flüssigkeit in ihrem Blütenkelch ist stark ätzend.
-  **QS 3+:** Kleine Exemplare der Pflanze vertilgen viele Insekten und kleine Aasfresser, weshalb sie bei den Dschungelstämmen als nützlich gelten. Große Pflanzen sind jedoch auch für Menschen gefährlich.

Sonderregeln:

- *) *Verdauungssaft:* Hält die Baba-Giko ihr Opfer erfolgreich im *Klammergriff*, so versucht sie es mit ihrer nächsten Aktion in ihren Verdauungssack zu zerren. Gelingt ihr dazu



eine Vergleichsprobe auf *Krafttakt* (*Ziehen & Zerren*), erleidet das Opfer von nun an Säureschaden, als wäre es auf großer Fläche betroffen (siehe **Regelwerk** Seite 341), bis es sich befreien kann. Proben auf *Krafttakt* des Opfers, um sich zu befreien, sind zusätzlich um -1 erschwert, solange es im Verdauungssaft steckt.

Ranke abschlagen: Um der Baba-Giko eine Ranke abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf die Ranke angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können eine Ranke durchdringen. Dazu sind 6 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle des Fangarms nicht noch einmal treffen kann.

Pflanzliche Physiologie: Die Baba-Giko ist immun gegen die meisten Zustände und Status, von Sichtmodifikatoren wird sie ebenfalls nicht beeinflusst. Im Zweifel entscheidet die Spielleiterin, ob ein Zustand oder Status Wirkung entfalten kann.



GLÜCKSSPINNE

TIER, NICHT HUMANOID



DD 093

Größe: 0,10 bis 0,30 Schritt lang

Gewicht: 0,03 bis 0,20 Stein

MU 15 KL 8 IN 15 CH 12

FF 15 GE 15 KO 6 KK 9 (k)

LeP 5 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 5 SK 2 ZK 0 GS 3

Biss: AT 11 TP 1W3–1(+Gift)* RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 17, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 1, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 11, Verbergen 15, Willenskraft 11

Größenkategorie: winzig

Beute: keine

Kampfverhalten: Glücksspinnen sind berechnend und greifen koordiniert diejenigen an, die sich zu tief in die Spinnenberge wagen. Wahrhaft aggressiv reagieren sie jedoch meist nur auf Jadeskorpione.



GLÜCKSSPINNE

(FORTSETZUNG)

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

 **QS 1:** In den Spinnenbergen Traheliens leben die dortigen Waldmenschen, die Keke-Wanaq, in einer merkwürdigen Symbiose mit den nur dort vorkommenden Glücksspinnen.

 **QS 2:** In den Regenwäldern rund um die Spinnenberge soll man gelegentlich beobachten können, wie ganze Sippenverbände von Glücksspinnen über die ebenfalls in Trahelien heimischen Jadeskorpione herfallen.

 **QS 3+:** Ihrem Gift wird eine schmerzstillende Wirkung nachgesagt, doch soll es auch dafür sorgen, dass sein Opfer halluziniert und mit den Spinnen zu sprechen beginnt. Die Keke-Wanaq verarbeiten es zu der Droge Kekeyatonba.

Jagd: -3



Sonderregeln:

- *) *Glücksspinnengift*: Das Gift der Glücksspinne wirkt kumulativ.

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP, 1 Stufe *Betäubung*, 1 Stufe *Verwirrung*, falls das Opfer unter 1 oder 2 Stufen *Schmerz* leidet, werden diese für die Wirkungsdauer unterdrückt / 1W3 SP, 1 Stufe *Betäubung*, falls das Opfer unter 1 Stufe *Schmerz* leidet, wird diese für die Wirkungsdauer unterdrückt

Beginn: sofort

Dauer: 30 Minuten

Kosten: 150 Silbertaler



JADESKORPION

TIER, NICHT HUMANOID



Größe: 1,20 bis 1,50 Schritt lang

Gewicht: 20 bis 32 Stein

MU 14 KL 13 (t) IN 13 CH 11

FF 13 GE 11 KO 17 KK 16

LeP 24 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 5 SK 2 ZK 0 GS 9

Schwanz: AT 9 TP 1W6+3(+Gift)* **RW** mittel

Zangen: AT 13 TP 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Tastsinn), Hitzegewöhnung / Persönlichkeitsschwäche (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Schwanz, Zangen), Klammergriff (Zangen)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 10, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 11, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 8, Verbergen 11, Willenskraft 8

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Jagdtrupp) oder 3W6+6 (Schwarm)

Größenkategorie: mittel

Beute: 16 Rationen Fleisch (ungenießbar), Zangen (5 Heller)



JADESKORPION

(FORTSETZUNG)

Kampfverhalten: Einzelne Jadeskorpione sind feige und gehen Kämpfen lieber aus dem Weg, in Gruppen versuchen sie, ihr Opfer koordiniert in die Ecke zu drängen, in den Klammergriff zu nehmen und es mit ihrem Stachel zu vergiften.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

 **QS 1:** Jadeskorpione leben in den Regenwäldern rund um die Spinnenberge und sind erbitterte Feinde der Spinnen.

 **QS 2:** Ihr Gift ist schmerzhaft und verursacht nicht selten ein Delirium voller Wahnvorstellungen.

 **QS 3+:** Jadeskorpione leben in Familienverbänden und gehen gemeinsam auf die Jagd. Außerdem können sie recht gut schwimmen und sollen sich sogar auf die Pirateninseln ausgebreitet haben.



Jagd: -3

Sonderregeln:

- *) *Jadeskorpionsgift*: Jadeskorpionsgift entfaltet seine volle Wirkung erst nach mehreren Stichen. Die Wirkung ist jeweils kumulativ.

