

Wildnisorganisationen der Region der Inneren See

Viele Organisationen operieren in der Wildnis, die sich überall in der ganzen Region der Inneren See erstreckt. Einige von ihnen haben es sich zur Aufgabe gemacht, die unberührte Natur vor dem Vordringen der Zivilisation zu beschützen, andere wollen eine nachhaltige Balance zwischen Siedlungen und nahen Wildnisgebieten errichten. Wieder andere wollen ungezähmte Bereiche aus Gründen der Macht und des Profits für sich beanspruchen.

- 1** Die Ork-Mystiker der Schwefel-seher verehren einen Vulkan. Indem sie die giftigen Dämpfe einatmen, die dieser ausstößt, erhalten sie prophetische Visionen.
- 2** Bei den Eichenwächern handelt es sich um eine Druidenorganisation, welche die Nation Siebentor in den Flusskönigreichen von einer geheimen Loge aus regiert.
- 3** Schon lange bewahren die Chernasardo-Waldläufer den südwestlichen Klauenwald vor einer Fremdherrschaft.
- 4** Die Schatten des Uskwaldes sind eine Gruppe von Albinodruiden, die ihre natürliche Kraft in den Dienst des Uskwaldes und des Gottes Zon-Kuthon gestellt haben.
- 5** Im druidischen Wildwaldheim findet das Ting der Zeiten statt. Dabei handelt es sich um eine Versammlung des Grünen Glaubens auf der Insel Arenwey.
- 6** Das Holzkonsortium besitzt das Monopol auf das Hartholz und Schwarzholz, das im Finstermond-tal gefällt wird.
- 7** Beim Steinzirkel handelt es sich um einen Druidenorden, der den Großholt beschützt. Es wird angenommen, dass dieser gewaltige Feigenbaum noch älter als Absalom selbst ist.
- 8** Al'Vohrs Jäger sind Gnolljäger und -räuber, die das Gebiet rund um den Bleichen Berg unsicher machen.
- 9** Die Imperiale Züchtervereinigung in Katapesch fordert hohe Preise für die besten Pferde, Kamele, Ponys und Maulesel in der Region der Inneren See.
- 10** Bei den Sturmstiftern handelt es sich um eine Gruppe Gozrehanhänger, die bereits in der zweiten Generation versuchen, das Geheimnis des Auges von Abendego zu begreifen.
- 11** Die Ghorani sind ein humanoides Pflanzenvolk, das von dem abtrünnigen Druiden Ghorus erschaffen wurde, während dieser sich in einer Anstellung bei dem Erzmagier von Nex befand.
- 12** Bei der Magaambya handelt es sich um Golarions älteste Magierakademie. Sie wurde von dem Altmagier Jatembe und seinen Zehnkriegern gegründet. Die Sturmsonnenmagier der Magaambya verteidigen das Mwangibecken gegen Bedrohungen verschiedenster Art, wie Kultisten oder Anhänger des Aspis-Konsortiums.



Authors • Tyler Beck, Pedro Coelho, Justin Juan, Mikko Kallio, Jason Keeley, Nick Salestrom, and William Thrasher

Cover Artist • Ralph Horsley

Interior Artists • Donald Crank, Matt Hansen, Hannah Kennedy, Kez Laczin, Ian Llanas, Ian Perks, Darren Waud, and Vicky Yarova

Creative Director • James Jacobs
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider

Managing Editor • James L. Sutter
Development Lead • Owen K.C. Stephens

Senior Developer • Rob McCreary
Developers • John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland, and Owen K.C. Stephens

Associate Editors • Judy Bauer and Christopher Carey
Editors • Joe Homes, Andrea Howe, and Ryan Macklin
Lead Designer • Jason Bulmahn

Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter

Managing Art Director • Sarah E. Robinson

Senior Art Director • Andrew Vallas

Art Director • Sonja Morris

Graphic Designers • Emily Crowell and Ben Mouch

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Marketing Director • Jenny Bendel

Vice President of Finance • Christopher Self

Staff Accountant • Ashley Kaprielian

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Software Development Manager • Cort Odekirk

