

## NEUE ZAUBER

---

### Neue Bardenzauber

#### Bardenzauber des 2. Grades

**Narren Glück:** +2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs-, Rettungs- und Zauberstufenwürfe; -2 auf Weisheit

### Neue Hexenmeister-/Magierzauber

#### Hexenmeister-/Magierzauber des 7. Grades

Nekromantie

**Andres Schattenball:** 1W4 Punkte Konstitutionsschaden plus einen weiteren Punkt pro drei Stufen; 6 m Radius (max. 1W4+5)

## BESCHREIBUNG DER ZAUBER

### Andres Schattenball

Nekromantie  
**Grad:** HXM/MAG 7  
**Komponenten:** V, G  
**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion  
**Reichweite:** Mittel (30 m + 3 m pro Stufe)  
**Wirkungsbereich:** Ausbreitung mit 6 m Radius  
**Wirkungsdauer:** Augenblicklich  
**Rettungswurf:** Zähigkeit, halbiert  
**Zauberresistenz:** Ja

Dieser Zauber wurde entwickelt von Andre Tellsis, einem Nekromanten, der keinen Zugriff auf Zauber aus der Schule der Hervorrufung hatte. Um im Kampf gegen mehrere Gegner trotzdem einen effektiven, flächenwirksamen Zauber im Repertoire zu haben, entwickelte er einen Zauber der übergreifend auf die negative als auch auf die Schattenebene zugreift. Er experimentierte hierfür mit solchen Zaubern wie *Schattenhervorrufung*, *Schatten verdrehen* und *Schattenberührung*, bis er nach langen Forschungen endlich eine brauchbare Alternative zum *Feuerball* der Thaumaturgen hatte.

Mit *Andres Schattenball*, bündelst du negative Energie zu einer schattenartigen Kugel, die allen lebenden Kreaturen in seinem Wirkungskreis 1W4 Punkte Konstitutionsschaden zufügt, zuzüglich einem weiteren Punkt für je drei deiner Zauberstufen bis zu einem Maximum von 1W4+5.

Wenn du den Zauber wirkst, zieht sich dein Schatten zu einer kleinen Kugel von der Größe einer Walnuss in deiner Hand zusammen. Dann zeigst du mit dem Finger in die Richtung, in die du *Andres Schattenball* zielen willst. Daraufhin schießt die Schattenkugel in diese Richtung und breitet sich an ihrem Zielpunkt explosionsartig aus.

*Andres Schattenball* ist halbstofflich, durchdringt also in seinem Wirkungsbereich auch materielle Hindernisse. Du

musst jedoch den Zielpunkt sehen können, um ihn als Ausbreitungszentrum des Zauber festzulegen.

Wenn du den Zauber wirkst, verschwindet dein Schatten für eine Runde, in dieser kannst du den Zauber nicht erneut wirken, bist aber auch gegen alle Zauber immun, die auf den Schatten zielen.

Wenn du den Zauber wirkst, nachdem ein anderer Zauber auf deinen Schatten gewirkt wurde, setzt die Wirkung des ersten Zaubers solange aus, bis dein Schatten wieder erscheint. War der erste Zauber zeitlich begrenzt, so zählt die ausgesetzte Zeit nicht gegen dessen Wirkungskdauer.

Untote im Wirkungskreis des Zaubers erlangen durch den Zauber für einen Tag 1W4 temporäre Trefferpunkte plus einem weiteren pro Stufe des Zauberwirkers maximal jedoch 1W4+5 TP.

### Narrenglück

Verwandlung  
**Grad:** BAR 2  
**Komponenten:** V, G, F  
**Zeitaufwand:** 1 Standard-Aktion  
**Reichweite:** Persönlich  
**Wirkungsdauer:** 1 Runde/Stufe

Der Anwender des Zaubers erleidet für eine Runde pro Zauberstufe einen Malus von -2 auf seine Weisheit, dafür erhält er in dieser Zeit allerdings auch einen Glücksbonus in Höhe von +2 auf alle Angriffs-, Rettungs- und Zauberstufenwürfe. (Somit erhält er effektiv einen Bonus in Höhe von +1 auf seine Willenswürfe.)