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 Stufe *Schmerz*; falls das Opfer bereits unter *Schmerz III* leidet, erhält es stattdessen 1 Stufe *Verwirrung* bis zu einem Maximum von 3 Stufen

Beginn: sofort

Dauer: 1 Stunde / 30 Minuten

Kosten: 200 Silbertaler



RIESENAPPE

ÜBERNATÜRLICHES WESEN, HUMANOID



DD 097

Größe: 4,00 bis 6,00 Schritt

Gewicht: 3.000 bis 4.000 Stein

MU 14 KL 10 IN 13 CH 13

FF 14 GE 14 KO 18 KK 32

LeP 200 AsP – KaP – INI 7+1W6

VW 4 SK 0 ZK 5 GS 8

Biss: AT 12 TP 3W6 RW kurz

Pranke: AT 13 TP 2W6+9 RW mittel

Ast: AT 13 TP 2W6+9 RW lang

Trampeln: AT 10 TP 2W6+8 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Pranke),
Trampeln (Trampeln), Verbeißen (Biss),
Wuchtschlag I-III (Ast, Pranke)

Talente: Einschüchtern 14, Klettern 14, Körper-
beherrschung 11, Kraftakt 16, Schwimmen 0,
Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5, Ver-
bergen 7, Willenskraft 7

RIESENAFFE

(FORTSETZUNG 1)

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Familie) oder 4W6 (großer Familienverband)

Größenkategorie: riesig

Beute: 200 Rationen Fleisch (zäh), Fell (40 Silbertaler)

Kampfverhalten: Riesenaffen sind friedliche Wesen. Sie greifen aber Kulturschaffende an, die in ihr Revier eingedrungen sind, wenn diese sich nicht zurückziehen, nachdem die Affen versucht haben, sie mit Drohgebärden zu vertreiben. Wenn sie einen großen Ast zur Verfügung haben, nehmen sie diesen und prügeln damit auf den Eindringling ein. Manchmal heben sie auch ein Wesen der Größenkategorie mittel oder kleiner auf und *umklammern* es, bis sie dann *zubeißen*.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

-  **QS 1:** Riesenaffen leben im Dschungel Meridianas und überraschenderweise auch in den Salamandersteinen.
-  **QS 2:** Die Riesenaffen sind im Grunde friedliche Tiere, die man mit Früchten gutmütig stimmen kann.
-  **QS 3+:** Ab und an entführen Riesenaffen aus unbekannten Gründen Menschen.

Jagd: -3



RIESENAFFE

(FORTSETZUNG 2)

Sonderregeln:

Angsteinflößende Drohgebärden: Riesenaffen können angsteinflößende Drohgebärden aufführen und so ihrem Gegner das Fürchten lehren und sie lähmen. Hören Helden die Drohgebärden, muss eine Vergleichsprobe zwischen Einschüchtern der Riesenaffen und Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) der Helden abgelegt werden. Gewinnen die Riesenaffen die Probe, so erleidet der Held pro Netto-QS der Riesenaffen 1 Stufe Furcht für 1 Stunde. Bei zwei oder mehr Netto-QS bekommt der Held zusätzlich 1 Stufe Paralyse für 1 Stunde hinzu. Der Einsatz der Drohgebärden kostet 2 Aktionen. Die Zustandsstufen durch die Drohgebärden sind nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal diese Zustände durch die Drohgebärden, nicht mehrfach. Nach Ablauf der Stunde kann ein Held jedoch erneut davon betroffen sein.

Freundliche Riesenaffen: Einige Riesenaffen lassen sich durch Geschenke in Form von Früchten und freundlichen Gesten beruhigen. Dazu ist eine Vergleichsprobe auf Überreden (Schmeicheln) gegen Willenskraft notwendig. Mindestens eine Bananenstaude als Geschenk erleichtert die Probe um +1.

Neugierige Riesenaffen: Einige Riesenaffen sind neugierig und entführen gerne Kulturschaffende, um sie 1W6 Tage lang bei sich zu behalten und ihr Verhalten zu studieren.

Raserei: Riesenaffen werden in den Status Raserei versetzt, sobald sie 1 Stufe Schmerz erlitten haben. Es gelten für sie dann folgende Modifikatoren: -2 VW, +2 AT, +4 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.



SCHWARZOGER

KULTURSCHAFFENDER, HUMANOID



Größe: 2,70 bis 3,10 Schritt

Gewicht: 240 bis 320 Stein

MU 15 **KL** 7 **IN** 10 **CH** 9

FF 10 **GE** 11 **KO** 19 **KK** 23

LeP 64 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 5 **SK** –1 **ZK** 5 **GS** 9

Waffenlos: **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6+8 **RW** mittel

Pranke: **AT** 10 **PA** 6 **TP** 2W6+8 **RW** lang

RS/BE 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft
(Aberglaube)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Waffenlos, Oger-Keule), Schildspalter (Oger-Keule), Wuchtschlag I (Waffenlos, Oger-Keule)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 10, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Verbergen 1, Willenskraft 2

Anzahl: 1 oder 2W3 (Ogerfamilie)

Größenkategorie: groß

Beute: keine



SCHWARZOGER

(FORTSETZUNG)



Kampfverhalten: Oger fressen gerne Menschen und andere Zweibeiner. Sie sind fast immer hungrig und auf der Suche nach Futter. Schwarzzoger sind intelligent genug, um ihren Opfern Fallen zu stellen und sie hinein zu locken und zu treiben, stürzen sich aber, sobald sie sich ihres Sieges sicher sind, ungehemmt auf ihre Beute.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 48 LeP, 32 LeP, 16 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Fressgier: Sollte der Oger Hunger haben, muss er beim Anblick eines fressbaren Zweibeiners (etwa einem Menschen) eine Probe auf *Willenskraft* –3 bestehen, um nicht sofort seinen Fressgelüsten nachzugehen.