Senior Software Developer • Gary Teter

Campaign Coordinator • Mike Brock

Project Manager • Jessica Price

Licensing Coordinator • Michael Kenway

Customer Service Team • Sharaya Kemp, Katina Mathieson, Sara Marie Teter, and Diego Valdez

Warehouse Team • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Christopher Anthony, Liz Courts, Winslow Dalpe, Lissa Guillet, Erik Keith, Chris Lambert, and Scott Spalding

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH

Originaltitel • Heroes of the Wild

Übersetzung • Anne-Janine Naujoks-Sprengel

Lektorat und Korrektorat • Thomas Benn, Thorsten Naujoks

Layout • Nadine Hoffmann



INHALT

Für Deinen Charakter	2
Vorwort	4
Das Leben mit der Natur	6
Überleben in der Wildnis	8
Kräuterkunde	10
Der Grüne Glaube	12
Bastionen in der Wildnis	14
Behausungen in der Wildnis	16
In der Wildnis lebende Organisationen	18
Gefahren der Wildnis	20
Die innere Bestie	22
Grenzenlose Archetypen	24
Naturmagie	26
Gegenstände der Wilden Magie	28
Zauber	30
OGL	32
Wildnisorganisationen in der Region der Inneren See	Umschlag- innenseite vorn

QUELLENVERWEISE

Dieses Pathfinder-Handbuch verweist auf mehrere weitere Pathfinder-Produkte; die Bücher werden zur Nutzung dieses Handbuches aber nicht benötigt. Diese Quellen samt Kürzel sind:

<i>Ausbauregeln: Magie</i>	ABR	<i>Expertenregeln</i>	EXP
<i>Ausbauregeln II: Kampf</i>	ABR II	<i>Monsterhandbuch II-IV</i>	MHB II-IV
<i>Ausbauregeln IV: Kampagnen</i>	ABR IV	<i>Spielleiterhandbuch</i>	SLHB
<i>Ausbauregeln VI: Klassen</i>	ABR VI	<i>Weltenband der Inneren See</i>	WBIS
<i>Ausrüstungskompendium</i>	ARK		



Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11
6529 Waldems

www.ulisses-spiele.de



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

paizo.com

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

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

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

Pathfinder Player Companion: Heroes of the Wild © 2015, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Iron Gods, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.

Deutsche Ausgabe © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

AUF DEM TITEL



Auf diesem Titelbild von Ralph Horsley bereitet sich Harsk darauf vor, von seiner Armbrust auf seine Streitaxt umzusteigen, da er und Lini von einem Walddraka aus dem Hinterhalt angegriffen werden.

Für Deinen Charakter

SCHWERPUNKTE

Dieses Handbuch enthält Optionen, die speziell für Charaktere der folgenden Klassen gedacht sind, sowie Elemente, die auch andere Charaktere ansprechen könnten.

Alchemisten

Alchemisten, die an der Erforschung der Kraft der Pflanzen und natürlicher Substanzen interessiert sind, könnten mithilfe des Archetypen des Gärtners Zugang zu auf Pflanzen basierenden Kräften gelangen. Der Gebrauch einer natürlicheren Quelle zur Machterlangung stellt einen bedeutenden Unterschied zu ihnen eher laborgeliebten Kollegen dar.

Druiden

Druiden sind die unumstrittenen Herren der Wildnis. Sie können von dem gesamten Inhalt des Buches profitieren, der nicht ausdrücklich für andere Klassen bestimmt ist. Jeder Zauber auf den Seiten 30-31 kann von Druiden gewirkt werden. Viele der Talente auf den Seiten 26 – 27 sind an die Kräfte der Natur gebunden. Sie verleihen den Druiden neue Optionen, wenn sie mit Kreaturen der Wildnis agieren oder sie herbeizaubern.

Hexen

Auch Hexen ist es möglich, Priesterinnen des Grünen Glaubens zu sein. Wie Druiden können sie von vielen der neuen magieorientierten Talente in diesem Buch profitieren. Zudem erhalten sie hier beachtliche Unterstützung, um ein engeres Band mit der Natur knüpfen zu können. Der Hexenarchetyp der Wurzelhexe besitzt eine neue Art von Hexenfähigkeit. Sie ermöglicht es den Wurzelhexen Pflanzen und andere Materialien aus der Natur zu nutzen, um Heilmittel herstellen zu können. Auch erhalten Hexen hier fünf neue Schutzherrnthemata, die sie aus den Kräften der Wildnis ziehen können – Berg, Dornen, Pflanze, Sommer und Stürme.

