Pathfinder® Rollenspiel™



Ausbauregeln III: Völker

Pathfinder Rollenspiel

Ausbauregeln III: Völker



Pathfinder Rollenspiel

Pathfinder Rollenspiel
Ausbauregeln III: Völker

Impressum

Lead Designer • James Jacobs
Designers • Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Adam Daigle, Jim Groves, Tim Hitchcock, Hal MacLean, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Owen K.C. Stephens, Todd Stewart und Russ Taylor
Cover Artist • Wayne Reynolds
Interior Artists • Dave Allsop, Alex Aparin, Yngvar Asplund, Rayph Beisner, Eric Belisle, Eric Braddock, Christopher Burdett, Anna Christenson, Jorge Fares, Sara Forlenza, Grafit, Paul Guzenko, Andrew Hou, Mathias Kollros, Emiliano Petrozzi, Steve Prescott, Dmitry Prosvirnin, Klaus Scherwinski und Luisa Preissler, Marc Simonetti, J. P. Targete, Ben Wootten, Kieran Yanner und Ilker Serdar Yildiz
Creative Director • James Jacobs
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Development • Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie und Sean K Reynolds
Editing • Judy Bauer, Christopher Carey, Erik Mona und James L. Sutter
Editorial Assistance • Rob McCreary und Mark Moreland
Editorial Interns • Meredith Kniest, Alexandra Schecterson und Jerome Virnich
Senior Art Director: Sarah E. Robinson
Graphic Designer: Andrew Vallas
Production Specialist: Crystal Frasier
Publisher: Erik Mona
Paizo CEO: Lisa Stevens
Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez
Director of Sales: Pierce Watters
Finance Manager: Christopher Self
Staff Accountant: Kunji Sedo
Technical Director: Vic Wertz
Senior Software Developer: Gary Teter
Campaign Coordinator: Mike Brock
Website Team: Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet und Chris Lambertz
Warehouse Team: Will Chase, Michael Kenway, Jeff Strand und Kevin Underwood
Customer Service Team: Cosmo Eisele, Erik Keith, and Sara Marie Teter
Special Thanks: Ryan Dancey; Clark Peterson; the KublaCon Development Workshop—Dawn R. Fischer, Richard Flynn, Gabriel S. Garcia, Bruce Higa, Jennifer Krull, Daniel Langton, Nicholas Lundback, Sarah Lundback, Ian McNear, Jason Nelson-Wolfe, Anthony Perinoni, Richard Pratt, Ryan Rivers, Richard Tishler und Michael Weller—and the proud participants of the open gaming movement.

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel: Advanced Race Guide
Übersetzung: Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat: Peter Basedau, Günther Kronenberg, Mark Lambe, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen
Layout: Thomas Michalski, Christian Lonsing

Dieses Spiel ist Gary Gygax und Dave Arneson gewidmet.

Es basiert auf den Rollenspielregeln, welche Gary Gygax und Dave Arneson entwickelt haben und die von Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker und Peter Adkison entwickelte 3. Edition inspirierten.

Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk, die Pathfinder Expertenregeln, Pathfinder Monsterhandbücher I-III, die Pathfinder Ausbauregeln: Magie, die Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf* und das *Pathfinder Spielleiterhandbuch.*

Dieser Band ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das *Pathfinder Rollenspiel* oder die Edition 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden. Die OGL kann auf Seite 255 dieses Produktes nachgelesen werden.
Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)
Open Content: Except for material designated as **Product Identity** (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.
Pathfinder Roleplaying Game Advanced Race Guide is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Society, Pathfinder Tales, and Titanic Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2011 Paizo Publishing, LLC.

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US50011PDF
ISBN 978-3-86889-719-7

Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT 4

KAPITEL 1: GRUNDVÖLKER 6
Elfen 10
Volksmerkmale der Elfen 10
Alternative Volksregeln 12
Volksarchetypen 14
Neue Volksregeln 16
Gnome 20
Volksmerkmale der Gnome 20
Alternative Volksregeln 22
Volksarchetypen 24
Neue Volksregeln 26
Halb-Elfen 30
Volksmerkmale der Halb-Elfen 30
Alternative Volksregeln 32
Volksarchetypen 33
Neue Volksregeln 36
Halb-Orks 40
Volksmerkmale der Halb-Orks 40
Alternative Volksregeln 42
Volksarchetypen 43
Neue Volksregeln 46
Halblinge 50
Volksmerkmale der Halblinge 50
Alternative Volksregeln 51
Volksarchetypen 53
Neue Volksregeln 55
Menschen 60
Volksmerkmale der Menschen 60
Alternative Volksregeln 61
Volksarchetypen & Blutlinien 63
Neue Volksregeln 66
Zwerge 70
Volksmerkmale der Zwerge 70
Alternative Volksregeln 71
Volksarchetypen 73
Neue Volksregeln 77

KAPITEL 2: UNGEWÖHNLICHE VÖLKER 80
Aasimare 84
Drow 90
Gestrandete 96
Goblins 102
Halb-Vampire 108
Hobgoblins 114
Katzenvolk 120
Kobolde 126
Oreaden 132
Orks 138
Pyrier 144
Rattenvolk 150
Sylphen 156
Tengus 162
Tieflinge 168
Undinen 174

KAPITEL 3: SELTENE VÖLKER 180
Duergar 184
Gripplis 186
Kiemenmenschen 188
Kitsunen 190
Meervolk 192
Nagaji 194
Samsarer 196
Strigae 198
Sulis 200
Svirfneblin 202
Vanaras 204
Vischkanyas 206
Wayange 208
Wechselbälger 210

KAPITEL 4: VÖLKERBAUKASTEN 212
Beispielvölker 214
Das Erschaffen eines neuen Volkes 214
Schritt 1: Konzept 214
Schritt 2: Volkseigenschaften 215
Schritt 3: Volksmerkmale 220
Völker des Grundregelwerks 239
Weitere Völker 241

Anhang 1: Alter 248
Anhang 2: Größe und Gewicht 250
Anhang 3: Zauber 251

INDEX 253
OGL 255



Vorwort

Bei einem Fantasy-Rollenspiel spielt die Volkszugehörigkeit eine grundlegende Rolle. Sie bietet zum einen den Ausgangspunkt für die Charaktererschaffung und zum anderen einen Richtwert für die Weiterentwicklung eines Charakters.

Beim Pathfinder-Rollenspiel versteht man unter einem Volk die Mischung aus Natur und Kultur, welche in Form von Volksmerkmalen zu Regelmechanismen wird. Da aber Natur und Kultur beide veränderliche Dinge sind – insbesondere wenn man die mächtigen Kräfte der Magie bedenkt – können selbst Angehörige desselben Volkes über völlig unterschiedliche Volksmerkmale verfügen. So können sich zwei Elfen stark voneinander unterscheiden, aber dennoch über gemeinsame Kennzeichen ihrer Herkunft und Kultur verfügen. Die Merkmale eines Volkes, seine Geschichte, seine Beziehungen zu anderen Völkern und seine Kultur bilden allesamt den Rahmen, in dem du deinen Charakter erschaffst.

Dies trifft zu, egal ob dein Charakter einem typischen Klischee entspricht oder diesem zuwiderläuft. Ein wilder, blutrünstiger Halb-Ork, der nur für den Kampf lebt, ist ein unterhaltsames Konzept; dies gilt aber auch für einen ernsthaften, innerlich zerrissenen halb-orkischen Paladin, der ständig darum ringt, seinen Blutdurst unter Kontrolle zu halten. Beide passen zum Konzept des Halb-Orks, wirken aber am Spieltisch völlig unterschiedlich. Die *Pathfinder Ausbauregeln III: Völker* ermöglichen es, typische Angehörige eines Volkes zu erschaffen, aber ebenso jene interessanten Sonderlinge, die viele Spieler gerne darstellen. Es enthält unter regelmechanischen Gesichtspunkten eine Fülle an neuem Material für die Spielvölker. Einiges steht nur spezifischen Völkern zur Verfügung, um deren einzigartige Aspekte zu unterstreichen.

