

Das Schwarze Auge

GEISTERWALD
&
KNOCHENKLIPPEN

Typische Zauber der Gjalsker Tierkrieger

Zauber	Publikation
Adlerauge	Regelwerk Seite 287
Armatrutz	Regelwerk Seite 288
Attributo (Charisma)	Aventurische Magie Seite 118
Attributo (Gewandtheit)	Aventurische Magie II Seite 98
Attributo (Intuition)	Aventurische Magie II Seite 99
Attributo (Klugheit)	Aventurische Magie Seite 119



Zauber	Publikation
Attributo (Konstitution)	Aventurische Magie II Seite 99
Attributo (Körperkraft)	Aventurische Magie Seite 119
Attributo (Mut)	Regionalspielhilfe Seite 154 oder Aventurische Magie II Seite 99
Axxeleratus	Regelwerk Seite 288
Bannbaladin	Regelwerk Seite 288
Blick aufs Wesen	Aventurische Magie Seite 121
Blick in die Gedanken	Regelwerk Seite 289
Chamaelioni	Aventurische Magie Seite 122
Exposami	Aventurische Magie Seite 127
Falkenauge	Regelwerk Seite 291
Große Gier	Regelwerk Seite 291
Hexenkrallen	Regelwerk Seite 292
Karnifilo	Aventurische Magie Seite 135
Katzenaugen	Regelwerk Seite 294
Kraft des Tieres	Aventurische Magie II Seite 113
Krötensprung	Regelwerk Seite 294
Lunge des Leviatan	Aventurische Magie Seite 136
Physiostabilis	Aventurische Magie Seite 141
Psychostabilis	Regelwerk Seite 296
Sanftmut	Regelwerk Seite 297
Satuarias Herrlichkeit	Regelwerk Seite 297
Schmerzen lindern	Aventurische Magie Seite 143
Sensattacco	Aventurische Magie III Seite 135
Spurlos	Regelwerk Seite 299
Standfest	Aventurische Magie II Seite 120
Wasseratem	Regelwerk Seite 300

Geisterwald & Knochenklippen



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regeldesign

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autor:innen

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Lektorat

Frauke Forster, Nikolai Hoch

Korrektorat

Bettina Ain

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nadine Schäkel

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen

Verena Biskup, Marc Bornhöft, Sandra Braun, Tim Brothage, Tristan Denecke, Annika Maar, Julia Metzger, Katharina Niko, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Sebastian Watzlawek, Fabrice Weiß, Torben Weit, Karin Wittig, Michael Wittmann, Carin Wittrin

Mitarbeiter:innen Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner

Verlag Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Benedict Marko, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich, Jan Wagner

Verlag USA Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson

Vertrieb Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Saskia Steltner, Stefan Tannert, Sven Timm, Anke Zimmermann

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2021

Mit Dank an Julian Härtl, Rafael Knop, Dominic Torbing und alle Unterstützenden des Thorwal-Crowdfundings.

Vielen Dank an alle Mitgestalter:innen von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4	Gjalskerschamanen-Zeremonien	17
Neue Vorteile & Nachteile	5	Liturgieerweiterungen	18
Zaubertricks	5	Zeremonialgegenstände	20
Patrone	6	Knochenkeule	20
Die Odûn	6	Geisterfetisch	21
Animistenkräfte	9	Tiere	22
Waffenzauber	12	Elementarwesen	25
Krallenkette	14	Kriegsmammuts & Wollnashörner	28
Gjalskerschamanen-Liturgien	15	Palenkel	32

Geisterwald & Knochenklippen ist ein ergänzendes Quellenbuch für die Regionalspielhilfe **Die Gestade des Gottwals**, deren Kenntnis vorausgesetzt wird. Für Informationen aus der Spielhilfe verwenden

wir das Kürzel **RSH** (für Regionalspielhilfe) und geben die entsprechende Seitenzahl an. • ○

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Vorwort

Móru Brayya-Dûn – Ehre den Ahnen! Diese Spielhilfe ist eine Ergänzung zu **Die Gestade des Gottwals – Thorwal & das Gjalskerland** und widmet sich den Kindern des Hochlands: den Barbaren des Gjalskerlandes.

Auf diesen Seiten erfahrt ihr mehr über die Tiergeister, die *Odûn*, die den *Durro-Dûn* genannten Tierkrieger ihre Kräfte verleihen. Neben zwei komplett neuen Patronen und einer Reihe neuer Animistenkräfte und Waffenzauber stellen wir mit der Krallenkette ein zusätzliches Traditionsartefakt vor, das viele Tierkrieger neben ihrer *Bakka* immer bei sich führen.

Aber auch die *Brenchi-Dûn*, die Schamaninnen der Gjalsker, kommen in **Geisterwald & Knochenklippen** nicht zu kurz, denn wir stellen dir einige neue Liturgien und Zeremonien samt Liturgieerweiterungen vor. Darüber hinaus enthält diese Spielhilfe eine Reihe weiterer Sonderfertigkeiten für die Knochenkeule. Mit dem Geisterfetisch kommt ein komplett neuer Zeremonialgegenstand hinzu.

Die übernatürlichen Fähigkeiten der Tierkrieger und Schamaninnen ermöglichen es einigen von ihnen, sich selbst in Tiere zu verwandeln oder Tiere und Elementarwesen zu Hilfe zu rufen – da die Regionalspielhilfe nicht ausreichend Platz für alle Eventualitäten bietet, hast du mit **Geisterwald & Knochenklippen** die Spielwerte zusätzlicher Patron-Tiere und weiterer Elementare immer zur Hand.

Damit ihr bei euren Abenteuern im Gjalskerland nicht auf eure Kriegsmammuts verzichten müsst und beim *Palenkel* noch besser taktieren könnt, um euch den Titel *Gon* zu verdienen, runden die Fokusregeln zum Thema *Abrichten* und *Palenkel* die Spielhilfe ab.

Viel Spaß im Hochland und den Sümpfen des Gjalskerlandes!

Nikolai Hoch & Alex Spohr (für die DSA-Redaktion)

An meist sonnigen Sommertagen im Hochland des Taunus und den Niederungen des Großstadtsumpfes von Frankfurt



GEISTERWALD & KNOCHENKLIPPEN



Neue Vorteile

Große Zauberauswahl I-II

Nicht alle intuitiven Zauberinnen und Runenschöpferinnen besitzen nur Zugang zu drei (oder weniger) Zaubern. Einige von ihnen verfügen über eine umfangreichere Auswahl an Sprüchen zur Nutzung ihrer magischen Kräfte.

Regel: Die Heldin kann pro Stufe des Vorteils einen zusätzlichen Zauber aktivieren und damit die Begrenzung von maximal 3 Zaubern übersteigen. Ob sie diese Zauber zu Spielbeginn oder später aktiviert, ist ihr überlassen.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Intuitive Zauberer oder Runenschöpfer, kein Nachteil Kleine Zauberauswahl

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte pro Stufe

Tiergeistaura (Patron)

Die Präsenz des Tierpatrons mancher Animisten ist derartig überwältigend für Tiere anderer Art, dass eine unerklärliche Unruhe von ihnen Besitz ergreift. Tiere des Patrons hingegen spüren eine übernatürliche Bindung zu dem Animisten.

Regel: Tiere verspüren ein Misstrauen gegenüber der Heldin. Proben auf *Reiten* und *Tierkunde*, wenn es um das Beruhigen oder Abrichten des Tieres geht, sind um -1 erschwert. Allerdings erhält die Heldin auch +1 QS (bis zu einem Maximum von 6 QS) bei Proben auf *Tierkunde*, wenn es um das Beruhigen oder Abrichten von Tieren geht, die ihrem primären Tierpatron entsprechen.

Voraussetzungen: Tradition (Animisten), kein Nachteil Raubtiergeruch oder Unfähig (Tierkunde)

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Neue Nachteile

Kleine Zauberauswahl I-III

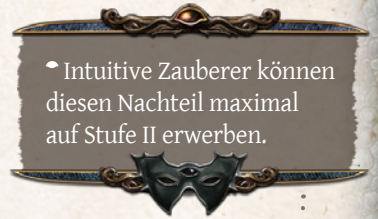
Einige intuitive Zauberer und Runenschöpfer verfügen über weniger als drei Zauber, denn das magische Potenzial ist nicht bei allen Magiedilettanten gleich stark ausgeprägt. Es soll sogar Magiedilettanten geben, die keinen einzigen Zauberspruch beherrschen und deren Fähigkeiten sich nur auf andere Art und Weise manifestieren.

Regel: Der Zauberer muss pro Stufe einen der drei Zauber streichen, über die er maximal verfügen kann, bis zu einem Minimum von keinem Zauber.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition Intuitive Zauberer[•] oder Runenschöpfer, kein Vorteil Große Zauberauswahl

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte pro Stufe

• Intuitive Zauberer können diesen Nachteil maximal auf Stufe II erwerben.



Zaubertricks

Schutz vor dem Tierpatron

Durch diesen Zaubertrick kann ein Animist mit Tierpatron als primärem Patron eben jene Tierart für einen Moment friedlich stimmen. Das Tier wird den Animisten nicht angreifen und seiner Wege gehen, solange es nicht angegriffen wird.

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 3 KR

Zielkategorie: Tiere (Tierpatron)

Merkmal: Einfluss

Anmerkung: Animisten

Patrone

Hier findest du eine Reihe weiterer und neuer Patrone für die Gjalsker Tierkrieger, die zu ihnen gehörenden Talente aus der Animistenkraft Talentverbesserung sowie die

Verbesserungen aus der Animistenkraft Tierkräfte I/II für die Tiergeistpatrone Mammut und Säbelzahn tiger (siehe RSH Seite 146).

Patrone	Talentverbesserung	Tierkräfte I	Tierkräfte II
<i>Tiergeister</i>			
Mammut	Kraftakt, Selbstbeherrschung, Willenskraft	Kraftakt-FW +4	+2 RS
Säbelzahn tiger	Einschüchtern, Körperbeherrschung, Kraftakt	Einschüchtern-FW +2, Körperbeherrschung-FW +2	+2 TP
<i>Dämonische Wesen</i>			
Amazeroth	Körperbeherrschung, Willenskraft, Zechen		
Aphasmayra	Betören, Körperbeherrschung, Willenskraft		
Aphestadil	Kraftakt, Überreden, Zechen		
Asfaloth	Körperbeherrschung, Tierkunde, Willenskraft		
Blakharaz	Kraftakt, Selbstbeherrschung, Willenskraft		
Belkelel	Betören, Körperbeherrschung, Willenskraft		
Heskatet	Bekehren & Überzeugen, Körperbeherrschung, Willenskraft		
Mishkara	Körperbeherrschung, Heilkunde Wunden, Willenskraft		
Tasfarelel	Körperbeherrschung, Kraftakt, Willenskraft		

Die Odûn

Im Glauben der Gjalsker wird jeder Tierart ein Tiergeist, ein *Odûn*, zugeordnet. Dabei handelt es sich nicht um einen Geist, der einem bestimmten Individuum innewohnt, sondern um den jeweils allumfassenden Geist aller Tiere einer bestimmten Art. Ein *Odûn* wird immer für die Gesamtheit eines Tieres begriffen, die sowohl die ihm innewohnende Essenz, die spirituellen Aspekte wie auch die Kraft und Körperlichkeit des Tieres einschließt. Ein *Odûn* ist also nicht der Geist eines Bären oder Wolfes, sondern einfach nur *Bär* oder *Wolf* in seiner reinsten Form. Deshalb sprechen Gjalsker auch von *Bär* oder *Wolf*, nicht von *der Bär* oder *der Wolf*, wenn sie einen *Odûn* meinen. *Odûn* nehmen keine physische Gestalt an, sind aber immer Teil aller Tiere der dazugehörigen Art und der von den *Odûn* erwählten Menschen. Sie können sich aber sowohl in Träumen und Visionen manifestieren als auch in ein Tier oder in einen Menschen einfahren und diese so stärken und mit ihrer Anwesenheit segnen.



Tierkriegerinnen werden schon in ihrer Kindheit von einem *Odûn* erwählt. Da der Tiergeist die spirituelle Entsprechung eines Tieres ist, erwählt ein *Odûn* insbesondere solche Menschen, die ihm in seinen Eigenschaften und seinem Wesen ähnlich sind. Viele *Durro-Dûn* eines bestimmten *Odûn* gleichen daher oft in gewisser Weise dem Tier, dessen *Odûn* sie folgen. So teilen viele, aber nicht alle, Barentierkrieger ein eher gemütliches Wesen, während Rabentierkriegerinnen oft klug und bedacht handeln, Fischottertierkrieger häufig verspielt sind und Wollnashorn tierkriegerinnen manchmal leichter in Rage geraten als andere.

Einige der im Folgenden genannten Vor- und Nachteile sind mit einem * gekennzeichnet und zählen zu den Exklusiven Vor- und Nachteilen (siehe **Regelwerk** Seite 162). Für Tierkrieger (und andere Animisten) sind diese Vor- und Nachteile wählbar, auch wenn sie nicht als automatischer oder empfohlener Vor- oder Nachteil

aufgeführt sind, solange sie zu dem primären Tierpatron passen.

Zudem gibt es für jeden Odûn typische Zauber, die für Tierkriegerinnen erlernbar sind. In der Tabelle am Ende des Abschnitts wird aufgelistet, wo du die bei den Tiergeistern erwähnten Zauber findest. Einige davon gibt es jedoch nur in weiterführenden Regelbänden wie **Aventurische Magie I-III**.



Adler (Durro-Yoolir-Dûn)

Adlertierkrieger sind häufig geborene Anführer. Viele verfügen über besonders scharfe Augen. Sie fühlen sich nur unter freiem Himmel wirklich wohl und meiden enge Räume und niedrige Decken. Ihr Stolz steht ihnen von Zeit zu Zeit im Weg.

Typische Vorteile: Begabung *Sinnesschärfe*, Entfernungssinn, Herausragender Sinn Sicht

Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Persönlichkeitsschwächen Arroganz und Eitelkeit

Typische Zauber: Adlerauge, Attributo (Intuition), Exposami, Falkenauge, Lunge des Leviatan



Bär (Durro-Arradh-Dûn)

Tierkriegerinnen, die vom Odûn Bär erwählt wurden, haben oft ein gemütliches Wesen. Viele von ihnen sind beidhändig begabt, zäh, entgegen ihrem Wesen gefürchtete Gegnerinnen im waffenlosen Kampf und vertragen viel mehr als andere Menschen. Häufig verfügen sie außerdem über eine raubtierhafte Aura, die domestizierte Tiere vor ihnen zurückweichen lässt. Ihrem gemütlichen Wesen folgend schlafen die meisten Bärenkriegerinnen gerne lange, stellen sich bisweilen ein wenig tollpatschig an oder sind neugierig.

