

# Tiermeister

Schon seit Jahrtausenden kennt man auf Samyra die Bändigung von Raubtieren, um sie beispielsweise zur Belustigung von Publikum einzusetzen. Diese Zähmungen gehen oftmals einher mit einer übermäßigen Züchtigung und Misshandlung der Tiere, um sie gefügig zu machen und innerhalb kürzester Zeit Erfolge zu erzielen. Es wird versucht, das Tier zu etwas zu zwingen, was es eigentlich nicht tun möchte und oftmals auch im völligen Gegensatz zu seinem natürlichen Verhalten steht. Das Ergebnis ist für den Trainer zwar befriedigend, sorgt jedoch in den meisten Fällen dafür, dass das Tier völlig gebrochen wird. Nicht selten kommt es auch zu Rückschlägen, bei denen sich das Tier mit all seinen aufgestauten Aggressionen gegen seinen Dompteur wendet.

Tiermeister verabscheuen diese Praktiken. Zwar trainieren auch sie Raubtiere, ihre Methoden und Ziele sind jedoch andere. Sie respektieren die Tiere und sehen in ihnen eigenständige Persönlichkeiten, die es zu erhalten gilt. Sie versuchen nicht, das natürliche Verhalten abzutrainieren und durch publikumswirksame Kunststücke zu ersetzen, sondern die natürlichen Fähigkeiten des Tieres zu trainieren und dadurch zu verbessern. Sie lassen sich dabei sehr viel Zeit und gehen vor allem auf die Vorlieben und das Können des Tieres ein. Sie zwingen es nicht zu etwas, was es eigentlich nicht machen möchte, nur um schneller zum Erfolg zu gelangen.

Bei Tiermeistern kann man im Grunde nicht davon sprechen, dass sie ihre Tiere abrichten. Sie bilden nur Tiere aus, die sehr jung sind; im Idealfalle nehmen Tiermeister sie direkt nach der Geburt in ihre Obhut. Dadurch fungiert der Tiermeister als eine Art Mutterersatz für das Tier. Die grundlegende Ausbildung ist somit im Grunde vergleichbar mit einer Sozialisation des Tieres nach dem Vorbild des Meisters. Diese Phase dauert so lange an, bis das Tier soweit wäre, dass es in der freien Wildbahn seine Mutter verlassen würde (bei den meisten Tieren passiert dieses nach ein oder zwei Jahren). Zu diesem Zeitpunkt hat es eine eigene Persönlichkeit entwickelt und durch das Zusammenleben mit dem Meister eine Art Moralvorstellung bekommen. Es kann dadurch in gewissem Maße selbstständig Entscheidungen treffen und weiß, wie es sich zu verhalten hat.

In dem langjährigen Trainingsprozess bauen Tiermeister zwischen sich und dem Tier eine starke Bindung auf, die bis an ihr Lebensende hält. Es ist bis heute nicht eindeutig geklärt, wie diese Bindung funktioniert. Es scheint jedoch, als wäre auch eine magische Komponente - wenn auch nicht nachweisbar - vorhanden. Eventuell handelt es sich auch um eine Art Gabe, mit der die Meister die Tiere kontrollieren. Vielleicht sind diese Mutmaßungen aber auch nur der Versuch, ein Phänomen zu erklären,

dass von Außenstehenden nicht verstanden werden kann. Für Tiermeister ist die Verbindung zwischen sich und dem Tier so selbstverständlich, dass sie sich keine Gedanken über die genaue Funktionsweise machen.

Die Beziehung zwischen Tier und Meister besteht vor allem aus Respekt und gegenseitigem Vertrauen. Im Gegensatz zur normalen Dressur bringen Tiermeister ihren Begleitern keine direkten Befehle bei. Das Tier bleibt in der Regel bei seinem Meister, obwohl es jederzeit die Möglichkeit hätte, zu gehen. Selbst Tiere, die normalerweise Einzelgänger sind, sehen in ihrem Meister eine Art Rudel, zu dem sie zurückkehren und in dem der Tiermeister die Funktion eines Alphatieres einnimmt. Tier und Meister verstehen sich aufgrund ihres jahrelangen gemeinsamen Lebens auf intuitive Art, so dass die Tiere kleinste Gesten des Meisters deuten können und sich bedingungslos entsprechend verhalten.

Im Gegenzug kümmert sich der Meister um seine Tiere. Er versorgt sie, kümmert sich um sie, wenn sie krank oder verletzt sind, und beschäftigt sich artgerecht mit ihnen. Er würde sie niemals zurücklassen oder sie einer Gefahr aussetzen, der er sich nicht auch selbst aussetzen würde. Er achtet die Tiere und würde sie niemals für Zwecke einsetzen, für die sie nicht geeignet sind. Er wird ihnen keine Kleidung anziehen (wie es oftmals Schausteller mit ihren Tieren machen), sie mit Schmuck verzieren, auf ihnen reiten, sie an die Leine legen oder in Käfige sperren oder sie in anderer Weise demütigen. Normalerweise behandelt ein Meister seine Tiere genauso wie er einen gleichgestellten Menschen behandeln würde, in vielen Fällen sogar eher wie einen sehr guten Freund oder das eigene Kind.

Da sie das Risiko, das ein wildes Tier mit sich bringt, an bewohnten Orten nicht eingehen können, halten sich Tiermeister bis die Sozialisation des Tieres abgeschlossen ist, in der Regel an abgeschiedenen Orten in der Natur auf. Hier können sie ohne die Gefährdung anderer ihren Begleiter in seinem natürlichen Lebensraum unterrichten. Nach Abschluss der grundlegenden Ausbildung stellt das Tier im Prinzip nur eine so große Gefahr dar wie der Tiermeister selbst.

Nach der langjährigen Ausbildungszeit fühlen sich jedoch viele Tiermeister in Städten unwohl. Sie vertrauen ihrem Begleiter zwar völlig, wissen aber nicht, wie andere Bewohner auf das Tier reagieren. Und auch mit dem besten Training und der stärksten Bindung zum Meister bleibt das Tier wild und könnte eine ungewollte Gefahrenquelle darstellen. Um gar nicht erst ein Risiko einzugehen, bleiben viele Tiermeister daher lieber in der freien Natur und halten sich von Ortschaften fern.

Tiermeister haben in der Regel ein sehr ruhiges, fast schon stoisches Gemüt und sind auch in den stressigsten Situationen entspannt und selbstsicher. Durch ihren Umgang mit wilden und gefährlichen Tieren haben sie gelernt, jeglichen übermäßigen Ausbruch von Emotionen zu vermeiden. Insbesondere in frühen Trainingsphasen könnte solch ein Verhalten durch eine unbedachte Reaktion des Tieres ihr Leben ernsthaft gefährden. Somit sind sie durch kaum etwas aus der Ruhe zu bringen und wirken nach außen hin immer ausgeglichen (nicht zuletzt auch, damit das Tier das Verhalten nachahmt).

Leben sie länger mit ihrem Tier in der Wildnis, kommt es bei vielen Tiermeistern auch vor, dass sie sich nicht nur in Städten, sondern allgemein in der Nähe anderer Humanoider auf Dauer unwohl fühlen.

Allgemein sind nur wenige Bewohner überhaupt schon einmal einem Tiermeister begegnet, die meisten haben bestenfalls Geschichten über sie gehört. Kommt es zu einem Kontakt zwischen ihnen, ist das Verhalten der Bevölkerung sehr unterschiedlich. Viele Bewohner Samyras werden skeptisch gegenüber den Tieren (und auch ihren Meistern) sein und sie auf Abstand halten wollen. Viele halten sie für eine potentielle Gefahr und es kann durchaus passieren, dass einem Tiermeister der Zutritt zu einer Ortschaft verwehrt wird, wenn er seinen Begleiter mit sich führt. In den meisten Siedlungen können sich Tiermeister mit ihren Begleitern allerdings frei bewegen, wenn sie für das Verhalten des Tieres bürgen. Es gibt jedoch auch Bewunderer in der Bevölkerung, die eine der vielen Legenden über die Tiermeister gehört haben. In diesen Geschichten werden ihnen teilweise übermenschliche Fähigkeiten angedichtet, die teilweise zu einer ehrfürchtigen Verehrung von Angehörigen dieser Klasse sorgen.

Den meisten Tiermeistern ist es relativ gleich, wie man sich ihnen gegenüber verhält. Sie wissen, dass ihre Begleiter keine Gefahr darstellen, und solange man sich nicht an ihnen vergreift, werden sie jegliches Verhalten mit ihrer stoischen Ruhe ertragen.

## Voraussetzungen

**Rassen:** Bruta, Mensch, Nigro, Riikaatii

Athletik	
<i>Geländelauf</i>	10
<i>Klettern</i>	10
<i>Schwimmen</i>	10
<i>Springen</i>	10
Beobachten +1	
<i>Sinne</i>	12
<i>Spurenlesen</i>	10
<i>Suchen</i>	12
Heilung	
<i>Wunden</i>	12
<i>Krankheit</i>	12
Heimlichkeiten	
<i>Schleichen</i>	10
<i>Tarnen</i>	10
Lenken +1	
<i>Abrichten</i>	14
Selbstbeherrschung +1	
<i>Selbstbeherrschung</i>	14

Überleben	
<i>2x Landschaftsform</i>	10*
Kreativität +1	
<i>Kreativität</i>	12
Natur +1	
<i>Tierkunde</i>	14
Diebeskunst -1	
Gesellschaft -1	
Mechanismen -1	
Verhandeln -1	
Magie -1	

\* Es muss die Heimatlandschaft des Charakters sowie der natürliche Lebensraum seines ersten Tieres gewählt werden. Sind beide Landschaftsformen identisch, muss der Charakter nur diese eine Überlebensfertigkeit lernen bzw. auf 10 haben.