Ritter

Als Ordensstreiter erhalten Ritter zahlreiche neue Optionen, wenn sie sich dazu entscheiden, ein Streiter des Grünen Glaubens zu werden. Der Wildnisorden hat sich den Kräften der Natur verschrieben. Er handelt als starker militärischer Arm des Grünen Glaubens.

FÜR JEDEN CHARAKTER

Bestimmte Spielelemente überwinden die Schranken von Volks- und Klassenzugehörigkeit. Zwar ist alles in diesem Handbuch auf Charaktere ausgerichtet, die sich hauptsächlich in der Wildnis fortbewegen, doch die folgenden, in diesem Band enthaltenen Elemente sind für jeden Pathfinder-Charakter geeignet, egal wie er ausgerichtet und spezialisiert ist oder über welchen Hintergrund er verfügt.

Bastionen in der Wildnis

Wenn du einen Großteil deiner Zeit damit verbringst, dich weit entfernt von der Zivilisation aufzuhalten, dann wäre es von Vorteil, sich eine Basis in der Wildnis zu schaffen, von der aus man operieren kann. Jeder Charakter, der daran interessiert ist, sich ein dauerhaftes Lager, eine kleine Befestigung, einen geheimen Unterschlupf, einen Ausguck oder einen Platz zur Kräuterverarbeitung zu schaffen, kann von den neuen Erweiterungen und Räumen profitieren. Sie auf den Seiten 14 – 17 vorgestellt werden. Es werden die Regeln für die Zeit zwischen den Abenteuern aus den Ausbauregeln IV: Kampagnen geschützt. Falls das Erschaffen eines eigenen Außenpostens mitten in der Wildnis sich für dich nach zu viel Arbeit und wenig Spaß anhört, dann findest du auf diesen Seiten ebenfalls diverse vorgeschlagene ikonische Gebäude, die den Erschaffungsprozess vereinfachen.

Ausrüstung

Golarions Wildnis ist gefährlich. Charaktere, die als Späher oder Führer arbeiten, können von den speziellen Ausrüstungsgegenständen profitieren, die entwickelt wurden, um unzivilisierte Begegnungen zu überleben. Dieses Buch führt zudem auch nützliche Materialien auf, die aus Quellen gewonnen werden können, die man nicht in einem Dorf oder einer Stadt findet. Jeder SC, der sich in einem unbesiedelten Gebiet bewegt, kann die neuen Materialien auf Seite 9 finden. Die auf Seite 20 aufgelisteten Gifte sind eine weiterführende Untersuchung wert. Zudem kann ein Charakter, der sich in der Wildnis verirrt hat, neue, nützliche Überlebensregeln auf S. 8 finden.

? FRAG DEINEN SL

Die folgenden Fragen können dir dabei helfen, das Maximum aus diesem Handbuch zu ziehen:

- 1 Wird einen Großteil dieser Kampagne in der Wildnis spielen? Kennen wir irgendwelche Befestigungen, die in der näheren Umgebung in der Wildnis liegen?
- 2 Für welche Umgebung muss mein Charakter überlebenstechnisch ausgerüstet sein? Können wir uns neu ausrüsten, wenn wir ein Dorf erreichen?
- 3 Gibt es irgendwelche besondere Wildnisgefahren, von denen wir schon im Voraus Bescheid wissen, und auf die wir uns vorbereiten können, um mit ihnen fertigwerden zu können?

Magische Gegenstände und Zauber

Die Kraft der Wildnis dient oft sowohl als Quelle unheimlicher Fähigkeiten wie auch als Inspiration für diejenigen, die neue magische Gegenstände und Zauber erschaffen. Jeder Charakter, der sich auf die Wildnis konzentriert, kann von den neuen magischen Optionen profitieren, welche gegen gewöhnliche Gefahren schützen. Oder aber er kann die Kräfte der Natur nutzen, um ein verheerendes Chaos anzurichten.