Typische Vorteile: Begabung *Zehen*, Beidhändig, Hohe Lebenskraft, Tiergeistaura, Waffenbegabung *Raufen*, Zäher Hund

Typische Nachteile: Schlechte Angewohnheit Langschläfer, Schlechte Eigenschaft Neugier, Unfähig *Körperbeherrschung*

Typische Zauber: Armatrutz, Attributo (Körperkraft), Karnifilo, Lunge des Leviatan, Sanftmut, Schmerzen lindern



Eule (Durro-Cormhanagh-Dûn)

Als nächtliche Jäger haben Eulentierkrieger oft sehr scharfe Sinne, die sie auch in der Dunkelheit nicht im Stich lassen. Grundsätzlich ist die Nacht häufig die Zeit, in der ihr Odûn am stärksten ist. Unter freiem Himmel fühlen sie sich am wohlsten, und sie meiden enge Räume.

Typische Vorteile: Dunkelsicht I*, Herausragender Sinn Sicht, Wesen der Nacht

Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen)

Typische Zauber: Attributo (Intuition), Chamaelioni, Exposami, Hexenkrallen, Katzenaugen

Falke (Durro-Seabgean-Dûn)

Falkentierkriegerinnen sind oft geborene Jägerinnen mit scharfen Augen. Viele von ihnen sind darüber hinaus äußerst schnell und agil. Als Jägerinnen der Lüfte meiden sie meist enge Räume und sind häufig nicht so zäh und widerstandsfähig wie andere Durro-Dûn.

Typische Vorteile: Begabung *Sinnesschärfe*, Entfernungssinn, Flink, Herausragender Sinn Sicht

Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Niedrige Lebenskraft, Niedrige Zähigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich

Typische Zauber: Attributo (Intuition), Axxeleratus, Exposami, Falkenauge

Feuermolch (Durro-Skregna-Dûn)

Wer dem Odûn Feuermolch folgt, ist häufig weniger anfällig für Gifte aller Art, hat oft einen sehr guten Geruchssinn und ist sehr gelenkig. Einige Feuermolchtierkrieger haben eine gewisse raubtierhafte Aura, allerdings können viele von ihnen nicht besonders gut hören, haben ein molchartiges Äußeres und vertragen kalte Temperaturen nicht besonders gut.

Typische Vorteile: Giftresistenz, Herausragender Sinn Geruch & Geschmack, Schlangemensch, Tiergeistaura

Typische Nachteile: Eingeschränkter Sinn Gehör, Hässlich, Kälteempfindlich

Typische Zauber: Attributo (Gewandtheit), Chamaelioni, Exposami, Physiostabilis, Wasseratem



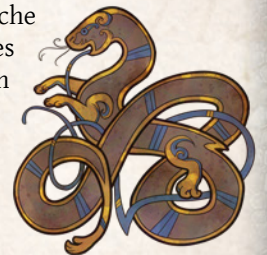
Fischotter (Durro-Dobarran-Dûn)

Odûn Fischotter erwählt meistens solche Menschen, die über ein verspieltes Wesen verfügen, oft impulsiv handeln und agil und beweglich sind. Viele von ihnen fühlen sich im Wasser wie zu Hause, einigen ist aber auch eine ausgeprägte Neugier zu eigen.

Typische Vorteile: Begabung *Sinnesschärfe*, Flink, Schlangemensch

Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft Neugier

Typische Zauber: Attributo (Charisma), Attributo (Gewandtheit), Bannbaladin, Exposami, Wasseratem



Gebirgsbock (Durro-Barrok-Dûn)

Die Höhenzüge der Donnerzacken und anderer schroffer Gebirgszüge und Hügelketten sind das Territorium von Odûn Gebirgsbock.

Tierkriegerinnen, die von diesem Tiergeist erwählt wurden, spüren die Nähe und die Kraft ihres Odûn in den Bergen oft am stärksten. Unter ihnen ist ein ausgesprochen sicherer Tritt weit verbreitet. Die meisten fühlen sich aber nur in der freien Natur wirklich wohl.



Typische Vorteile: Begabung Klettern und Körperbeherrschung, Wesen der Berge

Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen)

Typische Zauber: Attributo (Charisma), Attributo (Gewandtheit), Bannbaladin, Krötensprung, Lunge des Leviatan, Standfest

Mammut (Durro-Brenna-Gon-Dûn)



Die seltenen Mammuttierkrieger zählen zu den besten Mammuthirten des Gjalskerlandes, gelten als einige der stärksten Mitglieder ihres Haerads, sind meistens von robuster Gesundheit, und selbst der kälteste Winter kann ihnen kaum etwas anhaben. Sie haben meistens einen ausgeprägten

Familiensinn und würden alles dafür tun, jene zu beschützen, die ihnen nahestehen. Oft sind sie aber auch eher langsam.

Typische Vorteile: Begabung Kraftakt, Hohe Lebenskraft, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Kälteresistenz, Tiergeistaura, Verbesserte Regeneration (Lebenskraft), Zäher Hund

Typische Nachteile: Behäbig, Prinzipientreue

Typische Zauber: Attributo (Konstitution), Attributo (Körperkraft), Kraft des Tieres, Lunge des Leviatan, Physiostabilis, Sanftmut

Rabe (Durro-Feannagh-Dûn)



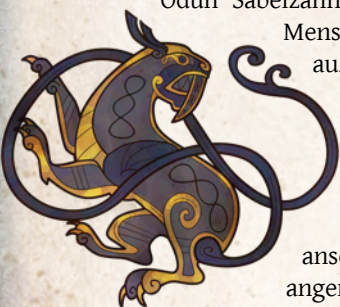
Tierkriegerinnen, die von Odûn Rabe erwählt werden, handeln häufig klug und bedacht, und oft haben sie ein besonders großes magisches Potenzial und einen gefestigten Geist. Es fällt ihnen leicht, die Orientierung zu behalten. Viele von ihnen zeichnet ein interessiertes Wesen ebenso aus wie eine leicht krächzende Stimme.

Typische Vorteile: Begabung Orientierung, Hohe Astralkraft, Hohe Seelenkraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft Neugier, Unfähig Singen

Typische Zauber: Attributo (Intuition), Attributo (Klugheit), Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Exposami, Psychostabilis

Säbelzahn tiger (Durro-Fiacailmhor-Dûn)



Odûn Säbelzahn tiger erwählt ganz selten einen Menschen. Häufig haben diese ein außergewöhnlich gutes Körpergefühl und sind begnadete Kämpfer. Den wenigen Durro-Dûn dieses Odûn ist gemein, dass sie meistens einzelgängerisch sind, sich als anderen überlegen ansehen und ohne die in ihren Augen angemessenen Annehmlichkeiten schnell ungnädig werden.

Typische Vorteile: Begabung Körperbeherrschung, Waffenbegabung

Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen Arroganz, Eitelkeit und Verwöhnt

Typische Zauber: Attributo (Gewandtheit), Axxeleratus, Chamaelioni, Lunge des Leviatan, Sensattacco, Standfest

Vielfraß (Durro-Sanntadh-Dûn)

Tierkriegerinnen, die Vielfraß folgen, gelten gemeinhin als anpassungsfähig und scheuen, ihrem Odûn gleich, sogar vor starken Gegnern nicht zurück. Oft sind sie begabte Verführerinnen und erholen sich schnell von selbst schweren Verletzungen. Unter ihnen sind aber auch eine leichte Reizbarkeit und eine gewisse Verfressenheit recht verbreitet.

Typische Vorteile: Begabung Betören, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie)

Typische Nachteile: Blutausch, Persönlichkeitsschwäche Streitsucht, Schlechte Angewohnheit Schlechte Tischmanieren, Schlechte Eigenschaft Jähzorn

Typische Zauber: Attributo (Charisma), Attributo (Mut), Bannbaladin, Lunge des Leviatan, Satuarias Herrlichkeit, Schmerzen lindern, Spurlos

Wildschwein (Durro-Torrah-Dûn)

Wildschweintierkriegerinnen zählen zu den häufigsten Durro-Dûn, gleichzeitig sind sie in ihrem Wesen auch relativ heterogen. Vielen ist ein guter Geruchssinn, eine ausgeprägte Spürnase und eine unverwüstliche Robustheit zu eigen, jedoch neigen viele zu einer ausgeprägten Neugier und einem Verhalten, das ihrem Odûn sehr nahe kommt, wenn es ums Essen geht.



Typische Vorteile: Begabung Fährtsensuchen, Giftresistenz I, Herausragender Sinn Geruch & Geschmack, Zäher Hund

Typische Nachteile: Schlechte Angewohnheit Schlechte Tischmanieren, Schlechte Eigenschaft Neugier

Typische Zauber: Armatrutz, Attributo (Körperkraft), Große Gier, Kraft des Tieres, Lunge des Leviatan

Wolf (Durro-Madadh-Dûn)

Wolfstierkrieger sind häufig recht gesellig und fühlen sich in einem Rudel wohler, als in Einsamkeit. Viele von ihnen sind herausragende Fährtenleser, haben einen hervorragenden Geruchssinn, finden sich auch in der Dunkelheit gut zurecht und sind zähe Kämpfer. Oft sind sie auch neugierig. Viele können Farben nur eingeschränkt wahrnehmen und fühlen sich ihrem „Rudel“ verpflichtet. Einige fürchten sich vor Feuer oder leiden sogar aufgrund ihres ausgeprägten Geruchssinnes besonders darunter, wenn sie unangenehmen Gerüchen ausgesetzt sind.



Typische Vorteile: Begabung *Fährtsensuchen*, Dunkel-sicht I*, Herausragender Sinn Geruch & Geschmack, Zäher Hund

Typische Nachteile: Angst vor ... (Feuer), Farbenblind, Schlechte Eigenschaft Neugier, Sensibler Geruch-sinn*, Verpflichtungen I

Typische Zauber: Attributo (Konstitution), Axxeleratus, Lunge des Leviatan, Movimento, Spurlos

Wollnashorn (Durro-Dammagon-Dûn)



Wollnashorntierkrieger waren über lange Zeit in Vergessenheit geraten. *Gon Barthak bren Yuchdan* aus dem Haerad Mortakh war nach über 1.000 Jahren der erste Durro-Dûn, der von Wollnashorn erwählt wurde, und die Wenigen, die ihm bisher

folgten, teilten seine Wildheit ebenso wie seine Sturheit. Wollnashorntierkrieger gehören zu den stärksten und zähesten der Durro-Dûn, sind aber häufig unbeherrscht und leicht reizbar. Außerdem sehen viele von ihnen nicht besonders gut.

Typische Vorteile: Begabung *Kraftakt*, Hohe Lebenskraft, Hohe Zähigkeit, Zäher Hund

Typische Nachteile: Bluttausch, Eingeschränkter Sinn Sicht, Persönlichkeitsschwäche Streitsucht, Schlechte Eigenschaft Jähzorn

Typische Zauber: Armatrutz, Attributo (Körperkraft), Attributo (Mut), Karnifilo, Kraft des Tieres, Lunge des Leviatan

• Das Odûn Wollnashorn entspricht regeltechnisch dem Tiergeistpatron Nashorn, im Gjalskerland kommen allerdings ausschließlich Wollnashörner vor.



Animistenkräfte

Harte Haut

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Während der Wirkungs-dauer verfügt der Animist über einen magischen RS von 2. Dieser kann mit externen und anderen magischen Rüstungen kombiniert werden, solange die andere Möglichkeit dem nicht widerspricht.

Der Animist verändert sich dabei auch optisch leicht, so könnte ein Fjarninger plötzlich einen leichten Raureif auf seiner Haut aufweisen, ein Trollzacker eine steinerne Haut oder ein Gjalsker ein Tierfell bekommen.

AsP-Kosten: 6 AsP

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Merkmal: Verwandlung

Stammestradition: Fjarninger,

Gjalsker, Trollzacker

Steigerungsfaktor: B

Immunität gegen Kälte

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Animist erhält während der Wirkungs-dauer eine vollständige Immunität gegen Kälte. Nachteile durch Kälte-regeln (siehe **Regelwerk** Seite 346) kann er während der Wirkungs-dauer vollständig ignorieren. Die Animistenkraft bietet jedoch keinen Schutz vor Eisschaden.

AsP-Kosten: 5 AsP

Wirkungsdauer: QS Stunden

Merkmal: Heilung

Stammestradition: Fjarninger, Gjalsker, Nivesen

Steigerungsfaktor: B

Kampffähigkeiten verbessern

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Diese Animistenkraft erlaubt es dem Animisten, vorhandene Kampfsonderfertigkeiten, die eine Erschwernis aufweisen, leichter einzusetzen. Die Erschwernis sinkt während der Wirkungs-dauer 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 Wirkungs-dauer die Animistenkraft nicht auf eine weitere Kampfsonderfertigkeit anwenden.

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

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Heilung

Stammestradition: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Mächtiger Patronruf (Tierart) I/II

Probe: IN/KO/KK

Wirkung: Die Animistin kann durch diese Animistenkraft ein Tier (Stufe I) oder mehrere (Stufe II) Tiere ihres primären Tierpatrons zu sich rufen. Die Tiere müssen sich in einem Radius von 10 Meilen um den Standort der Animistin aufhalten und bewegen sich mit ihrer natürlichen Geschwindigkeit zu ihr. Wie lange es dauert, bis die Tiere die Animistin erreichen, entscheidet der Meister. Die Animistin kann den Tieren einfache Befehle (wie Arbeit, Kampf, Suche, Wache) geben, die sie ausführen. Die Tiere verhalten sich gegenüber der Animistin nicht angriffslustig, sondern freundlich. Die Wirkungs-dauer beginnt erst,

wenn die Tiere die Animistin erreichen. Nach dem Ende der Wirkungsdauer kehren die Tiere wieder dorthin zurück, woher sie gekommen sind.

In Regionen, in denen die Patronart nicht vorkommt, scheitert der Einsatz der Animistenkraft normalerweise, doch der Meister kann entscheiden, dass ein Tier ähnlicher Art erscheint (z. B. statt eines Mammut ein Elefant, statt eines Säbelzähntigers ein Jaguar etc.).