## Vereinigung: Gemeinschaft

Tiermeister gehören keiner offiziellen Vereinigung an. Bestenfalls kann man von einer losen Gemeinschaft reden, die vor allem durch ihre gemeinsamen Interessen und ihre Einstellung verbunden ist. Treffen zwischen Tiermeistern sind sehr selten und reiner Zufall. Sollte es doch zu einem Kontakt kommen, tauscht man sich aus, beobachtet mit Interesse den Trainingsstand der Tiere des anderen und geht danach wieder getrennter Wege.

## Aufnahme und Ausbildung

Die Ursprünge der Tiermeister stammen aus den nomadischen oder barbarischen Kulturen der Brutas und Menschen, in denen Tiere einen ganz anderen Stellenwert besitzen und der Umgang mit ihnen viel respektvoller ist als in der so genannten zivilisierten Bevölkerung. In diesen Kulturen sind Tiermeister teilweise ein fester Bestandteil der Stämme oder zumindest immer gern gesehene Gäste. Die Tradition dieser Klasse geht schon viele Jahrtausende bis weit vor die Dunkle Zeit zurück.

Nigros, die zum Tiermeister ausgebildet werden, stammen in der Regel aus Schaustellerfamilien und sind von Kind auf mit (ehemals) wilden Tieren aufgewachsen. Sie haben sich von den oftmals grausamen Trainingsmethoden abgewandt und normalerweise eine lange Zeit in einem nomadischen Stamm der Menschen verbracht, wo sie ihre Ausbildung von einem ansässigen Tiermeister erhalten haben.

Riikaatii fühlen sich aufgrund ihrer ursprünglich tierischen Abstammung von jeher sehr stark mit Tieren verbunden. Sie erhalten ihre Ausbildung sowohl bei den Brutas als auch bei den Menschen.

Bei allen anderen Rassen waren sämtliche Versuche, die benötigte intensive Bindung zu einem Tier aufzubauen, bislang erfolglos. Die Gründe dafür sind bisher (ebenso wie die Funktionsweise der Bindung) nicht genau geklärt. Man geht jedoch davon aus, dass die anderen Rassen entweder zu ängstlich, zu stark in der Zivilisation verankert, zu bösartig oder zu unbeherrscht sind, um mit Tieren auf die für Tiermeister typische Art und Weise umzugehen.

Üblicherweise beginnt die Ausbildung zum Tiermeister für Brutas und Menschen schon im Kindesalter. Voraussetzung ist, dass das Kind eine besondere Verbindung zu Tieren zeigt und auf natürliche und intuitive Weise mit ihnen umgehen kann. Bemerkt ein Tiermeister dieses Verhalten, wird er sich in der Regel entschließen, das Kind in seine Obhut zu nehmen und sein besonderes Talent weiter zu fördern. Da nur ungefähr eins von hundert Kindern überhaupt die benötigte Begabung aufweist, ist es in vielen Stämmen der Brutas und der unzivilisierten menschlichen Bevölkerung eine besondere Ehre, wenn einem Kind diese Möglichkeit gegeben wird.

Nigros und Riikaatii haben es etwas schwerer, eine Ausbildung zu erhalten. Normalerweise sind den Eltern Tiermeister nicht bekannt, daher können sie das Kind nicht gezielt in eine Ausbildung geben. Oftmals sind Angehörige dieser Rassen selbst die Kinder eines Tiermeisters, der sein Können mit Freude an seine Zöglinge weitergibt, wenn sich eine entsprechende Begabung zeigt. In seltenen Fällen werden entsprechend talentierte Kinder der Nigros und Riikaatii auch von umherziehenden Tiermeistern zufällig entdeckt.

Die Ausbildung zum Tiermeister dauert sechs bis neun Jahre. Sie ist in drei Abschnitte aufgeteilt, die sich jeweils über zwei bis drei Jahre erstrecken. Ihre genauen Längen sind davon abhängig, wie schnell der Schüler und sein Tier lernen.

Sobald die Ausbildung beginnt, verbringt der Schüler seine Zeit nur noch mit seinem Lehrmeister und dessen Tieren. Er wohnt mit ihnen zusammen und zieht mit ihnen herum. Der erste Abschnitt dient vor allem dazu, dem Anwärter das Leben in der Natur nahezubringen und ihm zu zeigen, wie der Alltag mit den Tieren verläuft. Er lernt erste Trainingstechniken, sowie das Verhalten seiner künftigen Begleiter zu verstehen.

Der zweite Abschnitt beginnt damit, dass der Schüler zusammen mit seinem Lehrmeister ein passendes Jungtier sucht, das zum ersten Begleiter des neuen Tiermeisters ausgebildet werden kann. Die Wahl des Tieres wird dabei nicht von den Vorlieben des Schülers beeinflusst, sondern von der ansässigen Tierwelt und von der Verfügbarkeit von Jungtieren. Da es gegen die Moral der Tiermeister verstoßen würde, einer Mutter eines ihrer Jungen zu entreißen, müssen Schüler und Lehrer so lange suchen, bis sie ein verlassenes Tier finden. Allein diese Suche kann teilweise mehrere Jahre dauern, wobei erfahrene Tiermeister einige Kenntnisse haben, wo sie fündig werden könnten (beispielsweise in Gebieten, in denen regelmäßig Jagden stattfinden und dabei die Elterntiere getötet werden). Nachdem ein Tier gefunden wurde, verbringen Schüler und Lehrer so lange Zeit in seiner Umgebung, bis es Vertrauen gefasst hat und von selbst auf die Humanoiden zukommt. Tiermeister sagen daher auch, dass nicht sie sich das Tier aussuchen, sondern das Tier sich selbst seinen Meister sucht. Ist dieser Schritt erst einmal getan, vergeht der Rest dieses Ausbildungsdrittels mit dem Aufbau der Bindung zwischen Schüler und Tier und der grundlegenden Sozialisation.

Sobald der Lehrmeister entscheidet, dass die Verbindung zwischen seinem Schützling und dessen neuen Begleiter stark genug ist, ist seine Arbeit getan. Er entlässt seinen Lehrling in die Welt, wo er das restliche Drittel der Ausbildungszeit zusammen mit seinem Tier in dessen natürlichen Lebensraum verbringt. Dabei wird die Bindung

weiter gestärkt und die Fähigkeiten des Tieres ausgebaut. Der Tiermeister spürt intuitiv, wann sein Tier bereit ist, seinen Lebensraum zu verlassen und mit ihm durch die Welt zu ziehen.

Eine nachträgliche Ausbildung zum Tiermeister ist sehr selten und nahezu genauso umfassend und anstrengend, wie eine im Kindesalter begonnene Lehre. Da die meisten Tiermeister der Meinung sind, dass man zusammen mit seinem ersten Tier in ihre Profession hineinwachsen muss, wird sich nur selten überhaupt ein Lehrmeister für eine nachträgliche Ausbildung finden lassen. Damit sich ein Tiermeister dazu bereit erklärt, muss der Schüler schon fundierte Kenntnisse im Leben in der Natur und beim Umgang mit Tieren mitbringen. Dadurch kann das erste Drittel der Ausbildung auf ein halbes Jahr und das zweite Drittel (nach Fund des Jungtieres) auf ein Jahr verkürzt werden. Das letzte Drittel wird jedoch weiterhin zwei bis drei Jahre in Anspruch nehmen (durch die Verkürzung im Vorfeld in der Regel drei Jahre). Somit würde eine entsprechende Lehre immer noch vier bis fünf Jahre dauern. Selbst wenn der Tiermeister schon sehr viel früher die entsprechenden Kenntnisse hat, benötigt ein Tier diese Zeit, um für die bevorstehenden Aufgaben bereit zu sein und keine Gefahr für seinen Meister und andere Personen darzustellen.

## **Verbreitung**

Tiermeister sind sehr selten, offizielle Stellen (und auch die Tiermeister selbst) schätzen ihre Zahl auf ungefähr 50 bis 100. Sie leben auf der gesamten Welt verteilt, oftmals an weit abgelegenen Orten, was eine genaue Festlegung ihrer Anzahl sehr schwer macht. Man kann jedoch davon ausgehen, dass es in nahezu allen Ländern auch Angehörige dieser Klasse gibt. Da sie jedoch üblicherweise abgeschieden von Siedlungen leben, ist fraglich, ob sie der normalen Bevölkerung überhaupt bekannt sind und sie Kontakt zu ihnen haben.

## **Hierarchie**

Jeder Tiermeister ist dem anderen gleichgestellt. Eine Hierarchie gibt es in ihrer Gemeinschaft nicht. Natürlich werden wie in allen Vereinigungen erfahrenere Mitglieder geschätzt und gerne einmal um Rat gefragt. Eine gesonderte Stellung haben sie jedoch nicht.

