HAUTWECHSLER

Hautwechsler werden von vielen für einen Mythos gehalten. Der Bevölkerungsanteil auf Palea wir auf 0,5% geschätzt. Allerdings ist diese Zahl nicht sehr aussagekräftig, da viele Hautwechsler ihre Fähigkeit geheim halten. Der Grund dafür ist, dass Hautwechsler von fast allen für eine Art Dämon gehalten werden und daher nach ihrer Bekanntgabe einen schnellen Tod finden. Es ist anzumerken, dass Hautwechsler viele Eigenschaften ihres Tieres teilen, auch wenn sie sich gerade in ihrer menschlichen Form befinden. So hat beispielsweise ein Hautwechsler, der sich für das Tier Bär entschieden hat, immer eine brummige Stimme. Aufgrund ihrer Anatomie kann nicht jedes Volk jedes Tier wählen und Zwerge und Gnome können gar keine Hautwechsler werden.

DAS TIER

Jeder Hautwechsler teilt seinen Körper mit einem Tier seiner Wahl. Der Geist dieses Tieres ist der gleiche wie der des Menschen. Einmal pro Tag kann er sich für 5h (ohne MP-Kosten) in dieses Tier verwandeln.

Außerdem erhält jeder Hautwechsler einen bestimmten Situationsbonus von +1 je nach gewähltem Tier (Entscheidung des Spielleiters).

Wilde Tiere greifen Hautwechsler grundsätzlich nicht an. Ausnahmen bilden Tiere, die durch irgendeine Macht gezwungen werden, Tiere, die wütend auf den Hautwechsler sind, und Tiere, die sich durch den Hautwechsler bedroht fühlen. Letztere fühlen sich oft schon allein durch die Tatsache bedroht, dass der Hautwechsler in einer Gruppe mit anderen Menschen reist.

MAGIE

Ein Hautwechsler hat Zugriff auf die Spruchliste „Freie Magie“.

Außerdem kennt jeder Hautwechsler den Spruch „Wandlung“, durch den er die Gestalt eines jeden Tieres annehmen kann. Dieser kostet 6 MP in der Grundform. Die Stufe des Tieres darf höchstens die Stufe des Hautwechslers sein. In der Grundform enthalten ist ein Tier der Stufe 1 für 2h. Jede Stufe mehr kostet 1 MP, jede 1h mehr 3 MP.

NATURVERBUNDENHEIT

Ein Hautwechsler besitzt eine stärkere Naturverbundenheit als ein Waldläufer und erhält daher für alle Manöver auf Natur einen Situationsbonus von +2.

SCHÜTZENDE MUTTER

Hält sich ein Hautwechsler in der freien Natur auf, regeneriert er sich doppelt so schnell und offene Wunden schließen sich nach 2h von alleine.

TIERSPRACHE

Ein Hautwechsler erhält bei einem Einflussnahme-Manöver gegen ein Tier einen Situationsbonus von +1.

TREFFERPUNKTE

Ein Hautwechsler erhält (je nach Tier) 4-8 Trefferpunkte (plus Konstitutionsbonus) pro Stufe (Entscheidung des Spielleiters).

MAGIEPUNKTE

Ein Hautwechsler erhält so viele Magiepunkte, wie er Ränge in Magie entwickeln (Fertigkeit) hat, multipliziert mit dem Ergebnis aus 3 plus seinem Intelligenzbonus.

FERTIGKEITSKOSTEN

Fertigkeit	Kosten
Athletik	1
Einflussnahme	2
Gezielte Sprüche	3
Kunst	4
List	1
Magie entwickeln	2/3
Natur	1
Reiten	3
Schwimmen	1
Spruchlisten	2/4
Waffen	3/6
Wahrnehmung	1
Wissen	3

TALENTBAUM

Rang 1:

Ruf der Wildnis Natur +1	Ruf der Freiheit Athletik +1

Rang 2:

Natürlicher Schutz* Rüstung +1	Natürliche Heilung* Heilung x2	Geflügelte Erfahrung** +1 AP/Stufe	Geflügeltes Ingenium** +1 MP/Rang

* nur nach Ruf der Wildnis wählbar
** nur nach Ruf der Freiheit wählbar

Rang 3:

Bärengene Stärke +1	Katzengene Geschicklichkeit +1	Walgene Konstitution +1	Eulengene Intelligenz +1

Rang 4:

Multianimal „Wandlung“-Stufen verdoppelt	Permaanimal „Wandlung“-Dauer verdoppelt