Mit Patronruf II kann die Animistin bis zu 6 Tiere der Patronart herbeirufen. Die Probe ist für jedes Exemplar nach dem ersten zusätzlich um -2 erschwert.

Die AsP-Kosten fallen pro erschienenem Tier an. Die Animistin kann auch weniger als 6 Tiere rufen, wenn sie dies wünscht.

AsP-Kosten: je nach Tierart (die AsP-Kosten fallen pro erschienenem Tier an)

Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten

Merkmal: Einfluss

Stammestradition: Ferkinas, Gjalsker, Nivesen, Waldmenschen & Utulus

Steigerungsfaktor: je nach Tierart

Voraussetzung: Animistenkraft Patronruf auf FW 10 für Mächtiger Patronruf I; Mächtiger Patronruf I auf FW 10 für Mächtiger Patronruf II. Der FW in Mächtiger Patronruf II kann niemals höher als der von Mächtiger Patronruf I sein.

Kosten Mächtiger Patronruf

Tier	AsP-Kosten	Steigerungsfaktor
Adler	6 AsP	B
Bär	12 AsP	C
Eule	6 AsP	B
Falke	6 AsP	B
Feuermolch	4 AsP	A
Fischotter	4 AsP	A
Gebirgsbock	4 AsP	A
Mammut	16 AsP	D
Nashorn	14 AsP	C
Rabe	4 AsP	B
Säbelzähntiger	14 AsP	C
Vielfraß	8 AsP	B
Wildschwein	8 AsP	B
Wolf	8 AsP	B

Schneller Angriff

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 Kämpfende Sonderfertigkeiten oder Kräfte aufweisen, um als Erster zu handeln, entscheidet die

reguläre Initiative über die Reihenfolge, aber sie sind alle vor den übrigen Kampfteilnehmenden an der Reihe. Eine Person, die die Schicksalspunkte-Option *Erster* verwendet, ist dennoch vor allen Kämpfenden mit dieser Animistenkraft an der Reihe. Benutzen mehrere Kämpfende 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

Stammestradition: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Tiergeistsprache

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Animistenkraft gestattet es dem Animisten, mit Tieren, die seinem primären Patron entsprechen, zu reden. Das Tier kann dem Animisten auf Fragen antworten, jedoch sind diese Antworten stets aus der Sicht des Tieres geschildert und daher manchmal für Menschen schwer verständlich.

AsP-Kosten: 8 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Merkmal: Hellsicht

Stammestradition: Ferkinas, Gjalsker, Nivesen, Waldmenschen & Utulus

Steigerungsfaktor: A

Tierkräfte III

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Durch diese Animistenkraft kann ein Animist die Kräfte eines primären Patrons, der ein Tier sein muss, in sich aufnehmen. Dies hat äußerlich zur Folge, dass Aspekte des Tieres sich auf seinem Körper abbilden (z. B. starke Behaarung bei einem Bären, Falkenaugen bei einem Falken, Reißzähne bei einem Wolf). Außerdem erhält der Animist Verbesserungen seiner Werte (siehe Tabelle). Mit Tierkräfte III hat der Tierkrieger die Möglichkeit, alle drei Verbesserungen der Werte gleichzeitig zu aktivieren oder eine der Verbesserungen für die dreifache Wirkungsdauer oder zwei Verbesserungen für die doppelte Wirkungsdauer. Die FW-Boni können einen FW kurzzeitig auch über sein Maximum hinaus erhöhen. Die Erleichterungen und Boni sind kumulativ zu bereits vorhandenen Erleichterungen und Boni. Verfügt der Animist z. B. bereits über den Vorteil Herausragender Sinn (Einzelsinn) und erhält diesen durch die Animistenkraft ein weiteres Mal, so steigt die Erleichterung auf +2.

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro 10 KR

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Verwandlung

Stammestradition: Ferkinas, Gjalsker, Nivesen, Waldmenschen & Utulus

Steigerungsfaktor: B

Voraussetzung: Um Tierkräfte III zu aktivieren, benötigt man Tierkräfte II auf einem FW von 10. Der FW in Tierkräfte III kann niemals höher als der von Tierkräfte II sein.

Tier	Tierkräfte III
Adler	+1 KL, +1 GE
Bär	+1 MU, +1 KK
Eule	+1 KL, +1 IN
Falke	+1 IN, +1 GE
Feuermolch	+1 MU, +1 IN
Fischotter	+1 FF, +1 GE
Gebirgsbock	+1 CH, +1 GE
Mammut	+1 KO, +1 KK
Nashorn	+1 CH, +1 KO
Rabe	+1 KL, +1 IN
Säbelzahn tiger	+1 MU, +1 GE
Vielfraß	+1 KO, +1 KK
Wildschwein	+1 MU, +1 KK
Wolf	+1 MU, +1 GE

Tierverwandlung (Tierart)

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Die Animistin kann sich in die Tierart ihres primären Patrons verwandeln. Während der Wirkungsdauer verwendet die Animistin die

körperlichen Werte des Tieres, einschließlich seiner Eigenschaften, Talente und Kampfwerte. Eine niedrige LE wird bei der Verwandlung anteilmäßig angerechnet, gleiches geschieht bei der Rückverwandlung. Die geistigen Werte der Animistin bleiben ebenso wie ihr Bewusstsein erhalten. Die Verwandlung betrifft nur die Animistin selbst, nicht ihre Kleidung oder Ausrüstung. Es ist keine Verwandlung in ein kulturschaffendes Wesen möglich. Der Einsatz der Animistenkraft dauert nur 1 Aktion, die Verwandlung jedoch 12–QS Minuten. Während dieser Zeit ist die Animistin *Handlungsunfähig*.

AsP-Kosten: je nach Tierart

Wirkungsdauer: maximal QS Stunden

Merkmal: Verwandlung

Stammestradition: Ferkinas, Gjalsker, Waldmenschen & Utulus

Steigerungsfaktor: je nach Tierart

Voraussetzung: Um Tierverwandlung (Tierart) zu aktivieren, benötigt eine Animistin die Animistenkraft Tierkräfte III auf einem FW von 10.

Kosten der Tierverwandlung

Tier	AsP-Kosten	Steigerungsfaktor
Adler	6 AsP (Aktivierung) + 3 pro 30 Minuten	B
Bär	12 AsP (Aktivierung) + 6 pro 30 Minuten	C
Eule	6 AsP (Aktivierung) + 3 pro 30 Minuten	B
Falke	6 AsP (Aktivierung) + 3 pro 30 Minuten	B
Feuermolch	4 AsP (Aktivierung) + 2 pro 30 Minuten	A
Fischotter	4 AsP (Aktivierung) + 2 pro 30 Minuten	A
Gebirgsbock	4 AsP (Aktivierung) + 2 pro 30 Minuten	A
Mammut	16 AsP (Aktivierung) + 8 pro 30 Minuten	D
Nashorn	14 AsP (Aktivierung) + 7 pro 30 Minuten	C
Rabe	4 AsP (Aktivierung) + 2 pro 30 Minuten	B
Säbelzahn tiger	14 AsP (Aktivierung) + 7 pro 30 Minuten	C
Vielfraß	8 AsP (Aktivierung) + 4 pro 30 Minuten	B
Wildschwein	8 AsP (Aktivierung) + 4 pro 30 Minuten	B
Wolf	8 AsP (Aktivierung) + 4 pro 30 Minuten	B



Trümmerschlag

Probe: MU/IN/KK

Wirkung: Ein Nahkampfangriff des Animisten ist besonders hart und verursacht zusätzlichen Schaden. Er erzielt +QS/2 TP, solange die Animistenkraft wirkt.

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

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Verwandlung

Stammestradition: Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Trollzacker

Steigerungsfaktor: B

Unbeschadeter Sturz

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

Stammestradition: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Unerschöpflich

Probe: IN/KO/KK

Wirkung: Während der Wirkungsdauer kann der Animist keine Zustandsstufen *Betäubung* durch Kampfsonderfertigkeiten erhalten. Betäubungsstufen aus anderen Quellen (Magie, Götterwirken, Rauschmittel etc.) sind davon nicht betroffen.

AsP-Kosten: 4 AsP

Wirkungsdauer: QS KR

Merkmal: Heilung

Stammestradition: Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Nivesen, Waldmenschen & Utulus

Steigerungsfaktor: B

Waffenzauber

Einschüchternde Waffe

Wirkung: Die Waffe erzeugt für 30 Minuten 1 Stufe *Furcht* gegen einen Kulturschaffenden oder ein Tier nach Wahl des Animisten, sofern dieser oder dieses 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

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: 5 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Leuchtkraft

Wirkung: Die Waffe (entweder die ganze Waffe oder nur ein Teil, etwa die Speerspitze) beginnt zu leuchten und kann als Lichtquelle dienen. Die Wirkung entspricht dem Zauber FLIM FLAM (siehe **Regelwerk** Seite 291). Als QS des FLIM FLAMs gilt die QS der Animistenwaffe. Die Wirkung hält 1 Stunde lang an.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 3 AsP

Merkmal: Elementar

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Kreisende Wurfwaffe

Wirkung: Die Animistenwaffe kann mit der Kampftechnik *Wurfaffen* auf einen Gegner, der maximal 16 Schritt weit entfernt sein darf, geworfen werden. Als Entfernung gilt *mittel* und der Angriff wird ansonsten wie ein gewöhnlicher Fernkampfangriff behandelt. Die Animistenwaffe kehrt automatisch wieder in die Hand des Animisten zurück. Die Aktivierung des Waffenzaubers sowie der FK-Angriff erfolgen immer innerhalb von 1 Aktion. Die Waffe ist zu Beginn der nächsten KR wieder in der Hand des Animisten (sofern sie nicht irgendwie aufgehalten wurde). Auf ihrem Rückweg kann sie kein weiteres Ziel verletzen. Für die Rückkehr gelten ansonsten die Regeln für den Waffen-Apport.

Voraussetzungen: Waffen-Apport



Mächtige Waffe gegen böse Wesen

Wirkung: Die Waffe richtet gegen Dämonen und Geister +1 TP an. Diese Fähigkeit ist kumulativ mit Waffe gegen böse Wesen, sodass die Animistenwaffe +2 TP gegen Dämonen und Geister anrichtet. Dieser Waffenzauber ist permanent aktiv.

Voraussetzungen: Waffe gegen böse Wesen

Volumen: 6 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Machtvolle Waffenzauber I-IV

Wirkung: Die QS von Waffenzaubern gilt pro Stufe als um 1 höher. Dieser Waffenzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils 1 Stufe niedrigere Stufe der SF

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe (Stufe I: 3 AP, Stufe II: 3 AP, Stufe III: 3 AP usw.)

Scharfe Klinge

Wirkung: Wenn TP der Animistenwaffe bestimmt werden, kann ein einziger TP-Würfel noch mal gewürfelt werden. Das zweite Ergebnis ist bindend. Der Waffenzauber ist permanent aktiv. Die AsP-Kosten müssen jedes Mal gezahlt werden, wenn die Kraft benutzt wird.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 5 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung der Waffe I-V

Wirkung: Das Volumen der Animistenwaffe steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Waffenzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils 1 Stufe niedrigere Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe (Stufe I: 5 AP, Stufe II: 5 AP, Stufe III: 5 AP usw.)



Waffe gegen böse Wesen

Wirkung: Die Waffe richtet gegen Dämonen und Geister +1 TP an. Dieser Waffenzauber ist permanent aktiv.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Waffen-Apport

Wirkung: Die Animistenwaffe kann vom Animisten zu sich gerufen werden. Sie fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Animisten und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt die Waffe, Wände aus Holz oder Stein halten sie jedoch auf. Der Animist muss seine Waffe für den Einsatz des Waffen-Apports nicht sehen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Wut des Odûn

Wirkung: Gegen unbelebte Objekte richtet ein Angriff TP x 2 Strukturpunkte Schaden an. Die Fähigkeit wirkt nach der Aktivierung 5 Minuten lang.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Krallenkette

Viele Animisten besitzen als sekundäres Traditionsartefakt eine sogenannte Krallenkette. Jede Kulturtradition der Animisten führt dabei eine andere, für die jeweilige Kultur bekannte Krallenkette. Jeder Animist kann nur über eine Krallenkette gleichzeitig verfügen. Verzaubert wird die Krallenkette mittels eines Initiationsrituals unter kontrollierten Bedingungen, weswegen dafür keine Probe erforderlich ist.

Regelseitig gelten Krallenkettenzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von KrallenkettENZAUBERN erfordert daher keine Fertigkeitstests. Manche KrallenkettENZAUBER bauen auf anderen KrallenkettENZAUBERN auf. Einmal auf eine Krallenkette gewirkte KrallenkettENZAUBER können nicht mehr von ihr entfernt werden.

Wenn mehrere KrallenkettENZAUBER auf eine Krallenkette gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung der Krallenkette* jeweils nur ein KrallenkettENZAUBER gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, es wird bei einem KrallenkettENZAUBER explizit darauf hingewiesen.

Die Aktivierung von KrallenkettENZAUBERN kostet meist AsP und erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht dauerhaft aktiv ist. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten

KrallenkettENZAUBER als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Maßnahmen relevant. KrallenkettENZAUBER können immer willentlich durch den Animisten beendet werden. Dies kostet 1 freie Aktion.

Fassungsvermögen

Die Krallenkette kann nur eine bestimmte Menge an KrallenkettENZAUBERN aufnehmen, bis das Fassungsvermögen erschöpft ist. Eine Krallenkette besitzt 12 Volumenpunkte.

Bindung der Krallenkette

Wirkung: Die Bindung der Krallenkette ist stets das erste Ritual, das auf eine Krallenkette gewirkt wird. Mit ihm wird die Krallenkette an die Animistin gebunden und dadurch unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachennodem oder ein IGNIFAXIUS, oder aber gezielte Antimagie können sie fortan zerstören. Die Krallenkette gilt von nun

an als magisch und kann nicht auf anderem Weg, wie etwa dem ARCANOVI, mit weiteren

Zaubern belegt werden.

Eine Animistin kann immer nur eine Krallenkette besitzen. Das Binden einer Krallenkette kostet

sie einmalig 2 permanente AsP. Die Animistin kann sich entscheiden,

ihre Verbindung zur Krallenkette zu lösen, beispielsweise um eine neue Krallenkette an sich zu binden. Nach dem Tod einer

Animistin verliert die Krallenkette nach 24

Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Eindrucksvolle Kette

Wirkung: Die Animistin erhält eine Erleichterung in Höhe von +1 auf *Bekehren & Überzeugen* sowie *Einschüchtern*.