## **Erkennungszeichen**

Abgesehen von ihren Tieren, die sie immer bei sich haben, haben Tiermeister keine offiziellen Erkennungszeichen.

## Wichtige Tage

Aufgrund ihrer losen Gemeinschaft gibt es bei den Tiermeistern keine offiziellen weltlichen oder religiösen Feiertage. Es gibt jedoch viele Tiermeister, die den "Geburts-tag" ihrer Tiere feiern. Da dieser in vielen Fällen nicht bekannt ist, wählen sie in der Regel den Tag, an dem sie das Tier gefunden haben. An diesen Tagen verwöhnen sie das Tier, in dem sie ihm besonders viel Aufmerksamkeit schenken, nur mit dem Tier zusammen etwa unternehmen oder eine besondere Leckerei besorgen.

Zusätzlich gedenken die meisten Tiermeistern ihren verstorbenen Tieren an deren Todestag. Wenn vorhanden, besuchen sie ihr Grab (in der Regel bestatten sie ihre Tiere so wie sie einen geliebten Freund bestatten würden) oder versinken in stiller Erinnerung an die Verstorbenen.

## Pflichten

Dadurch, dass Tiermeister nur eine lose Gemeinschaft verbindet, gibt es keine strengen verpflichtenden Vorschriften, wie sie sich zu verhalten haben. Trotzdem gibt es ein paar Verhaltensweisen, die sie alle gemeinsam haben und die eigenmotiviert sind. Ihr Leitspruch ist "Was du nicht willst, was man dir tut, das füge deinem Tier nicht zu!".

Sie legen großen Wert auf ihre Tiere und schätzen und respektieren sie. Sie werden sie weder züchtigen oder demütigen noch verwöhnen. Sie verhalten sich ihnen gegenüber wie einer gleichgestellten Person und akzeptieren ihre Bedürfnisse und Vorlieben. Im Gegenzug können sie sich sicher sein, dass das Tier keine Gefahr darstellt - weder für den Tiermeister noch für andere (außer der Meister wünscht es so).

Einen Ausschluss aus der Klasse im eigentlichen Sinne gibt es nicht. Ein Verstoß gegen den Verhaltenskodex resultiert in der Regel darin, dass die Tiere den Tiermeister verlassen, Amok laufen oder sich gegen ihren Herren wenden - je nach Schwere des Vergehens. Dieses Verhalten werden alle Tiere des Charakters zeigen, selbst wenn sie gar nicht betroffen waren. Danach wird es einem Tiermeister nicht mehr möglich sein, neue Begleiter auszubilden, was faktisch einem Ausschluss aus der Klasse gleichkommt.

Wissenschaftler, die dieses Phänomen untersucht haben, sind darüber genauso ratlos wie über die Funktionsweise der Bindung. Sie gehen aber davon aus, dass sich durch

seine Taten irgendetwas an der Arkanmatrix des Tiermeisters ändert, was Tiere fortan abschreckt.

## Vorzüge

Tiermeister können wilde Raubtiere zu ihren Begleitern machen und sie gewinnbringend an ihrer Seite führen. Näheres dazu findet sich im Abschnitt Begleiter.

Sobald ein Tiermeister Rang 8 erreicht hat, kann er ein zweites Tier ausbilden und mit sich führen, auf Rang 15 sogar ein drittes. Es ist dabei irrelevant, um welche Tierarten es sich handelt. Aufgrund der starken Bindung zu ihrem Meister werden sich alle Tiere untereinander friedlich verhalten und sich gegenseitig akzeptieren.

\* Aufgrund seiner umfassenden Kenntnisse über Tiere und ihrer Anatomie kann ein Tiermeister die Fertigkeiten *Heilung - Wunden* und *- Krankheit* nicht nur auf Humanoide, sondern auch auf Tiere und insbesondere seine Begleiter anwenden. Durch die genaue Kenntnis und die enge Verbundenheit werden diese Würfe jeweils um -1 erleichtert, wenn er die Fertigkeiten auf seine selbst ausgebildeten Tiere anwendet.

\* Zudem verspürt er gegenüber den Tierarten, die er ausbilden kann, keine Angst. Wann immer er auf seine *Selbstbeherrschung* würfeln müsste, weil ein Tier ihm Angst einflößen könnte, gilt dieser Wurf automatisch als gelungen. Er ist jedoch auch gegenüber anderen Tieren nicht so schreckhaft, weil er viele Drohgebärden als solche durchschauen kann und weiß, wie er sich zu verhalten hat. Eine eventuell nötige Probe auf *Selbstbeherrschung* wird um Rang/3 (aufgerundet) Würfel erleichtert. Zudem kann er mit einer FP(\*Kreativität) ungefähr einschätzen, wie gefährlich ein Tier wirklich ist und wie viel von seinem Verhalten nur abschrecken soll.

Durch die enge Verbindung zu seinen Tieren kann sich der Meister rudimentär mit seinen Begleitern verständigen. Einfache Handzeichen reichen, damit die Tiere wissen, was sie zu tun haben bzw. wie sie sich verhalten sollen. Durch die genaue Kenntnis der Körpersprache und das Verhalten kann der Meister außerdem auch Informationen von seinem Tier erhalten. So kann es beispielsweise "berichten", was es auf einem Jagdstreifzug entdeckt hat. Die Informationen sind nur sehr oberflächlich, beispielsweise "*Dort ist ein großes Gebäude.*" oder "*Da ist ein Feuer mit Zweibeinern.*" Insbesondere Zahlen jeglicher Art (dazu zählen auch Entfernungen, Zeiten etc.) kann das Tier jedoch nicht weitergeben.

## Neue Fertigkeit: Abrichten

(Lenken)

Die Fertigkeit *Abrichten* wird benötigt, wenn ein Charakter ein Tier an seiner Seite führen möchte, das ihn auf seinen Abenteuern begleitet und auf seine Kommandos hören muss. Üblicherweise wird es sich bei diesem Tier um einen Hund oder ein Reittier handeln. Diese Tiere

sind domestiziert, haben schon eine grundlegende Ausbildung genossen und sind es gewohnt, auf die Anweisungen eines Humanoiden zu hören.

**Abrichten** wird genutzt, um dem Tier einen Befehl zu erteilen. Das Ergebnis der Probe entscheidet darüber, ob es die Anweisung befolgt.

In normalen Situationen wird davon ausgegangen, dass das Tier die Befehle seines Halters befolgt. Proben sind daher nur notwendig, wenn das Nichtbefolgen einer Anweisung zur Schädigung des Tieres, des Besitzers oder einer anderen Person führen würde oder wenn das Tier etwas machen soll, wofür es nicht ausgebildet ist.

*Einen nicht zum Kampf ausgebildeten Hund auf Befehl angreifen zu lassen, erfordert eine Probe auf Abrichten. Wird der Charakter angegriffen, wird jedoch auch ein nicht entsprechend ausgebildetes Tier seinen Herren verteidigen - in diesem Falle ist keine Probe auf Abrichten notwendig.*

Führt die Probe auf *Abrichten* zu einem **kritischen Fehler**, wird die Probe sofort unmodifiziert wiederholt. Misslingt auch dieser Wurf, wird sich das Tier aggressiv gegen seinen Halter richten.

Erzielt man hingegen einen **kritischen Erfolg**, entfallen eventuelle Proben auf das Vertrauen des Tieres (s.u.), solange es keinen Schaden erleidet. Erleidet es LE- oder KE-Verlust, muss die Probe dennoch durchgeführt werden.

Ein Tier ist jedoch selbst wenn es domestiziert und grundlegend ausgebildet ist immer noch primär instinktgesteuert.

Gelingt die Probe auf *Abrichten* in entsprechenden Situationen, wird das Tier den Befehl zunächst befolgen. Kommt es während der Ausführung zu Situationen, die das Tier eigentlich dazu veranlassen würden, sich seinen Instinkten entsprechend zu verhalten, ist es eine Frage des Vertrauens zwischen Tier und Halter sowie dem Charakter des Tieres, ob es weiterhin den Befehl befolgt.

Jedes Tier hat eine Fertigkeit, die sich **Vertrauen** nennt. Eine Probe ist immer dann notwendig, wenn durch eine Änderung der Situation die Möglichkeit besteht, dass das Tier dem Befehl nicht weiter folgen wird.

Die Probe wird einer Modifikation für die **Furcht** oder **Aggression** des Tieres belegt - je nach erwarteter Reaktion. Je nach Ergebnis der FP(Vertrauen) wird das Tier den Befehl weiterhin befolgen oder sich entsprechend der verwendeten Modifikation verhalten.

Die Fertigungsstufe auf *Vertrauen* entspricht der Hälfte der FS *Abrichten* des Halters zu dem Zeitpunkt, an dem er das Tier erhält.

Die Modifikationen für seine *Furcht* und seine *Aggression* liegen bei domestizierten Tieren bei Erhalt jeweils bei 0.

Kommt es zu einer Situationen, in der das Tier durch äußere Einflüsse in die Versuchung gerät, einen Befehl zu missachten, muss der Spieler eine Probe auf das *Vertrauen* des Tieres machen. Dieser Wurf wird mit einer Modifikation belegt, die entweder der *Furcht* oder der *Aggression* des Tieres entspricht.