YAQ-HAI

DÄMON (GEHÖRNTER, THARGUNITOTH),
NICHT HUMANOID/HUMANOID



Größe: je nach GK*

Gewicht: kein Gewicht

MU 18 KL 15 IN 14 CH 13

FF 12/GK+1 GE 15/GK+2 KO 18/GK+3

KK 19/GK+4

LeP GK+20 AsP 16 KaP – INI 17+1W6

VW 9 SK 4 ZK 4 GS GK+3

Waffenlos: AT 16 PA 8 TP 1W6+4 RW kurz

Waffe: AT, PA, TP, RW: je nach GK

RS/BE GK+4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Lichtempfindlich I

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Feindespür, Finte I-II (Waffenlos, je nach Waffe), Wuchtschlag I-II (Waffenlos, je nach Waffe), zusätzliche je nach GK

Talente: GK+4

Zauber: Horriphobus 8

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Rudel)

Größenkategorie: GK

Beute: keine

Anrufungsschwierigkeit: –4



Yaq-Hai

(FORTSETZUNG)

Kampfverhalten: Yaq-Hai jagt seine Opfer gerne und tötet sie nicht sofort. Im Kampf setzt es gerne Finten und den HORRIPHOBUS ein.

Flucht: Yaq-Hai flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

-  **QS 1:** Yaq-Hai ist ein gefährlicher Dämon, der viele Jahre lang nicht für einen solchen gehalten wurde, da man nicht wusste, wie man ihn beschwört. Er dient Thargunitoth.
-  **QS 2:** Das Yaq-Hai kann in den Körper einer Leiche einfahren, oder auch menschenähnliche Dinge, wie Vogelscheuchen, in Besitz nehmen.
-  **QS 3+:** Yaq-Hai liebt es, sein Opfer zu jagen. Er wird es meistens erst zu Tode erschrecken, bis es zu einem finalen Kampf kommt.

Sonderregeln:

- *) **Gastkörper:** Der jeweilige Gastkörper (GK) wird um die entsprechenden Boni modifiziert. Als Gastkörper muss eine Leiche



bzw. ein Untoter dienen. Als Werte des Gastkörpers dienen die Werte des Toten, in den das Yaq-Hai schlüpft.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Yaq-Hai ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Borons. Der gleiche Effekt tritt auch bei Marbo, Tairach und anderen Gottheiten mit den Aspekten Tod oder Schlaf ein.

Körperlos: Der Dämon ist körperlos. Dies bedeutet, dass er von physischen Waffen, gleich ob profan, magisch oder geweiht, nicht angegriffen werden kann.

Dämonen-Regeln: Für Yaq-Hai gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

Suchen und Vernichten: Der Beschwörer benennt ein humanoides Ziel, das er persönlich kennt und dessen Namen er weiß. Der Dämon macht sich auf die Suche nach dem Opfer und wird alles daransetzen, es zur Strecke zu bringen. Die Suche darf sich bis zu 13 Tage lang hinziehen, solange bleibt der Dämon auf Dere (verbraucht alle Dienste, mindestens aber 3).



BORONSOTTER

TIER, NICHT HUMANOID



Größe: 3,00 bis 3,50 Schritt

Gewicht: 5 bis 8 Stein

MU 14 KL 12 (t) IN 14 CH 12

FF 10 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 18 AsP – KaP – INI 9+1W6

VW 4 SK 1 ZK 1 GS 3

Biss: AT 11 TP 1W6+1(+Gift)* RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss) Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Verbergen 11, Willenskraft 7

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Schmerz +1 bei: 14 LeP, 11 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



BORONSOTTER

(FORTSETZUNG)



Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Boronsottern sind die vielleicht giftigsten Schlangen Aventuriens.
- ☛ **QS 2:** Sie lauern auf niedrigen Ästen im Regenwald und beißen von dort blitzschnell zu.
- ☛ **QS 3+:** Ihr Gift kann ein Opfer innerhalb von Sekunden lähmen. Ein wirksames Gegengift ist nicht bekannt.

Jagd: -3

Sonderregeln:

- *) *Boronsotterngift:* Mit ihrem starken Lähmungsgift kann die Boronsotter ihr Opfer schnell hilflos machen. Das Gift wirkt jedoch nicht kumulativ.

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 2W6 SP, 4 Stufen Paralyse, Erstickungsschaden während der Wirkungsdauer (siehe **Regelwerk** Seite 341) / 1W6 SP, 2 Stufen Paralyse

Beginn: 5 KR

Dauer: 10 Minuten

Kosten: 400 Silbertaler



DSCHUNGELSTINKTIER

TIER, NICHT HUMANOID



Größe: 0,15 bis 0,50 Schritt (ohne Schwanz);
0,35 bis 0,70 Schritt (mit Schwanz) ; 0,30 bis
0,40 Schritt Schulterhöhe

MU 14 **KL** 11 (t) **IN** 13 **CH** 14 **FF** 12
GE 12 **KO** 8 **KK** 13 (k)

LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** –3 **ZK** –1 **GS** 7

Biss: **AT** 10 **TP** 1W3+1 **RW** kurz

Sekret: **FK** 18 **LZ** 1 **TP** Sekret* **RW** 1/2/3

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte
Stellen (Biss, Sekret)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 2, Körper-
beherrschung 7, Kraftakt 3, Schwimmen 3,
Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Ver-
bergen 7, Willenskraft 6

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Beute: 2 Rationen Fleisch (zäh), Fell (4 Silber-
taler)



DSCHUNGELSTINKTIER

(FORTSETZUNG)

Kampfverhalten: Stinktiere versuchen bei der erstbesten Gelegenheit zu fliehen. Als Verteidigung setzen sie ihr Sekret ein. Nur wenn ein Gegner sich von dem üblen Gestank nicht beeindrucken lässt, beißen sie zu.

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 5 LeP, 3 LeP, 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

-  **QS 1:** Das Stinktier ist friedfertig, solange es nicht provoziert oder in die Enge getrieben wird oder seine Jungen bedroht werden.
-  **QS 2:** Sein stinkendes Sekret kann das Stinktier zielsicher bis zu 3 Schritt weit verspritzen.
-  **QS 3+:** Dschungelstinktiere sind nachtaktiv, reagieren aggressiv und greifen denjenigen sofort an, der sie tagsüber weckt.

Jagd: -1

Sonderregeln:

- *) Sekret:** Das Sekret verursacht bei einem Treffer 1 Stufe Verwirrung. Die Wirkung des



Sekrets ist nicht kumulativ. Auch bei weiteren Treffern kommen keine weiteren Stufen Verwirrung dazu. Als Folge eines Treffers durch das Sekret des Stinktiers erleidet der Held für eine Woche den Status Übler Geruch. Proben auf Gesellschaftstalente (außer Einschüchtern, Menschenkenntnis und Willenskraft) sind für eine Woche zusätzlich um -1 erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für 1 Stunde überdecken.