Voraussetzungen: keine

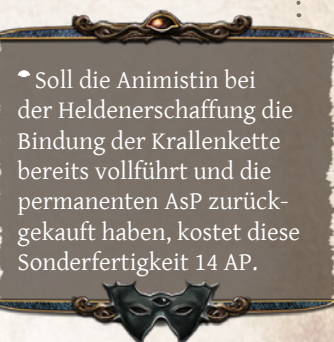
Volumen: 2 Punkte

AsP-Kosten: 2 AsP pro

Stunde

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



• Soll die Animistin bei der Heldenerschaffung die Bindung der Krallenkette bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

Krallenketten-Apport

Wirkung: Die Krallenkette kann von der Animistin zu sich gerufen werden. Sie fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zur Animistin und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt die Krallenkette, Wände aus Holz oder Stein halten sie jedoch auf. Die Animistin muss ihre Krallenkette für den Einsatz des Krallenketten-Apports nicht sehen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 1 AsP

Merkmal: Telekinese

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Gegenstand	Strukturpunkte	Gewicht	Preis	Komplexität
Krallenkette	12	0,3 Stn	25 S	prim

Machtvolle Krallenkettenzauber I-IV

Wirkung: Die QS von Krallenkettenzaubern gilt pro Stufe als um 1 höher. Dieser Krallenkettenzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils 1 Stufe niedrigere Stufe der SF

Volumen: 1 pro Stufe

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe (Stufe I: 3 AP, Stufe II: 3 AP, Stufe III: 3 AP usw.)

Meute

Wirkung: Pro Kampfgefährten innerhalb einer Angriffsdistanz von 3 Schritt erhält die Animistin +1 AT (bis zu einem Maximum von +4).

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP pro 5 KR

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Schnelligkeit I-II

Wirkung: Pro Stufe der Fähigkeit erhält die Animistin +2 INI.

Voraussetzungen: Stufe I: keine; Stufe II: Schnelligkeit I

Volumen: 4 Punkte pro Stufe

AsP-Kosten: 6 AsP pro 10 KR

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte pro Stufe

Schutz des Rudels

Wirkung: Bis zu zwei Kampfgefährten nach Wahl der Animistin, die sich innerhalb der Angriffsdistanz von 3 Schritt zu ihr befinden müssen, sind für Angreifende schwerer zu treffen. Die Animistin kann sich nicht selbst auswählen. Gegner erhalten eine AT-Erschwerung in Höhe von -2 gegen die Kampfgefährten der Animistin.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 6 AsP pro 10 KR

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Schutz vor den Mochûla

Wirkung: Die Animistin erhält einen Bonus von +1 auf SK und ZK sowie einen magischen RS von 1 (diese RS-Erhöhung ist kumulativ zu anderen RS-Erhöhgungen, wenn die Animistin für diese selbst verantwortlich ist, z. B. die Animistenkraft Harte Haut oder ein ARMATRUTZ).

Voraussetzungen: keine

Volumen: 7 Punkte

AsP-Kosten: 10 AsP pro 10 KR

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Volumenerweiterung der Krallenkette I-V

Wirkung: Das Volumen der Krallenkette steigt permanent um 1 Punkt. Dieser Krallenkettenzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen: keine, bei höheren Stufen die jeweils 1 Stufe niedrigere Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe (Stufe I: 5 AP, Stufe II: 5 AP, Stufe III: 5 AP usw.)

Wunden lecken

Wirkung: Die Animistin kann über die Wunden eines Lebewesens lecken und so die Verletzung heilen. Sie muss die AsP-Kosten bezahlen, danach kann sie ihre eigenen LeP in das Lebewesen fließen lassen (im Verhältnis 1 zu 1). Der Vorgang dauert 1 Minute.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 3 AsP

Merkmal: Heilung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Gjalskerschamanen-Liturgien

Bei den folgenden Liturgieerweiterungen handelt es sich um eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Liturgien. Um einzelne Erweiterungen zu aktivieren, muss man den notwendigen FW aufweisen, die entsprechenden AP-Kosten ausgeben und die Voraussetzungen erfüllen.



Furchteinflößende Tiergeister

Mit dieser Liturgie kann ein Schamane furchteinflößende Tiergeister rufen, die seine Gegner in Angst und Schrecken versetzen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Um den Schamanen herum erscheinen Tiergeister, die den Gegnern des Schamanen in einem Radius von bis zu 8 Schritt Angst einflößen. Alle Gegner müssen eine Probe auf *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) erschwert um QS/2 ablegen. Bei Misslingen erleiden sie 1 Stufe *Furcht*. Die Tiergeister nehmen eine Gestalt nach Wunsch des Schamanen an. Körperlich schaden können sie ihren Feinden nicht.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Angsteinflößende Tiergeister** (FW 8, 2 AP): Die Willenskraft-Probe ist um QS/2+1 erschwert.
- ☛ **Gefährliche Geister** (FW 12, 4 AP): Alle Gegner im Radius müssen eine Probe auf *Ausweichen* ablegen, sonst erleiden sie 1W3+1 SP. Die Probe ist nur einmal fällig, auch wenn die Wirkung der Liturgie noch länger anhält und der Gegner den Radius verlässt und wieder betritt.
- ☛ **Größerer Radius** (FW 16, 6 AP): Der Radius beträgt 16 Schritt.

Kriegsfarben

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

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Stärke des Tiers 1** (FW 8, 1 AP): Der Schamane erhält zusätzlich +1 TP.
- ☛ **Wirklich stark** (FW 12, 2 AP): Der Schamane bekommt QS+2 FW in *Kraftakt* dazu.
- ☛ **Stärke des Tiers 2** (FW 16, 3 AP): Der Schamane erhält zusätzlich +1 TP, mit *Stärke des Tiers 1* also +2 TP. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Stärke des Tiers 1*.

Tiersprache

Einige Schamanen sind nicht nur zu einem empathischen Umgang mit Tieren imstande, sondern können auch mit ihnen sprechen.



Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Liturgie gestattet es dem Geweihten, mit einem beliebigen Wildtier zu sprechen. Das Wildtier kann dem Geweihten auf Fragen antworten, jedoch sind diese Antworten stets aus der Sicht des Tieres geschildert und daher manchmal für Menschen schwer verständlich.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Gjalskerschamanen (Wildheit)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Minuten.
- ☛ **Mehr Wildtiere** (FW 12, 4 AP): Alle Wildtiere innerhalb Hör- und Sichtweite des Geweihten sind betroffen.
- ☛ **Reichweite Berührung** (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Treuer Begleiter

Mithilfe dieser Liturgie kann ein Geweihter ein Tier zu seinem Begleiter machen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Das nächste harmlose Tier, das den Weg des Geweihten kreuzt, ist so neugierig auf ihn, dass es sich ihm freiwillig als Begleitung anschließt. Das Tier hält sich gern in der Nähe des Geweihten auf, doch wenn

es schlecht behandelt wird – wozu auch jeder Versuch zählt, es zu töten und zu verspeisen –, flieht es, was die Wirkung der Liturgie beendet. Das Tier muss die Größenkategorie *winzig* aufweisen. Als Tiere kommen z. B. Eichhörnchen, Vögel oder andere Kleintiere infrage. Sie dürfen aber keine größere Gefahr darstellen (also beispielsweise keine giftigen Skorpione o. Ä.).

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS/2 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Gjalskerschamanen (Wildheit)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 8, 1 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- ☛ *Größere Tiere* (FW 12, 2 AP): Der Geweihte kann auch Tiere der Größenkategorie *klein* zu seinem Begleiter machen.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Tage.

Wand wider Dämonen

Um sich und die Stammesmitglieder vor Dämonen zu schützen, kann der Schamane einen Ritus anwenden, der die Angriffe von Dämonen deutlich abschwächt.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Die Liturgie erschafft eine von leichtem Flimmern, Lichteffekten oder anderen Zeichen des Göttlichen begleitete, 3 Schritt im Radius messende Kuppel um den Schamanen herum. Die Kuppel ist

eigentlich eine Kugel, da jedoch der Geweihte meistens auf dem Boden steht, ist die Kugelform nur selten relevant. Dämonen können in sie eindringen, aber alle ihre Angriffe (und somit die TP) werden innerhalb des Radius von der Kuppel absorbiert. Dämonen werden verlangsamt oder ihre Angriffe werden von der Kuppel aufgesaugt wie Wasser von einem Schwamm. Zu diesem Zweck verfügt die Kuppel über eine Schildstärke in Höhe von $KaP + (QS \times 3)$, die TP in gleicher Höhe absorbieren kann. Fällt die Schildstärke unter 1, bricht die Kuppel zusammen und die Liturgie endet.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: mindestens 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Schutzhaut* (FW 8, 2 AP): Die Schildstärke beträgt $KaP + (QS \times 4)$, aber nur der Geweihte selbst ist von der Schutzwirkung betroffen.
- ☛ *Großer Radius* (FW 12, 4 AP): Der Radius beträgt 5 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 KaP, die jedoch nicht die Schildstärke erhöhen.
- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Schildstärke beträgt nur $QS \times 2$. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Gjalskerschamanen-Zeremonien

Diener der Erde

Einige Schamanen haben gelernt, wie man Humuselementare aus der 2. Sphäre rufen kann, die ihnen anschließend zu Diensten sind.

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

Wirkung: Der Schamane kann einen Humusgeist rufen, der ihm zu Diensten ist. Die Regeln entsprechen denen der Invokation von Elementaren (siehe **Regelwerk** Seite 263).

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Elementare (Humusgeist)

Verbreitung: Gjalskerschamanen (Gemeinschaft und Wildheit)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Zusätzlicher Dienst* (FW 8, 3 AP): Das Wesen erfüllt einen zusätzlichen Dienst.
- ☛ *Höherer Elementar* (FW 12, 6 AP): Es kann auch ein Dschinn des Humus gerufen werden. Die Zeremoniedauer beträgt 2 Stunden, die Kosten steigen auf 16 KaP.
- ☛ *Mächtiger Elementar* (FW 16, 9 AP): Es kann auch ein Elementarer Meister des Humus gerufen werden. Die Zeremoniedauer beträgt 8 Stunden, die Kosten steigen auf 32 KaP. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Höherer Elementar*.



Jagdglück

Die Zeremonie schenkt einem Schamanen den Segen seiner Gottheiten und lässt ihn eine größere Menge an Beute erlegen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Innerhalb der Wirkungsdauer bekommt der Geweihte auf der Jagd eine Begabung für die nächste *Tierkunde*-Probe.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

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

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS/2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Gjalskerschamanen (Gemeinschaft und Wildheit)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Mehr Proben 1* (FW 8, 1 AP): Innerhalb der Wirkungsdauer bekommt das Ziel auf der Jagd eine Begabung für die nächsten zwei Proben auf *Tierkunde*.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 2 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Zeremonie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Mehr Proben 2* (FW 16, 3 AP): Innerhalb der Wirkungsdauer bekommt das Ziel auf der Jagd eine Begabung für die nächsten drei Proben auf *Tierkunde*. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Mehr Proben 1*.

Liturgieerweiterungen (Liturgien des Regelwerks und der Regionalspielhilfe)

Heldenkraft

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 4 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Mehrere Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann beliebig viele Ziele gleichzeitig segnen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 8 KaP.

Magiesicht

Liturgieerweiterungen:

- *Zwei Gegenstände* (FW 8, 1 AP): Der Geweihte kann die Liturgie auf bis zu zwei Gegenstände gleichzeitig wirken.
- *Kegelsicht* (FW 12, 2 AP): Die Liturgie wirkt 1 KR lang innerhalb des Sichtfelds des Geweihten bis maximal 8 Schritt Entfernung auf alle in diesem Feld befindlichen Objekte und Wesen. Das Sichtfeld des Geweihten ist nicht veränderlich, erlaubt ist also nur der Blick in eine Richtung. Da der Geweihte sich dabei nicht auf eine spezielle Sache konzentrieren kann, werden die erreichten QS vor dem Konsultieren der Tabelle halbiert. Diese Art der karmalen Wahrnehmung zählt als ungerichtete karmale Wahrnehmung.
- *Rundumsicht* (FW 16, 3 AP): 1 KR lang erhält der Geweihte eine Rundumsicht, die 8 Schritt weit reicht. Er kann sich auf der Stelle drehen, aber sich nicht anderweitig bewegen. Bei Gelingen der Liturgie erhält er automatisch nur 1 QS, kann aber damit alle Gegenstände in Blickreichweite erfassen. Diese Art

der karmalen Wahrnehmung zählt als ungerichtete karmale Wahrnehmung.

Mammutruf

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 30 Minuten.
- *Mehr Befehle* (FW 12, 6 AP): Der Schamane kann während der Wirkungsdauer bis zu 3 Befehle aussprechen, welche die Wesen befolgen.
- *Mehr Wesen* (FW 16, 9 AP): Es erscheint ein zusätzliches Wesen.

Tiere beruhigen

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Erhöhte Reichweite* (FW 12, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Wahrheit

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- *Größere Reichweite* (FW 12, 6 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- *Andere Fragesteller* (FW 16, 9 AP): Der Geweihte kann beliebige Kulturschaffende benennen, denen das Ziel der Liturgie ebenso wahrheitsgemäß antworten muss.



Liturgieerweiterungen (Zeremonien des Regelwerks und der Regionalspielhilfe)

Aufnahme (Initiation)

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Zwei Ziele* (FW 8, 1 AP): Der Geweihte kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig initiieren. Das zweite Ziel kostet 2 KaP extra.
- ☛ *Vier Ziele* (FW 12, 2 AP): Der Geweihte kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig initiieren. Jedes weitere Ziel kostet 2 KaP extra. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Zwei Ziele*.
- ☛ *Acht Ziele* (FW 16, 3 AP): Der Geweihte kann bis zu 8 Ziele gleichzeitig initiieren. Jedes weitere Ziel kostet 2 KaP extra. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Vier Ziele*.

