

# Totemtiere als Mentoren

---

<b>Adler</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+4 auf EW:Raufen beim Versuch, einen Gegner festzuhalten; ausgezeichnete Fernsicht und daher +4 auf EW:Sehen beim Betrachten ferner Objekte
<b>Adler, Geier-</b> (Quellenbuch Nahuatlan Seite 155)	+4 auf EW:Raufen beim Versuch einen Gegner festzuhalten, Berserkerang+(18-Wk/5)
<b>Affe</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+2 auf EW:Akrobatik, EW:Klettern und EW:Springen
<b>Affe - Orang-Utan</b> (Quellenbuch KanThaiPan Seite 146)	+2 auf EW:Akrobatik, EW:Klettern und EW:Springen
<b>Affe - Pavian</b> (Quellenbuch Rawindra Seite 115)	+4 auf EW:Klettern, +2 auf Überleben im Dschungel
<b>Bär</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+4 auf EW:Raufen beim Einleiten von Handgemengen, -4 beim Kraftaktwurf
<b>Beutelratte, Schwimm-</b> (Quellenbuch Nahuatlan Seite 155)	-5 auf PW:Geschicklichkeit, +4 auf EW:Waffenloser Kampf
<b>Chamäleon</b> (Quellenbuch Buluga Seite 48)	Sechster Sinn.6, +2 auf EW:Klettern und EW:Tarnen
<b>Drache, Zwerg-</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	Gute Reflexe+9, immun gegen Zauber Angst
<b>Elefant</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+4 auf Ausdauerbonus, -6 beim Kraftaktwurf
<b>Elefant</b> (Quellenbuch Rawindra Seite 115)	+4 auf EW:Raufen beim Versuch einen Gegner zu Fall zu bringen, +1 LP-Maximum, -4 beim Kraftaktwurf
<b>Eule</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	Nachtsicht+10 und +4 auf EW:Hören
<b>Hase</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+4 auf EW:Geländelauf, +2 auf EW:Tarnen
<b>Huhn</b> (Quellenbuch KanThaiPan Seite 126)	+4 auf EW:Suchen, 2+ auf EW:Wahrnehmung
<b>Hund</b> (Quellenbuch KanThaiPan Seite 126)	+2 auf EW:Verbergen, +4 auf EW:Riechen
<b>Hund, Wild-</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+2 auf Ausdauerbonus und Bewegungsweite, +4 auf EW:Riechen
<b>Jaguar</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+2 auf EW:Schleichen, EW:Springen und EW:Tarnen

<b>Känguru</b> (Quellenbuch Buluga Seite 48)	+4 auf EW:Springen, +1 auf EW:Angriff im Kampf ohne Waffen  (bloße Hand, Waffenloser Kampf, Faustkampf)
<b>Katze, Wild-</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+2 auf EW:Schleichen, EW:Springen, EW:Balancieren und EW:Klettern
<b>Katze, Wiesel-</b> (Quellenbuch Nahuatlan Seite 155)	+2 auf EW:Schleichen und EW:Tarnen, Angriffsbonus +1
<b>Kranich</b> (Quellenbuch KanThaiPan Seite 126)	6.Sinn+6, +2 auf EW:Meditieren und EW:Musizieren
<b>Krokodil</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+2 auf EW:Schwimmen und EW:Tarnen
<b>Krokodil</b> (Quellenbuch Rawindra Seite 115)	+4 auf EW:Schwimmen und EW:Tauchen
<b>Leopard</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+2 auf EW:Schleichen, EW:Springen und EW:Tarnen
<b>Mungo</b> (Quellenbuch Rawindra Seite 115)	-10 bei PW:Gewandtheit und PW:Gifttoleranz
<b>Nashorn</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+4 auf Ausdauerbonus, -6 beim Kraftaktwurf
<b>Otter, Fisch-</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+2 auf EW:Schwimmen, EW:Tauchen und EW:Winden
<b>Papagei</b> (Quellenbuch KanThaiPan Seite 146)	+4 auf EW:Stimmen nachahmen, +2 auf EW:Beredsamkeit
<b>Pferd</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+4 auf Bewegungsweite, +4 auf EW:Überleben in Steppe
<b>Quela</b> (Quellenbuch Buluga Seite 48)	+4 auf EW:Balancieren, +2 auf Meditieren
<b>Quetzal</b> (Quellenbuch Nahuatlan Seite 155)	-5 auf PW:pA, +2 auf alle zwischenmenschlichen EW, WW und Zauber
<b>Ratte</b> (Quellenbuch Nahuatlan Seite 155)	+4 auf EW:Geländelauf, +2 auf EW:Springen
<b>Rind</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+4 auf Ausdauerbonus, +4 auf Überleben in Steppe
<b>Schildkröte</b> (Quellenbuch KanThaiPan Seite 146)	+2 auf EW:Schwimmen, EW:Tauchen und EW:YangSheng
<b>Schlange, Gift-</b> (Quellenbuch KanThaiPan Seite 146)	+2 auf EW:Giftmischen und EW:Winden, Gute Reflexe+9