Auf alle nicht auf Weisheit basierenden Attributs- und Fertigkeitwürfe erhält der Zaubende einen Glücksbonus von +1. (Was effektiv einem Malus von -1 entspricht)

Der Fokus für diesen Zauber ist das Instrument des Barden.

# NEUE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

## Besondere Waffeneigenschaften

**Geisterhafte Entfernung:** Eine Waffe der *Geisterhaften Entfernung* kann sich durch ein Befehlswort in ein geisterhaftes Abbild verwandeln, das sichtbare Gegner in bis zu 18m Entfernung angreift. Während *Geisterhafte Entfernung* aktiv ist, sind alle anderen magischen Eigenschaften außer *Geisterhafte Berührung* inaktiv, während nicht-magische Eigenschaften wie beispielsweise Material oder Schadensart weiterhin gelten. Der Träger führt Berührungsangriffe durch und zählt nur seinen Grundangriffsbonus (ohne Stärke oder Talente) zum Angriff hinzu und die Waffe richtet nur ihren Grundschaden an, tut das aber auch gegen körperlose Gegner.

Die *Geisterhafte Entfernung* kann bis zu dreimal täglich aktiviert werden und hält dann jeweils bis zu 13 Runden.

Nur Nahkampfwaffen, die bereits die Eigenschaft *Geisterhafte Berührung* besitzen, können derart aufgewertet werden.

**Zauberstufe:** 13; **Voraussetzungen:** Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ebenenwechsel*, *Geisterhand*, *Schattenbeschwörung*; **Marktpreis:** Bonus +1.

## Zauberzepter

**Schmetterstrahlzepter:** Dieses aus Eichenholz gefertigte Zepter ist mit drei schweren Eisenringen umspannt und kann wie eine *Keule +1* geführt werden.

Zudem verfügt es über die Fähigkeit Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten mit dem Effekt *Strahl* besonders effektiv gegenüber Gegenständen, Konstrukten und Kreaturen mit Schadensreduzierung  $x/Wucht$  zu gestalten.

Wird ein Gegenstand, ein Konstrukt oder eine Kreatur mit Schadensreduzierung  $x/Wucht$  von einem Strahl getroffen, der körperlichen Schaden verursacht (also Schaden in Form von SP wie z.B. *Sengender Strahl* oder der *Schwarzmagische Strahl* eines Hexers), so verdoppelt sich der Schaden; nicht betroffen werden allerdings Zauber und Fähigkeiten, welche andere Schadensarten (z.B. Attributsschaden) verursachen.

Kreaturen, die üblicherweise immun gegen diese Angriffsart sind, so wie z.B. Golems, erleiden 1W6 Punkte Schaden pro Zaubergrad des eingesetzten Zaubers. Mit einem erfolgreichen Zähigkeitswurf (SG: 13) kann der Schaden halbiert werden.

Mäßige Hervorrufung; ZS: 9; Zauberzepter herstellen, *Golems verletzen*, *Zerbersten*; **Marktpreis:** 54.000 GM; **Gewicht:** 5 Pfund.

## Wundersame Gegenstände

**Andres Reisehaus:** Bei *Andres Reisehaus* handelt es sich auf den ersten Blick um einen recht einfachen Steinquader. Allerdings liegt darauf eine recht nützliche Magie, welche man einmal innerhalb von 24 Stunden einsetzen kann.

Der Nekromant Andre Telsis kam auf seiner Suche nach einem Heilmittel für seine sterbende Schwester durch die unwirtlichsten Regionen. Nachdem er in eisigen Regionen halb erfroren ist und in anderen Regionen nachts von wilden Kreaturen aus dem Schlaf gerissen wurde, erschuf er sich aus Materialkomponenten, an welche er über Beziehungen zu einer Diebesgilde kam, ein Haus, welches er relativ problemlos mit sich führen konnte.

*Andres Reisehaus* muss auf den Boden gelegt werden, anschließend muss man ein Befehlswort aussprechen (Andre legte für seinen Prototypen das Slitheren-Wort für „Schwester“ fest), woraufhin der Stein sich innerhalb der nächsten Viertelstunde zu einem Haus erweitert, das in jeder Hinsicht einem *Leomunds Sicherem Unterschlupf* gleicht.