GREIFKATZE

TIER, NICHT HUMANOID



Größe: 0,30 bis 0,40 Schritt

Gewicht: 1,00 bis 1,50 Stein

MU 12 KL 12 (t) IN 14 CH 14

FF 13 GE 14 KO 10 KK 15 (k)

LeP 12 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 9 SK 3 ZK 1 GS 9/14 (am Boden / in der Luft)

Biss: AT 12 TP 1W6 RW kurz

Pranke: AT 12 TP 1W3+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Pranke), Anspringen (Pranke), Flugangriff (Biss, Pranke), Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 2, Fliegen 12, Klettern 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 11, Verbergen 7, Willenskraft 12

Anzahl: 1 oder 2 (Paarungszeit)

Größenkategorie: klein

Beute: keine



GREIFKATZE

(FORTSETZUNG)



Kampfverhalten: Greifkatzen greifen Menschen nicht an, außer sie müssen sich verteidigen. Dennoch werden sie jede Chance zur Flucht nutzen, die sich ihnen bietet. Ratten jagen sie fliegend oder aus dem Hinterhalt lauernd.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

-  **QS 1:** Greifkatzen sind Sendboten der Götter, denn sie fressen mit Vorliebe die Kreaturen des Namenlosen, die Ratten.
-  **QS 2:** Sie sind keine Chimären oder magischen Geschöpfe, sondern natürliche Tiere.
-  **QS 3+:** Wenn man Ratten verschrecken will, sollte man eine Greifkatze dabeihaben.

Jagd: -2

Sonderregeln:

Rattenschreck: Ratten erleiden 3 Stufen Furcht, wenn eine sie eine Greifkatze in einem Radius von 12 Schritt bemerken. Zudem vermeiden es die Nager, sich der Greifkatze auf mehr als 12 Schritt zu nähern.



JAGUAR

TIER, NICHT HUMANOID



SN

MU 14 KL 11 (t) IN 13 CH 13

FF 12 GE 16 KO 13 KK 14

LeP 40 AsP – KaP – INI 17+1W6

VW 10 SK –3 ZK 0 GS 16

Biss: AT 15 TP 2W6+1 RW kurz

Pranke: AT 15 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I
(Pranke, Biss), Kampfreflexe I+II, Verbeißen
(Biss), Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 13, Körper-
beherrschung 12, Kraftakt 7, Schwimmen 3,
Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 12, Ver-
bergen 12, Willenskraft 6

**Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Jagdgruppe, in Ausnah-
mefällen)**

Größenkategorie: mittel

**Beute: 50 Rationen Fleisch, Fell (15 Silbertaler),
Trophäe (Zähne, 4 Silbertaler)**



JAGUAR

(FORTSETZUNG)

Kampfverhalten: Jaguare verstecken sich auf Bäumen und lauern dort auf ihre Beute. Manchmal tun sie dies bis zu einer halben Stunde lang, bevor sie angreifen. Sie versuchen, sich an ihr Opfer heranzuschleichen und es zu überraschen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

 **QS 1:** Jaguare werden durch den Geruch von gebratenem Fleisch am Lagerfeuer angelockt. Sie greifen aber nicht sofort an, sondern beobachten menschengroße Wesen in der Regel erst eine Weile und entscheiden dann, ob sie angreifen oder nicht.

 **QS 2:** Die Waldmenschenstämme Südaventuriens verehren Kamaluq, den göttlichen Jaguar. Ob das Erlegen eines Jaguars bei einem der Stämme Ansehen einbringt



oder die Waldmenschen zornig macht, ist von Stamm zu Stamm und von Sippe zu Sippe unterschiedlich.

☛ **QS 3+:** Jaguare transportieren ihre Beute an einen sicheren Ort.

Jagd: -3

Sonderregeln:

Beute verschleppen: Wenn ein Jaguar seine Beute erlegt hat oder sie Handlungsunfähig ist, schleppt er sie vom Kampfplatz weg, um sie zu einem sicheren Versteck zu bringen (z. B. in eine Höhle oder auf einen Baum, den er erklettern kann). In dieser Situation lässt er von seiner Beute nur ab, wenn er stark verwundet wird (unter 25 % seiner LeP). Solange er seine Beute mitschleppt, ist er sehr langsam (GS 4).



OTAN-OTAN

TIER, HUMANOID



Größe: 1,20 bis 1,50 Schritt

Gewicht: 50 bis 100 Stein

MU 12 KL 7 IN 13 CH 10

FF 13 GE 14 KO 15 KK 15

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 0 ZK 3 GS 9

Waffenlos: AT 12 TP 1W6 RW mittel

Ast: AT 13 TP 1W6+2 RW lang

Biss: AT 9 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-II (Ast)

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 16, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 10, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Verbergen 7, Willenskraft 8

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Familie) oder 4W6 (großer Familienverband)

Größenkategorie: mittel

Beute: 30 Rationen Fleisch (zäh), Fell (20 Silbertaler)



OTAN-OTAN

(FORTSETZUNG)



Kampfverhalten: Otan-Otans sind neugierige Wesen, mitunter etwas launisch und nicht sehr berechenbar. Zu Angriffslust neigen sie für gewöhnlich nicht, solange sie oder ihre Angehörigen nicht bedroht werden – außer, wenn sie betrunken sind.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

 **QS 1:** Der Otan-Otan ist eine aufrecht gehende, recht intelligente Affenart aus dem meridianischen Dschungel, leicht zu erkennen an seinem roten Fell.

 **QS 2:** Otan-Otans sind sehr familienorientiert und leben in Sippenverbänden zusammen. Ihre Jungtiere verteidigen sie tollkühn gegen jede Bedrohung.

 **QS 3+:** Einige der Affen scheinen herausgefunden zu haben, wie sie Obst aufbewahren müssen, um bei seinem Genuss in einen rahjagefälligen Rausch zu verfallen. Unter seiner Wirkung verliert ein Otan-Otan jedoch alle Vorsicht und wird unberechenbar.

