

DOMPTEUR

In manch wilderer Kultur auch Bestienmeister genannt, hat der Dompteur ein Händchen für Tiere und den Umgang mit ihnen. Er nutzt seine geübte Stimme, sowie seine Beobachtungsgabe und sein Einfühlungsvermögen, um die Tiere zu studieren, Verhalten und Körpersprache dieser zu verstehen, um sie zu trainieren, für sich arbeiten und kämpfen zu lassen. So scheint es fast schon so als könnten sie mit ihnen reden ... oder etwas flüstern.

VORAUSSETZUNGEN:

Silberzunge der Stufe 10+

TALENTE

Stufe	Talent
10	Ausweichen 10 (V) Alphatier 10 (X)** Fährtenleser 10 (V)* Hütetier 10 (III)** Jagdtier 10 (III)** Jäger 10 (V) Polly will... 10 (V)** Reiten 10 (V) Schnelle Reflexe 10 (V) Schwarmkönigin 10 (V)** Tanzäffchen 10 (V)** Tiere bändigen 10 (X)** Tierflüsterer 10 (X)* Tiermeister 10 (V) Vertrautenband 10 (V) Vertrauter 10 (V) Voranpeitschen 10 (III)** Wahrnehmung 10 (X) Zoologe 10 (V)**
12	Alphatieraura 12 (V)** Fährtenuchertier 12 (III)** Rudelheulen 12 (I)** Tiere zähmen 12 (V)** Verdrücken 12 (III) Veterinär 12 (V)** Wachtier 12 (III)**
14	Anstacheln 14 (V)** Betatier 14 (I)** Einhornbändiger 14 (I)** Gefährliches Rudel 14 (III)** Tiersinne stören 14 (V)** Treuer Begleiter 14 (V)* Wilde Meute 14 (III)*
16	Fabeltierschar 16 (I)**

DAS TALENTBUCH DES DOMPTEURS

STUFE 10

Talent	Rang	Effekt
Alphatier**	X	Den Charakter begleitet ein Rudel aus Talentrang x Tieren (nur eine nichtmagische Tierart, max GH: 3), das unter seiner Kontrolle steht und für ihn kämpft. Wird das Rudel allerdings nicht akkurat versorgt, ist der Charakter nicht anwesend oder bewusstlos verhält sich das Rudel wie ein Rudel wilder Tiere. Wurde ein Tier getötet schließt sich dem Rudel innerhalb von W20/4 Tagen ein neues Tier an.
Ausweichen	V	Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen gegen ihn gerichteten Nahkampfangriff komplett ignorieren (zählt als freie Aktion). Dass der Charakter einem Angriff ausweichen will, muss angesagt werden, bevor feststeht, ob dieser Schlag ihn trifft oder nicht. Gegen Angriffe von Gegnern, die 2+ Größenkategorien (siehe Seite 104) größer sind, ist das Talent wirkungslos.
Fährtenleser*	V	Der Charakter erhält pro Talentrang +2 auf Proben zum Spuren lesen. Zusätzlich erhält er, bei einer gelungenen Probe, pro Rang automatisch ein zusätzliches Detail (z.B. Verursacher, Anzahl, Alter der Spuren, Richtung, Besonderheiten, etc.), ohne das eine zusätzliche Probe nötig ist.
Hütetier**	III	Mit jedem Talentrang trainiert der Charakter eines seiner gewöhnlichen Rudeltiere zu einem Hütetier, wodurch dieses komplexere Wachaufgaben übernehmen kann, wie einen Bereich zu patrouillieren, Alarm zu schlagen sobald sich etwas nähert, den Charakter heimlich zu warnen, sobald sich etwas nähert, ein Wesen bewachen u.ä. Wird das Hütetier getötet und nicht wiederbelebt, dauert es W20 Wochen, bis der Charakter ein anderes Tier zu einem Hütetier trainiert hat.
Jagdtier**	III	Mit jedem Talentrang trainiert der Charakter eines seiner gewöhnlichen Rudeltiere zu einem Jagdtier, wodurch es zu einem guten Jäger wird und pro Tag W20 Mahlzeiten (Kleintiere, Dammwild o.ä.) erjagen kann. Wird das Jagdtier getötet und nicht wiederbelebt, dauert es W20 Wochen, bis der Charakter ein anderes Tier zu einem Jagdtier trainiert hat.
Jäger	V	Der Charakter wandert oft durch die Wildnis und erhält durch dieses Talent +2 auf Proben, mit denen Spuren gelesen, Wild gejagt oder die richtige Marschrichtung wiedergefunden werden soll. Pro Talentrang kann außerdem eine Mahlzeit (von denen 3 einer Tagesration entsprechen) problemlos beschafft werden (Beeren pflücken, Kleintier erlegen usw.).
Polly will...**	V	Der Charakter hat ein besonderes Händchen für Vögel und darauf diese abzurichten. Mit jedem Talentrang schließt sich dem Charakter ein kleiner und (relativ) ungefährlicher Vogel an, dem er eine Fähigkeit antrainieren kann, die