Das Haus bleibt für bis zu 12 Stunden stehen, bevor es wieder auf die Größe des Steinquaders zusammensinkt. Zehn Minuten bevor dies geschieht ertönt ein Gong, der zum Verlassen des Hauses auffordert.

Kreaturen und Gegenstände, die nicht zum Inventar des Hauses gehören und die nicht vor Ablauf der Zeit aus dem Haus herauskamen, werden beim „Abbau“ 1W6 m vom Steinblock weggeschleudert.

Mäßige Beschwörung; ZS: 7; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Alarm*, *Leomunds Sicherer Unterschlupf*; **Marktpreis:** 10.080 GM; **Gewicht:** 1 Pfund.

**Fallyx Nahezu Sinnlose Kugel:** Dieser Gegenstand ist eine relative einfache schwarze Steinkugel, leider kann man die Farbe dieser Kugel üblicherweise nicht sehen, da sie sich im Zentrum der von ihr in einem 6 m Radius ausgehenden, dauerhaften *Dunkelheit* befindet.

Innerhalb des gleichen Bereiches herrscht zudem eine magische *Stille*.

Durch die magischen Eigenschaften von *Fallyx Nahezu Sinnlosen Kugel* werden die meisten Wesen total ihrer Orientierung beraubt. Charaktere mit dem Talent *Blind Kämpfen* erleiden trotzdem alle üblichen Abzüge, wenn sie in diesem Bereich agieren, da sie sich nicht auf ihr Gehör verlassen können.

Wenn man versucht die Kugel in einem nicht magischen Behältnis zu transportieren, wird man sehr schnell feststellen, dass dies Probleme mit sich bringt, da die magische *Stille* auch weiterhin von der Kugel ausgeht. Verstaubt man die Kugel jedoch in einem außerdimensionalen Raum, z.B. in einem *Tragbaren Loch* oder einem *Nimmervollen Beutel* dringt die Magie der Kugel nicht mehr weiter nach außen.

*Fallyx Nahezu Sinnlose Kugel* hat RK 11, 15 TP und Härte 8.

Schwache Illusion; ZS: 3; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelheit*, *Stille*; **Marktpreis:** 21.000 GM; **Gewicht:** ¼ Pfund.

**Hexenfett:** Wird ein nichtmagischer Gegenstand mit *Hexenfett* präpariert, so besteht bei jeder Benutzung eine Chance von 20%, dass der Gegenstand dabei kaputt geht.

Werden Schmuck oder Wertgegenstände damit behandelt, so gibt es eine Chance von 5%, dass der entsprechende Gegenstand innerhalb der Zeit, in der das Hexenfett wirkt, verloren geht (ein Ring rutscht unbemerkt vom Finger, der Verschluss einer Kette löst sich, die Tasche, in welcher der Gegenstand ist, hat plötzlich ein Loch, etc...). Magische Gegenstände versagen in dieser Zeit zu 5% ihren Dienst.

Konstrukte die von *Hexenfett* betroffen werden, müssen einen Zähigkeitswurf (SG: 14) bestehen, um nicht vollkommen funktionsuntüchtig zusammenzusacken. Andere Kreaturen als Konstrukte werden von *Hexenfett* nicht betroffen.

Das Auftragen von *Hexenfett* auf einen Gegenstand ist eine volle Aktion, die einen Gelegenheitsangriff provoziert.

Zur Herstellung und Aufbewahrung wird ein spezieller Eisenkessel mit Deckel im Wert von mindestens 300 GM benötigt. Ein solcher Kessel ist groß genug für 7 Anwendungen und wiegt 8 Pfund (ohne Deckel 6 Pfund). Das Fett ist im Kessel 6 Monate haltbar, wird es aufgetragen verfliegt die Wirkung nach 2W6 Stunden.

Schwache Nekromantie; ZS: 7; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fluch*, Erschaffer muss den Zauber *Fluch* als arkanen Spruch wirken können; **Marktpreis:** 1.400 GM je Anwendung; **Gewicht:** -.