Die *Pathfinder Ausbauregeln III: Völker* sind aber noch mehr: Der Band enthält 36 unterschiedliche spielbare Völker, von denen einige zudem noch über Unterarten verfügen. Und dies ist nur der Anfang. Auf nahezu allen Welten und in allen Kampagnen gibt es kulturelle und ökologische Nischen, welche von neuen, direkt darauf zugeschnittenen Völkern und Kulturen ausgefüllt werden könnten. Dieses Buch enthält daher zusätzlich den Völkerbaukasten. Dieses Werkzeug ermöglicht es dir, eigene, neue Völker für deine Kampagnenwelt zu erschaffen. Die neuen Regeln gestatten es dir, eine unbegrenzte Anzahl von Völkern zu entwickeln, welche sowohl über dieselbe Machtfülle wie die bereits bestehenden

Völker verfügen, als auch mächtiger ausfallen können, wenn du mit gefährlich-exotisch neuen Charakteren experimentieren willst.

Du hältst gewissermaßen eine Werkzeugkiste in Händen – ein Lexikon der verschiedenen Kulturen und Völker, welche in der Welt von Pathfinder zu Helden werden, sowie alles, was du benötigst, um eigene zu entwickeln. Führe dein Spiel zu völlig neuen Orten oder kehre zu den alten Klassikern zurück und erlebe sie in einem ganz neuen Licht.

Zur Nutzung dieses Buches

Dieses Buch ist ein wenig anders aufgebaut als bisherige Begleitbände des Pathfinder-Rollenspiels. Normalerweise ist ein solcher Band in Kapitel für Klassen, Talente, Ausrüstungsgegenstände, Zauber und Magische Gegenstände unterteilt. Da aber das Hauptthema dieses Bandes Völker sind, stellen die meisten Kapitel eine ganze Reihe ebendieser vor. Jeder der Volkseinträge enthält seinerseits neue, alternative Volksmerkmale, Optionen zur bevorzugten Klasse, Archetypen, Talente, Ausrüstung, magische Gegenstände, Zauber und mehr. Kapitel 4 enthält die spannenden neuen Regeln zur Erschaffung von Völkern und am Ende des Buches findest du eine Tabelle zum raschen Auffinden der im Buch enthaltenen Zauber sowie einen Index der Talente und magischen Gegenstände.

Kapitel 1 – Grundvölker: Dieses Kapitel befasst sich mit den Grundvölkern des Pathfinder-Rollenspiels. Jeder Abschnitt stellt eines dieser Völker vor: Elfen, Gnome, Halb-Elfen, Halb-Orks, Halblinge, Menschen und Zwerge. Die im *Pathfinder Grundregelwerk* und den *Pathfinder Expertenregeln* enthaltenen Informationen werden darin wiedergegeben und erweitert. In diesem Kapitel findest du alle Hintergrundinformationen für jedes dieser Völker mit seinen gängigen und einer Reihe von alternativen Volksmerkmalen sowie Optionen zur bevorzugten Klasse.

Ferner wird für jedes der Grundvölker die Idee alternativer Volksmerkmale einen Schritt weitergeführt, indem eine Reihe von Unterarten dieser Völker vorgestellt wird. Diese Unterarten fassen jeweils eine Gruppe alternativer Volksmerkmale zu Themengruppen zusammen, die eine ganz neue Sicht auf die Grundvölker gewähren. Egal ob gebieterische Menschen, arktische Elfen oder Tüftlergnome, jede Unterart gibt Spielern die Möglichkeit, ein Grundvolk auf eine Weise zu spielen, welche so gar nicht dem Herkömmlichen entspricht.

Zu einem Volk gehören aber nicht nur Volksmerkmale und bevorzugte Klassen. Jedes Volk besitzt eine lebendige Kultur mit eigener Geschichte, eigenen Regeln und eigenen Ansichten hinsichtlich Abenteurern. Daher enthält jeder Volkseintrag eine Reihe neuer Wahlmöglichkeiten wie volksspezifische Archetypen, Abenteurerausrüstung, Talente, magische Gegenstände und Zauber.

Kapitel 2 – Ungewöhnliche Völker: Im Anschluss an die ausführlichen Informationen zu den Grundvölkern stellt Kapitel 2 eine Auswahl von 15 weiteren Völkern vor. Diese reichen von himmlischen Aasimaren bis zu finsteren Tieflingen und von gefiederten Tengus bis zu den schattenhaften und hasserfüllten Drow. Diese Völker sind etwas exotischer als die Grundvölker und trotz ihrer relativen Seltenheit keine Unbekannten für Abenteurergruppen. Die Abschnitte sind wie in Kapitel 1 aufgebaut und enthalten Informationen über die Kultur eines Volkes, sein Verhältnis zu anderen Völkern, seiner Gesellschaft und wie das Volk in die Pathfinder-Kosmologie passt. Jeder Abschnitt enthält zudem alternative Volksmerkmale, Optionen zur bevorzugten Klasse, Archetypen, Talente, Ausrüstungsgegenstände, magische Gegenstände und Zauber für Spieler, welche daran interessiert sind, solche Charaktere zu erstellen.

Kapitel 3 – Seltene Völker: Manche Völker sind so selten, dass sie in den Augen der Grundvölker fremdartig und monströs erscheinen. Dennoch können sie interessante und spannende Charaktere abgeben. Viele von ihnen wie z.B. die Gripplis verlassen ihre abgeschiedene Heimat nur selten, während andere wie die Kitsunen, Nagaji und Samsarer in fernen Ländern ihren Ursprung haben und dort auch häufiger vertreten sein können, in einer normalen Kampagne aber seltene Exoten darstellen. Die Einträge für diese seltenen Völker sind kürzer als die der Grundvölker und ungewöhnlichen Völker, enthalten aber dennoch eine Reihe von Wahlmöglichkeiten für jene, die ein wirklich exotisches Volk spielen wollen. Jedes dieser 14 seltenen Völker wird mit alternativen Volksmerkmalen, Optionen zur bevorzugten Klasse, einem Archetypen und einer Mischung aus Talenten, Ausrüstungsgegenständen, magischen Gegenständen und Zaubern vorgestellt.

Kapitel 4 – Völkerbaukasten: Das letzte Kapitel dieses Buches führt ein neues System zum Erschaffen von Völkern ein, das intensiv von der Spielergemeinde getestet wurde. Der Völkerbaukasten ermöglicht es auf Basis eines Völkerpunktesystems, bestehende Volksmerkmale zu vermischen, um neue Spielervölker für deine Kampagne zu erschaffen. Dieses System ist nicht nur eine bloße Gegenüberstellung von Kosten und Nutzen, sondern auch ein wichtiges Werkzeug, um die Geschichte deines Volkes auszuarbeiten und seinen Platz in deiner Kampagnenwelt zu definieren. In diesem Kapitel findest du die Punktekosten der Volkseigenschaften und -merkmale der in den anderen Kapiteln beschriebenen Völker. Sie sollen dir Orientierungshilfen für die Erschaffung eigener Völker geben. Nutze sie, um ausbalancierte Völker zu erschaffen oder verwende sie als Grundlage für die Entwicklung mächtigerer Varianten der bestehenden Völker. Verleihe ihnen hierfür zusätzliche Volkspunkte und füge damit neue und zu deinem Konzept passende Volksmerkmale hinzu. Dies ist besonders nützlich, wenn du monströse Völker entwickeln willst, die mit den Standardvölkern koexistieren – du kannst aufgebohrte Versionen der Elfen, Halblinge, Zwerge und anderen Grundvölker erschaffen, welche grob untereinander ausbalanciert sind und so ein sehr hochstufiges, aber grob ausgeglichenes Spielfeld bieten.