Organisationen

Alle Organisationen, die in diesem Band erwähnt und behandelt werden, sind für jeden Charakter von Bedeutung, der daran interessiert ist, etwas über die Natur zu lernen, oder in ihr zu agieren. Insbesondere der Grüne Glaube ist eine uralte und mächtige Religion, die keine zentrale Verehrungsstätte oder Hierarchie besitzt, der man Gehorsam schulden müsste. Alle Anhänger des Grünen Glaubens dienen ihm ihren eigenen Vorzügen entsprechend.

WUSSTEST DU...?

In der schottischen Mythologie heißt es oft, dass die Feen einem der zwei Feenkönigreiche angehören, entweder dem guten oberirdischen Königreich oder dem bösen unterirdischen Königreich. In der Pathfinder Kampagnenwelt hingegen gibt es nur ein Königreich mächtiger Feenherrscher. Man kennt sie als die Ältesten. Sie herrschen über eine fremdartige Ebene, die den Namen die Erste Welt trägt.

REGELINDEX

Die folgenden neuen Regeloptionen sind auf den angegebenen Seiten in diesem Handbuch enthalten. Zudem findest du in diesem Handbuch noch diverse Gemeinschaftstalente, neue Ausrüstungsgegenstände und weitere Optionen.

ARCHETYPEN	KLASSE	SEITE
Gärtner	Alchemist	24
Marschall des Grünen Glaubens	Inquisitor	24
Naturrufer	Paktmagier	25
Wurzelhexe	Hexe	11
TALENTE	ART	SEITE
Astspringer	Kampf	22
Erdmagie	-	26
Erzfeindverderbende Magie	-	26
Feenauftritt	-	26
Grüner Zauber	-	26
Hirschgeweih -	Kampf, Stil	22
Hirschhaltegriff	Kampf, Stil	22
Hirschstil	Kampf, Stil	22
Kräuterkomponenten	-	23
Mächtige unzivilisierte Taktiken	Kampf	23
Pflanzenverbündeten herbeizaubern	-	23
Sprungschritt	-	23
Übernatürlicher Fährtenleser	-	26
Unzivilisierte Taktiken	Kampf	23
Verbesserte unzivilisierte Taktiken	Kampf	23
Wildnishinterhalt	Kampf	23
Wesenszüge	Art	SEITE
Feind der Zivilisation	Kampf	5
Grünblütig	Magie	5
Pilzbierbrauer	Volk	7
Schatten der Wildnis	Volk	7
Selbstständig	Sozial	5
Tierkind	Sozial	4
Tierzähmer	Volk	6
Überlebenskünstler	Volk	7
Ungezähmte Wildheit	Volk	7
Wilde Sprache	Sozial	5
Wildnis durchqueren	Volk	6
Wildnissinne	Volk	6
WEITERE REGELOPTIENEN	ART	SEITE
Berg	Hexenschutzherr	13
Bevorzugtes Gelände	Schurkentrück	21
Dornen	Hexenschutzherr	13
Grüne Zunge	Schurkentrück	21
Hexensud	Hexerei	11
Individuelle Giftimmunität	Schurkentrück	21
Pflanzen	Hexenschutzherr	11
Schneller Spurenverfolger	Schurkentrück	21
Sommer	Hexenschutzherr	13
Stürme	Hexenschutzherr	13
Wald	Totem	26
Wildnismagie	Schurkentrück	21
Wildnisorden	Ritterorden	13



Vorwort



Es gibt Orte, an denen der Kampf um Leben und Tod in seiner reinsten Form stattfindet. An diesen Orten ist Wildnis eine Tugend und die Unterscheidung zwischen Raubtier und Beute befindet sich im ständigen Fluss. In diesen Regionen sind die Bestien, die Leute und das Land selbst vor allem eines: wild!