**Universalschlüssel:** Mit diesem Schlüssel, der üblicherweise aus Messing oder Bronze gefertigt wurde, lassen sich nahezu alle Türen bis zu 1,80 m x 3,00 m öffnen, wenn man den Schlüssel in der Hand hält und ihn in die Nähe des Schlosses bringt. Üblicherweise öffnen sich alle unverschlossenen Türen im Umkreis von 15 m um den Träger; verschlossene Türen öffnen sich, wenn sich der Träger auf mindestens 1,50 m der Tür nähert, und magisch verschlossene Türen öffnen sich, wenn man den Schlüssel direkt an die Tür hält.

Zu Bedenken ist jedoch, dass hierdurch unter Umständen auch Fallen ausgelöst werden können.

Der Schlüssel lässt sich einmal pro Tag für maximal 1 Minute aktivieren, indem man den Schlüssel in die Hand nimmt (Es dürfen dabei keine weiteren Gegenstände mit der Hand getragen werden).

Schwache Verwandlung; ZS: 3; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Klopfen*, *Magierhand*, *Öffnen / Schließen*; **Marktpreis:** 15.750 GM; **Gewicht:** -.

**Wolkenschiff:** Ein Wolkenschiff ist eine Galeere, welche aus Wolken zu bestehen scheint. Das Schiff hat eine Bewegungsrate von Fliegen 36 m (Ausreichend) und eine Traglast von maximal 100 Tonnen.

Das Wolkenschiff lässt sich durch folgende einfache Befehle steuern (der Erschaffer war Magier, kein Seemann):

- Auf
- Ab
- Vor
- Zurück
- Schneller
- Langsamer
- Stopp
- Rechts
- Links

Das Schiff befolgt die Befehle der Person, die hinter dem Steuer Position genommen hat.

Mäßige Verwandlung; ZS: 11; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Windkontrolle*, *Windwandeln*; Marktpreis: 459.000 GM; Herstellungskosten: 244.500 GM + 17.160 EP

## BEUTELDRACHE

### Winziger Drache (Erde)

**Trefferwürfel:** 3W12+3 (22 TP)

**Initiative:** +3 (GE)

**Bewegungsrate:** 6m (4 Felder), Fliegen 30m (gut), Graben 3m

**RK:** 19 (+4 Größe, +3 GE, +2 natürlich), Berührung 17, auf dem falschen Fuß 16

**G.AB/R.-AB:** +3/-10

**Angriff:** Biss, Nahkampf +10 (1W3-1) oder Hörner, Nahkampf +10 (1W4-1)

**Voller Angriff:** Biss, Nahkampf +10 (1W3-1) und 2 Klauen, Nahkampf +5 (1W2-1) oder Hörner, Nahkampf +10 (1W4-1)

**Angriffsfläche / Reichweite:** 30 cm / 0

**Besondere Angriffe:** Odemwaffe

**Besondere Eigenschaften:** Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 30 m,

Schadensreduzierung

5/kaltgeschmiedetes Eisen,

Zauberähnliche Fähigkeiten, ZR 20

**Rettungswürfe:** REF +6, WIL +5, ZÄH +4

**Attribute:** ST 8, GE 16, KO 12,

IN 12, WE 14, CH 16

**Fertigkeiten:** Entdecken +8,

Fingerfertigkeit +9, Lauschen +8,

Leise bewegen +9, Schätzen +7,

Suchen +7, Verstecken +21

**Talente:** Schweben, Waffen finesse

**Umgebung:** Münzbeutel und -haufen

**Organisation:** Einzelgänger oder Paar

**Herausforderungsgrad:** 3

**Schätze:** keine

**Gesinnung:** In der Regel

rechtschaffen neutral

**Aufstieg:** 4-8 TW (Winzig)

**Stufenentsprechung:** -

**In dem Beutel scheint sich etwas zu bewegen; als ihr ihn öffnet, schaut euch ein kleines, mit metallischen Schuppen bedecktes Wesen an. Winzige Hörner wachsen aus seinem Kopf und ein elektrisches Knistern geht von ihm aus. Scheinbar habt ihr hier einen winzigen Drachen vor euch.**

Beuteldrachen sammeln keinen Hort, sondern sie suchen sich einen – zumeist den Beutel eines reichen Händlers oder eines Abenteurers, der vermögend aussieht. Dies geschieht

ungefähr in den ersten zwei Monaten nach ihrer Geburt. Hat sich ein Beuteldrache einmal in einer Börse niedergelassen, ist er oft nur unter Androhung von Gewalt aus diesem zu vertreiben.