In welchen Situationen eine Probe notwendig ist, liegt in der Entscheidung des Spielers. In jedem Falle ist eine Probe spätestens dann erforderlich, wenn das Tier durch die Ausführung eines Befehls LE oder KE verliert.

Gelingt die Probe, wird das Tier weiterhin seine Befehle befolgen.

Misslingt sie jedoch, wird es sich entsprechend der verwendeten Modifikation verhalten. Erst wenn sich die Situation wieder beruhigt hat, wird es wieder den Befehlen folgen.

Die Modifikation *Furcht* wird immer dann benutzt, wenn die wahrscheinlichste Reaktion des Tieres die Flucht wäre. Entsprechend wird *Aggression* immer dann eingesetzt, wenn das Tier eher zum Angriff übergehen würde. Welche Modifikation benutzt wird, muss der Spielleiter je nach Situation entscheiden. Fluchttiere (z.B. Pferde oder andere Pflanzenfresser) werden tendenziell in nahezu jeder Situation versuchen die Flucht zu ergreifen und nur angreifen, wenn sie an der Flucht gehindert werden. Bei Raubtieren (also z.B. Hunden) ist die Entscheidung stärker von der Situation abhängig.

*Argo ist eigentlich ein sehr ruhiger Hund. Sein Herrchen hat ihm gesagt, dass er hier vor der Tür warten soll, bis es zurückkommt. Aber schon seit mehreren Minuten tanzen diese schreienden Nigros um ihn herum, schmeißen Steine nach ihm und pieken ihn mit Stöcken. Obwohl er bisher keinen Schaden dadurch erlitten hat, reicht es ihm so langsam und seine Geduld nimmt ein Ende. Der Spielleiter entscheidet, dass Argo (immerhin zum Teil Wolfshund) keine Angst vor den kleinen Gestalten hat und eher zum Angriff übergehen würde. Der Spieler von Argos Halter muss also eine Probe gegen Argos Vertrauen werfen, die mit der Modifikation seiner Aggression durchgeführt wird. Gelingt der Wurf, wird der Hund weiterhin stoisch die Schikanen der Nigros über sich ergehen lassen. Misslingt die Probe jedoch, wird Argo sich über seinen Befehl hinwegsetzen und solange aggressiv die kleinen Wesen attackieren, bis sie ihn nicht weiter belästigen. Danach wird er wie befohlen wieder vor der Tür auf sein Herrchen warten.*

Führt die Probe auf *Vertrauen* zu einem **kritischen Fehler**, wird sie sofort unmodifiziert wiederholt.

Misslingt dieser Wurf, ergreift das Tier die Flucht und wird nicht zu seinem Halter zurückkehren (bei Verwendung der *Furcht*-Modifikation) bzw. es wird Amok laufen, alles und jeden in blinder Wut angreifen und erst stoppen, wenn es getötet wurde (bei Verwendung der Modifikation für *Aggression*).

Ist das Ergebnis einer FP(Vertrauen) ein **kritischer Erfolg**, wird das Tier den Befehl in jedem Falle weiter befolgen (solange es dadurch nicht in ernste Lebensgefahr gerät) und zudem kann der Spieler entscheiden, entweder den Wert für *Vertrauen* um einen Punkt zu erhöhen oder die für die Probe verwendete Modifikation um -1 zu senken.

Das *Vertrauen* des Tieres kann hierdurch jedoch die FS *Abrichten* des Halters nicht übersteigen. *Furcht* und *Aggression* können auf bis zu -3 gesenkt werden.

*Der Spieler von Argos Herrchen hat Glück bei dem Wurf und erzielt einen kritischen Erfolg und darf daher eine Eigenschaft des Hundes verbessern. Argos Vertrauen beträgt 12, seine Modifikation für Aggression -1. Der Spieler kann sich also entscheiden, entweder das Vertrauen auf 13 zu erhöhen oder Aggression auf -2 zu senken. Da Argos Herrchen jedoch nur FS 12 auf Abrichten hat, kann das Vertrauen des Hundes erst weiter steigen, wenn der Charakter die Fertigkeit erhöht hat. Somit sinkt Argos Aggression auf -2. Wäre auch dieser Wert*

*schon am Maximum von -3 gewesen, hätte sich durch den kritischen Erfolg nichts verändert.*

Bedeutet das Befolgen eines Befehls Lebensgefahr für das Tier, entfällt der Wurf auf *Abrichten* bzw. *Vertrauen*. Es wird in solchen Situationen in jedem Falle die Ausführung verweigern oder direkt die Flucht ergreifen. Ebenso wird ein Tier sofort die Flucht ergreifen, wenn es mehr als die Hälfte seiner Lebens- oder körperlichen Energie oder seiner Ausdauer verloren hat (vgl. GRW 415).

Hat ein Charakter *Abrichten* **erlernt**, kann er Tiere nicht nur mit sich führen, sondern beherrscht auch die gängigen Trainingsmethoden für ihre Ausbildung. Er kann hiermit ein Tier für spezielle Zwecke abrichten und damit beispielweise einen Hund zu einem Kampf-, Jagd- oder Hütehund machen, ein Pferd zum Schlachtross ausbilden und Ähnliches. Voraussetzung ist natürlich immer, dass das Tier die entsprechenden Eigenschaften mitbringt.

Der Ausbildungsprozess ist in jedem Falle sehr langwierig, dauert oftmals mehrere Jahre und setzt den dauerhaften Zugriff auf entsprechende Trainingseinrichtungen und finanziellen Mittel voraus. Nur die wenigsten wandernden Abenteurer werden diese Zeit sesshaft werden, um ein Tier auszubilden. Daher werden diese Ausbildungen in der Regel eher von Nichtspielerfiguren durchgeführt. Sollte ein Charakter wirklich die Zeit und das Geld opfern (s. Tiere), muss er für die Ausbildung keine Proben werfen. Es wird davon ausgegangen, dass die Ausbildung erfolgreich verlaufen wird.

Neben der langwierigen Spezialausbildung kann ein Charakter, der *Abrichten* erlernt hat, sein Tier während

seiner Reisen trainieren. Er kann hierfür einen Teil seiner eigenen AP opfern, um die Fertigungsstufen und Gesundheit des Tieres zu erhöhen. Es wird davon ausgegangen, dass die jeweiligen Grundwerte die Hälfte der Startwerte betragen.

*Ein Hund hat Biss auf FS 9. Für das Steigern mit AP wird davon ausgegangen, dass der Grundwert die Hälfte der FS beträgt, also  $9 / 2 =$  gerundet 5. Mit diesen Informationen kann der Charakter die Fertigkeit weiter steigern, wenn er einen Teil seiner eigenen AP einsetzt.*

Für das Steigern mit AP muss man keine Lehrmeisterkosten zahlen, sie dauert jedoch die übliche Zeit. Für jeden Tag Training kann man von 1 Zinn Lebenshaltungskosten für das Tier ausgehen, zuzüglich der 2 Zinn, die der Charakter benötigt, um sich zu versorgen.

Die Fertigkeiten des Tieres können niemals einen Wert erreichen, der höher als die FS *Abrichten* des Charakters beträgt. Ist der Startwert schon höher, kann er erst erhöht werden, wenn der Charakter sein *Abrichten* verbessert hat.

Erzielt ein Charakter, der *Abrichten* erlernt hat, einen kritischen Fehler bei einer Probe auf diese Fertigkeit, wird sich sein Tier nicht gegen ihn wenden.

Natürlich können auch **Tiermeister** die Fertigkeit *Abrichten* nutzen, um domestizierte Tiere auszubilden oder an ihrer Seite zu führen. Für sie hat diese Fertigkeit allerdings deutlich wichtigere Funktionen, da sie maßgeblich bestimmt, wie schnell sich ihre Tiere verbessern (s. Training von Begleitern).

# Tiere

## Falke

Insbesondere auf Nillavo und Tiron werden häufig Falken zur Jagd eingesetzt. Die Ausbildung ist notwendig, damit das Tier auf Reisen mitgeführt werden kann, ohne dauerhaft in einen Käfig gesperrt sein zu müssen. Möchte man diese Ausbildung selbst durchführen, kostet sie den Charakter ein Jahr Zeit und 400 Zinn. Anschließend ist der Vogel auf ihn geprägt und hat gelernt, ihm zu vertrauen und die Anwesenheit anderer Personen zu ertragen. Er kann während der Jagd unterstützend eingesetzt werden und erleichtert dadurch entsprechende Proben auf Überleben zur Nahrungssuche um -2.

## Hunde

Es gibt zahlreiche Hunderassen auf Samyra, so dass dem Spieler eine große Auswahl zur Verfügung steht. Die Züchtung ist jedoch noch nicht weit fortgeschritten, so dass die meisten Rassen starke Ähnlichkeit mit ihren Vorfahren haben. Ihr Aussehen ist daher eher vergleich-

bar mit Wölfen oder anderen Spezies aus der Familie der Hundeartigen.