Jagd: -2



PARADIESVOGEL

TIER, NICHT HUMANOID



Größe: 0,15 bis 0,24 Schritt (ohne Federschleppe),
0,78 bis 1,10 Schritt (mit Federschleppe)

Gewicht: 0,05 bis 0,20 Stein

MU 11 KL 11 (t) IN 13 CH 16

FF 13 GE 12 KO 10 KK 11 (k)

LeP 5 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 8 SK 0 ZK –2 GS 4/15 (am Boden / in
der Luft)

Schnabel: AT 12 TP 1W3–1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I / Persönlich-
keitsschwäche (Eitelkeit)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Schnabel)

Talente: Einschüchtern 3, Fliegen 7, Klettern 4,
Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Schwim-
men 3, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7,
Verbergen 2, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2 (Pärchen)

Größenkategorie: winzig

Beute: 1 Ration Fleisch, bunte Federn (6 Silber-
taler)



PARADIESVOGEL

(FORTSETZUNG)



Kampfverhalten: Paradiesvögel greifen nie von selbst an und fliehen sofort, sollten sie angegriffen werden.

Flucht: sofort

Schmerz +1 bei: 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

 **QS 1:** Die bunten und prächtigen Paradiesvögel leben in Südaventurien und gelten als heilige Tiere des Gottes Aves. Sie kommen in den verschiedensten Farben und Formen vor.

 **QS 2:** Für lebendige Tiere zahlen al'anfanische Granden und tulamidische Potentaten horrenden Summen, doch die Tiere sind nicht sehr robust und gehen in Gefangenschaft schnell ein.

 **QS 3+:** Einige Paradiesvogelarten sind Einzelgänger und vertragen sich nicht mit ihren Artgenossen auf engem Raum, andere brauchen stets einen Partner an ihrer Seite, weil sie sonst schnell vor Kummer vergehen.

Jagd: -1



PEI-PEI-ASSEL

TIER, NICHT HUMANOID



Größe: 0,70 bis 1,10 Schritt lang

Gewicht: 10 bis 30 Stein

MU 8 KL 5 (t) IN 14 CH 9

FF 9 GE 12 KO 15 KK 11

LeP 30 AsP – KaP – INI 4+1W6

VW 6 SK –3 ZK –1 GS 3

Zangen: AT 9 TP 1W6+2 RW kurz

Harn: AT 9 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 8, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Verbergen 15, Willenskraft 11

Anzahl: 1 oder 2W6 (Nest)

Größenkategorie: klein

Beute: 10 Rationen Innereien (ungenießbar), Chitinplatten (8 Silbertaler)

Kampfverhalten: Pei-Pei-Asseln sind nicht besonders mutig und hüten sich davor, größere Wesen anzugreifen. Nehmen sie jedoch den Geruch von Gold oder frischem Bier wahr, versetzt sie das in aggressive Raserei.



PEI-PEI-ASSEL

(FORTSETZUNG)

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP
oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):

 **QS 1:** Pei-Pei-Asseln kommen auf den Waldinseln vor und sind nahe Verwandte der Gruftasseln, wenn auch etwas kleiner.

 **QS 2:** Sie werden von den Utulus als Weidetiere gehalten und aus ihrem Sekret lässt sich eine Art Käse herstellen.

 **QS 3+:** Fühlen die an sich eher zurückhaltenden Tiere sich bedroht, verspritzen sie eine Substanz, die unansehnliche Hautreizungen verursacht.

Jagd: -3



Sonderregeln:

*) *Harn*: Werden sie in die Enge getrieben, verteidigen sich Pei-Pei-Asseln mit ihrem ätzenden Harn, den sie einige Schritt weit versprühen können. Trifft er auf ungeschützte Hautstellen, verursacht er 1 SP und hässliche, warzenartige Hautreizungen, die erst nach 7 Tagen verschwinden. Derartige Verunstaltungen im Gesicht bescheren einem Helden für die entsprechende Dauer den Nachteil *Hässlich 1* (oder reduzieren den Effekt des Vorteils *Gutaussehend* entsprechend).

Raserei: Der Geruch von reinem Gold oder Bier kann eine Pei-Pei-Assel in Raserei versetzen. Solange sie dem Auslöser ausgesetzt ist, genießt sie einen Bonus von jeweils +2 auf MU, INI, AT, FK und GS.



WÜRGESCHLANGE

TIER, NICHT HUMANOID



Größe: 6,00 bis 10,00 Schritt

Gewicht: 150 bis 250 Stein

MU 14 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 13

FF 8 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 18

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 3 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 2

Biss: **AT** 10 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Würgen: **AT** 15 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Klammergriff (Würgen, auch gegen Ziele der Größenkategorie *mittel*), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 12, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 16, Willenskraft 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Beute: 150 Rationen Fleisch, Haut (15 Silbertaler)



WÜRGESCHLANGE

(FORTSETZUNG)

Kampfverhalten: Würgeschlangen verbergen sich auf Bäumen und lassen sich herunterfallen, sobald sie Beute bemerken und die Gelegenheit günstig ist.

Sollte die Schlange am Boden unterwegs sein, bewegt sie sich so leise wie möglich auf ihr Opfer zu, um es zu überraschen. Sie versucht, ihre Opfer zu erwürgen, dabei *verbeißt* sie sich gelegentlich in sie. Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

 **QS 1:** Zu den üblichen Beutetieren der Würgeschlange gehören Affen, Raubkatzen und kleinere Tiere. Doch auch menschengroße Wesen verschmäht sie nicht.

 **QS 2:** Würgeschlangen sind nicht giftig. Sie versuchen stattdessen, ihre Opfer zu zerquetschen, um sie anschließend komplett zu verschlingen.