dieser auf Befehl ausführt.
(Für den Phönix wird zusätzlich das Talent Fabeltierschar benötigt.)

Vogel	Fähigkeit
Botenfalke	Kann kleine Dinge und Zettel gezielt an jeden Ort bringen, den der Vogel zuvor schon besucht hat.
Elster	Kann kleine Dinge apportieren und Taschendiebstahl-Proben ablegen (PW 14).
Eule	Kann nachts einen lauten Warnruf ausstoßen, wenn Feinde sich nähern.
Hahn	Kann eine bei Erhalt festgelegte Zeiteinheit angeben (vgl. Sanduhr)...und er weckt dich!
Jagdfalke	Kann pro Tag 3 Mahlzeiten (Kleintiere) besorgen.
Krähe	Kann Feinde stören. 1 Gegner erhält -1 auf alle Proben.
Leierschwanz	Kann alle Geräusche, die er einmal gehört hat nachahmen.
Nachtigall	Kann wunderschöne Lieder vortragen. +2 auf Musizieren-Proben.
Papagei	Kann einzelne Wörter und einfache, kurze Sätze nachsprechen und auf Kommando (auch eines anderen Charakters) wiedergeben oder selbst bilden.
Pfau	Kann 1 pro Kampf 1 wildes Tier mit GH kleiner Stufe des Charakters verjagen.
Phönix	Kann 1 pro Tag sofort entweder 20 LK heilen, den Effekt eines Giftes aufheben oder eine Krankheit heilen.
Rabe	Kann Feinde attackieren. 1 Gegner erhält 1 Punkt nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Taube	Charakter kann im Kampf 1 Runde lang nicht direktes Ziel von Angriffen werden.
Spähfalke	Kann Vorausspähen und vor Gegnern, Hinterhalten u.ä. warnen. (Allerdings nicht Anzahl oder Gegnertyp angeben.)

