

# Finsterland

## TIERE von Georg Pils

Mit diesen Regeln kann man Kämpfe gegen Tiere interessanter machen und den Dämon aus dem „Dämonenruf“-Zauber (Geistermagie) anpassen.

Die hier beschriebenen Fähigkeiten gelten nur für Tiere als Gegner, nicht für tierische Helfer. Deren Fähigkeiten sind im Grundbuch auf S.63-65 beschrieben.

<b>Adler</b>	Als Aktion, Reaktion und Bewegung kann das Tier drei Felder weit ziehen und dann ein Ziel angreifen. Dieser Angriff wird mit zwei zusätzlichen Würfeln durchgeführt. Danach zieht der Adler zwei Felder. Dieser Angriff kann einmal pro Szene durchgeführt werden. Er kann fliegen.
<b>Affe</b>	Affen können als Bewegung bis zu drei Felder hoch klettern. Sie können dabei ein Feld in der Horizontalen zurücklegen. Gelingt dem Affen ein Treffer im Nahkampf, kann er seine nächste Reaktion ausgeben, um dem Ziel einen Gegenstand, der mit einer Hand geführt wird, wegzunehmen. Der Affe lässt ihn beim nächsten Treffer, den er erleidet, fallen. Besitzt er das Ding am Ende der Szene immer noch, versteckt er es in der Nähe, nachdem er damit seinen Spaß hatte.
<b>Dachs</b>	Als Aktion und Reaktion kann der Dachs sich eine Stufe Deckung im Feld, in dem er sich befindet, schaffen. Diese Stufe bleibt für andere ähnlich kleine Tiere erhalten und addiert sich zur Deckungsstufe, die man durch die Bewegung erhalten kann. Er kann sich als Bewegung einmal pro Szene drei Felder weit bewegen, ohne die dazwischen liegenden Felder zu betreten.
<b>Delphin</b>	Das Tier kann eine Szene lang unter Wasser bleiben. Es kann sich im Wasser so schnell bewegen, wie andere Wesen an Land. Klarerweise kann es an Land nicht überleben. Als Aktion kann ein Delphin einmal pro Szene einen Charakter drei Felder weit transportieren. Greift er ein Landlebewesen im Wasser an, erhält er zwei zusätzliche Trefferwürfel.
<b>Eidechse</b>	Einmal pro Szene kann die Eidechse einen Treffer ignorieren. Er verursacht weder Schaden noch Effekte. Sie kann sich an Wänden normal bewegen.
<b>Esel</b>	Betrifft ein Feind das Feld, in dem sich der Esel befindet, kann er einen Angriff als freie Aktion durchführen. Dieser Angriff wird mit zwei Würfeln weniger durchgeführt. Das Tier hat zwei zusätzliche Würfel, um Versuchen, es zu beeinflussen, zu widerstehen.
<b>Eule</b>	Die Eule kann fliegen. Greift sie in der Finsternis an, kann ihr erster Angriff in dieser Szene nicht abgewehrt werden.
<b>Fledermaus</b>	Die Fledermaus kann fliegen. Sie hat vier zusätzliche Würfel, um Gegner zu entdecken. Diese sind von den Lichtverhältnissen unabhängig.
<b>Fuchs</b>	Trifft der Fuchs im Nahkampf, muss das Ziel eine Probe machen, um zu verhindern, dass es mit einer psychischen Krankheit der Stufe 4 infiziert wird. Er kann sich als Bewegung einmal pro Szene drei Felder weit bewegen, ohne die dazwischen liegenden Felder zu betreten.
<b>Giftschlange</b>	Ein von der Schlange getroffener Charakter nimmt so lange am Anfang jeder Runde einen Schadenspunkt ohne Schutz, bis ihm Erste Hilfe geleistet wird, er geheilt wird oder die Szene endet. Ist man immun gegen Gift, wirkt dieser Effekt nicht. Die Schlange erhält vier zusätzliche Würfel bei Versuchen, sich durch kleine Öffnungen durchzuzwängen.
<b>Hase</b>	Der Hase kann sich einmal pro Szene als Bewegung vier Felder weit bewegen. Er hat immer zwei Würfel mehr beim Ausweichen.