Beuteldrachen leben vom Inhalt des Beutels, in dem sie leben, wobei sie jedoch äußerst genügsam sind (ein bis zwei Münzen pro Monat reichen).

Findet ein männlicher Beuteldrache ein Weibchen das ihm gefällt, kann es sein, dass dieser seinen bisherigen Lebensraum verlässt und für den Rest seines Lebens mit dem Weibchen zusammenlebt. Das Weibchen legt seine Eier (1W3+1) in dem von ihnen bewohnten Beutel ab.

Wenn ein Jungtier schlüpft, hat es anfangs weiche, weiße Schuppen, die aber innerhalb der nächsten Stunde die Farbe des im elterlichen Beutel am häufigsten vorkommenden Metalls annehmen.



### Kampf

Beuteldrachen sind äußerst friedliebende Wesen, die ungern in einen Kampf verwickelt werden. Allerdings beschützen sie ihre Lebensstätte mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln gegen unberechtigten Zugriff. Sollte jemand versuchen den Beutel zu stehlen, so wird der Beuteldrache ohne zu zögern mit Krallen und Bissen angreifen. Des Weiteren kann der Drache mit einer seiner Odemwaffen angreifen.

**Odemwaffe (ÜF):** Als Odemwaffe hat der Beuteldrache folgende Möglichkeiten, die er alle 1W4+1 Runden einsetzen kann: ein Feuerkegel von 9 m, der 3W6 Schadenspunkte verursacht

oder ein 18 m langer Blitzstrahl für 3W4+3 Schadenspunkte; ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert jeweils den Schaden; SG 12.

**Gegenstand aufspüren (ZF):** Ähnlich dem Zauber *Gegenstand aufspüren*, kann ein Beuteldrache beliebig oft den Aufbewahrungsort „seines“ Beutels spüren. Allerdings lässt sich der Beutel nicht durch eine Bleiabschirmung oder einen Zauber vor dem Beuteldrachen verbergen.

**Schadensreduzierung (AF):** 5/kaltgeschmiedetes Eisen

**Andere zauberähnliche Fähigkeiten:** beliebig oft - *Magie entdecken*; 3/Tag - *Schmierer*, *Schockgriff*; 1/Tag - *Person bezaubern*, *Alarm*.

Diese Fähigkeiten entsprechen den gleichnamigen Zaubern, als hätte sie ein Hexenmeister der 3. Stufe gewirkt.



## Sehr kleine magische Bestie

**Trefferwürfel:** 2W10 (11 TP)  
**Initiative:** +2 (GE)  
**Bewegungsrate:** 9 m (6 Felder)  
**RK:** 14 (+2 Größe, +2 GE), Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12  
**G.AB/R.-AB:** +2/-10  
**Angriff:** Klaue, Nahkampf +5 (1W2-4)  
**Voller Angriff:** 2 Klauen, Nahkampf +5 (1W2-4)  
**Angriffsfläche / Reichweite:** 0,75 m / 0 m  
**Besondere Angriffe:** Aufflammen, Festkrallen  
**Besondere Eigenschaften:** Immun gegen *Furcht* und ähnliche Effekte, Immunität, Schadensreduzierung 5/Eisen, Unversehrter Fall  
**Rettungswürfe:** REF +5, WIL +3, ZÄH +3  
**Attribute:** ST 3, GE 15, KO 10, IN 8, WE 16, CH 7  
**Fertigkeiten:** Balancieren +10, Entdecken +6, Klettern +6, Lauschen +6, Leise bewegen +9, Verstecken +17  
**Talente:** Waffenfinesse  
**Umgebung:** jedes gemäßigte bis warme Terrain  
**Organisation:** Einzelgänger  
**Herausforderungsgrad:** 2  
**Schätze:** keine  
**Gesinnung:** Immer neutral  
**Aufstieg:** 3-6 TW (Sehr klein)  
**Stufenentsprechung:** -