Diener der Wellen

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Zusätzlicher Dienst* (FW 8, 3 AP): Das Wesen erfüllt einen zusätzlichen Dienst.
- ☛ *Höherer Elementar* (FW 12, 6 AP): Es kann auch ein Dschinn des Wassers gerufen werden. Die Zeremoniedauer beträgt 2 Stunden, die Kosten steigen auf 16 KaP.
- ☛ *Mächtiger Elementar* (FW 16, 9 AP): Es kann auch ein Elementarer Meister des Wassers gerufen werden. Die Zeremoniedauer beträgt 8 Stunden, die Kosten steigen auf 32 KaP. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Höherer Elementar*.

Diener der Wolken

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Zusätzlicher Dienst* (FW 8, 3 AP): Das Wesen erfüllt einen zusätzlichen Dienst.
- ☛ *Höherer Elementar* (FW 12, 6 AP): Es kann auch ein Dschinn der Luft gerufen werden. Die Zeremoniedauer beträgt 2 Stunden, die Kosten steigen auf 16 KaP.
- ☛ *Mächtiger Elementar* (FW 16, 9 AP): Es kann auch ein Elementarer Meister der Luft gerufen werden. Die Zeremoniedauer beträgt 8 Stunden, die Kosten steigen auf 32 KaP. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Höherer Elementar*.

Geistheilung

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Kosten modifizierbar* (FW 8, 2 AP): Die Kosten sind modifizierbar.
- ☛ *Kurze Regenerationsphase* (FW 12, 4 AP): Unter der Wirkung der Zeremonie dauert eine Regenerationsphase nur 4 Stunden statt der üblichen 6.
- ☛ *Längerfristige Wirkung* (FW 16, 6 AP): Bei der übernächsten Regenerationsphase nach der Zeremonie bekommt das Ziel weitere QS LeP dazu, sofern sie innerhalb von 48 Stunden begonnen wird. Die ursprüngliche Wirkung kommt ebenfalls zum Tragen.

Zeremonialgegenstände

Jede karmale Tradition verfügt über eigene Zeremonialgegenstände, die durch die Zeremonie Objektweihe (siehe **Regelwerk** Seite 333) erschaffen werden.

Ein Zeremonialgegenstand erleichtert grundlegend Zeremonien der Kirchentradition für den Geweihten um +1. Verfügt der Geweihte über mehr als einen Zeremonialgegenstand, beträgt die Erleichterung trotzdem nur +1. Es ist unerheblich, wie viele Zeremonialgegenstände ein Geweihter bei sich trägt, einzig ob er einen oder mehrere besitzt, ist für die Erleichterung in Höhe von +1 ausschlaggebend. Zusätzlich steht dem Geweihten durch den Zeremonialgegenstand auch noch die Nutzung von Sonderfertigkeiten offen, die nur in Kombination mit dem Zeremonialgegenstand funktionieren. Die Sonderfertigkeiten folgen jeweils den Aspekten der Kirchentradition. Der Geweihte muss die Sonderfertigkeit mit AP aktivieren und kann sie anschließend für den Gegenstand nutzen, ohne eine weitere Zeremonie ausführen zu müssen, um sie in den Gegenstand zu binden. In dieser Nutzung unterscheiden sich Zeremonialgegenstände deutlich von den Traditionsartefakten von Zauberern. Außerdem weisen sie keine Volumenpunkte auf, stattdessen begrenzt der gewählte Aspektpfad die Auswahl an Sonderfertigkeiten. Immer wenn eine Sonderfertigkeit ausgewählt wurde, können andere nicht mehr aktiviert werden, aber der Geweihte erhält Zugriff auf neue Sonderfertigkeiten.

Trance

Bei der *Trance* handelt es sich um eine Form der leichten Entrückung. Sie tritt meistens bei der Nutzung von Zeremonialgegenständen oder dem Einsatz von einigen Sonderfertigkeiten auf. *Trance* baut sich alle 24 Stunden um 1 Stufe ab.

Trance	
Trancestufen	Auswirkung
Stufe I	Der Held spürt die Nähe seiner Gottheit, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe II	Alle Proben, außer auf Liturgien und wohlgefällige Talente, sind um -2 erschwert, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe III	Alle Proben (auch wohlgefällige) sind um -3 erschwert, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe IV	<i>Handlungsunfähig</i> ; eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.

Knochenkeule

Als Zeremonialgegenstand verwenden die Gjalskerschamanen Knochenkeulen (Gjalskisch: *Byrlysg*) unterschiedlicher Größe. Die Knochen stammen von Tieren, die in der Umgebung des jeweiligen *Haerad* leben. Zur Not lässt sich die Keule auch als Waffe einsetzen.

Keulenweihe

Wirkung: Die Keulenweihe ist stets die erste Weihe der zeremoniellen Knochenkeule. Mit ihr wird die Knochenkeule an die Schamanin gebunden und dadurch unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem, kann sie fortan zerstören. Die Keule gilt von nun an als geweihte Waffe. Eine Schamanin kann immer nur eine Knochenkeule besitzen.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Schamane) • ○ • • • •

Aspekt: allgemein (Schamanenritus)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Freundschaft des Tieres

Wirkung: Die Keule kann ein Tier im Abstand von bis zu 16 Schritt beruhigen, sodass es die Schamanin und ihre Gefährten nicht angreift und in der Regel einfach wegläuft. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Keulenweihe, keine Sonderfertigkeit Tierische Kraft

Aspekt: Gemeinschaft

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

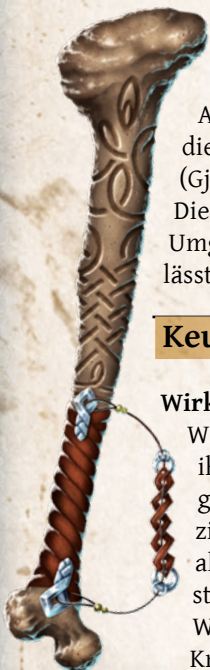
Heilung der Gefährten

Wirkung: Die Schamanin kann bis zu 6 Kulturschaffende mit der Keule berühren (innerhalb 1 Minute) und jedem von ihnen bis zu 2 LeP zurückgeben. Die Schamanin kann sich nicht selbst dadurch heilen. Diese Fähigkeit kostet 1 Aktion und dann jeweils 1 weitere für jeden Kulturschaffenden, der Einsatz verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Freundschaft des Tieres

Aspekt: Gemeinschaft

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte



• Die Schamanentradition muss allerdings über die Möglichkeit verfügen, Knochenkeulen als Zeremonialgegenstände zu führen.

Tierische Kraft

Wirkung: Die Schamanin kann sich selbst Kraft verleihen. Sie erhält einen Bonus von +2 KK und +4 Kraftakt-FW. Die Wirkungsdauer beträgt 5 Minuten. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion, und am Ende der Wirkung verursacht sie 1 Stufe *Trance* und 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Keulenweihe, keine Sonderfertigkeit Freundschaft des Tieres

Aspekt: Wildheit

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Knochenbrechende Keule

Wirkung: Die Keule versetzt dem Gegner extrem heftige Schläge. Sie erhält einen Bonus von +1W6 TP.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tierische Kraft

Aspekt: Wildheit

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Keulenwurf

Wirkung: Die Keule trifft einen Gegner innerhalb einer Reichweite von 16 Schritt automatisch. Der Gegner kann dem Angriff durch Ausweichen oder eine Schilde-PA entgehen. Der Schaden der Keule entspricht ihrem Schaden, der mit der Kampftechnik verursacht würde, wenn man sie im Nahkampf führt. Die Keule kehrt am Ende der KR wieder in die Hand der Schamanin zurück. Sollte die Keule aufgehalten werden, entscheidet die Meisterin über die Dauer der Verzögerung. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Keulenweihe

Aspekt: allgemein (Schamanenritus)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Geisterfetisch

Bei einem Geisterfetisch handelt es sich um einen Zeremonialgegenstand der Schamaninnen, der in jeder Kultur ein anderes Aussehen aufweist. Bei den Gjalskerschamaninnen ist der Geisterfetisch eine Lederschnur, auf die verschiedene Tierknochen aufgefädelt wurden. Üblicherweise handelt es sich um die Knochen von Tieren, die in der näheren Umgebung des *Haerads* leben, beispielsweise Wölfe oder Gebirgsböcke. Einige dieser Fetische sind zusätzlich auch mit Federn oder kleinen Steinchen versehen. Der Geisterfetisch dient dazu, den Körper und den Geist der Schamanin zu stärken und sie so vor Gefahren zu schützen.



Geisterfetischweihe

Wirkung: Die Geisterfetischweihe ist stets die erste Weihe des zeremoniellen Geisterfetischs. Mit ihr wird der Geisterfetisch an den Schamanen gebunden und dadurch unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem, kann ihn fortan zerstören. Der Fetisch gilt von nun an als geweiht. Ein Schamane kann immer nur einen Geisterfetisch besitzen.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Schamane)

Aspekt: allgemein (Schamanenritus)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Gestählter Geist

Wirkung: Der Geist des Schamanen erhält einen Bonus von +2 auf SK. Die Wirkung hält 2 Stunden lang an. Am Ende der Wirkung erleidet der Schamane 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Geisterfetschweihe, keine Sonderfertigkeit Gestählter Körper

Aspekt: Gemeinschaft

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Unbezwingbarer Geist

Wirkung: Der Schamane kann sich vor Zauberei schützen. Die Wirkung entspricht dem Zauber GARDIANUM mit einer Schildstärke von 20 AsP. Die Wirkungsdauer beträgt 20 KR. Am Ende der Wirkungsdauer erleidet der Schamane 1 Stufe *Betäubung* und 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Gestählter Geist

Aspekt: Gemeinschaft

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Gestählter Körper

Wirkung: Der Körper des Schamanen erhält einen Bonus von +2 auf ZK. Die Wirkung hält 2 Stunden lang an. Am Ende der Wirkung erleidet der Schamane 1 Stufe *Trance*.

Gegenstand	Strukturpunkte	Gewicht	Preis	Komplexität
Geisterfetisch	10	0,25 Stn	20 S	prim

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Geisterfetschweihe, keine Sonderfertigkeit Gestählter Geist

Aspekt: Wildheit

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Unbezwingbarer Körper

Wirkung: Der Schamane kann sich vor Schaden schützen. Die Wirkung entspricht dem Zauber ARMATRUTZ mit einem RS von 2. Die Wirkungsdauer beträgt 20 KR. Am Ende der Wirkungsdauer erleidet der Schamane 1 Stufe *Betäubung* und 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Gestählter Körper

Aspekt: Wildheit

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Unbeugsamkeit

Wirkung: Durch diese Fähigkeit kann der Schamane unglaubliche Kräfte mobilisieren. Sein MU-Wert steigt um +2, der Selbstbeherrschung-FW um +4 und der Willenskraft-FW ebenfalls um +4. Die Steigerungen halten 5 Minuten lang an. Am Ende der Wirkungsdauer erleidet der Schamane 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Geisterfetschweihe

Aspekt: allgemein (Schamanenritus)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Tiere

Animisten können sich mit der Animistenkraft Tiervandlung (siehe Seite 11) in ein Exemplar der Tierart ihres Primärpatrons verwandeln. Die Spielwerte für den Feuermolch, das Mammut und das Wollnashorn findest du ab Seite 84 in der RSH, die Spielwerte der anderen Patrone im Folgenden. Bei einer Verwandlung behalten Animisten ihr Bewusstsein und ihre geistigen Eigenschaften. Besitzt ein Tier Sonderfertigkeiten, kann der Animist in Tiergestalt auf diese zurückgreifen.



Adler

Größe: 1,10 bis 1,50 Schritt Körpergröße; 2,80 bis 3,00 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 9 bis 10 Stein

MU 15 **KL 12 (t)** **IN 14** **CH 14**

FF 11 **GE 14** **KO 14** **KK 12**

LeP 15 **AsP –** **KaP –** **INI15+1W6**

VW 8 **SK 0** **ZK 0** **GS 1/20 (an Land / in der Luft)**

Klauen und Schnabel: **AT 13** **TP 1 W 6 + 3**

RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Klauen und Schnabel), Flugangriff (Klauen und Schnabel), Verbessertes Ausweichen I

Talente: Fliegen 11, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 14,

Verbergen 6, Einschüchtern 7, Willenskraft 6

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Schmerz +1 bei: 11 LeP, 8 LeP, 5 LeP, 3 LeP oder weniger

Angriff auf ungeschützte Stellen

Spezialmanöver

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um –2 erschwert.