Für einen Hund ohne Kampfausbildung (also unausgebildete Hunde, Jagd- und Hütehunde) kann man die Werte für den Midlännschen Schafshund aus dem Grundregelwerk nehmen (GRW 420). Hunde mit Kampfausbildung haben Werte wie eine Rotschnauze (GRW 421).

Die Ausbildung eines **Jagdhundes** ist mit geeigneten Tieren innerhalb eines Jahres zu erzielen und kostet den Trainer 200 Zinn. Die Furcht des Hundes sinkt um 1, während die Aggression um 1 steigt. Zusätzlich kann der Hund anschließend zur Jagd eingesetzt werden. Proben auf Überleben zur Nahrungssuche werden um -1 erleichtert, wenn der Hund bei der Suche mitgeführt wird.

**Hüte-** und **Wachhunde** können innerhalb von anderthalb Jahren ausgebildet werden, wenn der Charakter 300 Zinn investiert. Die Furcht des Hundes sinkt um 2, die

Aggression steigt um 1. Hütehunde sind neben dem Zusammenhalten einer Herde Tiere (die Abenteurer wohl nur sehr selten dabei haben werden) dafür ausgebildet, Alarm zu schlagen, wenn sich eine Gefahr nähert. Sie können somit auch eingesetzt werden, um beispielsweise nachts das Lager der Abenteurer zu bewachen.

Die Ausbildung zu einem **Kampfhund** dauert 2 Jahre und kostet bei eigener Durchführung 500 Zinn. Durch das Training sinkt die Furcht des Hundes um 2, während im Gegenzug die Aggression um 2 ansteigt.

### **Katzen**

Genauso wie bei Hunden gibt es auch bei Katzen zahlreiche unterschiedliche Rassen, die noch stark den wild lebenden Katzen gleichen. Katzen lassen sich nur schlecht trainieren und für Spezialaufgaben ausbilden. Einige größere Exemplare lassen sich jedoch zum Kampf ausbilden.

Für eine nicht ausgebildete Katze nimmt man die Werte des Dakkischen Kurzhaar (GRW 422). Eine solche Katze wird nicht mit anderen Wesen kämpfen und sich lediglich verteidigen, bis sie die Möglichkeit zur Flucht bekommt. Katzen sind allgemein nicht so fixiert auf ihren Halter wie Hunde. Sie werden zwar in der Regel immer wieder zu ihm zurückkommen, können aber auch immer wieder tagelang ihrer eigenen Wege gehen.

Investiert man 3 Jahre Zeit und 600 Zinn, kann man eine geeignete Katze auch für den Kampf ausbilden. Im Gegensatz zu Hunden bewirkt die Ausbildung jedoch keine kontrollierte Aggression, sondern eine allgemeine Steige-

rung der Angriffslust. Zum Kampf abgerichtete Katzen sind voll auf ihren Halter fixiert und dulden keine anderen Personen oder Tiere in seiner Nähe. Sie betrachten diese als Rivalen und gehen direkt zum Angriff über. Somit kann man diese Katzen in Abenteurergruppen nur bedingt einsetzen. Durch die Ausbildung steigt die Aggression des Tieres um 3, während die Furcht um 3 sinkt. Die Werte einer ausgebildeten Katze sind vergleichbar mit denen eines Nachtpirschers (GRW 423).

### **Reittiere**

Die Beschreibungen und Werte von Reittieren können dem Grundregelwerk entnommen werden (GRW 411ff). Obwohl sie schon einen Wert für Scheu haben, bekommen auch sie einen Wert für ihre Furcht. Scheu wird nur in Situationen benötigt, in denen sie geritten werden (vgl. GRW 195ff), während Furcht genutzt wird, wenn sie auf sich allein gestellt sind.

Bei zum Kampf ausgebildeten Reittieren steigt die Aggression um 1, während die Furcht um 1 sinkt.

### **Sonstige Tiere**

Es steht einem Charakter natürlich frei, andere als die bisher genannten Tiere mit sich zu führen. Denkbar wären beispielsweise diverse Kleintiere wie Ratten oder Frettchen, kleinere Schlangen oder Ähnliches. Alle diese Tiere sind weder zum Kampf geeignet, noch lassen sie sich zu etwas ausbilden, das einem Abenteurer im Alltag weiterhelfen würde. Somit dienen sie als reine Haustiere und benötigen daher keine Werte.

# Begleiter

## **Erschaffen eines Begleiters**

Der Begleiter eines Tiermeisters nimmt im Leben dieser Klasse eine entscheidende Rolle ein. Der Charakter verbringt lange Zeit mit seinem Tier und legt viel Energie in dessen Ausbildung. Aufgrund der weitestgehenden Eigenständigkeit des Tieres wird es im Spiel wie ein zusätzliches Gruppenmitglied angesehen. Es wird daher wie ein eigener Charakter über die Wahl von Prioritäten und dem Verteilen der darin enthaltenen Punkte erschaffen.

### **Tierart**

Dem Tiermeister stehen verschiedene Tierarten zur Verfügung, die er zu seinem Begleiter machen kann. Diese

Wahl sollte primär aufgrund der Persönlichkeit und der Vorlieben des Charakters sowie aufgrund des gewünschten Einsatzes des Tieres getroffen werden und weniger aufgrund der wenigen festgelegten Werte. Da so gut wie alle Fähigkeiten des Tieres vom Spieler bestimmt werden können, handelt es sich vor allem um eine optische Wahl. Die Wahl der Tierart entscheidet darüber, welche natürlichen Angriffsmöglichkeiten das Tier hat und welche Fertigkeiten es prinzipiell beherrschen kann. Zudem legt sie die Grundwerte für Bewegung und Rüstungsschutz fest. Außerdem bestimmt sie durch ihren Lebensraum, welche Überlebensfertigkeit der Tiermeister gelernt haben muss.

Tierarten	BEW	RS	Angriffsmöglichkeiten	Lebensraum
Affe*	10	2	Klaue, Biss	Berge, Dschungel, Wald
Bär	10	2	Klaue, Biss	Berge, Schnee, Steppe, Wald
Echse**	12	1	Klaue, Biss	Dschungel, Steppe, Sumpf, Wald, Wüste
Raubkatze	12	1	Klaue, Biss	Berge, Dschungel, Schnee, Steppe, Wald
Raubvogel	6/14 (fliegend)	0	Schnabel, Krallen	Berge, Steppe, Wald
Riesenspinne	14	0	Biss	alle
Wildschwein	10	1	Hauer	Steppe, Wald
Wolf	12	1	Biss	Schnee, Steppe, Wald

\* Bei den hier genannten Affen handelt es sich um große Menschenaffen wie beispielsweise einen Schwarzüffen oder den irdischen Gorilla.  
\*\* Es sind Echsen wie die Gorags oder der (ehemals) irdische Raptor gemeint.

In der oben stehenden Tabelle findet man eine Übersicht der gängigsten Tierarten und deren Werte. Um welches Tier es sich genau handelt ist dabei nicht von Bedeutung. Es ist also beispielsweise egal, ob eine Raubkatze ein Lerthuma, ein Dschungelpirscher oder eine andere Großkatze ist. Da das Training schon kurz nach der Geburt beginnt, nimmt der Tiermeister so viel Einfluss auf die Fähigkeiten des Tieres, dass es sich stark von wilden Exemplaren unterscheiden kann. Dem Spieler steht es auch frei, eine nicht genannte Tierart zu wählen. Für diese müssen dann die entsprechenden Werte und Fertigkeiten festgelegt werden. In diesem Falle dient die Tabelle zusammen mit den Werten von Kreaturen aus dem GRW als Anhaltspunkt. Einzige Voraussetzung ist, dass es sich bei dem Tier um ein natürliches Raubtier handelt (keine übernatürliche oder magische Kreatur!).

Zusätzlich zu den Werten aus der Tabelle startet jedes Tier mit einem Vertrauen in Höhe der Hälfte der FS Abrichten des Meisters.

*Kuri erschafft sich seinen neuen Begleiter. Es soll ein Bär werden, den er auf den Namen Igor tauft. Durch seine Tierart hat Igor BEW 10 und einen natürlichen Rüstungsschutz von 2. Kommt es zum Kampf, kann er mit seinen Klauen und seinem Biss angreifen. Als Lebensraum entscheidet sich der Spieler für Wald, da sich dieses mit der Heimatlandschaft von Kuri deckt. Da der Nigro eine Fertikeitsstufe von 16 auf Abrichten hat, startet der Bär mit einem Vertrauen von 8 in das Spiel.*

### Prioritäten

Begleiter haben fünf Prioritäten: Gesundheit, Kampf, Schaden, Charakter und Fertigkeiten. Wie bei der Erschaffung eines Charakters stehen dem Spieler die Prioritäten A bis E zur Verfügung, wobei wie üblich A die höchste und E die niedrigste Priorität ist. Je höher die Priorität, desto mehr Punkte bekommt man durch sie. Jede Priorität muss genau einem der genannten fünf Bereiche zugeordnet werden.

Wie viele Punkte die Prioritäten in den unterschiedlichen

Priorität	Gesundheit	Kampf	Schaden	Charakter	Fertigk.
A	80	72	14	35	20
B	72	62	10	26	14
C	65	53	7	18	9
D	59	45	5	11	5
E	55	38	4	5	2

Bereichen geben, kann man aus der unten stehenden Tabelle ablesen.

