

# Amazonen

Amazonen sind mit mystischen Kräften und Diebes ähnlichen Fertigkeiten ausgestattete Waldbewohner. Sie leben in Stämmen und von Technologie und anderer Zivilisation zurückgezogen. Amazonen benötigen eine Weisheit von 14, ein Geschick von 14 und eine Konstitution von 16. Sie müssen zu mindestens 50% von Waldelfen abstammen. Außerdem müssen sie von rechtschaffen guter Gesinnung sein. Ihre Hauptattribute sind Konstitution und Weisheit. Ihre höchste Erfahrungsstufe ist die 12.

Stufe	Erfahrung	TP	Amazonen Zauber				Tarnung	Waldgefährten rufen
			1	2	3	4		
1	0.000 – 3.000	2W4 +1	-	-	-	-	10%	00%
2	3.000 – 5.500	3W4 +2	1	-	-	-	19%	10%
3	5.500 – 8.000	4W4 + 3	1	1	-	-	26%	15%
4	8.000 – 13.500	5W4 +4	2	1	1	-	34%	20%
5	13.500 – 20.500	6W4 +5	3	2	2	-	37%	25%
6	20.500 – 26.000	7W4 +6	5	3	3	1	45%	30%
7	26.000 – 38.000	8W4 +7	6	4	5	3	49%	35%
8	38.000 – 50.000	9W4 +8	7	4	6	4	56%	40%
+	+ 55.000	+1W4 +X	+1	+1	+1	1	+12%	+ 5%

**Ab der 2. Stufe können Amazonen mit Tieren des Waldes sprechen**, sofern ihre Intelligenz höher als 2 und geringer als 7 ist, da die Tiere sonst zu blöd bzw. schlau wären und nicht mit ihnen kommunizieren würden.

**Ab der 4. Stufe können Amazonen Unterkünfte bauen**, sofern natürliches Material, z.B. Holz, Blätter, Stein o.ä. vorhanden ist. Diese halten 1W4 +2 Tage und bieten 2W4 Wesen platz.

**Ab der 5. Stufe können Amazonen 1x am Tag für je 2 Erfahrungsstufen 1 Schaden heilen**, sofern das betreffende Wesen guter Gesinnung ist. Dies gilt auch für Wesen, die nicht mehr bei Bewusstsein sind. Beeren, Kräuter, Salben, Tränke u.ä. können die Anzahl an geheilten Schaden noch modifizieren.

**Ab der 6. Stufe können Amazonen Waldgeschöpfen Aufträge erteilen**, die logisch formuliert und menschenmöglich sein. Dies kann z.B. der Auftrag sein sich der Gruppe anzuschließen, bis diese den Zauberer besiegt hat.

**Ab der 12. Stufe schließen sich dem Amazonen 1W4 Anhänger des Waldes an**, die der SL bestimmt.

Mit Tarnung können sich Amazonen der Umgebung anpassen, wodurch sie schwerer zu sehen und zu treffen sind. Gegner erhalten einen Abzug von 4 auf alle Trefferwürfel und der Anwender einen Zuschlag von 2. Überschreitet der Angriffswurf den Wert 25 bis zur 8. Stufe und 15 ab der 8. Stufe erhält der Anwender einen Abzug von 2 auf alle Trefferwürfe.

Mit Waldgefährten rufen kann der Anwender 1WX (abgerundet) zur Hilfe rufen, wobei X gleich der Erfahrungsstufe ist. Jeder von ihnen hat 1 TW, einen ETW0 von 17, macht 1W8 Schaden, RK 6 und folgt dem Anwender 2W4 Runden. Diese Eigenschaft kann nur einmal am Tag genutzt werden.

Amazonen erhalten im Umgang mit Bögen, Dolchen und Kurzschertern +1 auf alle Treffer- und Schadenswürfe. Sie haben mit diesen Waffen 2 Angriffe pro Runde.

Andere Fernwaffen und Nahkampfwaffen, die mehr als 1W8 Schaden machen, können sie jedoch nicht führen.