Schlussendlich werden ein paar Beispiele für neue, monströse Völker über dieses Kapitel verteilt vorgestellt, so dass du neue, abwechslungsreiche Völker in deine Kampagne einführen kannst, ohne sie komplett ausarbeiten zu müssen. Nutze sie, wie sie vorgestellt werden, oder nimm sie auseinander und baue sie neu zusammen – du hast nun die Werkzeuge dazu und unendliche Möglichkeiten!



1 Grundvölker



Valeros brüllte frustriert auf, als sein Schwert die Kehle eines weiteren Orks aufschlitzte. „Ich dachte, das dumme Murmeltier hätte gesagt, bei den Siedlern würde es sich um Menschen handeln!“

„Er ist ein Dachs!“ rief Lini zurück. „Was erwartest du? – Alles, was auf zwei Beinen läuft, sieht gleich für ihn aus.“

„Haltet ihr beiden endlich die Klappe?“ Blaue Blitze schossen aus Seltyiels Faust und zerschmolzen die Augen eines Orks zu bleichem Gelee. „Wenn ihr nachher mit Messern aufeinander losgehen wollt, schau ich gerne zu. Doch ich schwöre euch, sollte ich heute an einem Orkspeer verrecken, wird mein Geist euch beide auf alle Zeiten heimsuchen.“

Lini lachte und zog mit ihrer Sichel eine blutige Kreisbahn. In der Ferne hämmerten Trommeln…

Grundvölker

Die Volkszugehörigkeit ist ein bedeutender Teil eines Charakters, dennoch beachtet man viele Details oft nur am Rande. Die meisten Leute kennen die Grundlagen ja auch: Zwerge sind kurzgeratene Gesellen, Elfen sind langlebig, Gnome gefährlich neugierig, Halb-Orks sind hässlich und Menschen sind... naja, Menschen halt. Für manche Spieler ist die Auswahl der Volkszugehörigkeit nur eine Frage der Volksmodifikatoren, welche am besten zur Klasse des Charakters passen.

Dabei steckt in einem Volk so viel mehr! In ihren tiefen Hallen und den kantigen Bergen singen Zwerge traurige Balladen, welche ihren Kindern von den Helden der alten Zeiten erzählen und sie von dem Tag träumen lassen, an dem sie vielleicht selbst ihre Leben zur Verteidigung der Festung geben. In den Türmen ihrer Waldstädte erkunden Elfen ihre Verbundenheit mit der Natur, da die großen Bäume zu den wenigen nicht-elfischen Freunden gehören, die nicht vor ihren Augen altern und vergehen. Indem wir auf die Kultur und Traditionen eines Charaktervolkes eingehen, verstehen wir besser, woher ein SC kommt und wie er tickt. Auf diese Weise tauchen wir tiefer in die Kampagnenwelt ein.

Dieses Kapitel soll dir dabei helfen, das Beste aus den sieben Völkern des *Pathfinder Grundregelwerkes* herauszuholen, was Mechanismen und Hintergrundbeschreibung angeht. Du findest hier alle Informationen, die in diesem Band und in den *Pathfinder Expertenregeln* enthalten sind, sowie eine Menge neuer Regeloptionen wie neue alternative Volksmerkmale, bevorzugte Klassen, Unterarten der Völker, neue, volksorientierte Archetypen und mehr. In diesem Kapitel findest du die folgenden Völker:

Elfen: Die hochgewachsenen, edlen und oft arroganten Elfen sind langlebige, subtile Meister der Wildnis. Sie sind zudem Meister der arkanen Künste und nutzen oft ihre komplexe Verbindung zur Natur, um neue Zauber und wundersame Gegenstände zu erschaffen, welche anscheinend fast immun gegen die Hand der Zeit sind. Elfen sind ein zurückgezogenes, introvertiertes Volk, welches den Eindruck erzeugen kann, nicht an den Problemen anderer interessiert zu sein.

Gnome: Diese kleinwüchsigen Emigranten aus der fremdartigen Feenwelt stehen im Ruf, sich launenhaft und exzentrisch zu verhalten. Viele von ihnen sind ziellose Kunsthandwerker und Bastler, welche seltsame Gerätschaften erschaffen, die von Magie, Alchemie und ihrer sprunghaften Vorstellungskraft angetrieben werden. Gnome verspüren einen unstillbaren Bedarf an neuen Erfahrungen, der sie oft in Schwierigkeiten bringt.

Halb-Elfen: Halb-Elfen stehen oft zwischen den Welten der beiden Völker, die sie hervorgebracht haben. Sie sind ein Volk voller Eleganz und Widersprüchen. Ihre duale Herkunft und natürlichen Gaben machen sie häufig zu brillanten Diplomaten und Friedenstiftern, sie neigen aber auch zu intensiver und sogar melancholischer Isolation, wenn sie erkennen, dass sie niemals wirklich der menschlichen oder elfischen Gesellschaft angehören werden.

Halb-Orks: Die oft primitiv-wilden, manchmal aber auch edelmütig-entschlossenen Halb-Orks können das Beste und das Schlechteste der Völker hervorbringen, von denen sie abstammen. Die meisten von ihnen kontrollieren ihre bestialischen Charakterzüge, um die heroischsten Werte der Menschheit zu verkörpern. Viele Fremde halten sie aber leider für hoffnungslose Entartungen, die keinen Sinn für Zivilisation besitzen, oder sogar für Monster, welche weder Mitleid verdienen, noch zu Verhandlungen imstande sind.

Halblinge: Die Angehörigen dieses kleinen Volkes finden Kraft in der Familie, der Gemeinschaft und ihrem angeborenen, scheinbar unerschöpflichen Glück. Ihre unglaubliche Neugierde kommt zuweilen ihrem gesunden Halblingverstand in die Quere. Sie sind aber ewige Optimisten und clevere Opportunisten mit einer unglaublichen Gabe, auch der schlimmsten Situation entrinnen zu können.

Menschen: Zielstrebig, manchmal heldenhaft und immer selbstbewusst – Menschen sind imstande, gemeinsam auf ein Ziel hinzuarbeiten und stellen daher eine Macht dar, die man nicht ignorieren kann. Im Vergleich zu anderen Völkern sind sie kurzlebig, aber voller Energie, die es ihnen gestattet, in dieser kurzen Zeit vieles zu erreichen.

Zwerge: Diese kurz geratenen, breitschultrigen Verteidiger der Bergfestungen werden oft für ernst und humorlos gehalten. Man weiß, dass sie nach den Schätzen der Erde graben und aus Erz und Edelstein unglaubliche Dinge herstellen können. Zwerge besitzen eine unvergleichbare Affinität für die Schätze des Erdinneren, aber auch eine Neigung zu Tradition und Isolation, welche sich zuweilen als Furcht vor Fremden manifestiert.

Allgemeine Beschreibung

Der Eintrag zu jedem Volk beginnt mit einer allgemeinen Beschreibung. Dieser folgen spezifischere Einträge zum Aussehen des Volkes, der Gesellschaft, Beziehungen zu anderen Völkern, Gesinnung und Religion, sowie den üblichen Gründen für Angehörige dieses Volkes, aufs Abenteuer auszuziehen.