Stirbt ein Vogel und wird nicht wiederbelebt, kann

		innerhalb von W20 Wochen ein neuer Vogel trainiert werden.
Reiten	V	Charaktere mit diesem Talent haben reiten gelernt, können also problemlos die Richtung oder Geschwindigkeit ihres Reittieres um einen Schritt ändern und vom Pferderücken aus angreifen (siehe Seite 92). Pro Talentrang erhalten sie bei Sprüngen oder Proben, um die Reitrichtung oder die Geschwindigkeit um mehr als einen Schritt zu wechseln, einen Bonus von +2. Im berittenen Kampf erhalten sie pro Talentrang +1 auf Schlagen-Proben gegen unberittene Gegner.
Schnelle Reflexe	V	Der Charakter kann schnell reagieren. Im Kampf erhält er pro Talentrang einen Bonus von +2 auf seine Initiative. Zusätzlich kann man pro Talentrang einmal im Kampf eine Waffe als freie Aktion ziehen, wechseln oder vom Boden aufheben.
Schwarmkönigin**	V	Den Charakter begleitet ein Schwarm aus nichtmagischen Kleintieren (mit dem Erwerb jedes Talentranges kann dabei erneut festgelegt werden um welche Tiere es sich handelt), der unter seiner Kontrolle steht und für ihn kämpft. Ab dem 2. Talentrang kann der Schwarm dabei aus Kleintieren bestehen, die nacheinander eine der folgenden Fähigkeiten besitzen dürfen: Schwimmen, Fliegen, Gift. Der Schwarm hat einen Schwarmwert von 10/Talentrang. Übersteigt der Wert 20 kann der Charakter mehrere Schwärme gleichzeitig kontrollieren und die Schwarmwerte unter ihnen aufteilen. Hat der Schwarm Schaden erhalten, regeneriert er jede Nacht Talentrang x W20 x10 Mitglieder (dabei kann der Schwarmwert den Maximalwert nicht überschreiten). Stirbt der gesamte Schwarm, dauert es W20 Tage, bis sich erneut genügend Kleintiere gesammelt haben, um einen Schwarm zu gründen.
Tanzäffchen**	V	Dem Charakter schließt sich mit jedem Talentrang ein ungefährliches Kleintier (meist ein Äffchen) an, das alle möglichen kleinen Tricks und Kunststückchen beherrscht. In einem Umkreis von 50 m wird jeder sich von einer Aufführung dieser Kunststücke ablenken lassen, wobei Bemerk-Proben aller Zuschauer zusätzlich um 2 pro Tier erschwert werden. Dazu kann jedem dieser Tiere eine zusätzliche Fähigkeit beigebracht werden, z.B. Taschendiebstahl, (bei opponierbaren Daumen auch etwas wie Schlösser/Mechanismus öffnen, Feuer machen, Fallen entschärfen o.ä.) (der PW beträgt 12), die es auf Befehl ausführen wird. Diese Tiere werden nicht kämpfen. Stirbt ein Tier und wird nicht wiederbelebt, kann innerhalb von W20 Wochen ein neues Tier trainiert werden.
Tiere bändigen**	X	Der Charakter kann als Aktion versuchen aggressive nichtmagische Tiere zu besänftigen. Dazu legt er eine Probe auf KÖR+AU+2 pro Talentrang(+2 wenn der Charakter eine Peitsche führt), die um LK/5 des Ziels erschwert wird, ab (bei kontrollierten Tieren wird die Probe um weitere 4 erschwert). Bei Erfolg wird das Tier friedlich und zieht sich zurück.