Erschwernis: –2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Bär

Größe: 3,00 bis 3,20 Schritt
Schulterhöhe

Gewicht: 600 bis 750 Stein

MU 14 KL 12 (t) IN 12 CH 12

FF 11 GE 11 KO 20 KK 21

LeP 60 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 6 SK 0 ZK 5 GS 10

Tatze: AT 13 TP 1W6+6 RW mittel

Biss: AT 11 TP 2W6+2 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch) /
Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss, Tatze), Zu
Fall bringen (Tatze)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 7, Körper-
beherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen 7, Selbst-
beherrschung 12, Sinnesschärfe 10, Verbergen 2,
Willenskraft 4

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

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



Falke

Größe: 0,60 bis 1,00 Schritt
Körpergröße; 1,40 bis 1,60
Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 1,30 bis 1,60 Stein

MU 12 KL 12 (t) IN 14 CH 14

FF 12 GE 15 KO 10 KK 11

LeP 10 AsP – KaP – INI16+1W6

VW10 SK –2 ZK –2 GS 4/16 (an Land / in der Luft)

Schnabel und Klauen: AT 16 TP1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen
(Schnabel und Klauen), Flugangriff (Schnabel und
Klauen), Kampfrelexe I+II, Verbessertes Aus-
weichen I+II

Talente: Einschüchtern 4, Fliegen 14, Körper-
beherrschung 12, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5,
Sinnesschärfe 17, Verbergen 8, Willenskraft 7

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 5 LeP, 3 LeP, 2 LeP oder weniger



Eule

Größe: 0,60 bis 0,80 Schritt
Körpergröße; 2,80 bis 3,20
Schritt Flügelspannbreite

Gewicht: 8 bis 10 Stein

MU 12 KL 14 (t) IN 14 CH 13

FF 12 GE 13 KO 12 KK 12

LeP 22 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 0 ZK 0 GS 1/15 (am Boden / in der Luft)

Schnabel und Krallen: AT 12 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender
Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen
(Schnabel und Krallen), Flugangriff (Schnabel und
Krallen)

Talente: Einschüchtern 6, Fliegen 7, Körper-
beherrschung 5, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 4,
Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft 4

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Schmerz +1 bei: 17 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder
weniger



Fischotter

Größe: 0,80 bis 1,00 Schritt

Gewicht: 10 bis 12 Stein

MU 15 KL 12 (t) IN 13 CH 14

FF 13 GE 14 KO 11 KK 12

LeP 16 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 10 SK 1 ZK 0 GS 12

Biss: AT 12 TP 1W3+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Biss), Verbessertes
Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 1, Klettern 11, Körper-
beherrschung 12, Kraftakt 5, Schwimmen 12,
Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 8, Verbergen
7, Willenskraft 8

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Schmerz +1 bei: 12 LeP, 8 LeP, 4 LeP, 2 LeP oder
weniger





Rabe

Größe: 0,50 bis 0,70 Schritt lang;
1,10 bis 1,30 Schritt Flügel-
spannbreite

Gewicht: 1 bis 1,5 Stein

MU 12 **KL** 16 (t) **IN** 12 **CH** 11

FF 12 **GE** 10 **KO** 6 **KK** 9 (k)

LeP 5 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 5 **SK** –1 **ZK** –2 **GS** 2/16 (am Boden/in der
Luft)

Schnabel: **AT** 14 **TP** 1W3–1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn Sicht

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Fliegen 7, Körperbeherrschung 4, Selbst-
beherrschung 4, Sinnesschärfe 12, Verbergen 2,
Willenskraft 2

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

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

Gebirgsbock

Größe: 1,70 bis 1,90 Schritt (Länge),
bis zu 1,20 Schulterhöhe

Gewicht: 90 bis 110 Stein

MU 13 **KL** 9 (t) **IN** 13 **CH** 14

FF 12 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 12

LeP 20 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** –3 **ZK** 0 **GS** 12

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

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Stoß)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 12, Körper-
beherrschung 10, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 4,
Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft 4

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Schmerz +1 bei: 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 4 LeP oder
weniger



Säbelzahn tiger

Größe: 3,20 bis 3,60 Schritt (ohne
Schwanz); 3,60 bis 4,00 Schritt
(mit Schwanz); 1,00 bis 1,30
Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 280 bis 350 Stein

MU 14 **KL** 11 (t) **IN** 14 **CH** 12

FF 12 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 17

LeP 50 **AsP** – **KaP** – **INI** 17+1W6

VW 9 **SK** –2 **ZK** 2 **GS** 14

Biss: **AT** 16 **TP** 2W6+3 **RW** kurz

Pranke: **AT** 17 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: keine

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

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 7, Körper-
beherrschung 11, Kraftakt 11, Schwimmen 3,
Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 12, Verbergen
8, Willenskraft 5

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Schmerz +1 bei: 38 LeP, 25 LeP, 13 LeP, 5 LeP oder
weniger



Vielfraß

Größe: 0,80 bis 0,85 Schritt (ohne Schwanz); 1,00 bis
1,20 Schritt (mit Schwanz); 0,25 bis 0,35 Schritt
Schulterhöhe

Gewicht: 20 bis 30 Stein

MU 12 **KL** 9 (t) **IN** 14 **CH** 12

FF 13 **GE** 13 **KO** 10 **KK** 12

LeP 32 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 7

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

Krallen: **AT** 14 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 3, Klettern 4, Körper-
beherrschung 5, Kraftakt 6, Schwimmen 4, Selbst-
beherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Verbergen 6,
Willenskraft 4

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder
weniger

Wildschwein

Größe: 1,00 bis 1,20 Schritt lang

Gewicht: 200 bis 250 Stein

MU 15 **KL** 13 (t) **IN** 12 **CH** 10

FF 11 **GE** 10 **KO** 15 **KK** 15

LeP 35 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 5 **SK** –2 **ZK** 5 **GS** 10

Biss und Stoß: **AT** 15 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

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

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch)

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Rammen)

Talente: Einschüchtern 1, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft 4

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Schmerz +1 bei: 28 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



Wolf

Größe: 1,10 bis 1,20 Schritt

Körperlänge

Gewicht: 50 bis 60 Stein

MU 14 **KL** 14(t) **IN** 13 **CH** 12

FF 14 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13

LeP 22 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** –2 **ZK** 0 **GS** 12

Biss: **AT** 14 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

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

Sonderfertigkeiten: Verbeißen

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 0, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft 4

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



Elementarwesen

Gjalskerschamanen können mit den Liturgien Diener der Erde, Diener der Wellen und Diener der Wolken Elementargeister, Dschinne und sogar Elementare Meister herbeirufen, sofern sie über die entsprechenden Liturgieerweiterungen verfügen. Die Spielwerte für

Elementargeister und Dschinne der Elemente Luft und Wasser findest du in der **RSH** auf Seite 159, die Spielwerte für Elementargeister und Dschinne des Humus, sowie Elementare Meister von Humus, Luft und Wasser findest du im Folgenden.

Humusgeist

Größe: 0,30 bis 0,70 Schritt Körpergröße

Gewicht: 0,5 bis 6 Stein

MU 14 **KL** 8 **IN** 12 **CH** 12

FF 10 **GE** 12 **KO** 7 **KK** 7

LeP 24 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 4 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 8

Rankenstoß: **AT** 14 **TP** 2W6–1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 1, Klettern 8, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 5, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Überreden 1, Verbergen 2, Willenskraft 2

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Typus: Elementar (Humus), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.

Flucht: flieht nicht

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Elementargeister sind nicht viel schlauer als kluge Tiere.

☞ **QS 2:** Ein Humusgeist kann nicht zaubern. Oft verbirgt er sich zwischen Pflanzen und Sträuchern.

☞ **QS 3+:** Als Humuselementar ist er munter und den meisten Lebewesen gegenüber freundlich.

Sonderregeln:

Elementar-Regeln: Für Humusgeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).



Humusdschinn

Größe: 1,60 bis 2,70 Schritt
Körpergröße

Gewicht: 40 bis 300 Stein
(humanoide Gestalt)

MU 16 **KL** 11 **IN** 16 **CH** 15

FF 12 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 15

LeP 45 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 9

Rankenstoß: **AT** 16 **TP** 3W6 **RW** mittel

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 7, Körperbeherrschung 15, Kraftakt 13, Menschenkenntnis 10, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 3, Verbergen 14, Willenskraft 6

Zauber: Manifesto 12, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Humus auf 12

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Elementar (Humus), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in eine Pflanze oder den Erdboden zurück.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Dschinne sind mit magischen Waffen leichter zu verletzen als mit anderen.

☛ **QS 2:** Dschinne des Humus sind mitfühlende Wesen, die sich um den Schutz allen Lebens bemühen.

☛ **QS 3+:** Freie Dschinne manifestieren sich gelegentlich an Orten in der Nähe von Kraftknoten oder starken Kraftlinien, die eine Verbindung zu ihrem jeweiligen Element aufweisen.

Sonderregeln:

Elementar-Regeln: Für Humusdschinne gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).



Meister des Humus

Größe: 2,40 bis 5,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: 150 bis 2.000 Stein (humanoide Gestalt)

MU 17 **KL** 11 **IN** 18 **CH** 17

FF 12 **GE** 17 **KO** 14 **KK** 17

LeP 150 **AsP** 150 **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 9 **SK** 6 **ZK** 6 **GS** 12

Rankenstoß: **AT** 18 **TP** 4W6 **RW** mittel

RS/BE: 5/0

Aktionen: 2 (max. 2 x Rankenstoß)

Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Wuchtschlag I-II, Zu Fall bringen

Talente: Einschüchtern 14, Klettern 16, Körperbeherrschung 17, Kraftakt 15, Menschenkenntnis 16, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 14, Überreden 7, Verbergen 17, Willenskraft 12

Zauber: Manifesto 15, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Humus auf 18

Größenkategorie: groß

Typus: Elementar (Humus), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6

Beute: keine

Kampfverhalten: Ein Meister des Humus nutzt meistens seinen **Rankenstoß**, um Gegner zu vernichten. Bei mehreren Gegnern nutzt er aber auch flächenwirksame Zauber.

Flucht: Verlust von 75 % der Lebensenergie

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Elementare Meister sind die mächtigsten Elementarwesen, die sich herbeirufen lassen.

☛ **QS 2:** Als Wesen des Humus schätzt auch der Elementare Meister des Humus das Leben in all seinen Formen und zieht es vor, ein Lebewesen zu schützen, statt es zu bekämpfen.

☛ **QS 3+:** Die große Macht der Elementaren Meister führt nicht selten dazu, dass sie bei der Erfüllung ihrer Dienste über die ihnen gesetzten Ziele hinausschießen.

Sonderregeln:

Elementar-Regeln: Für Meister des Humus gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).

Meister der Luft

Größe: 2,00 bis 5,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 13 **IN** 16 **CH** 16

FF 12 **GE** 22 **KO** 14 **KK** 15

LeP 50 **AsP** 150 **KaP** – **INI** 28+1W6

VW 14 **SK** 6 **ZK** 6 **GS** 18

Luftstoß: **AT** 19 **TP** 4W6–3 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 3 (max. 3 x Luftstoß)

Sonderfertigkeiten: Finte I-III, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen

Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 22, Körperbeherrschung 22, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 7, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 15, Sinnesschärfe 16, Überreden 7, Verbergen 17, Willenskraft 10

Zauber: Manifesto 15, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Luft auf 18

Größenkategorie: groß

Typus: Elementar (Luft), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6

Beute: keine

Kampfverhalten: Ein Meister der Luft nutzt meistens seinen *Luftstoß*, um Gegner zu vernichten. Bei mehreren Gegnern nutzt er aber auch flächenwirksame Zauber.

Flucht: Verlust von 75 % der Lebensenergie

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Elementare Meister sind die mächtigsten Elementarwesen, die sich herbeirufen lassen.

☞ **QS 2:** Meister der Luft sind unberechenbar. Sie wechseln blitzschnell ihr Ziel oder ändern ihre Vorgehensweise.

☞ **QS 3+:** Je länger ein Elementarer Meister in der Dritten Sphäre gehalten wird, desto stärker scheint sein Verhalten von einer individuellen Persönlichkeit bestimmt zu werden.

Sonderregeln:

Elementar-Regeln: Für Meister der Luft gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).



Meister des Wassers

Größe: 2,20 bis 4,50 Schritt Körpergröße

Gewicht: 150 bis 2.000 Stein (humanoide Gestalt)

MU 17 **KL** 13 **IN** 16 **CH** 15

FF 12 **GE** 18 **KO** 15 **KK** 16

LeP 100 **AsP** 150 **KaP** – **INI** 18+1W6

VW 12 **SK** 6 **ZK** 6 **GS** 16

Wasserstoß: **AT** 19 **TP** 4W6+6 **RW** mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 3 (max. 3 x Wasserstoß)

Sonderfertigkeiten: Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Unterwasserkampf (siehe **RSH** Seite 83), Zu Fall bringen

Talente: Einschüchtern 16, Klettern 6, Körperbeherrschung 16, Kraftakt 16, Menschenkenntnis 7, Schwimmen 22, Selbstbeherrschung 16, Sinnesschärfe 16, Überreden 7, Verbergen 16, Willenskraft 14

Zauber: Manifesto 15, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Wasser auf 18

Größenkategorie: groß

Typus: Elementar (Wasser), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6

Beute: keine

Kampfverhalten: Ein Meister des Wassers nutzt meistens seinen *Wasserstoß*, um Gegner zu vernichten. Bei mehreren Gegnern nutzt er aber auch flächenwirksame Zauber.

Flucht: Verlust von 75 % der Lebensenergie

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Elementare Meister sind die mächtigsten Elementarwesen, die sich herbeirufen lassen.

☞ **QS 2:** Der sich stets wandelnden äußeren Form eines Meisters des Wassers steht sein ständig im Wandel befindlicher Charakter in nichts nach.

☞ **QS 3+:** Ihre außerordentlichen magischen Fähigkeiten verschaffen Elementaren Meistern eine Auffassungsgabe für viele derische Belange, die Ratsuchenden als überaus profunde Weisheit vorkommen mag.

Sonderregeln:

Elementar-Regeln: Für Meister des Wassers gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).



Kriegsmammuts & Wollnashörner

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe 1 für den Themenkomplex Proben auf Tierkunde.



Manchmal möchte eine Heldin einem Tier den einen oder anderen Trick beibringen. Das Abrichten von Tieren ist allerdings ein langwieriges Unterfangen und kostet viel Zeit und Mühe. Während domestizierte Tiere in der Regel an den Menschen gewöhnt sind und deshalb leichter den einen oder anderen Trick lernen können, ist dies bei Wildtieren (z. B. einem Mammut oder Wollnashorn) deutlich schwieriger – und manchmal sogar lebensgefährlich.

Bei den Gjalskern werden vor allem Mammuts und Wollnashörner ausgebildet, um schwere Lasten zu ziehen oder um in einem Kampf an der Seite der Gjalskerländer den Gegner zu zermalmen (siehe RSH Seite 86 und 88).

Tierische Begleiter

Tierische Begleiter sind Tiere, die als Gefährten eines Helden fungieren. Sie besitzen die Werte eines typischen Tieres ihrer Art, bekommen aber einen eigenen Abenteuerpunktevorrat, mit dem ihre *Loyalität* gesteigert sowie Ausbildungsaufsätze und Tricks erworben werden können. Die Regeneration von LeP und AsP funktioniert wie bei Helden.

Tierische Begleiter bekommen eigene Abenteuerpunkte (ein Zehntel der Menge, die der Held nach der Heldenerschaffung, bei Abenteuern etc. bekommt – diese Menge wird aber nicht von der Menge des Helden abgezogen).

Damit können sie ihre Eigenschaften und Talente, aber auch LE, AT und VW nach den gleichen Regeln wie Helden steigern (jeweils Kategorie C). Theoretisch

können sie sogar Kampfsonderfertigkeiten erlernen. Das letzte Wort hierbei hat der Meister.