Volksmerkmale

Zu jedem Volkseintrag gehört ein Kasten mit den typischen Volksmerkmalen dieses Volkes. Zu diesen Informationen gehören die Kreaturenart des Volkes, seine Größenkategorie, Wahrnehmungsfähigkeiten, Grundbewegungsrate und andere Merkmale, welche den meisten Angehörigen dieses Volkes gemeinsam sind. Mit der Erlaubnis des SL kannst du auch von der Option Gebrauch machen, diese Standardvolksmerkmale gegen alternative Merkmale auszuwechseln. Die Regeln dazu sind im folgenden Abschnitt zu finden.

Alternative Volksregeln

Alternative Volksregeln ermöglichen es dir, existierende Volksmerkmale gegen neue Merkmale auszutauschen oder neue Belohnungen für die bevorzugten Klassen entsprechend der Volkszugehörigkeit auszuwählen. Die allgemeinen Regeln für alternative Volksmerkmale und alternative Belohnungen für bevorzugte Klassen werden im Folgenden zusammengefasst:

Alternative Volksmerkmale: Dieser Abschnitt führt alternative Volksmerkmale für jedes der sieben Grundvölker auf. Viele von ihnen bedienen sich volksbezogener Klischees, welche in den Standardvolksmerkmalen nicht berücksichtigt wurden, z.B. das alternative elfische Volksmerkmal Leichtfüßig, welches das Talent Rennen und einen Bonus auf

Initiativewürfe verleiht, anstelle der üblichen Volksmerkmale Geschärfte Sinne und Waffenvertrautheit, und so die Eleganz und unglaublichen Reflexe dieses Volkes widerspiegelt. Um ein alternatives Volksmerkmal auszuwählen, musst du auf eines oder mehrere der gewöhnlichen Merkmale deines Volkes verzichten. Du kannst eine beliebige Anzahl an Volksmerkmalen austauschen, aber keines mehr als ein Mal. So könnte ein Elf, welcher das Volksmerkmal Leichtfüßig auswählt, nicht auch noch das Volksmerkmal Stadtverbundenheit auswählen, da beide das Volksmerkmal Geschärfte Sinne ersetzen.

Volksunterarten: Dieser Abschnitt enthält eine Anzahl an Unterarten für jedes der Völker des Grundregelwerkes. Diese Unterarten kommen mit kurzen Beschreibungen, worin die Unterarten sich von der Norm unterscheiden, und führen alternative Volksmerkmale auf, welche ihre Angehörigen anstelle der Standardmerkmale erhalten.

Optionen zur bevorzugten Klasse: Diese Regeln erlauben es Angehörigen jedes Volkes, alternative Optionen auszuwählen, wenn sie eine Stufe in ihrer bevorzugten Klasse aufsteigen. Jede dieser Optionen ersetzt die übliche Belohnung für die Wahl einer Stufe in einer bevorzugten Klasse (d.h. 1 zusätzlichen Trefferpunkt oder Fertigkeitsrank pro Stufe in einer bevorzugten Klasse). Diese alternativen Optionen wenden sich in der Regel direkt an die Eigenschaften und Wahlmöglichkeiten der betroffenen Klasse. Die meisten beziehen sich zudem auf die Besonderheiten des Volkes, z.B. die Neugier eines Gnomes hinsichtlich alchemistischer Gerätschaften oder das angeborene Glück der Halblinge.

Wenn man eine dieser Bevorzugte-Klassen-Optionen wählt, erhält man die Belohnung auf Stufenbasis. Sofern nicht anders vermerkt, sind diese Vorteile mit sich selbst kumulativ. So kann ein Halblingkämpfer jedes Mal +1 auf seine KMV addieren, um Ringkampf und Zu-Fall-bringen zu widerstehen, wenn er eine Stufe aufsteigt. Wählt er diesen Vorteil zwei Mal, steigt der Bonus auf +2, wählt er ihn zehn Mal, steigt der Bonus auf +10 usw.

In anderen Fällen mag dieser Lohn eine feste Obergrenze haben, nach welcher seine Wahl keinen weiteren Effekt mehr hat. In diesen Fällen kannst du stets die Standardbelohnung für die Wahl einer Stufe in einer bevorzugten Klasse wählen.

Einige dieser alternativen Klassenoptionen addieren nur +1/2, +1/3, +1/4 oder +1/6 auf einen Wurf anstelle von +1, wenn die Belohnung gewählt wird. In diesem Fall runde immer ab (Minimum 0). Wenn z.B. ein Halb-Ork mit der bevorzugten Klasse Schütze einen Bonus von +1/4 auf seine Angriffswürfe und einen Bonus von +1/2 auf den Schadenswurf mit seinem Schützentrick Kolbenhieb erhält, ist der Bonus jeweils +0, wobei der Bruchteil mit der Klassenstufe multipliziert wird. Mit 20 Stufen als Schütze hätte der Halb-Ork daher einen Bonus von +5 auf Angriffswürfe und einen Bonus von +10 auf Schadenswürfe mit seinem Schützentrick Kolbenhieb (neben seinen sonstigen Fähigkeiten als Schütze der 20. Stufe).

Volksarchetypen

Dieser Abschnitt enthält zwei Archetypen für jedes der in Kapitel 1 aufgeführten Völker. Ein Eintrag kann anstelle eines Archetypen auch einen neuen Ritterorden oder eine Hexenmeisterblutlinie enthalten. In der Regel können nur Angehörige des entsprechenden Volkes einen der aufgeführten Archetypen, eine Blutlinie oder einen Orden wählen, auch wenn diese Optionen selten mit den Volksmerkmalen oder alternativen Volksmerkmalen des Volkes interagieren. Ein solcher Archetyp enthält zumeist eine thematische Verbindung zu dem Volk und verleiht ihm Klassenmerkmale, welche zu den Fähigkeiten und dem Hintergrund des Volkes passen. Da Abenteurer häufig gesellschaftliche Außenseiter sind, stellen diese Klassenmerkmale der Archetypen häufig Abweichungen von der für das Volk geltenden Norm dar. Im Folgenden werden die in diesem Kapitel enthaltenen Archetypen nach Völkern aufgeführt. Die Klasse ist in Klammern dahinter genannt. Sollte es sich um eine Hexenmeisterblutlinie handeln, ist dies ebenfalls in Klammern aufgeführt.

Elfen: Baumsänger (Druide), Hüter alten Wissens (Mystiker), Zauberbinder (Magier), Zaubertänzer (Kampfmagus).

Gnome: Feuerwaffentüftler (Schütze), Saboteur (Alchemist), Spaßvogel (Barde).

Halb-Elfen: Brombeerbrauer (Alchemist), Fetischhexe (Hexe), Wilder Paktmagier (Paktmagier), Wildnisschatten (Waldläufer).

Halb-Orks: Erlöser (Paladin), Hasserfüllter Wüter (Barbar), Jünger des Blutgotts (Paktmagier), Schleichender Schlitzer (Schurke).

Halblinge: Langfinger (Schurke), Seele der Gemeinschaft (Mystiker), Pfotenorden (Ritter), Bodenkämpfer (Mönch).

Menschen: Gebieterische Blutlinie (Hexenmeister), Menschlicher Bukanier (Schütze), Wandermönch (Mönch), Wildling (Druide).

Zwerge: Exarch (Inquisitor), Hammerträger (Kämpfer), Schmiedemeister (Kleriker), Steinfürst (Paladin).

Neue Volksregeln

Der letzte Abschnitt jedes Volkseintrages enthält neue Regeloptionen für das Volk, bei denen es sich nicht um Archetypen handelt. Diese neuen Volksregeln sind in vier Unterabschnitte aufgeteilt:

Ausrüstung: Der Ausrüstungsabschnitt für jedes Volk präsentiert neue Regeln für gewöhnliche und alchemistische Ausrüstungsgegenstände, welche dem Volk zur Verfügung stehen. Häufig sind diese Dinge auch auf dem offenen Markt für Angehörige anderer Völker verfügbar. In manchen Fällen – z.B. bei alchemistischer Ausrüstung – haben sie aber keine, schwächere oder sogar kontraproduktive Effekte auf Angehörige anderer Völker.