**Eine kleine, rotbraune Katze schleicht an euch vorbei. Plötzlich bleibt sie stehen. Sie scheint Gefahr zu wittern, denn sie macht einen Buckel und geht gleich darauf in Flammen auf.**

Feuerkatzen gleichen äußerlich vollkommen den gewöhnlichen Hauskatzen.

Im Allgemeinen sind Feuerkatzen scheu gegenüber allen anderen Lebewesen außer Katzen. Wenn es jemandem jedoch gelingt eine Feuerkatze zu zähmen (Fertigkeitswurf auf Mit Tieren Umgehen SG 22), hat er einen treuen Begleiter im Haus oder auch auf langen Reisen. Feuerkatzen gelten als ausgesprochen entdeckungswütig und schnuppern gerne überall herum.

Feuerkatzenjunge sind selten und sehr teuer, unter Umständen kann man einen Preis von 1.000 GM bis 3.000 GM erzielen.

## Kampf



Feuerkatzen sind wilde, entschlossene Gegner, die eher mit dem Herz als dem Verstand kämpfen.

**Aufflammen (ÜF):** Eine Feuerkatze kann als Standard-Aktion ihren gesamten Körper aufflammen lassen, wodurch sie mit jedem Angriff zusätzlich 1W6 Feuerschaden verursacht.

Sollte sie sich erfolgreich festgekrallt haben, verursacht sie zu Beginn jeder Runde automatisch weitere 2W6 Schaden.

**Festkrallen (AF):** Wenn eine Feuerkatze mit beiden Klauenangriffen trifft, krallt sie sich automatisch mit allen vier Pfoten an ihrem Gegner fest. Ein getroffener Gegner kann versuchen sich die Katze vom Körper zu reißen (konkurrierende Ringkampfwürfe), erleidet dabei aber 1W4 Schadenspunkte durch die Krallen plus 2W6 Punkte Feuerschaden,

wenn die Katze ihre Flammen aktiv hat.

**Immunität (AF):** Eine Feuerkatze ist selbst gegen jegliches Feuer immun.

**Schadensreduzierung (ÜF):** Eine Feuerkatze besitzt Schadensreduzierung 5/Eisen.

**Unversehrter Fall (AF):** Eine Feuerkatze, deren Bewegungsfreiheit nicht eingeschränkt ist, kann ihren Körper während eines Sturzes so drehen, dass sie nahezu jeden Sturz überlebt, die effektive Fallhöhe wird immer um 12 m reduziert.

**Fertigkeiten:** Feuerkatzen erhalten, wie normale Katzen auch, einen Volksbonus von +4 auf Würfe für Leise bewegen und Verstecken und einen Volksbonus von +8 auf Würfe für Balancieren. Sie verwenden bei Würfen für Klettern ihren Geschicklichkeitsmodifikator.

In Gebieten mit hohem Gras oder dichtem Buschwerk steigt der Bonus für Verstecken auf +8.