Tierflüsterer*	X	<p>Mit jedem Talenrang wählt der Charakter eine nichtmagische Tierart (Wolf, Löwe, Pferd etc.). Der Charakter kennt sich so gut mit einer Tierart aus, dass es scheint als könne er tatsächlich mit ihr sprechen. Das Tier versteht seine Worte, und der Charakter hört seine Muttersprache, wenn das Tier mit ihm kommuniziert. Die meisten Tiere sind allerdings nicht besonders helle, drücken sich einfach aus und haben keinen Begriff von abstrakten Konzepten. Daher sind die Informationen, die sie geben können, eher beschränkt. Das Talent übt keinerlei Kontrolle auf die gewählte Tierart aus und hat keinen Einfluss auf Kampf- und Fluchtreflexe eines Tiers.</p>						
Tiermeister	V	<p>Der Charakter hat ein Gespür für Tiere und erhält auf alle Proben im Umgang mit ihnen +3 (dieser Bonus zählt auch auf Reiten-Proben, um die Reitgeschwindigkeit oder die Richtung zu ändern). Einmal alle 24 Stunden pro Talenrang kann er außerdem eine beliebige Anzahl wilder, aggressiver oder selbst ausgehungertes Tiere dazu bringen, ihn und zwei Begleiter pro Talenrang zu verschonen (es sei denn, sie greifen ihrerseits die Tiere an). Dies ist auch bei tollwütigen oder kontrollierten Tieren möglich, sofern hier dem Charakter eine Probe gegen GEI+AU+Talenrang gelingt (zählt als ganze Aktion, ein Versuch pro Talenrang).</p>						
Vertrautenband	V	<p>Schafft ein besonderes Band zwischen dem Charakter und einem einzelnen seiner Vertrauten, wodurch beide sich telepathisch miteinander verständigen können (einfache Kommunikation wie „Gefahr?“, „Flieh!“ oder „Hilf mir!“). Zusätzlich wird pro Talenrang ein Bonus von +3 auf die Eigenschaften des Vertrauten verteilt. Jedesmal, wenn der Charakter um eine Stufe aufsteigt, erhält dieses Tier außerdem +1 auf eine beliebige Eigenschaft. Wird das Tier getötet, erlischt das Band, wird jedoch bei Wiederbelebung des Tieres erneuert. Ist dies nicht der Fall, sind die Talenränge nicht verloren und können für ein neues Vertrautenband mit einem anderen Vertrauten eingesetzt werden.</p>						
Vertrauter	V	<p>Pro Talenrang schließt sich Spähern ein Tier (Falke, Hund, Pferd, Wolf usw.), Zaubern ein Kleintier (Katze, Kröte, Rabe usw.) und Paladinen ein Schlachtross an. Ein Druide kann jede Art von Tier bis Größenkategorie „groß“ (siehe Seite 104) wählen. Die treuen Tiere befolgen einfache, einsilbige Befehle wie „Platz!“ und „Fass!“ und haben Verstand +1, auch wenn mit ihnen keine intelligente Kommunikation möglich ist und sie auch nicht zum heimlichen Auskundschaften etc. abgerichtet werden können. Ein Vertrauter gewährt seinem Besitzer, sofern er nicht mehr als AU x 5 (des Charakters) in Metern von ihm entfernt ist, einen Bonus von +1 auf einen von zwei Kampfwerten:</p> <table border="1" data-bbox="612 1953 1396 2054"> <thead> <tr> <th>Klasse</th> <th>Vertrautenbonus</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Späher</td> <td>Initiative oder Schießen</td> </tr> <tr> <td>Zauberer</td> <td>Zaubern oder Zielzauber</td> </tr> </tbody> </table>	Klasse	Vertrautenbonus	Späher	Initiative oder Schießen	Zauberer	Zaubern oder Zielzauber
Klasse	Vertrautenbonus							
Späher	Initiative oder Schießen							
Zauberer	Zaubern oder Zielzauber							

		<table border="1"> <tr> <td>Paladin</td> <td>Abwehr oder Schlagen</td> </tr> <tr> <td>Silberzunge</td> <td>Beharrlichkeit oder Raffinesse (Abwehr oder Initiative)</td> </tr> </table>	Paladin	Abwehr oder Schlagen	Silberzunge	Beharrlichkeit oder Raffinesse (Abwehr oder Initiative)
Paladin	Abwehr oder Schlagen					
Silberzunge	Beharrlichkeit oder Raffinesse (Abwehr oder Initiative)					
		<p>Der zu erhöhende Kampfwert wird bei Erhalt des Vertrauten ausgewählt.</p> <p>Wird ein Vertrauter getötet, erleidet der Charakter im selben Moment W₂₀/2 nicht abwehrbaren Schaden und der Bonus auf den Kampfwert erlischt. Wird der Vertraute nicht wiederbelebt, kann für seinen Talentrang ein neuer Vertrauter gewählt werden, allerdings erst nach frühestens W₂₀ Wochen. Bis dahin hat der Charakter temporär KÖR-1.</p>				
Voranpeitschen**	III	Der Charakter kann ein Verbündetes (nicht unbedingt freiwilliges) Ziel voranpeitschen. Das Ziel erhält 3 Punkte nicht abwehrbaren Schaden und AU/2 Runden lang einen Bonus von +2 pro Talentrang auf alle Arten von Angriffen. Ein Charakter kann immer nur von einem Voranpeitschen profitieren.				
Wahrnehmung	X	Der Charakter ist ein aufmerksamer Beobachter. Auf alle Bemerk-Proben erhält er +2 pro Talentrang.				
Zoologe**	V	Der Charakter hat ein Gespür für Tiere und erhält auf alle Proben im Umgang mit ihnen +2 pro Talentrang (dieser Bonus zählt auch auf Reiten-Proben, Spuren von Tieren zu erkennen u.ä.).				