Talente: Dieser Abschnitt enthält neue volksspezifische Talente für Angehörige des Volkes. Diese beziehen sich oft auf bestimmte Eigenschaften des Volkes und verbessern oder erweitern Volksmerkmale. Alle diese Talente nennen das Volk als Voraussetzung, daher können Angehörige anderer Völker sie nicht auswählen.

Magische Gegenstände: In diesem Abschnitt aufgeführte magische Gegenstände werden oft ausschließlich von Angehörigen des jeweiligen Volkes erschaffen und genutzt. Manche interagieren mit bestimmten Volksmerkmalen, während andere breiter gefächerte Nutzungsmöglichkeiten aufweisen und auch von Angehörigen anderer Völker genutzt werden können.

Zauber: Die Zauber in diesem Abschnitt werden von zauberkundigen Angehörigen des Volkes häufig genutzt. Manchmal wirken sie nur auf Mitglieder des Volkes, oft sind sie aber auch nur gutgehütete Geheimnisse und können von Angehörigen anderer Völker mit Genehmigung des SL erlernt werden.

Elfen

Die langlebigen Elfen sind die Kinder der Natur und ähneln oberflächlich gesehen den Feenwesen, auch wenn es wichtige Unterschiede gibt. Während Feenwesen nämlich wirklich mit der Flora und Fauna ihrer Heimatgebiete verbunden sind und als fast unsterbliche Stimmen und Hüter der Wildnis existieren, sind Elfen dagegen Sterbliche, die im Einklang mit der natürlichen Welt leben. Elfen versuchen, im Gleichgewicht mit der Wildnis zu leben und verstehen dies auch besser als die meisten anderen Sterblichen. Dieses Verständnis ist zum Teil mystischer Natur, resultiert aber auch aus ihrer unglaublich langen Lebensdauer, welches sie längerfristig und vorausschauend denken und planen lässt. Man kann davon ausgehen, dass Elfen in derselben Gegend jahrhundertelang aktiv bleiben. Daher müssen sie lernen, dort auf Dauer zu existieren, was am einfachsten im Einklang mit der Natur zu schaffen ist, statt zu versuchen, diese ihrem Willen zu unterwerfen.

Ihre Verbindungen zur Natur sind aber nicht gänzlich Produkt ihres Pragmatismus: Elfische Körper verändern sich langsam mit der Zeit und werden zu physischen Repräsentationen ihres mentalen und spirituellen Zustandes. Elfen, die sehr lange in ein und demselben Gebiet leben, passen sich physisch an ihre Umgebung an, was sich am Augenscheinlichsten daran zeigt, dass ihre Haut- und Haarfarbe sich an die Farben ihrer Umwelt anpassen.

Elfen wissen ihre Privatsphäre und ihre Traditionen zu schätzen und tun sich sowohl als Individuen als auch als Volk schwer, Freunde zu finden. Wurde ein Fremder aber erst einmal als Kamerad akzeptiert, können diese Bündnisse Generationen überdauern. Elfen schließen gerne Bündnisse mit Völkern, welche wenigstens ebenso langlebig sind wie sie selbst und bemühen sich oft, mit Drachen, Externaren und Feenwesen Freundschaft zu schließen. Elfen hingegen, die sich unter den kurzlebigeren Völkern bewegen, entwickeln oft eine verzerrte Wahrnehmung der Sterblichkeit und werden zu mürrischen Kreaturen – kein Wunder, bedenkt man, dass so viele ihrer Gefährten vor ihren Augen altern und sterben.

Physische Beschreibung: Elfen sind im Allgemeinen größer als Menschen und besitzen einen eleganten, zarten Körperbau und lange, spitze Ohren. Es ist allerdings ein Fehler, sie für schwach zu halten, da auch die dünnen Gliedmaßen eines Elfen über überraschende Kraft verfügen können. Ihre Augen sind groß und mandelförmig und besitzen große



Volksmerkmale der Elfen

+2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, -2 Konstitution: Elfen sind körperlich wie geistig gewandt, jedoch von zarter, zerbrechlicher Erscheinung.

Dämmersicht: Elfen können bei schlechter Beleuchtung doppelt so weit sehen wie Menschen.

Elfische Immunität: Elfen sind immun gegen magische Schlaf-Effekte und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung.

Elfenmagie: Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Zauberstufenwürfe hinsichtlich der Überwindung von Zauberresistenz. Ferner erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde zum Identifizieren der Eigenschaften magischer Gegenstände.

Geschärfte Sinne: Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Mittelgroß: Elfen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Elfen haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Elfen die Gemeinsprache und Elfisch. Elfen mit hohen Intelligenzwerten können sich weitere Sprachen aus den folgenden Sprachen aussuchen: Celestisch, Drakonisch, Gnollisch, Gnomisch, Goblinisch, Orkisch und Sylvanisch.

Waffenvertrautheit: Elfen sind geübt im Umgang mit Langbögen (einschließlich Kompositlangbögen), Langschwertern, Rapieren und Kurzbögen (einschließlich Kompositkurzbögen), und behandeln jede Waffe, die als „elfisch“ bezeichnet wird, als Kriegswaffe.

Pupillen von lebhafter Färbung. Haut- und Haarfarben von Elfen variieren stark und sind weitaus vielfältiger, als dies bei Menschen der Fall ist. Meist spiegeln sie die Farben ihrer Umgebung wider. So können die Elfen einer Waldsiedlung einander recht ähneln. Im Wald lebende Elfen haben oft Grün- und Brauntöne oder sogar Beige als Haar-, Augen- und selbst Hautfarbe. Ihre Kleidung spiegelt nicht selten die Schönheit der Natur, doch jene Elfen, die in großen Städten leben, kleiden sich auch nach der neuesten Mode und kreieren oft sogar neue Trends.

Gesellschaft: Viele Elfen fühlen sich der Natur verbunden und versuchen, in Harmonie mit ihr zu leben. Obwohl die meisten Elfen es vorziehen, in ressourcenreichen Gebieten zu leben, mühen sie sich sehr, die Natur und ihre Ressourcen zu schützen, wenn sie sich in unfreundlichere Klimazonen zurückziehen müssen. Dort versuchen sie zu erkennen, wie sie das Wenige, das ihnen zur Verfügung steht, möglichst maximieren können. Wenn es ihnen gelingt, in Wüsten und Ödlanden auf Dauer zu überleben, sind sie sehr stolz auf diese Errungenschaft. Aufgrund dieser Fähigkeiten geben sie einerseits erstklassige Führer für Fremde ab, welche solche Landstriche bereisen müssen, verachten andererseits aber auch jene, die nicht gelernt haben, wie man dort überlebt. Aus diesem Grund finden sie auch nur selten Freunde.

Elfen verfügen über eine angeborene Begabung für Handwerk und Kunst, insbesondere für die Bearbeitung von Holz, Knochen, Elfenbein oder Leder. Die meisten erachten die Arbeit mit Erde und Stein als widerlich und meiden daher gern Steinbearbeitung, Schmiedekunst und Töpferei. Wenn solche Dinge in elfischen Gemeinschaften erledigt werden müssen, finden sich immer ein paar Elfen mit entsprechenden Neigungen. Doch egal wie gut ihre Erzeugnisse auch ausfallen, in den Augen anderer Elfen sind diese „Schmutzwerker“ alle leicht verrückt. In stark isolierten elfischen Gesellschaften könnten sie sogar als Unterschicht behandelt werden.