- **QS 3+:** Einige Würgeschlangen sollen die Fähigkeit besitzen, ihre Opfer zu hypnotisieren und sie so am Weglaufen zu hindern. Sie sind jedoch an einer dunkleren Schuppenfarbe zu erkennen.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Hypnose: Einige Exemplare können ihre Opfer hypnotisieren (etwa jede vierte Schlange; Sie weisen eine dunklere Schuppenfarbe auf). Dazu ist eine Vergleichsprobe *Einschüchtern* der Schlange gegen *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) notwendig. Für jede Netto-QS der Schlange erhält das Opfer 1 Stufe *Verwirrung*. Das Hypnotisieren dauert 1 Aktion und hat eine Reichweite von 7 Schritt. Es muss zu Beginn Blickkontakt zwischen Schlange und Opfer bestehen, damit die Hypnose eingesetzt werden kann.



NEBELSPINNE

TIER, NICHT HUMANOID



Größe: 6,00 bis 10,00 Schritt

Gewicht: 150 bis 250 Stein

MU 14 KL 10 (t) IN 14 CH 13

FF 8 GE 12 KO 15 KK 18

LeP 60 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 3 SK 1 ZK 2 GS 2

Biss: AT 10 TP 1W6+2 RW kurz

Würgen: AT 15 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Biss), Überrennen (Überrennen), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 15, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 9, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Jagdrupp)

Größenkategorie: groß

Beute: 40 Rationen Innereien (ungenießbar), Chitin (50 Silbertaler)



NEBELSPINNE

(FORTSETZUNG)

Kampfverhalten: Die territorialen Nebelspinnen machen Jagd auf alles, was sich in ihre Wälder wagt und mindestens Katzengröße besitzt. Sie sind intelligent genug, um zusammenzuarbeiten und ihre Beute in Fallen und Hinterhalte zu treiben.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 33 LeP, 22 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):

 **QS 1:** Nebelspinnen sind gefährliche Ungeheuer, welche zum Glück nur in den Wäldern der Piraten- und Waldinseln hausen.

 **QS 2:** Sie belauern ihre Beute, springen plötzlich hervor und stürzen sich auf sie. Zudem spinnen sie Netze aus schwer sichtbaren Fäden, in die sie ihre Opfer locken.

 **QS 3+:** Gerüchten zufolge leben in den Baumwimpfeln hoch über ihrem Revier Waldmenschen, welche die Nebelspinnen als ihre erbittertsten Feinde betrachten.



Sonderregeln:

Netz: Helden können sich im Netz der Spinne verfangen. Um das Netz zu entdecken, ist eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um -2 erforderlich. Bei Gelingen wird das Netz rechtzeitig entdeckt. Bei Misslingen verfängt sich der Held darin. Er erhält den Status *Fixiert*. Um sich aus dem Netz zu befreien, muss eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* gelingen (es müssen 10 QS angesammelt werden, Zeitintervall 1 Kampfrunde, 7 erlaubte Proben, danach ist der Held entweder frei oder schafft es nicht mehr aus eigener Kraft).



YAQ-HAI-BESESSENES KROKODIL

DÄMON (GEHÖRNTER, THARGUNITOTH),
NICHT HUMANOID



Größe: 5,00 Schritt (mit Schwanz)

Gewicht: 360 Stein

MU 18 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 13

FF 9 **GE** 14 **KO** 19 **KK** 24

LeP 65 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 17+1W6

VW 9 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 11 (im Wasser)

Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+4 **RW** kurz

Schwanz: **AT** 14 **TP** 1W6+2 **RW** mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Wasserlebewesen / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Schwanz), Zu Fall bringen (Schwanz)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern (keine Probe erlaubt; Alligatoren können nicht klettern), Körperbeherrschung 8, Kraftakt 14, Schwimmen 14, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 12, Verbergen 16, Willenskraft 14



Yaq-Hai-BESESSENES KROKODIL

(FORTSETZUNG)

Zauber: Horriphobus 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Beute: keine

Anrufungsschwierigkeit: -4

Kampfverhalten: *Yaq-Hai* jagt seine Opfer gerne und tötet sie nicht sofort. Im Kampf setzt es gerne *Finten* und den HORRIPHOBUS ein.

Flucht: *Yaq-Hai* flieht nicht.



Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Fischen & Angeln (Süßwassertiere) oder Sphärenkunde (Sphärenwesen):

-  **QS 1:** Das Wesen benimmt sich nicht wie ein gewöhnliches Krokodil. Außerdem scheint es sich nicht daran zu stören, dass sein Leib bereits völlig zerfetzt ist.
-  **QS 2:** Es scheint sich um einen Kadaver zu handeln, der von einem Dämon aus Thargunitoths Gefolge besessen wird, einem Yaq-Hai.
-  **QS 3+:** *Yaq-Hai* liebt es, sein Opfer zu jagen. Er wird es meistens erst erschrecken, bis es zu einem finalen Kampf kommt.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Yaq-Hai ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Boron. Der gleiche Effekt tritt auch bei Marbo, Tairach und anderen Gottheiten mit den Aspekten Tod oder Schlaf ein.

Dämonen-Regeln: Für Yaq-Hai gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



ACHAZ-KRIEGER

KULTURSCHAFFENDER, HUMANOID



MU 12 KL 12 IN 14 CH 11

FF 12 GE 13 KO 14 KK 12

LeP 33 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 2 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Rimkur: AT 11 PA 4 TP 1W6+5 RW lang

RS/BE: 1/0

Vorteile/Nachteile: Begabung (Schwimmen),
Beidhändig, Dunkelsicht I / Angst vor Dunkel-
heit I, Eingeschränkter Sinn (Gehör)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I
(Waffenlos, Rimkur)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 3, Körper-
beherrschung 8, Kraftakt 4, Schwimmen 8,
Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verber-
gen 4, Willenskraft 6

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP
oder weniger



MARU-KRIEGERIN

KULTURSCHAFFENDER, HUMANOID



MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 8 GE 13 KO 15 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 8 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Maru-Säbel*: AT 12 PA – TP 2W6 RW kurz

RS/BE: 4/0

Vorteile/Nachteile: Beidhändig, Dämmerungs-
sicht II, Zäher Hund / Bluttausch, Kälteemp-
findlich, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I,
Beidhändiger Kampf I, Finte I (Waffenlos,
Biss, Schwanz, Maru-Säbel), Kampfreflexe I,
Schmerzen unterdrücken, Wuchtschlag I (Waf-
fenlos, Biss, Schwanz, Maru-Säbel)