STUFE 12

Talent	Rang	Effekt
Alphatieraura**	V	Nichtmagische Tiere mit einer GH, die gleich oder kleiner der Stufe des Charakters +2 pro Talentrang ist, werden sich dem Charakter auf AU m nicht nähern oder ihn angreifen. Dies gilt auch für Tiere, die von anderen kontrolliert werden, nicht aber für Tiergefährten des Charakters oder eines seiner Kameraden. Greift der Charakter jedoch ein Tier an wird sich dieses wehren, aber lieber einen der Kameraden des Charakters angreifen, als ihn.
Fährtsuchertier**	III	Mit jedem Talentrang trainiert der Charakter eines seiner gewöhnlichen Rudeltiere zu einem Fährtsucher, wodurch es auf alle Wahrnehmungs- und Spuren Suchen-Proben und sonstige Proben, bei denen es um den Geruchssinn geht, einen Bonus von +4 erhält. Zudem kann es die frische Fährte eines Wesens aufnehmen und verfolgen, wenn ihm dessen Geruch wohlbekannt ist bzw. der Charakter eine Geruchsprobe besitzt. Wird das Fährtsuchertier getötet und nicht wiederbelebt, dauert es W ₂₀ Wochen, bis der Charakter ein anderes Tier zu einem Fährtsuchertier trainiert hat.
Rudelheulen**	I	Zu Beginn eines Kampfes kann der Charakter sein Rudel gemeinsam Heulen, Knurren, Brüllen (o.ä.) lassen (kostet den Charakter und jedes Rudelmitglied eine Aktion), um

		bei den Gegnern Angst zu erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 pro Rudelmitglied auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreifen sie die Flucht.
Tiere zähmen**	V	Der Charakter kann als Aktion versuchen wilde oder kontrollierte nichtmagische Tiere seinem Willen zu unterwerfen. Dazu legt er eine Probe auf KÖR+AU+2 pro Talentrang(+2 wenn der Charakter eine Peitsche führt), die um LK/2 des Ziels erschwert wird, ab (bei kontrollierten Tieren wird die Probe um weitere 4 erschwert). Bei Erfolg befolgt das Tier alle einfachen Befehle des Charakters, wird bei seinem nahenden Tod jedoch die Flucht ergreifen. Der Charakter kann niemals mehr als VE Tiere gleichzeitig durch diesen Effekt beherrschen. Endet der Effekt, nimmt das Tier wieder sein ursprüngliches Verhalten an.
Verdrücken	III	Der Charakter kann sich bei den Aktionen Aufstehen und Rennen zusätzlich um einen Meter pro Talentrang bewegen. Zusätzlich kann er, gefesselt oder in Ketten gelegt, zweimal pro Talentrang versuchen, sich mit AGI+BE aus einer Fessel oder Schelle zu winden (man benötigt beispielsweise 2 erfolgreiche Proben, um beide Hände aus Handschellen zu befreien).
Veterinär**	V	Der Charakter weiß wie er nichtmagische Tiere versorgen und heilen kann und erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang auf alle Proben diese zu versorgen. Dieser Bonus zählt auch für alle Heilzauber, die auf Tiere (oder Völker mit Tiermerkmalen) gewirkt werden, solange der Charakter in der Nähe ist. Außerdem kann der Charakter 1 pro Talentrang pro Kampf eine Probe auf GEI+GE+2 pro Talentrang ablegen, um bei einem Tier erste Hilfe leisten und es um das Probenergebnis heilen zu können. (Jedes Ziel kann so nur einmal pro Kampf erfolgreich geheilt werden.)
Wachtier**	III	Mit jedem Talentrang trainiert der Charakter eines seiner gewöhnlichen Rudeltiere zu einem Wachtier, wodurch er es darauf trainiert Gifte, Krankheiten und Illusionen zu erkennen. Wird in der Umgebung des Charakters ein Gift verwendet, die Ansteckung mit einer gefährlichen Krankheit ist möglich oder eine Illusion wurde erschaffen durchschaut das Tier diese und warnt den Charakter („nötigenfalls mit einem kleinen Stups: 2 LK nicht abwehrbaren Schaden). Wird das Wachtier getötet und nicht wiederbelebt, dauert es W20 Wochen, bis der Charakter ein anderes Tier zu einem Wachtier trainiert hat.