Dressur von Wildtieren

Wildtiere können nicht ohne Weiteres abgerichtet, sondern üblicherweise lediglich dressiert werden. Ein Wildtier ist niemals vollständig unter der Kontrolle der Heldin, und man kann ihm einen Ausbildungsaufsatz nur verleihen, wenn es besonders viel Vertrauen zu seiner Abrichterin hat. Da das Dressieren komplexer ist als das Ausbilden von domestizierten Tieren, benötigt man hierfür die Sonderfertigkeit *Abrichter*. Die Komplexität wird bei Wildtieren in der Regel als *einfach* bezeichnet. Das Dressieren bestimmter exotischer Wildtiere gilt als noch schwieriger, deshalb hat es die Komplexität *komplex* und erfordert für jede Tierart mit der Komplexität *komplex* ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

In der Dressur von Wildtieren hat die Heldin zwei Möglichkeiten:

- Sie kann dem Tier einen Trick beibringen.
- Sie kann die *Loyalität* des Wildtiers ihr gegenüber verbessern. Misslungene Proben auf *Loyalität* können bei Wildtieren zu Komplikationen führen.
- Wenn die *Loyalität* eines Wildtieres durch die Dressur einer Heldin einen Wert von 10 erreicht, ist es ihr ab diesem Zeitpunkt möglich, dem Wildtier einen Ausbildungsaufsatz zu verleihen.

Abrichter

Der Held hat sich angeeignet, wie man wilde Tiere ausbildet. Er kann Wildtiere dressieren und sie dazu bringen, seinen Befehlen zu gehorchen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erhält der Abenteurer die Einsatzmöglichkeit *Abrichten* im Talent *Tierkunde*. Als Abrichter ist der Abenteurer in der Lage, Wesen abzurichten, die als Wildtiere im Sinne des Anwendungsgebietes *Wildtiere* im Talent *Tierkunde* gelten. Ohne diese SF kann ein Held mit *Tierkunde* nur domestizierte Tiere abrichten.

Das Abrichten bestimmter exotischer Wildtiere gilt als *komplex* und benötigt ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Voraussetzung: Tierkunde 8, kein Nachteil Unfähig (Tierkunde)

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Ausbildungsaufsätze

Ein Ausbildungsaufsatz ist eine Sammlung von Verbesserungen, die zu den Werten des Tieres addiert werden. Um einem Tier einen Ausbildungsaufsatz zu verleihen, muss der Heldin eine Sammelprobe auf *Tierkunde*, 1 Monat, 7 Versuche, gelingen. Der Modifikator für die Probe hängt von der Tierart ab. Gelingt die



Tiere bei der Heldenerschaffung

Tiere, die bei der Heldenerschaffung gewählt werden, können nach Meisterentscheid bereits AP erhalten haben, damit sie den Vorstellungen des Spielers entsprechen. Aus Gründen der Fairness sollten bei mehreren tierischen Begleitern die Tiere, die am wenigsten AP ausgegeben haben, auf ihrem AP-Konto noch die Differenz zu dem tierischen Begleiter erhalten, der am meisten AP ausgegeben musste.

Probe, so erhält das Tier alle angegebenen Veränderungen und Tricks des Ausbildungsaufsatzes. Bei einem Misslingen der Probe hat das Tier nichts gelernt und die Sammelprobe kann mit einer Erschwernis von -1 wiederholt werden. Diese Erschwernis ist bei weiteren Versuchen kumulativ. Jedes Tier kann nur einen Ausbildungsaufsatz erhalten. Allerdings kann das Tier zusätzliche Tricks erlernen. Je nach Tierart sind nur bestimmte Ausbildungsaufsätze möglich. Der Meister kann entscheiden, dass es Tierarten gibt, denen man keine Ausbildungsaufsätze geben kann.

Kampftier

Boni: +1 MU, +1 KK, +2 AT, +1 TP, +20% LeP, Einschüchtern-FW +4

Tricks: Aus, Fass I+II

AP-Wert: 138 Abenteuerpunkte

Reittier

Boni: Das Tier gilt nicht mehr als unausgebildet, darüber hinaus kann ein Reittier einen weiteren Ausbildungsaufsatz erhalten (z. B. Kampftier). Außerdem ist es, je nach Tierart, in der Lage, ein bis zwei Personen mit leichtem Gepäck zu tragen.

AP-Wert: 80 Abenteuerpunkte

Trag- oder Zugtier

Boni: +2 KK, +2 KO, +25 % LeP

Das Tier kann Gewicht in Höhe von (Eigenes Gewicht / 100 x KK) tragen (gilt nur für Tiere ohne den Zusatz k bei KK). Falls vorhanden, wird stattdessen das Gewicht aus der Sonderregel *Packesel* verdoppelt.

AP-Wert: 120 Abenteuerpunkte

Wachtier

Boni: +2 MU, +1 IN, +1 AT, +2 VW, Einschüchtern-FW +6

Tricks: Ablegen, Komm, Laut, Sitz, Wache

AP-Wert: 135 Abenteuerpunkte

Tricks

Einem Tier einen Trick beizubringen, ist eine weniger aufwendige Aufgabe als eine Ausbildung. Um einem domestizierten Tier einen Trick beizubringen, muss die Heldin eine Sammelprobe auf *Tierkunde*, 1 Tag, 7 Versuche, bestehen. Um hingegen einem Wildtier einen Trick beizubringen, muss die Heldin eine Sammelprobe auf *Tierkunde*, 2 Tage, 5 Versuche, bestehen und benötigt die Sonderfertigkeit *Abrichter*. Der Modifikator unterscheidet sich je nach Tierart. Zusätzlich zu den Tricks

aus einem Ausbildungsaufsatz kann ein domestiziertes Tier noch bis zu KL/2 weitere Tricks erlernen. Ein Wildtier kann insgesamt maximal KL/2 Tricks erlernen. Um einem Tier einen Befehl für einen Trick zu geben (oder ein Kommando, um den Trick zu beenden), ist immer 1 freie Aktion notwendig.

Ablegen

Bei diesem Trick legt sich das Tier hin und wartet unbeweglich an Ort und Stelle, bis der Held den Befehl *Komm* durchführt (oder andere Ereignisse eintreten, die es zu Bewegungen zwingen, etwa wenn es angegriffen wird).

Voraussetzung: Loyalität 10, Trick Komm, Trick Sitz

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Anzeigen

Durch diesen Trick kann ein Tier die Beute einer Jagd still durch Körperhaltung anzeigen, sodass das Wild nicht aufgeschreckt wird und flieht.

Voraussetzung: Loyalität 6, Trick Sitz

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Apport

Das Tier kann seinem Besitzer einen Gegenstand zurückbringen oder Jagdbeute apportieren.

Voraussetzung: Loyalität 8

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Aus

Gibt man dem Tier diesen Befehl, lässt es sein Opfer los.

Voraussetzung: Loyalität 8, Trick Fass I

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Schnellere Steigerungsmöglichkeiten für Tiere

Optionale Regel

Mit der geringen Menge an Abenteuerpunkten, die ein Tier erhält, ist es während des Spiels nur selten möglich, dass es sich einen ganzen Ausbildungsaufsatz in absehbarer Zeit leisten kann. Was durchaus realistisch ist, kann für den tierhaltenden Spieler aber frustrierend sein. Mit dieser Optionalregel kannst du die Vergabe von Abenteuerpunkten verändern. Wir schlagen dazu folgende Optionen vor:

🐾 Das Tier hat ein komplett eigenes Abenteuerpunktekonto, das unabhängig von dem des Helden ist. Für jedes Abenteuer erhält das Tier AP, am besten in derselben Höhe wie der Held. Die Meisterin kann die Menge variieren, wenn beispielsweise das Tier ein viel gefährlicheres Abenteuer als sein Held überstanden hat. Bei dieser Option werden die Tiere verhältnismäßig schnell die Möglichkeit haben, Ausbildungsaufsätze zu erlernen.

🐾 Tierische Begleiter bekommen die gleiche Menge an AP wie die Vertrautentiere der Hexen, also ein Viertel der AP, die ihr Bezugsheld bekommt.

Wildtiere als Handaufzucht

Einige Wildtiere können an den Menschen oder andere Kulturschaffende gewöhnt werden, wenn sie von klein auf aufgezogen werden. Sie zählen in diesen Fällen als domestizierte Tiere und können auch bei niedrigen Loyalitätswerten wie diese abgerichtet werden. Der Meister hat das letzte Wort darüber, bei welchen Tieren dies möglich ist und bei welchen nicht.

Fass I

Das Tier greift Wesen der Größenkategorien *winzig* und *klein* an, wenn die Heldin es befiehlt. Es hört damit auf, wenn der Befehl *Aus* von der Heldin ausgesprochen wird.

Voraussetzung: Loyalität 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Fass II

Das Tier greift Wesen der Größenkategorie *mittel* an, wenn die Heldin es befiehlt. Es hört damit auf, wenn der Befehl *Aus* von der Heldin ausgesprochen wird.

Voraussetzung: Loyalität 8, Trick Fass I

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Fass III

Das Tier greift Wesen bis zur Größenkategorien *groß* und *riesig* an, wenn die Heldin es befiehlt. Es hört damit auf, wenn der Befehl *Aus* von der Heldin ausgesprochen wird.

Voraussetzung: Loyalität 10, Trick Fass II

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Komm

Das Tier begibt sich durch den Befehl *Komm* zur Heldin, sofern es die Möglichkeit dazu hat.

Voraussetzung: Loyalität 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Kunststück

Durch diesen Trick kann das Tier ein Zirkuskunststück aufführen. Für jedes Kunststück muss ein eigener Trick erlernt werden. Dies kann z. B. auch bei einigen Vögeln das Sprechen von ganzen Sätzen umfassen oder das Jonglieren von Gegenständen bei Affen.

Voraussetzung: Loyalität 4, Trick Sitz

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Laut

Das Tier gibt Laut, sobald es eine Gefahr bemerkt.

Voraussetzung: Loyalität 6

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Reittiere und Ausbildungsaufsätze

Als Reittiere gelten alle Tiere, die den Ausbildungsaufsatz *Reittier* erhalten können. Wenn nichts anderes angegeben ist, so wurden die meisten üblichen Reittiere so ausgebildet, dass sie diesen Ausbildungsaufsatz bereits erhalten haben. Außerdem ist dieser Ausbildungsaufsatz der einzige, der sich noch mit einem zweiten Ausbildungsaufsatz kombinieren lässt.

Erfahrungsgrad von Reittieren

Bei Reittieren spielt die Ausbildung eine besondere Rolle. Von ihr hängt ab, wie gut ein Reiter sein Reittier unter Kontrolle halten kann, wenn er auf ihm reitet.

- Verfügt das Reittier nicht über den Ausbildungsaufsatz *Reittier*, ist es unausgebildet und alle Proben auf *Reiten* sind um -1 erschwert.
- Verfügt das Reittier über den Ausbildungsaufsatz *Reittier*, so gilt es als ausgebildet und Proben auf *Reiten* sind nicht weiter modifiziert.
- Macht sich die Heldin die Mühe, dem Reittier einen weiteren Ausbildungsaufsatz zu spendieren, so erhält es den Erfahrungsgrad *erfahren* und Proben auf *Reiten* sind um +1 erleichtert.

Platz

Das Tier legt sich auf den Befehl *Platz* hin. Geht die Heldin 12 oder mehr Schritt weg, folgt das Tier ihr. Wird das Tier oder die Heldin angegriffen, endet der Trick.

Voraussetzung: Loyalität 8, Trick Sitz

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Sitz

Das Tier setzt sich auf den Befehl *Sitz* hin. Geht die Heldin 3 oder mehr Schritt weg, folgt das Tier ihr. Wird das Tier oder die Heldin angegriffen, endet der Trick.

Voraussetzung: Loyalität 6

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Still

Das Tier verhält sich die nächsten 5 Minuten ruhig. Wird das Tier oder die Heldin angegriffen, endet der Trick.

Voraussetzung: Loyalität 8

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Such

Dieser Befehl sorgt dafür, dass das Tier versucht, eine Fährte aufzunehmen. Es setzt seine Fertigkeit *Fährten suchen* ein.

Voraussetzung: Loyalität 8

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Tierarten und Modifikatoren

Tierart	Ausbildungsaufsatz-Mod.	Trick-Mod.	Ausbildungsaufsätze	Komplexität
Mammut	-3	-2	Kampf, Reit, Trag, (Zirkus; kommt bei Gjalskern nicht vor), Zug komplex (3 AP)	-
Wollnashorn	-4	-3	Kampf, Reit, Trag, Wache, Zug komplex (3 AP)	-

Treiben

Das Tier treibt auf den Befehl *Treiben* eine Herde von domestizierten Tieren in die von der Heldin gewünschte Richtung. Außerdem fängt das Tier fliehende Herdentiere wieder ein, ohne sie zu verletzen.

Voraussetzung: Loyalität 10

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Wache

Das Tier gibt bemerkbar Laut, sobald eine Person sich nähert, die es nicht kennt oder die es als Eindringling sieht.

Voraussetzung: Loyalität 10

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Loyalität

Alle Tiere, die ausgebildet oder dressiert werden, weisen eine *Loyalität* gegenüber der Heldin auf.

- Die *Loyalität* ist ein Talent des Tiers mit Steigerungsfaktor B und wird auf MU/KL/IN geprobt.
- Ein domestiziertes Tier hat üblicherweise eine anfängliche *Loyalität* von 4, ein Wildtier eine von 0.
- Der FW in *Loyalität* kann nur verbessert werden, wenn eine Erfolgsprobe auf *Tierkunde* gelingt. Die Heldin muss sich dazu täglich mehrere Stunden intensiv mit dem Tier beschäftigen. Sie kann die Probe bei Misslingen wie üblich wiederholen. Gelingt die Probe, so kann die Heldin AP zum Steigern des Loyalitätswerts ausgeben (nicht das Tier).
- Bei der Heldenerschaffung kann die *Loyalität* eines Tiers ohne Probe durch AP des Helden gesteigert werden (bis zum Maximum).
- Eine Probe ist immer notwendig, wenn ein Tier einen Trick ausführen soll, und kann wie jede Fertigkeitsprobe modifiziert sein.
- Eine misslungene Probe auf *Loyalität* bedeutet bei domestizierten Tieren, dass sie den Befehl nicht ausführen. Bei Wildtieren hingegen muss der Spielleiter bei einer misslungenen Probe die Tabelle **Misslungene Loyalitätsprobe bei Wildtieren** konsultieren.
- Bei einem Kritischen Erfolg oder Patzer steigt bzw. sinkt die *Loyalität* um 1W3+1 Punkte (bis zu einem Minimum von 0 und einem Maximum je nach Tierart).

• Änderungen der *Loyalität* werden mit vorhandenen AP der Heldin verrechnet (Steigerungen kosten AP, eine Senkung gibt AP zurück). Sollten die Kosten zu hoch sein, um sie bezahlen zu können, wird der Loyalitätswert nur so weit durch den Kritischen Erfolg erhöht, wie die AP dafür reichen.