Elfen schätzen das geschriebene Wort, die Magie und umfassende, genaue Nachforschungen. Ihr scharfer Verstand, ihre ausgeprägten Sinne und ihre angeborene Geduld sorgen dafür, dass sie hervorragende Magier abgeben. Arkane Forschungen und Errungenschaften werden als praktische Ziele erachtet, welche denen von Soldaten und Baumeistern gleichkommen, und als künstlerische Taten, welche so bedeutsam wie Dichtkunst und Bildhauerei sind. In der elfischen Gesellschaft sind Magier hochgeachtet als Meister einer mächtigen und ästhetischen Kunst. Andere Zauberkundige werden nicht verachtet, erlangen aber auch nicht die Lobpreisungen, mit denen elfische Magier überhäuft werden.

Beziehungen zu anderen Völkern: Elfen neigen dazu, schnell auf andere Völker herab zu blicken und sie als unbesonnen und impulsiv abzutun, obwohl sie eigentlich sehr gut darin sind, den Charakter anderer einzuschätzen. In vielen Fällen wird ein Elf einen bestimmten Angehörigen eines anderen Volkes als würdig und ehrenwert erachten, während er den Rest des Volkes immer noch abwertend betrachtet. Wenn er darauf angesprochen wird, versteht ein Elf meist nicht, warum sein „besonderer Freund“ so empört darüber ist, dass er ihn als „so viel besser als der Rest seiner Art“ anerkannt hat. Selbst Elfen, welche derartige Vorurteile erkennen und verstehen, müssen ständig darauf achten, von ihnen nicht beeinflusst zu werden.

Allerdings sind Elfen nicht so dumm, alle Aspekte anderer Völker und Kulturen als schlecht einzustufen. Elfen mögen nicht besonders erpicht auf zwergische Nachbarn sein, gehören aber mit Sicherheit stets zu den ersten, die zugeben, dass Zwerge großartige Schmiede sind und sich tapfer jeder orkischen Bedrohung stellen. Gnome sind für sie seltsame (und manchmal gefährliche) Kuriositäten, ihre magischen Gaben halten sie aber für wert, gelobt und respektiert zu werden. Halblingen bringen sie oft einen gewissen Grad an Mitleid entgegen, scheint es doch, als sei das kleine Volk entwurzelt und müsste ohne eine angestammte Heimat auskommen. Von den Menschen hingegen sind die Elfen richtiggehend fasziniert. Diese scheinen in wenigen kurzen Jahren genauso erfüllte Leben zu führen wie Elfen in Jahrhunderten. Viele Elfen verlieben sich sogar in Menschen, wie auch an den vielen Halb-Elfen zu sehen ist. Es fällt Elfen aber schwer, Halbblüter zu akzeptieren, und sie enterben solche Nachkommen häufig. Ebenso werden Halb-Orks mit Misstrauen und Argwohn behandelt, da man glaubt, sie würden die schlimmsten Aspekte der Orks und der Menschen verkörpern.

Gesinnung und Religion: Elfen sind emotional und launisch, wissen Güte und Schönheit aber durchaus zu schätzen. Die meisten Elfen sind chaotisch gut. Sie möchten, dass alle Kreaturen sicher und glücklich leben können, wollen aber persönliche Freiheit und Wahlmöglichkeit nicht opfern, um solche Ziele zu erreichen. Sie bevorzugen Gottheiten, welche wie sie die Geheimnisse der Welt lieben, und verehren meist Desna oder Nethys – erstere wegen ihrer Neigung zu den wilden Orten der Welt, letzteren wegen seinen meisterlichen magischen Künsten. Calistria ist jedoch die wohl berüchtigtste elfische Göttin, repräsentiert sie die Ideale dieses Volks doch in ihrer extremsten Weise. Elfen akzeptieren bei Calistria und ihren Priestern Verhaltensweisen, welche sie bei anderen als abstoßend erachten würden, weil Calistria in ihren Augen ein Beispiel für persönliche Kunstfertigkeit und Ausdrucksfreiheit darstellt, dass nicht nach niederer persönlicher Befriedigung strebt.

Abenteurer: Elfen ziehen meist auf Abenteuer aus, um die Welt zu erkunden. Nicht selten verlassen sie ihre isolierten Wälder, um vergessene elfische Magie oder eines ihrer alten Königreiche zurück zu gewinnen, die vor Jahrtausenden von ihren Ahnen gegründet wurden. Dieses Bedürfnis, sich die Welt anzusehen, wird von der elfischen Gesellschaft als Teil des Erwachsenwerdens angesehen. Man erwartet aber auch von solchen Individuen, dass sie nach ein paar Jahrzehnten um Schätze und Erfahrungen reicher in ihre Heimat zurückkehren und ein normales Leben führen. Für jene Elfen hingegen, die unter den Menschen aufgewachsen sind, hat das flatterhafte Leben eines Abenteurers seinen ganz eigenen Reiz, sehen sie doch oft menschliche Freunde und Familienangehörige rasch altern und sterben, so dass sie dieser deprimierenden Situation zu entrinnen versuchen.

Da sie so zerbrechliche Körper haben, scheuen die meisten Elfen den Nahkampf und ziehen es vor, Gegner im Fernkampf anzugehen. Die meisten erachten Kampf zwar als manchmal unausweichlich, aber dennoch als unangenehme Erfahrung, so dass sie Kämpfe so rasch wie möglich hinter sich bringen – und dies am besten ohne Gegnern so nahe kommen zu müssen, dass sie diese riechen könnten. Diese Vorliebe für Kriegsführung auf Entfernung und ihre natürlich Genauigkeit und

Begabung für das Arkane ermutigen Elfen, eine Karriere als Magier oder Waldläufer anzustreben.

Männliche Beispielnamen: Caladrel, Heldalel, Lanliss, Meirdrarel, Seldlon, Talathel, Variel, Zordlon.

Weibliche Beispielnamen: Amrunelara, Dardlara, Faunra, Jathal, Merisiel, Oparal, Soumral, Tessara, Yalandlara.

Alternative Volksregeln

Elfen sind schon von Natur aus ein Volk mit einer breiten Varianz an Merkmalen und Eigenschaften, die oft in Zusammenhang mit ihrem Lebensraum stehen. Die folgenden Regeln repräsentieren einige dieser unterschiedlichen Aspekte. Auch wenn viele sich auf die eine oder andere Umgebung beziehen, können sie dennoch von allen elfischen Charakteren ausgewählt werden.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der elfischen Standard-Volksmerkmale gewählt werden. Sprich dich vorher mit deinem SL ab.

Abgesandter: Elfen haben oft Probleme mit benachbarten Völkern, vor allem wenn deren Lebenserwartung viel kürzer ist. Daher werden einige in schwächerer Magie ausgebildet, welche im Umgang mit Nichtelfen besonders nützlich ist. Elfen mit diesem Volksmerkmal und einem Intelligenzwert von 11 oder mehr erhalten die folgenden, einmal pro Tag einsetzbaren zauberähnlichen Fähigkeiten: *Gift entdecken, Magie entdecken, Magie lesen* und *Sprachen verstehen*. Die Zauberstufe dieser Effekte entspricht der Charakterstufe des Elfen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie.

Arkane Konzentration: Manche elfische Familien verfügen über eine derart lange Tradition, Magier (und andere arkane Zauberkundige) hervorzubringen, dass sie alle ihre Kinder unter der Annahme großziehen, es sei ihnen vorherbestimmt, zu mächtigen Zauberkundigen zu werden, welche sich nicht um so weltliche Dinge wie den Umgang mit Waffen kümmern müssen. Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Konzentrationswürfe, um arkane Zauber defensiv zu wirken. Dieses Volksmerkmal ersetzt Waffenvertrautheit.