STUFE 14

Talent	Rang	Effekt
Anstacheln**	V	1 pro Talentrang pro Kampf kann der Charakter als freie Aktion seine Mitstreiter anstacheln, was auf ihn und drei Kameraden pro Talentrang in Hörweite wirkt: Durch das Anstacheln, erhalten sie für W20/2 Runden einen Bonus von +2 pro Talentrang auf ihren Angriff, erhalten aber auch 5 LK nicht abwehrbaren Schaden. Ein Charakter kann immer nur von einem Anstacheln profitieren.
Betatier**	I	Der Charakter trainiert eines seiner gewöhnlichen Rudeltiere zu einem Betatier, wodurch seine Werte heroisch werden. Das Betatier ist in der Lage das Rudel auch in Abwesenheit des Charakters zu führen, als ob der Charakter anwesend wäre. Wird der Charakter in einem Kampf bewusstlos, wird eine vergleichende Schlagen-Probe zwischen dem Beta- und jedem anderen Rudeltier geworfen. Jedes Rudeltier, das unterliegt steht weiterhin unter der vollen Kontrolle des Charakters. Wird das Betatier getötet und nicht wiederbelebt, dauert es W20 Wochen, bis der Charakter ein anderes Tier zu einem Betatier trainiert hat.
Einhornbändiger**	I	Der Charakter kann seine tierbezogenen Talente auch auf Magische Tierwesen anwenden (gilt nicht für die Rekrutierung bleibender Begleiter).
Gefährliches Rudel**	III	Mit jedem Talentrang erhöht sich die maximale GH des Tieres, aus dem der Charakter sein Rudel rekrutieren kann, um 3.
Tiersinne stören**	V	Der Charakter weiß genau, wie er sich verhalten muss, um von nichtmagischen Tieren nicht wahrgenommen zu werden (weder durch Sicht, noch Geruch oder sonstiges). Mit jedem weiteren Talentrang kann er dieses Wissen einem seiner Kameraden vermitteln, um diesen so ebenfalls für Tiere nicht wahrnehmbar zu machen. Der Effekt endet jedoch sobald ein Charakter mit einem Tier auf egal welche Weise interagiert.
Treuer Begleiter*	V	Mit jedem Talentrang begleitet den Charakter ein nichtmagisches Tier (max. GH 10) und weicht ihm bis zum Tod nicht von der Seite. Seine Kampfwerte sind „heroisch“. Stirbt das Tier und wird nicht wiederbelebt ist der Talentrang verloren.
Wilde Meute*	III	Der Charakter reizt seine Tiere und trainiert sie noch gefährlicher und angriffslustiger zu werden. Mit jedem Talentrang erhöhen sich Angriff und Abwehr aller Rudelmitglieder um 1 und die gegnerische Abwehr gegen Angriffe der Tiere wird um 1 pro Talentrang gesenkt.

STUFE 16

Talent	Rang	Effekt
Fabeltierschar**	I	Der Charakter kann seine Schwärme, Rudel, Vertrauten, Begleiter etc. auch aus Magischen Tierwesen rekrutieren.

° Diese Talente basieren auf dem Diskurs-System.

°° Diese Talente basieren auf dem optionalen Regelteil des Diskurs-System.

* Diese Talente entsprechen Talenten aus den Talentpaketen von Bruder Grimm, aus Gammaslayers, Starslayers oder Old Slayerhand oder sind Abwandlungen von diesen oder Zaubern aus den Grimmoires.

** Neue Talente.

Vielen Dank an Sintholos und Zauberlehrling für die Anregungen und Feedback.

<Heldenklasse - Dompteur> von Dzaarion



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International