Viele werden schon in der Wildnis geboren. Jenseits der beengten Mauern der Zivilisation fühlen sie sich eigentlich recht wohl. Über die ganze Donnersteppe verstreut leben Mammutherren, die die wilden Blutfehden und die eisige Kälte zwischen den Feuern und Wällen ihrer Siedlungen genießen. In den Flutländern hausen die überlebenden Nachfahren zweier untergegangener Zivilisationen. Beständig bekämpfen sie die Elemente, um überleben zu können. Dabei sind sie nur mit geplünderten oder handgefertigten Werkzeugen und Waffen ausgestattet. In der äußersten Ecke des südlichen Klauenwaldes beobachtete elfische Druiden aus dem Verborgenen heraus, wie Siedler aus Molthune diesem Land, welches sie zu zähmen gedachten, den Rücken kehren.

Andere heißen die Wildnis erst später in ihrem Leben willkommen. Sie streifen die Fesseln der Zivilisation zu Gunsten der Gesetze der Natur ab. Den Weg eines Überlebenskünstlers könnten alle möglichen Leute einschlagen. Eine Adlige könnte einen geheimen Guerrillakrieg gegen ihren Onkel führen, bei dem sie in den verborgenen Tiefen des Waldes ihre neuen Verbündeten findet und ihre Streitkräfte neu aufstellt. Osirische Kaufleute könnten von der Schönheit der Ewigen Oase derart ergriffen sein, dass sie diese von nun an vor denen schützen wollen, die ihre Großzügigkeit plündern wollen. Diejenigen, auf deren Kopf eine Prämie ausgesetzt wurde, könnten in den Zwitscherwald fliehen. Dort könnten sie die giftigen Beeren und andere Gefahren des Waldes nutzen, um jeden, der dumm genug ist, ihnen zu folgen, auszuschalten.

Wilde Ursprünge

Einfach nur in einem Wald zu leben, oder sich in fährtenlosem Ödland zwischen Siedlungen fortzubewegen macht aus niemandem einen Helden der Wildnis. Es reicht noch nicht einmal aus, wenn man die Waffen ergreift, um ein blühendes Land zu verteidigen. Um ein Held der Wildnis zu sein, muss man selbst wild werden. Man muss den Kitzel der Jagd feiern, während man die Schönheit seiner Beute bewundert; man muss mit der scharfen Klugheit eines Fuchses denken, während man mit der unerbittlichen Ausdauer eines Wolfsrudels handelt; man muss die Stärke des Körpers und des Geistes kultivieren, so dass man sie nur noch mit der unerbittlichen Wildnis zu nähren braucht.

Im Folgenden findest du diverse inspirierende Charakterhintergründe mit einem neuen, dazu passenden Grundwesenszug.

Wildes Kind

Der Gnade der Wildnis schon als Babys ausgeliefert, werden Wilde Kinder von Bestien aufgenommen und den Gesetzen der Wildnis entsprechend aufgezogen. Da sie nur Tiere als Artgenossen kennen, erlernen Wilde Kinder die Lebensweise der Tiere, die sie aufziehen. Sie laufen mit den Wölfen, sie klettern mit den Affen, und sie jagen mit den Tigern.

Tierkind (Sozial): Wähle eine bestimmte Tierart (beispielsweise Wölfe oder Affen). Seit frühester Kindheit wurdest du von einem Tier oder einem Rudel dieser Art aufgezogen. Du hast ihre Lebensweise übernommen und besitzt mehr Gemeinsamkeiten mit deinen tierischen Verwandten, als mit irgendeinem humanoiden Volk. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Überlebenswürfe. Zudem kannst du beliebig oft Mit Tieren sprechen als Zauberrähnliche Fähigkeit nutzen, um mit Tieren der Art zu kommunizieren, die dich aufgezogen hat.

Auf dem Land lebend

Viele sehen in der Zivilisation eine Verkomplizierung des Lebens. Jede Aktivität wird von Konventionen, Protokollen und Firlefanz eingeschränkt. Du wurdest in einer Familie geboren und aufgezogen, welche jeder Lebensweise misstraute, die komplexer war als ihre eigenen, einfachsten Traditionen. Man brachte dir bei, allein aufgrund deiner eigenen Stärke und des eigenen Verstandes zu überleben. Ebenso verstehst du dich darauf, nur das einzusetzen, was du mit deinen eigenen Händen herstellen kannst.