*Igor soll Kuri vor allem im Kampf unterstützen und die Gegner davon abhalten, sich auf den Nigro zu stürzen. Der Bär muss also einiges an Schlägen einstecken können, soll aber auch selbst austeilen können. Der Spieler entscheidet, die A-Priorität auf Kampf und B auf Gesundheit zu legen. Die Ausbildung der Fertigkeiten hat Kuri weitestgehend vernachlässigt, so dass sich der Spieler für die E-Priorität in diesem Bereich entscheidet. Nun bleiben noch die Prioritäten C und D. Da Igor auch passablen Schaden anrichten soll, entscheidet sich der Spieler für C auf Schaden und D auf Charakter.*

*Er hat also nun folgende Punkte zur Verfügung:*

- A: Kampf (72 Punkte)*
- B: Gesundheit (72 Punkte)*
- C: Schaden (7 Punkte)*
- D: Charakter (11 Punkte)*
- E: Fertigkeiten (2 Punkte)*

### Gesundheit

Abgesehen davon, dass Tiere keine Grundwerte für ihre Gesundheitswerte haben, verläuft die Verteilung der Punkte dieser Priorität wie bei der Erschaffung eines Charakters. Pro Punkt bekommt das Tier 1 LE, 1 KE, 2 ME oder 4 AUS.

*Kuris Spieler kann durch die B-Priorität insgesamt 72 Punkte auf die Gesundheit des Bären vergeben. Er beginnt zunächst damit, je 25 Punkte auf LE und KE zu legen. Die ME legt er auf 20 fest, was ihn weitere 10 Punkte kostet. Ausdauer lässt sich leicht steigern, so dass er auch hier nur 10 Punkte investiert und damit auf 40 AUS kommt. Die restlichen 2 Punkte verteilt er auf LE und KE. Somit hat Igor bei Spielfirstart 26 LE, 26 KE, 20 ME und 40 AUS.*

### Kampf

In den Bereich Kampf fallen alle für den Kampf wesentlichen Fertigkeiten. Mit den Punkten aus der Kampfpriorität kann der Spieler entsprechend Abwehren, Ausweichen, Magiere-sistenz, Widerstand sowie die Angriffsmöglichkeiten des Tieres steigern. Auch für diese Fertigkeiten

gibt es keine Grundwerte; sie müssen alle von 0 aus gesteigert werden. Für jeweils einen Punkt steigt die Stufe einer Fertigkeit um 1 an.

Da das Können des Tieres stark von den Trainingsfähigkeiten seines Meisters abhängt, kann keine Fertigungsstufe des Tieres die FS Abrichten des Tiermeisters übersteigen.

*Neben Ausweichen, Abwehren, Magieresistenz und Widerstand beherrscht Igor zwei Angriffsmöglichkeiten: Klaue und Biss. Kuris Spieler muss als mit den 72 Punkten aus der Kampfpriorität insgesamt sechs Fertigkeiten steigern. Er verteilt erst einmal auf alle Fertigkeiten 12 Punkte. Da die Klaue jedoch der Hauptangriff des Bären ist und sich dieser natürlich auch gegen seinen Gegner durchsetzen muss, reduziert er die Magieresistenz und den Widerstand von Igor um jeweils 2 Punkte und erhöht mit den frei gewordenen Punkten den Angriff mit der Klaue um 4 Punkte auf 16. Höher hätte die FS auch nicht werden können, da Kuris Wert in Abrichten 16 beträgt.*

*Igor hat als anschließend folgende Kampfwerte:*

Abwehren	12
Ausweichen	12
Magieresistenz	10
Widerstand	10
Klaue	16
Biss	12

## Schaden

Mit den Punkten aus diesem Bereich kann der Spieler nicht nur den Schaden der Angriffsmöglichkeiten des Tieres steigern, sondern dem Tier auch diverse Spezialangriffe beibringen.

Der Schaden aller Angriffsmöglichkeiten eines Tieres beträgt grundsätzlich zunächst 1W6. Für je 2 Punkte kann der Schaden einer Angriffsmöglichkeit um jeweils +1 erhöht werden, bis zu einem Maximum von +5.

Affen, Bären und Raubkatzen können für 2 Punkte die Möglichkeit erhalten, mit ihren Klauen zweimal pro Runde anzugreifen.

Für jeweils 5 Punkte aus der Schadenspriorität kann zudem eine besondere Fähigkeit aus der unten stehenden Liste erlernt werden.

Bis auf die Sonderfertigkeiten Einspinnen und Gift, für die das Tier die entsprechenden anatomischen Voraussetzungen mitbringen muss, können alle Schadenserhöhungen und Spezialangriffe auch nachträglich noch erlernt werden.

*Von Natur aus richtet Igor mit seinen Klauen und seinem Biss jeweils 1W6 Schaden an. Der Spieler von Kuri hat 7 Punkte zur Verfügung, um damit den Schaden zu erhöhen. Da es ihm am Wichtigsten ist, dass Igor die Gegner an sich bindet, gibt er zunächst 5 Punkte für die Sonderfertigkeit Drohgebärde aus. Auch wenn er es reizvoll fände, wenn Igor schon von Beginn an mit beiden Klauen angreifen könnte, verzichtet er darauf und erhöht stattdessen den Schaden dieses Angriffs um +1.*

*Igor hat also nun folgende Werte für seine Angriffe:*

*Klaue (1W6+1)*

*Biss (1W6)*

*Drohgebärde*

## Charakter

Neben den beiden Werten Aggression und Furcht, die in der Beschreibung der Fertigkeit Abrichten erläutert werden, haben Begleiter eines Tiermeisters noch einen Wert für ihre Intelligenz, der beeinflusst, wie schnell sie lernen (s. Training von Begleitern).

Mit den Punkten aus der Charakterpriorität kann der Spieler die Werte für Aggression, Furcht und Intelligenz sowie das Vertrauen des Tieres erhöhen.

Furcht und Aggression starten immer bei +3. Für jeweils -1 zahlt man so viele Punkte wie die Anzahl Steigerungen. Also für die erste Steigerung 1 Punkt, für die zweite 2, für die dritte 3 usw. Der maximal erreichbare Wert ist -3.

Intelligenz startet bei -3. Die Steigerungskosten sind wie bei Furcht und Aggression, jedoch erhält man dafür jeweils eine Erhöhung um +1. Intelligenz kann maximal auf bis +3 gesteigert werden.

Vertrauen steigt pro investierten Punkt um 1, kann allerdings die FS Abrichten des Tiermeisters niemals übersteigen.

*Kuris Spieler hat nur 11 Punkte für Igors Charakter zur Verfügung. Er ist sich unschlüssig, wie er sie verteilen soll. Letztlich entscheidet er sich jedoch, dass es ihm lieber ist, wenn der Bär die Flucht ergreift, anstatt Amoke zu laufen. Daher verringert er die Aggression zunächst auf 0, was ihn durch die drei Steigerungen  $1+2+3=6$  Punkte kostet. Bleiben also noch 5 Punkte, mit denen die Furcht auf +2 gesenkt (eine Steigerung, also 1 Punkt) und die Intelligenz auf -1 erhöht wird (zwei Steigerungen, also  $1+2=3$  Punkte). Der letzte freie Punkt wird schließlich auf das Vertrauen des Bären verteilt.*

*Igor hat also für seinen Charakter folgende Werte:*

Aggression	+0
Furcht	+2
Intelligenz	-1
Vertrauen	9

Anhand der Intelligenz kann auch abgelesen werden, wie lange das Training des Tieres gedauert hat. Man geht davon aus, dass die Ausbildung 4 Jahre dauert. Pro Steigerung von Intelligenz reduziert sich der Zeitraum um ein halbes Jahr. Beim ersten Begleiter, der direkt bei der Charakter-Erschaffung erstellt wird, ist dieser Wert noch nicht von großer Bedeutung. Will der Tiermeister jedoch ein zweites oder drittes Tier ausbilden, kann er anhand dieser Angabe erkennen, wie viel Zeit er dafür aufbringen muss.

*Durch die zwei Steigerungen von Igors Intelligenz wurde der Trainingszeitraum von 4 auf 3 Jahre reduziert.*

## Fertigkeiten

Jedes Tier hat einen vorgegebenen Satz an Fertigkeiten, die der Tiermeister prinzipiell mit ihm trainieren kann. In der unten stehenden Tabelle findet man eine Übersicht über die Möglichkeiten der unterschiedlichen Tierarten. Für jede Fertigkeit werden dabei zwei Werte angegeben. Für den ersten aus der Priorität investierten Punkt erhält das Tier eine FS auf die Fertigkeit, die dem ersten Wert (vor dem Schrägstrich) entspricht. Jeder weitere Punkt erhöht die FS um den zweiten Wert.

Sobald mindestens 1 Punkt investiert wurde, stehen dem Tier alle normalen Möglichkeiten offen, die auch ein Charakter beherrscht, wenn er die Fertigkeit mit seinem Grundwert durchführt. Erlernen im Sinne der Regeln können Tiere Fertigkeiten nicht, sie erhalten somit keinen Zugang zu den erweiterten Möglichkeiten.