Dunkelsicht: Obwohl es ungewöhnlich ist, werden immer wieder Elfen mit Dunkelsicht anstelle von Dämmersicht geboren. In manchen Fällen geht man davon aus, dass sich ein Drow in die Ahnenreihe des Elfen geschlichen hat, und man nimmt umfangreiche Nachforschungen im Heimatort vor. Elfen mit diesem Volksmerkmal haben Dunkelsicht 18 m, aber auch Lichtempfindlichkeit und sind geblendet bei hellem Licht oder im Wirkungsbereich von *Tageslicht*. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dämmersicht.

Elementarresistenz: Elfen, welche an den extremsten Orten leben, seien es arktische Ödlande oder auch vulkanische Ebenen, entwickeln im Laufe weniger Generationen natürliche Widerstandskräfte gegen die Gefahren ihrer Heimat. Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten Elektrizität-, Feuer-, Kälte- oder Säureresistenz 5; die Wahl wird während der Charaktererschaffung getroffen und kann später nicht mehr verändert werden. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfische Immunität.

Ewiger Groll: Manche Elfen wachsen in abgeschiedenen, isolierten Gemeinschaften auf, in denen vor Generationen erfolgte Beleidigungen und Streitigkeiten als Blutfehden weiterleben. Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Humanoide der Unterarten Ork und Zwerg aufgrund ihrer besonderen Ausbildung gegen diese verhassten Feinde. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie.

Leichtfüßig: Obwohl alle Elfen von Natur aus schlank und beweglich sind, gibt es einige, die noch flinker sind und dazu neigen, sich ins Getümmel zu stürzen, statt über die Zukunft nachzugrübeln. Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Initiativewürfe und das Bonustalent Rennen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärfte Sinne und Waffenvertrautheit.

Lichtbringer: Viele verehren die Sonne, den Mond und die Sterne, doch einige sind im wahrsten Sinne des Wortes von der strahlenden Macht des Himmels erfüllt. Elfen mit diesem Volksmerkmal sind immun gegen auf Licht basierende Blindheit und blendende Effekte. Ihre Lichtzauber und -effekte werden behandelt, als wären sie eine Stufe höher, dies schließt auch zauberähnliche und übernatürliche Fähigkeiten ein. Elfen mit einem Intelligenzwert von 10 oder höher können *Licht* beliebig oft als zauberähnliche Fähigkeit nutzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfische Immunität und Elfenmagie.

Naturverbundenheit: Elfen kennen die tiefsten Geheimnisse der Wildnis wie niemand sonst – insbesondere die Geheimnisse des Waldes. Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und Wissen (Natur). In bewaldetem Gelände steigen diese Boni auf +2. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie.

Schleichender Jäger: Elfen sind bekannt für ihr Können und ihre Subtilität. Elfen mit diesem Volksmerkmal reduzieren die Abzüge auf Heimlichkeit in der Bewegung um 5 und können Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit im Rennen mit einem Malus von -20 ablegen (dieser Wert enthält bereits den Abzug von -5). Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie.

Stadtverbundenheit: Elfen, welche mehr als einhundert Jahre lang in Städten leben, entwickeln ein Gefühl für das Auf und Ab gesellschaftlicher Situationen, so wie ihre in Wäldern lebenden Vettern die Gesetze der Wildnis kennen. Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen und für Motiv erkennen, um eine Ahnung über eine soziale Gegebenheit zu erhalten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärfte Sinne.

Traumdeuter: Ein paar wenige Elfen besitzen die Fähigkeit, auf die Macht des Schlafes, der Träume und der vorahnenden Träumerei zurückzugreifen. Elfen mit diesem Volksmerkmal erhöhen die SG der Rettungswürfe ihrer Erkenntniszauber und Schlaf-Effekte um +1. Elfen mit einem Charismawert von 15 oder höher können einmal am Tag *Traum* als zauberähnliche Fähigkeit mit einer ZS in Höhe ihrer Charakterstufe wirken. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfische Immunität.

Wasserverbundenheit: Manche Elfen haben sich an das Leben im Meer oder am Grund von wilden Flüssen und Seen angepasst. Sie erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen, können beim Schwimmen immer 10 nehmen und Aqual als Bonussprache auswählen. Sie sind geübt im Umgang mit Dreizack, Langspeer und Netz. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie und Waffenvertrautheit.

Wüstenläufer: Manche Elfen gedeihen in den Weiten der Wüste und ziehen ständig über das verbrannte und

ausgetrocknete Land. Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +4 auf Konstitutions- und Zähigkeitswürfe gegen Erschöpfung, Ermüdung und andere Nachteile durch Rennen, Gewaltmärsche, Hunger, Durst oder heiße/kalte Umgebungen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie.

Volksunterarten

Du kannst verschiedene alternative Volksmerkmale kombinieren, um elfische Unterarten oder Volksvarianten zu erschaffen, z.B.:

Eiself: Diese Elfen wurden in den eisigen Landen des hohen Nordens oder tiefen Südens geboren und großgezogen. Sie kennen eisige Wüsten, Nächte, welche Wochen andauern, und die Schrecken, welche sich in der Kälte herumtreiben. Diese Elfen besitzen die alternativen Volksmerkmale Dunkelsicht, Elementarresistenz und Wüstenläufer.

Schattenelf: Manche Elfen sind nicht mit dem Land, sondern der Nacht selbst verbunden. Sie widmen sich zwar nicht der Dämonenverehrung oder dem Bösen wie die Drow, sind aber ähnlich auf die Konzepte der Dunkelheit und der Schatten eingestimmt. Diese Elfen besitzen die alternativen Volksmerkmale Arkane Konzentration, Dunkelsicht, Schleichender Jäger und Traumdeuter.

Turmelf: Manche elfischen Institutionen der magischen Gelehrsamkeit sind Jahrhunderte alt und es gibt ganze Elfensippen, welche seit Generationen als Hausmeister, Studenten und Dozenten an diesen sich selbst versorgenden Magierschulen leben. Diese Elfen haben die alternativen Volksmerkmale Arkane Konzentration und Stadtverbundenheit.

Wilder Elf: In Ländern, wo jeder Tag ein ständiger Kampf ums Überleben ist und die Annehmlichkeiten der Zivilisation zu den Seltenheiten zählen, passen sich Elfen dahingehend an, dass sie mit schnellen Hieben und lebenslanger Wachsamkeit ihre Familien am Leben halten. Diese Elfen besitzen die alternativen Volksmerkmale Ewiger Groll und Leichtfüßig.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Statt eines zusätzlichen Fertigkeitsranges oder Trefferpunktes bei einem Stufenaufstieg in ihrer bevorzugten Klasse können Elfen auch aus einer Reihe anderer Boni auswählen. Die folgenden Optionen stehen allen Elfen mit den aufgeführten bevorzugten Klassen offen. Sofern nicht anders erwähnt, kommt der Bonus jedes Mal zum Tragen, wenn die aufgeführte Belohnung für die bevorzugte Klasse gewählt wird.

Alchemist: Füge einen Alchemistenzauber dem Formelbuch des Alchemisten hinzu. Der Grad dieses Zaubers muss niedriger sein als der dem Alchemisten bekannte Höchstgrad.

Barbar: Addiere +1 auf die Grundbewegungsrate des Barbaren. Im Kampf wirkt sich dies nur aus, falls der Barbar diese Option fünf Mal (oder ein Mehrfaches von Fünf) gewählt hat. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Klassenmerkmal Schnelle Bewegung und unterliegt denselben Bedingungen.