Selbstständig (Sozial): Du weißt, wie du mit deinen eigenen Händen etwas schaffen kannst. Von komplexen Werkzeugen bist du nicht abhängig. Wenn du Würfe auf Handwerk ablegen musst, so erhältst du keinen Abzug, wenn du improvisierte Werkzeuge nutzt. Nach Maßgabe des SL kannst du bestimmte Handwerkswürfe sogar machen, wenn gar keine Werkzeuge zur Verfügung stehen. Allerdings erhältst du auf einen solchen Wurf einen Malus von -2.

Nirgends zugehörig

Deine Gemeinschaft sieht in der Zivilisation eine Krücke, die die Seele schwächt und vergiftet. Du wurdest in dem Glauben aufgezogen, dass Städte Geschwüre auf dem Angesicht Golarions seien, Blasphemien gegen die Gesetze der Natur und Käfige, die Männer und Frauen mit Dekadenz und byzantinischen Gesetzen einsperren. Du wurdest weit jenseits von Stadtmauern aufgezogen. Man erzählte dir, dass du es niemals zulassen solltest, dass du oder die Deinen den Verlockungen der Zivilisation zum Opfer fallen.

Feind der Zivilisation (Kampf): Du erhältst einen Bonus von +2 auf Stärkewürfe um Objekte zu zerbrechen. Beschädigst du ein Objekt mit einer Waffe, einer Natürlichen Waffe oder einem Waffenlosen Angriff, ignorierst du 2 Punkte der Härte des Objektes.

Erziehung im Sinne des Totemismus

Die Ältesten deiner Leute haben dich dazu erzogen, die natürliche Ordnung zu respektieren, im Rhythmus mit den Jahreszeiten zu arbeiten und die Omen zu lesen, die sich im Verhalten aller Tiere und Pflanzen verbergen.

Wilde Sprache (Sozial): Du wurdest in einer Gemeinschaft aufgezogen, der zahlreiche Individuen angehörten, welche mit den Kreaturen der Wildnis kommunizierten. Du erhältst eine der folgenden Sprachen als Bonussprache (deine Wahl): Aklo, Aqual, Aural, Ignal, Riesisch oder Sylvanisch. Mit Erlaubnis deines SL kannst du sogar stattdessen Druidisch auswählen. Allerdings behalten die Druiden ihre Sprache in der Regel für sich. Daher könnte es passieren, dass du von Druiden gejagt wirst, da sie dich töten wollen. Sie sehen in dir eine Bedrohung ihrer Geheimnisse, die nur ihnen allein gehören.

Von der Wildnis berührt

Es gibt einige wenige Individuen, durch deren Adern die Essenz der Natur auch im wortwörtlichen Sinne fließt. Manche wurden von Anhängern des Gozreh während der Riten zur Frühblüte gezeugt. Andere behaupten, dass ihre Familien durch die Götter des Waldes und der Felder besonders gesegnet wurden. Die von der Wildnis berührten Individuen sprechen mit den Stimmen der Stürme, sie bewegen sich mit der Grazie des Wildes, und sie besitzen ein Herz, das mit der Brandung der Wellen schlägt.

Grünblütig (Magie): Du wurdest mit der übernatürlichen Essenz der Natur gesegnet. Seit deiner Geburt zeichnet dich diese Berührung als etwas aus, das mehr als reine Sterblichkeit ist. Wählen einen einzelnen Druidenzauber des 0. Grades. Diesen Zauber kannst du ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer Zauberstufe in Höhe deiner Charakterstufe wirken.

Feenkind

Diejenigen, welche die Wildnis lieben, tragen in sich oft Spuren der Feen. Einige haben unter ihren Vorfahren Feen, während andere aus einer Erblinie abstammen, welche die Macht der Feen von Orten gewonnen hat, die mit der Ersten Welt verbunden waren. In jedem Volk oder in jeder Gruppe kann es einige wenige Mitglieder geben, die Nachkommen der Feen sind. Diese Feenkinder werden oftmals als Wechselkinder, Wildblütige oder Kinder der Ersten Welt bezeichnet. Sie neigen dazu, dass ihre Haut-, Haar- und Augenfarbe jenseits der Norm ihres Volkes liegt. Manchmal wechselt die Farbe sogar mit den Jahreszeiten (weiß im Winter, grün im Frühling) oder mit dem Terrain, auf dem sie sich gerade bewegen.

