

Prestigeklasse: Kind des Meeres

In einer weitgehend von Wasser bedeckten Welt ist es nicht ungewöhnlich, dass humanoide Kreaturen des Landes und des Meeres gemeinsame Nachkommen zeugen. Je nachdem, ob der Einfluss des einen oder anderen Elternteiles stärker ist, leben sie als Land- oder Wasserbewohner. Außer einer Vorliebe für das jeweils andere Element unterscheidet sie nichts von den anderen Mitgliedern des Volkes, in dessen Mitte sie aufwachsen.

Aufgrund eines besonderen Ereignisses oder eines Erweckungserlebnisses kann das Erbe des anderen Elternteils zum Vorschein kommen, was die physische und psychische Natur des Betroffenen nachhaltig und auf Dauer ändert. Die Prestigeklasse Kind des Meeres beschreibt Humanoide oder monströse Humanoide, die zur Hälfte von aquatischen Feenwesen oder Externaren der Unterart Wasser abstammen, diesen Umstand aber erst zu einem späteren Zeitpunkt erfahren.

Kinder des Meeres fühlen sich zunächst betrogen und verlassen von ihrem aquatischen Elternteil, von dessen Existenz sie meistens keine Kenntnis hatten. Doch sobald sie akzeptieren, was sie sind, gibt es kein größeres Ziel für sie, als mehr über ihre aquatische Herkunft herauszufinden, auch wenn dies bedeutet, dass sie ihre bisherige Laufbahn aufgeben¹ müssen.

Trefferwürfel: W8

Voraussetzungen

Um zu einem Kind des Meeres zu werden, muss ein Charakter alle nachfolgend aufgeführten Voraussetzungen erfüllen.

Volk: Humanoider oder monströser Humanoider, nicht der Unterart aquatisch.

Fertigkeiten: Schwimmen 5 Ränge

Sprachen: Aqual

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten eines Kindes des Meeres sind: Diplomatie, Entdecken, Handwerk, Heilkunde, Informationen sammeln, Lauschen, Motiv erkennen, Schwimmen, Überlebenskunst, Wissen (Ebenen), Wissen (Natur)

Fertigkeitspunkte je Stufe: 2 + IN-Modifikator

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse Kind des Meeres.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Kinder des Meeres erhalten keine zusätzlichen Fähigkeiten im Umgang mit Waffen und Rüstungen.

Zauber: Kinder des Meeres erhalten keine zusätzlichen Zauber, noch steigern sie Zauberfähigkeiten, die sie bereits besitzen.

Kreaturenart: Die Kreaturenart eines Kindes des Meeres ändert sich sofort und unumkehrbar zu Externar (Einheimischer). Dadurch erhält der Charakter Dunkelsicht 18m. Seine vorhandenen Trefferwürfel, sein Grundangriffsbonus und seine Rettungswürfe werden aber nicht neu berechnet. Doch mit jeder Stufe als Kind des Meeres steigen Grundangriffsbonus und Rettungswürfe wie bei jedem Externar in der bestmöglichen Weise (siehe Tabelle).

¹ Dies bedeutet nicht, dass dem Kind des Meeres verboten ist, Klassenstufen in anderen Klassen zu erwerben. Wenn es jedoch eine Stufe als Kind des Meeres aufsteigt, erlangt es dadurch keine Boni, Fähigkeiten oder Zauber, die in Verbindung mit seinen anderen Klassenstufen stehen, da es alle erworbene Erfahrung nur dafür einsetzt, ein tieferes Verständnis für sein aquatisches Erbe zu erlangen.

Prestigeklasse: Kind des Meeres

Unterart Wasser: Auf der zweiten Stufe erhält das Kind des Meeres eine Schwimmbewegungsrate in Höhe seiner normalen Bewegungsrate zu Land, sowie die Fähigkeit, unter wie über Wasser zu atmen.

Schadensreduzierung (AF): Auf der dritten Stufe erlangen Kinder des Meeres Schadensreduzierung 1/- wie ein Elementarwesen. Auf der sechsten Stufe steigt dies auf 2/-, auf der neunten auf 3/-.

Aquatische Verbundenheit (AF): Ab der vierten Stufe erhält das Kind des Meeres einen Volksbonus von +2 auf seine Fertigkeitwürfe für Diplomatie, Informationen sammeln und Motiv erkennen, wenn es diese in Bezug auf andere Wesen der Unterart aquatisch oder Wasser einsetzt. Ab der achten Stufe steigt dieser Bonus auf +4.

Bewegungsfreiheit (AF): Ab der fünften Stufe kann das Kind des Meeres sich unbehindert unter Wasser bewegen, was auch den Wegfall aller Mali auf Angriffe mit Hieb- oder Wucht Waffen einschließt. Diese Fähigkeit verleiht keine sonstigen Effekte des gleichnamigen Zaubers, wie zum Beispiel den automatischen Erfolg bei Ringkampfwürfen oder die Immunität gegen Zauber, die die Bewegungsfreiheit einschränken.

Schnelle Bewegung (AF): Ab der siebten Stufe steigt die Bewegungsrate des Kindes des Meeres im und unter Wasser um 3 Meter.

Elementarform (ÜF): Auf der zehnten Stufe erlangt das Kind des Meeres die Fähigkeit, sich in ein Wasserelementar zu verwandeln, als stünde es unter dem Effekt des Zaubers *Gestaltwandel*. Es kann diese Form je Tag höchstens eine Gesamtdauer von 100 Minuten lang behalten, aber jede Runde einmal als freie Aktion zwischen seiner normalen Gestalt und der eines Wasserelementars wechseln. Die Größe der Wasserelementar-Form entspricht seinen Trefferwürfeln, d.h. bis 15 TW groß und von 16 bis 20 TW riesig, wenn das Kind des Meeres bei der Verwandlung Kontakt mit einer ausreichend großen Wassermenge hat (mindestens 1000 Liter Wasser für die große und 8000 Liter für die riesige Form; andere Flüssigkeiten wie Wein oder Säure sind nicht geeignet). Ohne den Kontakt zu ausreichend viel Wasser entspricht die Größe nur den halben Trefferwürfeln, d.h. bis 7 TW mittelgroß und von 8 bis 10 TW groß.

Tabelle: Das Kind des Meeres

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+1	+2	+2	+2	Externar (Einheimischer)
2	+2	+3	+3	+3	Unterart Wasser
3	+3	+3	+3	+3	Schadensreduzierung 1/-
4	+4	+4	+4	+4	Aquatische Verbundenheit 2
5	+5	+4	+4	+4	Bewegungsfreiheit unter Wasser
6	+6	+5	+5	+5	Schadensreduzierung 2/-
7	+7	+5	+5	+5	Schnelle Bewegung
8	+8	+6	+6	+6	Aquatische Verbundenheit 4
9	+9	+6	+6	+6	Schadensreduzierung 3/-
10	+10	+7	+7	+7	Elementarform