<b>Schlange, Würge-</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+4 auf EW:Raufen beim Festhalten im Handgemenge, +2 auf EW:Winden
<b>Schlange - Trugnatter</b> (Quellenbuch KanThaiPan Seite 146)	+2 auf EW:Schleichen, EW:Tarnen und EW:Winden
<b>Schwein</b> (Quellenbuch KanThaiPan Seite 126)	Robustheit+9, +4 auf EW:Riechen
<b>Schwein, Wild-</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	Berserkergang+(18-Wk/5), +4 auf EW:Riechen
<b>Spinne, Riesen-</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+4 auf EW:Klettern, +2 auf EW:Tarnen
<b>Tiger</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+2 auf EW:Schleichen, EW:Springen und EW:Tarnen
<b>Tiger</b> (Quellenbuch Rawindra Seite 115)	+2 auf EW:Raufen beim Einleiten eines Handgemenges, +2 auf EW:Springen, +2 auf Ausdauerbonus
<b>Waran</b> (Quellenbuch KanThaiPan Seite 146)	+4 auf EW:Athletik, +2 auf EW:Giftmischen
<b>Wolf</b> (Das Fantasy Rollenspiel Seite 43)	+2 auf Ausdauerbonus und Bewegungsweite, +4 auf EW:Riechen
<b>Ziege</b> (Quellenbuch KanThaiPan Seite 126)	+2 auf EW:Balancieren, EW:Menschenkenntnis und EW:Schauspielern

## Naturgeister als Mentoren

---

<b>Baum, Teak-</b> (Quellenbuch Rawindra Seite 115)	-10 bei PW:Selbstbeherrschung und allen PW:Zähigkeit
<b>Berg</b> (Quellenbuch KanThaiPan Seite 144)	+2 auf EW:Klettern, +1 auf EW:Meditation
<b>Blitz</b> (Quellenbuch Buluga Seite 38)	Gute Reflexe+9, +1 auf EW:Zaubern für Blitze Schleudern und Donnerkeil
<b>Felsformation, flache</b> (Quellenbuch Buluga Seite 38)	+2 auf EW:Geländelauf, +1 auf EW:Geomantie

<b>Felsformation, steile</b> (Quellenbuch Buluga Seite 38)	+1 auf EW:Klettern, EW:Springen und EW:Baukunde (nur natürliche Phänomene)
<b>Fluss</b> (Quellenbuch Buluga Seite 38)	+2 auf EW:Schwimmen und EW:Erzählen
<b>Gras</b> (Quellenbuch Buluga Seite 38)	Robustheit+9, +1 auf Ausdauerbonus und EW:Überleben in Steppe
<b>Grotte</b> (Quellenbuch KanThaiPan Seite 144)	Nachtsicht+8, +1 auf EW:Suchen und EW:Verbergen
<b>Höhle</b> (Quellenbuch Buluga Seite 38)	Nachtsicht+8, +1 auf EW:Suchen und EW:Verbergen
<b>Kaktus</b> (Quellenbuch Buluga Seite 38)	-20 auf PW:Zähigkeit wegen Hitze, Kälte, Durst und Flüssigkeitsmangel,  +2 auf EW:Überleben in Wüste
<b>Liane</b> (Quellenbuch Buluga Seite 38)	+2 auf EW:Seilkunst und EW:Winden
<b>Orchidee</b> (Quellenbuch Buluga Seite 38)	+2 auf EW:Verführen und EW:Riechen
<b>Pflanze, Heil-</b> (Quellenbuch Buluga Seite 38)	+2 auf EW:Kräuterkunde, +1 auf EW:Erste Hilfe
<b>Pilz, Gift-</b> (Quellenbuch Buluga Seite 38)	Robustheit+9, +2 auf EW:Giftmischen
<b>Schlucht</b> (Quellenbuch KanThaiPan Seite 144)	+2 auf EW:Geländelauf, +1 auf EW:Verbergen
<b>See</b> (Quellenbuch KanThaiPan Seite 144)	+2 auf EW:Schwimmen, +1 auf EW:Tauchen
<b>Sumpf</b> (Quellenbuch KanThaiPan Seite 144)	+2 auf EW:Überleben im Sumpf, +1 auf EW:Giftmischen
<b>Tornado</b> (Quellenbuch Buluga Seite 38)	+2 auf Raufen, +1 auf Bewegungsweite, +1 auf EW:Zaubern für Sturmwind und Wirbelwind
<b>Wasserfall</b> (Quellenbuch Buluga Seite 38)	+1 auf EW:Springen, EW:Tauchen und EW:Beredsamkeit
<b>Wind, West-</b> (Quellenbuch Buluga Seite 38)	+2 auf EW:Landeskunde, EW:Singen und EW:Musizieren:Flöte
<b>Wolken</b> (Quellenbuch Buluga Seite 38)	+2 auf EW:Naturkunde, EW:Landeskunde und EW:Ornithomantie