Ein Charakter mit solch einem Hintergrund kann ein oder mehrere der Volksmerkmale der Feenkinder wählen. Solche Volksmerkmale ersetzen ein oder mehrere Volksmerkmale, die ansonsten für dein Volk normal wären. Solltest du die Regeln zur Erschaffung eines Volkes aus den *Ausbauregeln III: Völker* nutzen, dann sind die Volkspunkte (VP), die zur Auswahl jedes Volksmerkmals aufgewandt werden müssen, angegeben. Ansonsten wird bei jedem Merkmal mitaufgelistet, welches Volksmerkmal es ersetzt, wenn es von einem der acht Hauptvölker ausgewählt wird.

Feenmagie (2 VP): Der Charakter besitzt eine mystische Verbindung zu einer Art von Gelände. Dieses wird aus der Liste der Bevorzugten Gelände des Waldläufers ausgewählt. Der Charakter bestimmt drei Druidenzauber des 0. Grades sowie einen Druidenzauber des 1. Grades. Ist der Charismawert des Charakters 11 oder höher, kann er ein Mal am Tag diese Zauber als Zauberähnliche Fähigkeit wirken, solange er sich auf dem Bevorzugten Gelände befindet. Die Zauberstufe entspricht der Höhe der Stufe des Charakters. Der SG für die Zauberähnlichen Fähigkeiten liegt bei 10 + die Stufe des Zaubers + der Charismamodifikator des Anwenders. Diese Zauber werden in Bezug auf das Klassenmerkmals des Druiden Lockruf der Natur und ähnlicher Fähigkeiten so behandelt, als ob sie eine Fee als Quelle hätten. Ein Zwerg kann dieses Volksmerkmal anstelle von Gier und Steingespür wählen. Ein Elf, Halb-Elf oder Halbling kann dieses Volksmerkmal anstelle von Geschärftem Sinne nehmen, ein Gnom anstelle von Eifrig. Ein Halb-Ork kann es anstelle von Orkische Wildheit auswählen. Ein Mensch kann dieses Volksmerkmal gegen Geschult eintauschen. Ein Mensch, der Geschult gegen Feenmagie eintauscht, erhält auch die Volksmerkmale Feengedanken und Dämmersicht.

Feengedanken (1 VP): Der Charakter sieht die Welt eher wie ein Einheimischer der Ersten Welt. Wähle zwei der folgenden Fertigkeiten aus: Akrobatik, Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Entfesselungskunst, Fingerfertigkeit, Fliegen, Heimlichkeit, Klettern, Magischen Gegenstand benutzen, Motiv erkennen, Schwimmen, Verkleiden, Wahrnehmung, Wissen (Natur). Die ausgewählten Fertigkeiten sind immer Klassenfertigkeiten für den Charakter.

Ein Zwerg kann dieses Merkmal anstelle von Hass nehmen. Ein Elf, Gnom oder Halb-Ork kann dieses Merkmal anstelle des Volksmerkmals Waffenvertrautheit wählen. Ein Halb-Elf kann das Volksmerkmal Multitalente durch dieses Merkmal austauschen. Ein Halbling kann dieses Merkmal anstelle von Furchtlos nehmen. Bei einem Menschen ersetzt dieses Volksmerkmal Geschult (der Mensch erhält zudem Feenmagie und Dämmersicht, wie oben unter Feenmagie beschrieben).

Dämmersicht (1 VP): Viele Feenkinder besitzen Dämmersicht. Völker, die normalerweise Dunkelsicht besitzen (wie beispielsweise Zwerge und Halb-Orks) können Dämmersicht anstelle von Dunkelsicht auswählen. Im Falle von Menschen ersetzt dieses Volksmerkmal Geschult (der Mensch erhält zudem Feenmagie und Dämmersicht, wie oben unter Feenmagie beschrieben).