Tricks und Tierarten

Der Meister kann bestimmen, dass bestimmte Tierarten einige Tricks nicht ausführen können. So ist es vielleicht nicht möglich, einer Schildkröte die Tricks Apport- oder Wache beizubringen.

- Gegenüber anderen Personen als der Ausbilderin verfügen Tiere über ihre üblichen Startwerte und werden die meisten Befehle solange verweigern, bis die Person lange genug mit dem Tier gearbeitet hat und über die Erfolgsprobe auf *Tierkunde* die *Loyalität* des Tieres mindestens einmal steigern konnte.
- Wenn geklärt werden muss, wem ein Tier gehorcht, entscheidet die höhere QS bei einer Vergleichsprobe auf *Loyalität*.
- Wichtig: Im Reiterkampf benötigt ein Held keine Loyalitätsproben, es sei denn, das Tier soll einen Trick ausführen.

Misslungene Loyalitätsprobe bei Wildtieren

1W6	Ergebnis
1	Das Tier versucht zu fliehen.
2	Das Tier verweigert den Befehl.
3-5	Das Tier greift die Heldin 1W6 KR lang an.
6	Das Tier greift einen Unbeteiligten 1W6 KR lang an oder verweigert den Befehl, wenn es keinen Unbeteiligten in der Nähe gibt.



Palenkel

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe II für den Themenkomplex Talente



Wenn du einen *Palenkel*-Wettstreit noch detaillierter gestalten willst, kannst du auf die nachfolgenden Erweiterungen zu den einzelnen Disziplinen zurückgreifen. In diesem Fall haben die Teilnehmenden einige weitere taktische Möglichkeiten, ihre Kräfte einzuteilen. Ein Held kann sich bei der Teilnahme entscheiden, in einer oder auch mehreren Disziplinen alles zu geben und sich zu verausgaben. Die Siegbedingungen bei den einzelnen Disziplinen bleiben gleich. Alle Angaben sind Ergänzungen, die die bestehenden Regeln der Fokusstufe I nicht ersetzen, sondern lediglich modifizieren.

Ring

Regel:

- Wenn einem der Kämpfenden nach einem *Haltegriff* das Manöver *Wurf* gelingt, kann er damit nicht nur den Sieg in diesem Kampf erringen, sondern sein Gegner erhält zusätzlich noch 1 Stufe *Betäubung*.
- Anstatt auf die normalen Kampfregeln zurückzugreifen, kannst du für das Ringen auch die Prügel-Regeln verwenden.

Prügel-Regeln

Optionale Regel

Die vorliegenden Prügel-Regeln sind Optionalregeln, die du verwenden kannst, um den Ringkampf eines Palenkelwettstreits weniger tödlich darzustellen. Die Vorschläge setzen auf Action, Schnelligkeit und Spaß, weniger auf einen realistischen Kampf. Falls du den unbewaffneten Kampf als tödliche Angelegenheit betrachtest und ihn entsprechend so umsetzen möchtest, verwende die Regeln aus dem Regelwerk für *Raufen*. Durch den Einsatz dieser Optionalregel gewinnt das Spiel an Komplexität und der waffenlose Kampf wird weniger tödlich.

Unterschiede zum normalen Kampfablauf

Grundsätzlich folgen die Prügel-Regeln dem ganz normalen Kampfablauf (siehe **Regelwerk** ab Seite 226). Die Beteiligten müssen ihre Initiative bestimmen, können Handlungen ausführen und würfeln auf Attacke und Parade bzw. Ausweichen. Die wichtigsten Unterschiede und Ergänzungen sind nachfolgend zusammengefasst.

Prügel-Regeln Kampftechniken

Raufen umfasst den Einsatz des eigenen Körpers. Immer wenn ein Held schlägt, tritt oder seinen Kopf für einen Kopfstoß einsetzt, kommt diese Kampftechnik zum Einsatz. Auch bei Würfen oder dem Einsatz von Spezialwaffen wie dem Schlagring wird diese Kampftechnik verwendet. Alle Arten von Nahkampfangriffen, egal ob durch Schläge, Tritte oder improvisierte Waffen, können mit einer *Raufen*-PA abgewehrt werden, ohne dass der Held dabei Schaden erleidet.

Setzt ein Held zu irgendeinem Zeitpunkt echte Waffen ein, so endet das Ringen und es entbrennt ein Kampf nach üblichen Regeln. Gleiches gilt für den Einsatz von Zaubern und Liturgien, die direkt Schaden verursachen.

Prügelpunkte

Ziel der Prügel-Regeln ist nicht der Tod eines Helden oder Gegners, sondern spannende und actionreiche Ringkämpfe – und die enden selten tödlich.

Bei den vorgestellten Prügel-Regeln fällt der Schaden daher geringer aus.

- Helden erleiden durch erfolgreiche Angriffe statt echter Trefferpunkte sogenannte Prügelpunkte (PP). PP funktionieren im Grunde genauso wie TP, mit dem Unterschied, dass am Ende einer Prügelei nur ein Teil der verlorenen Lebenspunkte wirklich verloren sind. Der Großteil wird nach dem Kampf sofort wieder gutgeschrieben.
- Wie viele LeP ein Held wirklich verloren hat, hängt von einem Wurf auf die Tabelle **Verletzungen** ab.
- Anstelle von *Schmerz* erleidet der Held bei niedrigem LE-Stand den Zustand *Betäubung*. Er erleidet also bei einem LE-Stand von Dreiviertel, der Hälfte, einem Viertel und 5 oder weniger LeP je eine Stufe *Betäubung*. Wer durch zu viele Betäubungsstufen *Handlungsunfähig* wird, scheidet aus der Prügelei aus.
- Sowohl bei der Rückgewinnung durch die Tabelle als auch bei der Berechnung der Schwellenwerte für die Betäubungsstufen wird immer der aktuelle LeP-Stand zu Beginn der Prügelei herangezogen. Dieser, und nicht die maximale LE eines Helden, bildet die Berechnungsgrundlage.

Verletzungen

Fast alle Teilnehmer werden am Ende des Ringkampfes ein paar Blessuren davontragen. Um durch Zufall zu ermitteln, was einem Helden genau zugestoßen ist, kannst du folgende Tabelle verwenden. Die Prozentangabe bestimmt dabei, wie viele LeP er durch die erlittenen Prügelpunkte verloren hat. Wer also eine 8 würfelt und zwei Veilchen erlitten hat, der verliert 25 % der durch Prügelpunkte abgezogenen LeP.

2W6	Verletzung (LeP-Verlust in %)
2	Abschürfung (10 %)
3	Nasenbluten (10 %)
4	verstauchte Hand (10 %)
5	Beule (20 %)
6	Kratzer (20 %)
7	ein Veilchen (20 %)
8	zwei Veilchen (25 %)
9	Platzwunde (25 %)
10	mehrere Platzwunden (33 %)
11	ausgerenkter Finger, gebrochener Zeh (33 %)
12	ausgeschlagener Zahn, ausgerissene Haarbüschel, Schnittwunde (50 %)

Findlingschleppen

Regel:

- Die Heldin kann für die ersten drei Talentproben entscheiden, eine Erleichterung in Höhe von jeweils +1, +2 oder sogar +3 zu erhalten. Bei einer Erleichterung in Höhe von +2 sind die ersten drei Proben dann um +1, +/-0 und -1 modifiziert. Dafür erhält sie im Gegenzug am Ende der Disziplin (nach der Probe auf *Selbstbeherrschung* -4) automatisch 1, 2 oder 3 Stufen *Betäubung*.

Kettenkugelweitwurf

Regel:

- Der Held kann sich entscheiden, am Ende der Disziplin automatisch 1 Stufe *Betäubung* zu erhalten, dafür ist seine FK-Probe um +2 erleichtert statt um -2 erschwert.
- Der Held kann sich entscheiden, am Ende der Disziplin automatisch 1 Stufe *Betäubung* zu erhalten, dafür ist seine Probe auf *Kraftakt* nicht erschwert.

Feldsteinweitwurf

Regel:

- Die Heldin kann sich entscheiden, am Ende der Disziplin automatisch 1 Stufe *Betäubung* zu erhalten, dafür ist ihre FK-Probe nicht erschwert.
- Die Heldin kann sich entscheiden, am Ende der Disziplin automatisch 1 Stufe *Betäubung* zu erhalten, dafür ist ihre Probe auf *Kraftakt* nur um -2 anstatt um -4 erschwert.

Speerweitwurf

Regel:

- Der Held kann sich entscheiden, am Ende der Disziplin automatisch 1 Stufe *Betäubung* zu erhalten, dafür ist seine FK-Probe um +4 erleichtert.
- Der Held kann sich entscheiden, am Ende der Disziplin automatisch 1 Stufe *Betäubung* zu erhalten, dafür ist seine Probe auf *Kraftakt* um +2 erleichtert.

Feldsteinhochwurf

Regel:

- Der Feldsteinhochwurf wird in mehreren Runden in einem Ausscheidungsverfahren entschieden. Alle Teilnehmenden, die es schaffen, den Feldstein über die Latte zu werfen, rücken in die nächste Runde vor, in der die Latte höher gelegt wird. Wie hoch die Latte in der ersten Runde liegt und wie groß die Schritte bei der Erhöhung sind, ist dir überlassen – wir empfehlen eine Starthöhe von 3,5 Schritt und eine schrittweise Erhöhung von 0,2 Schritt.
- Für jeweils 5 geworfene Steine muss jede Teilnehmerin eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) +/-0 ablegen, die für jeweils 5 weitere Steine kumulativ um -1 erschwert wird.
- Die Heldin kann sich entscheiden, nach einem einzelnen Wurf 1 Stufe *Betäubung* hinzunehmen, dafür erhält sie für diesen Wurf insgesamt eine Erleichterung in Höhe von +4 Punkten, die sie nach Belieben auf die Proben auf *Körperbeherrschung*

und *Kraftakt* verteilen kann. Diese Art der Überanstrengung kann sie innerhalb dieser Disziplin so oft einsetzen, bis sie erschöpft zusammenbricht.

Tauziehen

Regel:

- Der Held kann sich entscheiden, am Ende eines Durchgangs automatisch 1 Stufe *Betäubung* hinzunehmen, dafür erhält er in diesem Durchgang insgesamt Erleichterungen in Höhe von +4 Punkten. Ob er die Erleichterung für eine einzelne Probe einsetzt, vier Proben um jeweils +1 erleichtert ablegt oder eine beliebige andere Aufteilung vornimmt, ist ihm überlassen. Pro Durchgang kann er nur einmal von dieser Möglichkeit Gebrauch machen.

Baumkampf

Regel:

- Setz eine Teilnehmerin das Manöver *Wuchtschlagein*, erschwert die eingesetzte Stufe der Sonderfertigkeit die Probe ihrer Gegnerin auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) zusätzlich. Die Erschwernis gilt lediglich für die einzelne Probe nach dem Treffer und wird nicht für die Erschwernis durch mehrere Treffer in späteren Kampfunden beibehalten.
- Die Heldin kann sich entscheiden, am Ende eines Durchgangs automatisch 1 Stufe *Betäubung* hinzunehmen, dafür erhält sie in diesem Durchgang insgesamt Erleichterungen in Höhe von +4 Punkten auf *Kraftakt* oder +2 auf AT. Ob sie die Erleichterung für eine einzelne Probe einsetzt oder mehrere Proben um einen niedrigeren Betrag erleichtert, ist ihr überlassen. Pro Durchgang kann sie nur einmal von dieser Möglichkeit Gebrauch machen.

Baumstammweitwurf

Regel:

- Der Held kann bei einem Wurf ein hohes Risiko eingehen und dadurch die vielleicht entscheidenden Halbfinger an zusätzlicher Distanz herausholen. Für jeweils 1 Punkt zusätzlicher Erschwernis auf eine der beiden Proben steigt seine Basisreichweite um 0,1 Schritt. Er kann die zusätzliche Erschwernis dabei beliebig auf *Körperbeherrschung* oder *Kraftakt* oder beide Talente verteilen. Maximal kann er 6 Punkte zusätzlicher Erschwernis auf sich nehmen. Er geht dabei allerdings auch ein höheres Verletzungsrisiko ein. Für jeden Punkt zusätzlicher Erschwernis steigt die Wahrscheinlichkeit einer Verletzung um 15%: Bei 1 Punkt zusätzlicher Erschwernis verletzt der Held sich bei 18-20 auf W20, bei 2 Punkten verletzt er sich bei 15-20 auf W20 usw. Wenn ein Held sich beim Baumstammwerfen verletzt, erhält er 1 Stufe *Schmerz* für 24 Stunden und 2W6 SP.

Betäubungsstufen der Gegner

Auch die Gegner des Helden haben vermutlich *Betäubung* erlitten. Falls du festlegen möchtest, wie viele Betäubungsstufen ein Gegner aufweist, würfle 1W3-1. Das Ergebnis stellt die Betäubungsstufen dar.



Geisterwald & Knochenklippen

Geisterwald & Knochenklippen ist eine Spielhilfe für **Die Gestade des Gottwals – Thorwal & das Gjalskerland** und beinhaltet weiterführende Informationen und zusätzliche Regeln für das Spiel im Hochland der Barbaren.

Diese Spielhilfe enthält neue Animistenkräfte, Waffenzauber und mit der Krallenkette auch ein sekundäres Traditionsartefakt für Animisten. Für Gjalskerschamanen bietet sie weitere Liturgien, neue Fähigkeiten für die Knochenkeule und mit dem Geisterfetsch einen weiteren Zeremonialgegenstand.

Ein kleines Bestiarium gibt dir eine Übersicht über die Spielwerte aller für Gjalsker Animisten wählbaren Tiergeist-Patrone, die nicht bereits in der Regionalspielhilfe enthalten sind, und ergänzt sie um das starke Mammut und den furchteinflößenden Säbelzähntiger.

Darüber hinaus enthält **Geisterwald & Knochenklippen** ausführliche Fokusregeln zum Abrichten von Tieren und die Hochlandspiele der Gjalsker, das sogenannte Palenkel.

Zur Benutzung dieser Spielhilfe wird außer dem **Regelwerk** und dem **Aventurischen Almanach** auch **Die Gestade des Gottwals – Thorwal & das Gjalskerland** vorausgesetzt.



www.ulisses-spiele.de

US25261PDF