Talente: Einschüchtern 10, Handel 5, Klettern 3,
Körperbeherrschung 7, Kraftakt 9, Kriegskunst
7, Menschenkenntnis 1, Schwimmen 8, Selbst-
beherrschung 12, Sinnesschärfe 5, Überreden
2, Verbergen 3, Willenskraft 8

Flucht: Verlust von 75 % der LeP, sofern Chr'ho
nicht noch lebt

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP,
5 LeP oder weniger



MARU-KRIEGERIN

(FORTSETZUNG)



Sonderregeln:

- *) *Schwache Arme*: Nach jeder 5. KR, die ein Maru ununterbrochen kämpft, muss er eine Probe auf *Kraftakt* bestehen, um seine Waffen nicht fallenzulassen. Er kämpft dann ohne Waffen weiter. Die Probe ist beim zweiten Mal um -1 erschwert, beim dritten Mal um -2 usw. Alternativ kann er, wenn er nur eine Einhandwaffe führt, diese auch in die andere Hand nehmen. Der Wechsel der Hand kostet 1 Aktion.



TYPISCHE FESTLANDSTÄMME (STUFE I) WESENSZUG

Moskitoabweisend: Die Heldin erleidet nur Abzüge von 2 (statt 3) Punkten bei der Regeneration, wenn sie von Moskitoschwärmen belästigt wird.

Unzählige Bräuche: Die Heldin ist in einem Umfeld aufgewachsen, das unzählige Kulturhandlungen und Bräuche kennt, die sich teilweise stark von denen anderer Kulturen unterscheiden. Teilproben auf IN bei *Etikette* und *Menschenkenntnis* sind bei Personen ohne den gleichen Wesenszug um -1 erschwert.

Voraussetzungen: Die Heldin gehört der Kultur Mohas an.

TYPISCHE FESTLANDSTÄMME (STUFE I)

WESENSZUG

Moskitoabweisend: Die Heldin erleidet nur Abzüge von 2 (statt 3) Punkten bei der Regeneration, wenn sie von Moskitoschwärmen belästigt wird.

Unzählige Bräuche: Die Heldin ist in einem Umfeld aufgewachsen, das unzählige Kulturhandlungen und Bräuche kennt, die sich teilweise stark von denen anderer Kulturen unterscheiden. Teilproben auf IN bei *Etikette* und *Menschenkenntnis* sind bei Personen ohne den gleichen Wesenszug um -1 erschwert.

Voraussetzungen: Die Heldin gehört der Kultur Mohas an.

TYPISCHE INSELSTÄMME (STUFE I)

WESENSZUG

Bootskenner: Bewohner der Inseln kennen sich mit dem Bau und der Nutzung von Booten und kleineren Wasserfahrzeugen bestens aus. FF-Teilproben auf *Boote & Schiffe* und *Holzbearbeitung* sind um +1 erleichtert, wenn es um den Bau und das Benutzen kleiner Wasserfahrzeuge geht.

Hinterwäldler: Auf den Inseln gibt es keine größeren Ansiedlungen. Sollte ein Bewohner eine Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche oder Orteinschätzung)* in einer Ortschaft mit mehr als 300 Einwohnern ablegen müssen, so erhält er bei der Teilprobe auf IN eine Erschwernis von -1.

Voraussetzungen: Die Heldin gehört der Kultur Mohas an.

TYPISCHE INSELSTÄMME (STUFE I)

WESENSZUG

Bootskenner: Bewohner der Inseln kennen sich mit dem Bau und der Nutzung von Booten und kleineren Wasserfahrzeugen bestens aus. FF-Teilproben auf *Boote & Schiffe* und *Holzbearbeitung* sind um +1 erleichtert, wenn es um den Bau und das Benutzen kleiner Wasserfahrzeuge geht.

Hinterwäldler: Auf den Inseln gibt es keine größeren Ansiedlungen. Sollte ein Bewohner eine Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche oder Orteinschätzung)* in einer Ortschaft mit mehr als 300 Einwohnern ablegen müssen, so erhält er bei der Teilprobe auf IN eine Erschwernis von -1.

Voraussetzungen: Die Heldin gehört der Kultur Mohas an.

HOROBANS WÄLDER (STUFE II)

WESENSZUG

Moskitoabweisend: Die Heldin erleidet nur Abzüge von 2 (statt 3) Punkten bei der Regeneration, wenn sie von Moskitoschwärmen belästigt wird.

Sturkopf: Bewohner von Horobans Wäldern sind stur und lassen sich nur schwer von Neuerungen, Fortschritt und Verbesserungen überzeugen. Der Meister kann Proben auf *Überreden (Schmeicheln)* verlangen, damit ein Stammesmitglied sich von seinen Gefährten überzeugen lässt, Dinge nicht auf die gewohnte Art und Weise zu erledigen.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische Festlandstämme, Stufe III: Mohaha, Yakosh-Dey

HOROBANS WÄLDER (STUFE II)

WESENSZUG

Moskitoabweisend: Die Heldin erleidet nur Abzüge von 2 (statt 3) Punkten bei der Regeneration, wenn sie von Moskitoschwärmen belästigt wird.

Sturkopf: Bewohner von Horobans Wäldern sind stur und lassen sich nur schwer von Neuerungen, Fortschritt und Verbesserungen überzeugen. Der Meister kann Proben auf *Überreden (Schmeicheln)* verlangen, damit ein Stammesmitglied sich von seinen Gefährten überzeugen lässt, Dinge nicht auf die gewohnte Art und Weise zu erledigen.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische Festlandstämme, Stufe III: Mohaha, Yakosh-Dey

REGENGEBIRGE (STUFE II)

WESENSZUG

Nebelwanderer: Ein Bewohner des Regengebirges ist es gewohnt, sich in seiner Region trotz schlechter Sicht durch Nebel zu orientieren. Erschwernisse bei Proben auf *Orientierung* aufgrund von Nebel werden um 1 gesenkt.