## Kattkehn, Krieger der 1. Stufe Mittelgroßer Humanoider (Kattkehn)

**Trefferwürfel:** 1W8 (5 TP)  
**Initiative:** +2 (GE)  
**Bewegungsrate:** 9 m (6 Felder)  
**RK:** 12 (+2 GE), Berührung 12, auf dem falschen Fuß 10  
**G.AB/R.-AB:** +1/+0  
**Angriff:** Klaue, Nahkampf +3 (1W4-1) oder Kurzspeer, Nahkampf +0, Fernkampf +3 (1W6-1)  
**Voller Angriff:** 2 Klauen, Nahkampf +3 (1W4-1) oder Kurzspeer, Nahkampf +0 (1W6-1)  
**Angriffsfläche / Reichweite:** 1,50 m / 1,50 m  
**Besondere Angriffe:** -  
**Besondere Eigenschaften:** Dämmerlicht  
**Rettungswürfe:** REF +2, WIL +0, ZÄH +2  
**Attribute:** ST 8, GE 15, KO 10, IN 11, WE 10, CH 11  
**Fertigkeiten:** Balancieren +6, Entdecken +4, Klettern +4, Lauschen +4, Leise bewegen +6  
**Talente:** Waffenfinesse  
**Umgebung:** gemäßigte bis warme Ebenen und Wälder  
**Organisation:** Einzelgänger, Gruppe (2-5)  
**Herausforderungsgrad:** 1  
**Schätze:** Standard  
**Gesinnung:** Oft chaotisch neutral  
**Aufstieg:** Nach Charakterklasse  
**Stufenentsprechung:** +1

**Diese in etwa menschengroße Gestalt, ist von zierlichem Körperbau und besitzt katzenartige Gesichtszüge und einen buschigen Schwanz; ihre Haare sind zu einem Zopf zusammengeflochten.**

Kattkehn sind schlanke Wesen mit katzenähnlichen Gesichtszügen. Diese Humanoiden erreichen eine Körpergröße von durchschnittlich 1,65 m bei einer Körpermasse von ca. 110 Pfund. Ihre Körper sind mit einem dichten, kurzhaarigen Fell bedeckt, dessen Farbe meist verschiedene Grauschattierungen aufweist. Die Kopfbehaarung fällt bei allen Kattkehn ungewöhnlich lang aus, wohingegen im Gesicht keinerlei Haarwuchs vorkommt. Zudem besitzen Kattkehn einen ca. 0,80-1 m langen, buschigen Schwanz.

Kattkehn sind extrem wasserscheu, sie meiden große Seen und Flüsse; Regen ist für sie ein schlechtes Omen. Zudem tragen Kattkehn nur ungern Rüstungen, da sie sich darin oftmals stark eingeengt fühlen.

Kattkehn sprechen ihre eigene Sprache und die Handelssprache.

## Kampf

Kattkehn sind nicht für große Stärke bekannt, deshalb versuchen sie einen Kampf meistens zu meiden.

Wenn ein Kampf unvermeidbar ist kämpfen sie mit einfachen Waffen oder greifen mit ihren scharfen Klauen an.

**Fertigkeiten:** Kattkehn haben einen hervorragenden Gleichgewichtssinn, der ihnen einen Volksbonus von +2 auf Balancieren verleiht.

Zudem erhalten sie einen Bonus von +2 auf Lauschen, Leise bewegen sowie auf Entdecken

## Die Gesellschaft der Kattkehn

Die Kattkehn sind ein naturverbundenes Volk, welches ähnlich den Elfen die Freiheit und Unabhängigkeit liebt. Im Gegensatz zu den Elfen werden Kattkehn allerdings nur sehr selten sesshaft, sondern sie verbringen weitaus häufiger ihr gesamtes Leben als umherziehende Nomaden. Der Kontakt innerhalb der Kattkehn ist nur sehr lose.

Sobald Kattkehn erwachsen werden, verlassen sie üblicherweise ihre Familie und suchen sich einen Partner oder ein Abenteuer, um sich einen Namen zu machen.

## Kattkehn als

## Charaktere

**Volksmerkmale der Kattkehn (AF):** Kattkehn als Volk für Spielercharaktere besitzen die folgenden Volksmerkmale:

- Stärke -2, Geschicklichkeit +4.
- Mittelgroß. Als mittelgroße Kreaturen besitzen Kattkehn keine besonderen Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.
- Die Grundbewegungsrate eines Kattkehns zu Land beträgt 9 m.
- Dämmerlicht.
- Natürliche Waffen: 2 Klauen (1W4).
- Volksbonus von +2 auf Balancieren, Entdecken, Klettern, Lauschen und Leise bewegen.
- Anfangssprachen: Kattkehn und die Handelssprache. Zusätzliche Sprachen: Drakonisch, Elfisch, Halblingisch, Riesisch, Sylvanisch
- Bevorzugte Klasse: Druide
- Stufenentsprechung: +1