Prinzipiell darf die FS der Fertigkeit die FS Abrichten des Tiermeisters nicht übersteigen. Solange der bisher gestiegene Wert allerdings unterhalb der FS Abrichten liegt, dürfen Punkte investiert werden, selbst wenn dadurch die daraus resultierende FS des Tieres höher als die FS Abrichten des Tiermeisters wird.

*Igor kann als Bär die Fertigkeiten Balancieren, Geländelauf, Klettern, Kraftakt, Schwimmen, Springen und Tauchen lernen. Da der Spieler von Kuri jedoch nur 2 Punkte zur Verfügung hat, entschließt er sich, die Defizite des Nigros auszugleichen, die definitiv in der Kraft liegen. Der Spieler investiert daher einen Punkt in Kraftakt, wodurch Igor FS 8 erhält. Durch den zweiten Punkt, den der Spieler auch in Kraftakt steckt, steigt die Fertigkeit um weitere 3 Punkte. Somit hat Igor also insgesamt Kraftakt 11. Alles andere muss Kuri seinem Begleiter nachträglich beibringen.*

## Fertigkeiten von Begleitern:

### Affen

*Balancieren 6/+3, Fallen 4/+2, Gaukeleien 4/+1, Geländelauf 6/+2, Klettern 10/+3, Kraftakt 6/+2, Seiltechnik 4/+1, Schwimmen 4/+1, Springen 6/+2, Tauchen 4/+1*

### Bären

*Balancieren 4/+2, Geländelauf 6/+2, Klettern 8/+2, Kraftakt 8/+3, Schwimmen 6/+2, Springen 4/+1, Tauchen 6/+1*

### Echsen

*Balancieren 8/+2, Geländelauf 10/+3, Schleichen 8/+2, Schwimmen 6/+1, Springen 6/+2, Tarnen 6/+2*

### Raubkatzen

*Balancieren 10/+3, Fallen 8/+2, Geländelauf 6/+2, Klettern 6/+2, Schleichen 10/+3, Springen 6/+2, Tarnen 8/+2*

### Raubvögel

*Suchen 10/+3*

### Spinnen

*Balancieren 10/+2, Fallen 8/+2, Klettern 10/+3, Schwimmen 6/+1, Springen 6/+2, Winden 4/+2*

### Wildschwein

*Geländelauf 8/+1, Kraftakt 8/+2, Schwimmen 8/+2, Springen 6/+1, Spurenlesen 8/+2*

### Wölfe

*Balancieren 6/+1, Geländelauf 8/+2, Schwimmen 8/+2, Sinne 10/+3, Springen 6/+2, Spurenlesen 10/+2, Suchen 8/+2, Tauchen 6/+1*

## Besondere Fähigkeiten von Begleitern

Die folgenden besonderen Fähigkeiten kann der Tiermeister seinem Begleiter beibringen. In den Beschreibungen wird oftmals vom Rang gesprochen, von dem die Wirkung der Fertigkeiten abhängig ist. Hierbei ist immer der Rang des Tieres, nicht des Meisters gemeint!

### Drohgebärde

Affe, Bär, Raubkatze, Wildschwein

Das Tier macht in der Bewegungsphase eine Drohgebärde bis zu Rang/5 (aufgerundet) Gegnern gegenüber, die sich in seinem Angriffsbereich befinden müssen. Es lenkt dadurch ihre Aufmerksamkeit auf sich (sie drehen sich automatisch zum Tier) und hindert sie gleichzeitig daran, sich zu bewegen. Das Tier darf sich jedoch auch nicht bewegen.

Gegner können sich nur lösen, wenn der nötige Wurf mit dem W20 über 10+Rang liegt. Sie müssen diesen Wurf auch durchführen, wenn sie sich innerhalb des Angriffsbereichs des Tieres bewegen oder sich vom Tier wegdrehen wollen. Misslingt der Wurf, erleiden sie einen automatisch erfolgreichen Passierschlag. Das Tier zahlt für den Einsatz dieser Fertigkeit 4 AUS.

Die Drohgebärde wirkt innerhalb der Bewegungs- und der folgenden Handlungsphase. Soll ein Gegner über mehrere Runden gebunden werden, muss das Tier die Drohgebärde jede Bewegungsphase wiederholen.

### Einspinnen

Riesenspinne

Riesenspinnen können einen Gegner, der maximal ein Feld einnimmt und höchstens Rang/3 (aufgerundet) Meter entfernt steht, mit klebrigen Fäden einspinnen. Die Spinne muss hierfür innerhalb der Runde auf alle anderen Aktionen und Bewegungen verzichten, darf sich allerdings normal verteidigen. Sie zahlt für die Aktion 4 AUS. Dem Gegner steht keine Verteidigung gegen diesen Angriff zu.

Nach dem ersten Einspinnen werden alle körperlichen Proben (also insbesondere Angriff und Verteidigung) um +1 erschwert. Durch kontinuierliche Bewegung (wenn er in der Bewegungsphase mindestens die Hälfte seiner BEW zurücklegt) erlangt der Gegner nach Rang/5 (aufgerundet) Runden wieder seine normale Bewegungsfreiheit zurück. Er kann auch eine Runde lang auf alle Aktionen

und Bewegungen verzichten und sich von den Fäden befreien.

Wird er jedoch innerhalb der Wirkungsdauer erneut eingesponnen, erhöht sich die Modifikation auf +2 und er kann sich nur noch mit einer erfolgreichen FP(Kraftakt) befreien, die um Rang/5 (abgerundet) Würfel erschwert wird und anstelle anderer Handlungen im fünften Abschnitt einer Runde durchgeführt werden kann. Er kann sich so stark eingesponnen zudem nur noch um BEW/2 bewegen.

Gelingt es ihm nicht, sich rechtzeitig aus dem Gespinnst zu befreien, und wird er ein drittes Mal getroffen, ist er so stark eingesponnen, dass er völlig bewegungsunfähig ist. Er kann sich aus dieser Situation nicht mehr selbstständig befreien.

Einspinnen kann nur bei der Erschaffung eines Begleiters gewählt werden und ist nicht nachträglich erlernbar.

### **Empfindliche Stelle**

Bär, Echse, Raubkatze, Raubvogel, Wolf

Das Tier ist darauf trainiert, insbesondere empfindliche Stellen des Gegners anzugreifen. Gelingt dem Tier ein Angriff, der ihn 2 AUS kostet, und verliert der Gegner LE (nach Abzug der Rüstung), erleidet er sofort  $1W6 + \text{Rang}/5$  (abgerundet) LE zusätzlichen Schaden, gegen den er sich in keinsten Weise schützen kann. Diese Technik ist nur gegen Humanoide und natürliche Tiere einsetzbar.

Hat ein Tier die Möglichkeit, zweimal in der Runde zu attackieren, reduziert der Angriff auf eine empfindliche Stelle die Anzahl Angriffe auf einen.

### **Festhalten**

Affe, Bär, Echse, Raubkatze

Hat das Tier Festhalten gelernt, wird es diese Fertigkeit immer einsetzen, wenn eine bestimmte Voraussetzung erfüllt ist. Affen, Bären und Raubkatzen greifen ihren Gegner automatisch, wenn sie innerhalb einer Runde mit beiden Klauenangriffen treffen (wenn sie gelernt haben, mit beiden Klauen anzugreifen), unabhängig davon, ob sie sich durchsetzen konnten und Schaden anrichten. Echsen müssen den Gegner zunächst Zu Fall bringen (s.u.), damit sie ihn automatisch festhalten.

Gegen festgehaltene Gegner können die Tiere anschließend ihren Biss einsetzen. Wollen sie ihre Klauen einsetzen, müssen sie den Gegner wieder loslassen.

Ein festgehaltener Gegner erleidet die gleichen Nachteile als würde er durch einen Humanoiden festgehalten (vgl. GRW 243).

### **Gift**

Echse, Riesenspinne

Riesenspinnen und manche Echsen haben die Möglichkeit, bei einem Treffer, der den Gegner LE kostet, Gift in

die Wunde abzusondern. Der Spieler muss sich bei Wahl dieser Fertigkeit zwischen drei Arten Gift entscheiden:  $1W6 + \text{Rang}/2$  über 1 Runde,  $1W6$  über Rang/3 (aufgerundet) Runden oder ein leicht lähmendes Gift, das alle körperlichen Proben des Gegners um +1 erschwert und seinen ausgeteilten physischen Schaden um Rang/3 (aufgerundet) senkt. Eine Kombination mehrerer Gift durch mehrfaches Wählen dieser Sonderfertigkeit ist nicht möglich.

Gift kann nur bei der Erschaffung eines Begleiters gewählt werden und ist nicht nachträglich erlernbar.

### **Kraftvoller Biss**

alle außer Raubvogel, Wildschwein

Das Tier hat gelernt, enorme Kraft in seinen Biss zu legen. Es macht dadurch  $1W6$  mehr Schaden mit dieser Angriffsmöglichkeit.

### **Magischer Angriff**

Alle

Mit dieser Fähigkeit hat das Tier gelernt, einen Teil seiner arkanen Kraft in seine Angriffe zu legen. Sehr vereinfacht könnte man auch sagen, dass das Tier gelernt hat, zu zaubern. Das sorgt dafür, dass jeglicher vom Tier angerichteter Schaden als magischer Schaden zählt (und somit auch Wesen verletzen kann, die nur mit magischen Waffen zu treffen sind). Das Tier zahlt hierfür pro Angriff 1 ME.