<b>Hirsch</b>	Der Hirsch verursacht in der Runde, in der er ein Feld betritt, vier zusätzliche Punkte Schaden bei Angriffen. Er hat zwei zusätzliche Würfel beim Sprinten und Springen.
<b>Huhn</b>	Das Huhn kann sich einmal pro Szene als Bewegung drei Felder weit bewegen und dabei ein Feld hochflattern. Es hat immer zwei Würfel mehr beim Ausweichen.
<b>Hund</b>	Der Hund erhält vier zusätzliche Würfel beim Entdecken von versteckten Gegnern. Trifft er bei einem Angriff, kann das Ziel in seiner nächsten Runde das Feld nicht verlassen.
<b>Hyäne</b>	Hat eine Hyäne die Hälfte ihrer Lebenspunkte verloren, steigt ihr Schaden um ihre effektive Stärke bis zu ihrem Tod, mindestens aber um einen Punkt. Sie hat zwei Würfel mehr beim Einschüchtern.
<b>Igel</b>	Wird der Igel getroffen, nimmt der Angreifer Schaden gleich seiner effektiven Stärke, mindestens jedoch einen Schadenspunkt. Schutz zählt wie normal. Er erhält zwei zusätzliche Würfel, um sich zu verstecken.
<b>Kamel</b>	Das Kamel kann als freie Aktion spucken. Dieser Angriff wird mit drei Würfeln ausgeführt und hat ein Feld Reichweite. Trifft der Angriff, verliert das Ziel einen Würfel auf seinen nächsten Wurf. Es hat drei zusätzliche Würfel beim Sprinten.
<b>Karpfen</b>	Das Tier kann beliebig lang unter Wasser bleiben. Es kann sich im Wasser so schnell bewegen, wie andere Wesen an Land. Klarerweise kann es an Land nicht überleben. Wird der Karpfen im Wasser angegriffen, hat er zwei Zusatzwürfel beim Ausweichen. Er besitzt zwei Punkte zusätzlichen Schutz.
<b>Katze</b>	Sie erhält zwei zusätzliche Würfel beim Klettern und Verstecken. Greift sie in der Finsternis an, kann ihr erster Angriff in dieser Szene nicht abgewehrt werden.
<b>Krabbe</b>	Die Krabbe besitzt zwei Punkte zusätzlichen Schutz. Das Tier kann beliebig lang unter Wasser bleiben. Seine Angriffe ignorieren Schutz gleich seiner effektiven Stärke, mindestens jedoch einen Punkt.
<b>Krake</b>	Das Tier kann beliebig lang unter Wasser bleiben. Es kann sich im Wasser so schnell bewegen, wie andere Wesen an Land. Klarerweise kann es an Land nicht überleben. Er erhält vier zusätzliche Würfel beim Ringen und bei Versuchen, sich durch kleine Öffnungen durchzuzwängen.
<b>Marder</b>	Er erhält zwei zusätzliche Würfel beim Klettern und Verstecken. Greift er Gegner mit Strukturpunkten an, ignoriert er deren Schutz.
<b>Menschenaffe</b>	Affen können als Bewegung bis zu drei Felder hoch klettern. Sie können dabei ein Feld in der Horizontalen zurücklegen. Ein Affe kann, immer wenn kein Gegner im selben Feld wie er ist, als freie Aktion mit „Dingen“ werfen. Der Angriff wird mit drei Würfeln durchgeführt und hat zwei Felder Reichweite. Bei einem Treffer muss sich das Ziel als freie Aktion ein Feld vom Affen wegbewegen.
<b>Mungo</b>	Er erhält zwei zusätzliche Würfel beim Klettern und Verstecken. Er ist immun gegen Gift. Hat der Mungo die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren, steigt sein Schaden um seine effektive Stärke bis zu ihrem Tod, mindestens aber um einen Punkt.
<b>Nasobēm</b>	Das Nasobēm hat vier Würfel mehr beim Entdecken von versteckten Gegnern. Es erhält zwei zusätzliche Würfel beim Klettern und Verstecken.
<b>Pferd</b>	Das Tier hat vier zusätzliche Würfel beim Sprinten. Es kann einmal pro Szene seine Bewegung aufgeben, um vier zusätzliche Schadenspunkte bei seinem nächsten Angriff zu verursachen.
<b>Pinguin</b>	Das Tier kann eine Szene lang unter Wasser bleiben. Es kann sich im Wasser so schnell bewegen, wie andere Wesen an Land. Greift er ein Landlebewesen im Wasser an, erhält er zwei zusätzliche Trefferwürfel. Wird der Pinguin im Wasser angegriffen, hat er zwei Zusatzwürfel beim Ausweichen.
<b>Rochen</b>	Das Tier kann beliebig lang unter Wasser bleiben. Es kann sich im Wasser so schnell bewegen, wie andere Wesen an Land. Klarerweise kann es an Land nicht überleben. Wird der Rochen im Wasser angegriffen, hat er zwei Zusatzwürfel beim Ausweichen. Trifft er im Nahkampf, verliert sein Ziel seine nächste Aktion und Bewegung. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Szene eingesetzt werden.
<b>Seehund</b>	Das Tier kann eine Szene lang unter Wasser bleiben. Es kann sich im Wasser so schnell bewegen, wie andere Wesen an Land. Klarerweise kann es an Land nicht überleben. Der Seehund erhält zwei Würfel bei Versuchen, seine Gegner einzuschüchtern. Greift er ein Landlebewesen im Wasser an, erhält er zwei zusätzliche Trefferwürfel.