Hinterwäldler: Im Regengebirge gibt es kaum größere Ansiedlungen. Sollte ein Bewohner eine Probe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche* oder *Orteinschätzung*) in einer Ortschaft mit mehr als 300 Einwohnern ablegen müssen, so erhält er bei der Teilprobe auf IN eine Erschwernis von -1.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische Festlandstämme, Stufe III: Anoiha, Napewanha, Oijaniha, Yakosh-Dey

REGENGEBIRGE (STUFE II)

WESENSZUG

Nebelwanderer: Ein Bewohner des Regengebirges ist es gewohnt, sich in seiner Region trotz schlechter Sicht durch Nebel zu orientieren. Erschwernisse bei Proben auf *Orientierung* aufgrund von Nebel werden um 1 gesenkt.

Hinterwäldler: Im Regengebirge gibt es kaum größere Ansiedlungen. Sollte ein Bewohner eine Probe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche* oder *Orteinschätzung*) in einer Ortschaft mit mehr als 300 Einwohnern ablegen müssen, so erhält er bei der Teilprobe auf IN eine Erschwernis von -1.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische Festlandstämme, Stufe III: Anoiha, Napewanha, Oijaniha, Yakosh-Dey

TRAHELIEN UND SYLLANISCHE HALBINSEL (STUFE II)

WESENSZUG

Giftkenntnisse: Durch die vielen giftigen Pflanzen und Tiere, die in dieser Region leben, sind alle Proben auf *Pflanzenkunde*, *Tierkunde* und *Heilkunde Gift*, die mit der Herstellung oder der Identifikation von Giften verbunden sind, um +1 erleichtert.

Schlechter Ruf: Die Angehörigen dieser Stämme genießen bei anderen Menschen einen vergleichsweise schlechten Ruf, da man ihnen nachsagt, dass sie entweder Giftmischer sind oder einen abstoßenden Totenkult pflegen. Sie erhalten bei allen Personen, die nicht diesen Wesenszug haben, eine Erschwernis von -1 auf alle Proben auf *Bekehren & Überzeugen* und *Überreden*. Dafür sind Teilproben auf CH bei *Einschüchtern* um +1 erleichtert.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische Festlandstämme, Stufe III: Keke-Wanaq, Tschopukikuha

TRAHELIEN UND SYLLANISCHE HALBINSEL (STUFE II)

WESENSZUG

Giftkenntnisse: Durch die vielen giftigen Pflanzen und Tiere, die in dieser Region leben, sind alle Proben auf *Pflanzenkunde*, *Tierkunde* und *Heilkunde Gift*, die mit der Herstellung oder der Identifikation von Giften verbunden sind, um +1 erleichtert.

Schlechter Ruf: Die Angehörigen dieser Stämme genießen bei anderen Menschen einen vergleichsweise schlechten Ruf, da man ihnen nachsagt, dass sie entweder Giftmischer sind oder einen abstoßenden Totenkult pflegen. Sie erhalten bei allen Personen, die nicht diesen Wesenszug haben, eine Erschwernis von -1 auf alle Proben auf *Bekehren & Überzeugen* und *Überreden*. Dafür sind Teilproben auf CH bei *Einschüchtern* um +1 erleichtert.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische Festlandstämme, Stufe III: Keke-Wanaq, Tschopukikuha

PIRATENINSELN (STUFE II)

WESENSZUG

Partisane: Durch ihre Sippenverbundenheit und die Kämpfe, welche die Menschen der Pirateninseln ausfechten mussten, sind sie im Partisanenkampf geübt. Bei einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst (Partisanenkampf)* erhalten sie +1 FP.

Anfällig für fremde Krankheiten: Die ZK des Helden gilt als um 1 niedriger, wenn eine Krankheitsprobe gewürfelt wird. Dies betrifft nur Krankheiten, die normalerweise nicht in seiner Region vorkommen.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische Inselstämme, Stufe III: Darna, Haipu, Tscholuq

PIRATENINSELN (STUFE II)

WESENSZUG

Partisane: Durch ihre Sippenverbundenheit und die Kämpfe, welche die Menschen der Pirateninseln ausfechten mussten, sind sie im Partisanenkampf geübt. Bei einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst (Partisanenkampf)* erhalten sie +1 FP.

Anfällig für fremde Krankheiten: Die ZK des Helden gilt als um 1 niedriger, wenn eine Krankheitsprobe gewürfelt wird. Dies betrifft nur Krankheiten, die normalerweise nicht in seiner Region vorkommen.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische Inselstämme, Stufe III: Darna, Haipu, Tscholuq

WALDINSELN (STUFE II)

WESENSZUG

Moskitoabweisend: Die Heldin erleidet nur Abzüge von 2 (statt 3) Punkten bei der Regeneration, wenn sie von Moskitoschwärmen belästigt wird.

Unzählige Bräuche: Die Heldin ist in einem Umfeld aufgewachsen, das unzählige Kulturhandlungen und Bräuche kennt, die sich teilweise stark von denen anderer Kulturen unterscheiden. Teilproben auf IN bei *Etikette* und *Menschenkenntnis* sind bei Personen ohne den gleichen Wesenszug um -1 erschwert.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische Inselstämme, Stufe III: Baguarak, Kasam'Utulus, Miniwatu, Rololo, Shemuhaha

WALDINSELN (STUFE II)

WESENSZUG

Moskitoabweisend: Die Heldin erleidet nur Abzüge von 2 (statt 3) Punkten bei der Regeneration, wenn sie von Moskitoschwärmen belästigt wird.

Unzählige Bräuche: Die Heldin ist in einem Umfeld aufgewachsen, das unzählige Kulturhandlungen und Bräuche kennt, die sich teilweise stark von denen anderer Kulturen unterscheiden. Teilproben auf IN bei *Etikette* und *Menschenkenntnis* sind bei Personen ohne den gleichen Wesenszug um -1 erschwert.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische Inselstämme, Stufe III: Baguarak, Kasam'Utulus, Miniwatu, Rololo, Shemuhaha