### **Sturmangriff**

Affe, Raubvogel, Riesenspinne, Wildschwein

Sturmangriff beschreibt die Fähigkeit einiger Tiere, aus dem Lauf einen Gegner zu attackieren. Affen nehmen Anlauf und rammen ihre Schulter in den Gegner (gilt als Klauenangriff), Raubvögel vollführen einen Sturzflug und greifen dabei mit ihren Klauen an, Riesenspinnen machen einen weiten Sprung auf ihr Opfer und beißen dabei nach ihm und Wildschweine führen einen normalen Sturmangriff mit ihren Hauern aus. Alle diese Angriffe folgen den Regeln für einen Sturmangriff (GRW 257), jedoch können Tiere nicht stürzen, wenn der Angriff misslingt. Ebenso steht dem Opfer kein zusätzlicher Angriff zu, wenn das Anstürmen erfolglos war.

### **Zu Fall bringen**

Affe, Echse, Wildschwein, Wolf

Mit Zu Fall bringen kann das Tier ein Wesen, das maximal 1 Feld einnimmt, von den Füßen reißen. Dieser Angriff folgt den gleichen Regeln wie die Kampfoption Zu Fall bringen (GRW 247). Alle Angriffsarten von Tieren zählen dabei als Angriff mit einer zweihändigen Waffe.

## Training von Begleitern

Der Begleiter des Tiermeisters gilt als eigenständiges Mitglied der Gruppe und erhält als solches genauso AP wie jede andere Figur auch. Hat es durch die AP genügend Ruhm gesammelt, steigt es wie ein Charakter mit einer Klasse in den nächsten Rang auf.

Das Tier erhält genau die gleiche Menge an AP wie sein Meister. Hat der Charakter mehrere Klassen, bekommt das Tier so viele AP, wie der Charakter auf die Klasse des Tiermeisters verteilt. Folglich kann der Rang des Tieres nie höher werden als der des Meisters.

Jedes neue Tier beginnt auf Rang 1 mit 0 Ruhm.

Hat ein Tiermeister irgendwann mehrere Tiere, die ihn begleiten, muss er sich entscheiden, wie er die erhaltenen AP auf den Ruhm der Tiere verteilt.

*Nachdem Kuri sein erstes Abenteuer bestanden hat, bekommt er 100 AP. Diese werden wie üblich auf seinen Ruhm addiert, er kann dafür seine Fertigkeiten steigern und steigt auf Rang 2 auf. Aber auch Igor erhält 100 AP. Dadurch steigt auch er auf Rang 2 auf.*

*Hätte Kuri zwei Klassen, hätte er sich entscheiden müssen, wie er seine AP auf den Ruhm der Klassen verteilt. Angenommen er hätte auf seine zweite Klasse 70 AP vergeben und nur 30 auf den Tiermeister, dann hätte auch Igor nur 30 AP erhalten.*

Mit jedem Rang, den ein Tier aufsteigt, erhält es Punkte in Höhe der Hälfte der FS Abrichten des Tiermeisters, die so genannten Trainingspunkte (TP). Zu den TP wird die Intelligenz des Tieres addiert. Mit der Summe kann der Spieler schließlich die Werte des Tieres trainieren.

*Kuri und Igor sind durch die 100 erhaltenen AP beide auf Rang 2 aufgestiegen. Kuri hat Abrichten auf FS 16. Igor erhält dadurch FS Abrichten / 2 = 16 / 2 = 8 Trainingspunkte. Hierzu wird seine Intelligenz von -1 addiert. Letztlich hat der Spieler also abschließend  $8 + (-1) = 7$  Punkte zur Verfügung, um die Werte des Bären zu verbessern.*

Mit den erhaltenen TP kann der Spieler die Werte des Tieres genauso steigern wie mit den Punkten der Prioritäten bei der Erschaffung. Bei den Fertigungsstufen gilt weiterhin, dass sie die FS Abrichten des Tiermeisters nicht überschreiten können.

*Der Spieler hat durch Igors Aufstieg auf Rang 2 sieben Punkte zur Verfügung. Er entscheidet sich zunächst den etwas vernachlässigten Schaden der Klaue weiter zu erhöhen und setzt 4 Punkte ein, um weitere +2 Schaden zu erhalten. Anschließend setzt er 3 Punkte für die dritte Steigerung von Igors Intelligenz ein, so dass sie nun 0 beträgt.*

## Der Begleiter im Spiel

Für viele Spieler ist die Beziehung zwischen Meister und Tier schwer vorstellbar und oftmals noch schwerer auszuspielen. Wie verhält sich das Tier? Was macht es den ganzen Tag über? Wo befindet es sich normalerweise?

Es würde den Rahmen dieses Regelbandes sprengen, alle denkbaren Situationen zu erörtern. Die folgenden Abschnitte sollen daher nur ein detailliertes Bild vom Verhalten des Tieres aufzeigen, anhand dessen man leichter Entscheidungen für spezielle Situationen treffen kann.

Um keine unnötigen Diskussionen am Spieltisch zu erzeugen, wird das Tier als eigenständiger Charakter gewertet. Es kann problemlos selbstständig Entscheidungen treffen, auch wenn der Tiermeister nicht in der Nähe ist. Es kann davon ausgegangen werden, dass die Sozialisation der Tiere so stark ist, dass sie sich prinzipiell so verhalten, wie es der Tiermeister in einer entsprechenden Situation machen würde. Somit kann der Spieler eines Tiermeisters für seine Tiere immer so entscheiden, wie er es für seinen Charakter machen würde.

Proben auf *Abrichten* werden dadurch hinfällig, da sich das Tier von sich aus im Sinne des Meisters verhält.

Kommt es zu Situationen, in denen eigentlich der tierische Instinkt siegen müsste, kann der Spielleiter eine (eventuell auch modifizierte) Probe auf *Vertrauen* (vgl. *Abrichten*) mit der entsprechenden Modifikation verlangen.

Gelingt der Wurf, wird sich das Tier auf seine Sozialisation besinnen und sich so verhalten, wie es der Charakter machen würde.

Misslingt die Probe allerdings, gewinnt das tierische Verhalten die Oberhand.

Diese Situationen sollten jedoch nicht Überhand nehmen, da das Spielen der Klasse ansonsten zur Belastung werden kann. Auf die Probe auf *Vertrauen* sollte nur zurückgegriffen werden, wenn keine eindeutige Entscheidung getroffen werden kann oder das Tier in die Enge getrieben wird.

Auch wenn es eine sehr starke Bindung zu seinem Meister hat, wird sich das Tier weiterhin wie ein Tier verhalten und beispielsweise auf die Jagd gehen. Es kann sich dabei problemlos mehrere Kilometer vom Tiermeister entfernen. Hat es Beute gefunden und ist gesättigt, wird es zu seinem Meister zurückkehren (und eventuell einen Teil der Beute mitbringen).

Es wird sich jedoch nur dann so weit entfernen, wenn es weiß, dass der Tiermeister auf es wartet und nicht in der Zwischenzeit uneinholbar weiterreist. Der Tiermeister kann dem Tier dieses problemlos durch seine Körpersprache mitteilen.

In der freien Natur, zum Beispiel auf Reisen, wird das Tier normalerweise in der Nähe des Meisters bleiben. Es wird aber durchaus auch mal etwas zurückbleiben oder voranpreschen, um an Blumen zu schnuppern, sich den Rücken an einem Baumstamm zu kratzen, einer Biene

hinterher zu jagen oder andere Dinge zu tun, die ein Tier nun einmal macht. Es wird sich üblicherweise in Sichtweite des Meisters aufhalten und dabei einen Umkreis von ungefähr 500 Metern nicht verlassen.

In besiedelten Gebieten wird es sich ähnlich unwohl fühlen wie sein Meister, seine Nähe suchen und mit wenigen Metern Abstand bei ihm bleiben und ihm folgen.

Wird es allein gelassen, weil es beispielsweise eine Siedlung nicht betreten darf, wird es sich wie ein normales Tier verhalten und durch die Umgebung streifen. Wie die meisten natürlichen Tiere wird es hierbei Humanoide meiden, anstatt sich auf eine Konfrontation einzulassen. In regelmäßigen Abständen wird es dorthin zurückkeh-

ren, wo es seinen Meister weiß und überprüfen, ob er wieder da ist. Natürlich kann der Meister sein Tier auch rufen. Normalerweise wird es sich bei seinen Streifzügen nicht weiter als 5 Kilometer entfernen.

Ist der Tiermeister in einer Gruppe von Gefährten unterwegs, wird sich das Tier recht schnell an diese gewöhnen und sie als Teil des "Rudels" akzeptieren. Es wird zwar keine Befehle von diesen Personen empfangen, aber es weiß, dass Freunde des Meisters auch seine Freunde sind. Es hat also durchaus ein grundsätzliches Verständnis von Freund und Feind.

Es wird seinen Meister auch ohne entsprechende Anweisung verteidigen, genauso wie der Meister das Tier verteidigen würde.