<b>Stier</b>	Das Tier hat drei zusätzliche Würfel beim Sprinten. Der Stier verursacht in der Runde, in der er ein Feld betritt, vier zusätzliche Punkte Schaden bei Angriffen.
<b>Strauß</b>	Das Tier hat drei zusätzliche Würfel beim Sprinten. Betritt ein Feind das Feld, in dem sich der Strauß befindet, kann er einen Angriff als freie Aktion durchführen. Dieser Angriff wird mit zwei Würfeln weniger durchgeführt.
<b>Tapir</b>	Der Tapir hat sechs zusätzliche Lebenspunkte. Wird er im Nahkampf getroffen, kann er sich als freie Aktion ein Feld weit bewegen.
<b>Tintenfisch</b>	Das Tier kann beliebig lang unter Wasser bleiben. Es kann sich im Wasser so schnell bewegen, wie andere Wesen an Land. Klarerweise kann es an Land nicht überleben. Er erhält vier zusätzliche Würfel bei Versuchen, sich durch kleine Öffnungen durchzuzwängen. Einmal pro Szene kann er eine Reaktion und eine Bewegung ausgeben, um sich drei Felder weit zu bewegen und mit vier zusätzlichen Würfeln zu verstecken.
<b>Vogel</b>	Der Vogel kann fliegen. Gelingt dem Vogel ein Treffer im Nahkampf, kann er seine nächste Reaktion ausgeben, um dem Ziel einen Gegenstand, der mit einer Hand geführt wird, wegzunehmen. Der Vogel lässt ihn beim nächsten Treffer, den er erleidet, fallen. Besitzt er das Ding am Ende der Szene immer noch, versteckt er es in der Nähe in seinem Nest.
<b>Waschbär</b>	Er erhält zwei zusätzliche Würfel beim Klettern und Verstecken. Als Aktion und Bewegung kann der Waschbär auf die andere Seite einer Wand wechseln, ohne eine Tür zu benutzen.
<b>Wildschwein</b>	Das Wildschwein hat sechs zusätzliche Lebenspunkte. Es verursacht in der Runde, in der es ein Feld betritt, vier zusätzliche Punkte Schaden bei Angriffen.
<b>Wolf</b>	Als Aktion, Reaktion und Bewegung kann der Wolf ein zusätzliches Tier niedrigerer Stufe rufen. Dieses Tier ist zwar auch ein Wolf, hat aber diese Fähigkeit nicht. Als Aktion und Bewegung kann er eine Attacke durchführen. Gelingt diese, stürzt das Ziel zu Boden und nimmt den regulären Schaden.
<b>Würgeschlange</b>	Sie erhält vier zusätzliche Würfel beim Ringen und bei Versuchen, sich durch kleine Öffnungen durchzuzwängen. Mit einer Aktion, Reaktion und Bewegung kann sie einen Angriff durchführen, der das Ziel zu Boden zwingt und ihm seine nächste Bewegung nimmt.
<b>Ziege</b>	Sie erhält zwei zusätzliche Würfel beim Klettern und Springen. Die Ziege verursacht in der Runde, in der sie ein Feld betritt, vier zusätzliche Punkte Schaden bei Angriffen.