Barde: Addiere +1 auf die KMV des Barden gegen Entwaffnen und Zerschmettern.

Druide: Addiere +1/3 auf den natürlichen Rüstungsbonus des Druiden in Tiergestalt.

Hexe: Füge einen Hexenzauber von der Liste der Hexenzauber den dem Hexenvertrauten bekannten Zaubern hinzu. Der Grad dieses Zaubers muss niedriger sein als der dem Vertrauten bekannte Höchstgrad. Sollte die Hexe jemals ihren Vertrauten ersetzen, kennt der neue Vertraute diese Bonuszauber.

Hexenmeister: Wähle eine Blutlinienkraft der 1. Stufe, welche normalerweise (3 + CH-Modifikator des Elfen) Mal am Tag einsetzbar ist. Der Hexenmeister addiert +1/2 tägliche Anwendung dieser Kraft.

Inquisitor: Füge einen Inquisitorenzauber von der Liste der Inquisitorenzauber den dem Inquisitor bekannten Zaubern hinzu. Der Grad dieses Zaubers muss niedriger sein als der dem Inquisitor bekannte Höchstgrad.

Kämpfer: Addiere +1 auf die KMV des Kämpfers gegen Entwaffnen und Zerschmettern.

Kampfmagus: Der Kampfmagus erhält 1/6 eines neuen Kampfmagusarkanums.

Kleriker: Wähle eine Domänenkraft der 1. Stufe, welche normalerweise (3 + WE-Modifikator des Elfen) Mal am Tag einsetzbar ist. Der Kleriker addiert +1/2 tägliche Anwendung dieser Kraft.

Magier: Wähle eine Kraft der arkanen Schule der 1. Stufe, welche normalerweise (3 + IN-Modifikator des Elfen) Mal am Tag einsetzbar ist. Der Magier addiert +1/2 tägliche Anwendung dieser Kraft.

Mönch: Addiere +1 auf die Grundbewegungsrate des Mönchs. Im Kampf wirkt sich dies nur aus, falls der Mönch diese Option fünf Mal (oder ein Mehrfaches von Fünf) gewählt hat. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Klassenmerkmal Schnelle Bewegung und unterliegt denselben Bedingungen.

Mystiker: Addiere +1/2 auf die Stufe des Mystikers, um die Effekte einer Offenbarung zu bestimmen.

Paktmagier: Der Zeitaufwand des Paktmagiers zum Herbeirufen seines Eidolons wird um 1 Runde reduziert (Minimum 1 Runde).

Paladin: Addiere +1/2 Trefferpunkt zur Fähigkeit Handauflegen, egal ob diese zum Heilen oder Schädigen genutzt wird.

Ritter: Addiere +1 zu den Trefferpunkten des Reittiers des Ritters. Sollte der Ritter sein Reittier ersetzen, erhält das neue Reittier diesen Bonus-Trefferpunkt.

Schütze: Addiere +1/3 auf Kritische Bestätigungswürfe mit Feuerwaffen (Maximalbonus +5). Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit Kritischer-Treffer-Fokus.

Schurke: Addiere +1 auf die Zahl, welche der Schurke täglich einen Zaubertrick oder Zauber des 1. Grades nutzen kann, den er über den Schurkentrick Höhere Magie oder Niedere Magie erlangt hat. Er kann Höhere Magie nicht öfter am Tag einsetzen als Niedere Magie und muss natürlich über den entsprechenden Schurkentrick verfügen, um diese Option wählen zu können.

Waldläufer: Wähle eine der folgenden Waffen: Kurzbogen, Kurzschwert, Langbogen, Langschwert, Rapier oder eine Waffe mit „Elfisch“ im Namen. Addiere +1/2 auf Kritische Bestätigungswürfe mit dieser Waffe (Maximalbonus +4). Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit Kritischer-Treffer-Fokus.

Volksarchetypen

Die folgenden Archetypen stehen Elfen offen:

Baumsänger (Druide)

Elfen leben viel länger als andere gewöhnliche Völker, so dass ein einzelner Elf das Kommen und Gehen ganzer Imperien miterleben kann. Angesichts der Vergänglichkeit der Kulturen um sie herum ist es kaum verwunderlich, dass manche Elfen sich der Ruhe des zeitlosen Wachstums der Natur zuwenden. Sie finden in den großen Bäumen Verbündete und führen die Pflanzen des Waldes sogar in die Schlacht. Ein Baumsänger besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Pflanzenbindung (AF): Mit der 1. Stufe formt ein Baumsänger eine mystische Verbindung zum Pflanzenleben. Dies gibt ihm folgende Wahlmöglichkeiten:



Er erhält Zugang zu einer der folgenden Domänen: Pflanzen (*Pathfinder Grundregelwerk*), Wachstum (*Pathfinder Expertenregeln*), Dschungel, Sumpf (*Pathfinder Ausbauregeln: Magie*). Hinsichtlich der Kräfte und Bonuszauber dieser Domäne wird die Druidenstufe des Baumsängers als seine effektive Klerikerstufe behandelt. Ein Baumsänger, der von dieser Option Gebrauch macht, erhält ferner zusätzliche Domänenzauberplätze wie ein Kleriker. Er muss seine Domänenzauber in diesen Zauberplätzen vorbereiten und kann diesen Domänenzauber nicht nutzen, um einen Zauber spontan zu wirken.

Die andere Option ist eine Bindung mit einem Pflanzengefährten. Ein Baumsänger kann das Spiel mit jeder unter Pflanzengefährten (Seite 15) aufgeführten Kreatur beginnen. Diese Pflanze ist ein treuer Gefährte, welcher den Baumsänger auf seine Abenteuer begleitet. Sieht man davon ab, dass es sich um eine Pflanze handelt, finden alle anderen Regeln für druidische Tiergefährten Anwendung.

Pflanzenbindung ersetzt das Klassenmerkmal Bund mit der Natur.

Pflanzenempathie (AF): Mit der 1. Stufe kann ein Baumsänger die Einstellung einer Pflanzenkreatur verbessern. Dieses Klassenmerkmal funktioniert wie ein Fertigkeitswurf für Diplomatie, um die Einstellung einer Person zu verbessern. Der Baumsänger würfelt 1W20 und addiert seine Druidenstufe und seinen CH-Modifikator, um das Pflanzenempathie-Ergebnis zu bestimmen. Die typische wilde Pflanzenkreatur hat zu Beginn eine Einstellung von Gleichgültig.

Um Pflanzenempathie einzusetzen, dürfen der Baumsänger und die Zielpflanze unter normalen Bedingungen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein. Das Beeinflussen einer Pflanzenkreatur dauert in der Regel 1 Minute, dieser Zeitraum kann aber wie bei Menschen auch variieren. Ein Baumsänger kann diese Fähigkeit auch nutzen, um Tiere zu beeinflussen, sein Wurf unterliegt dann aber einem Malus von -4. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tierempathie.

Tiergestalt (ÜF): Mit der 4. Stufe erlangt ein Baumsänger die Fähigkeit zum Gestaltwandel. Diese Fähigkeit funktioniert auf seiner effektiven Druidenstufe, er kann aber keine Tier- oder Elementargestalten annehmen. Wenn er dieses Klassenmerkmal mit der 4. Stufe erlangt, kann er die Gestalt einer kleinen oder mittelgroßen Pflanze annehmen, als würde er *Pflanzengestalt I* nutzen, allerdings kann er die Eigenschaften Gift und Würgen noch nicht nutzen. Mit der 8. Stufe kann der Baumsänger alle Fähigkeiten von *Pflanzengestalt I* nutzen. Mit der 10. Stufe kann er die Gestalt einer großen oder sehr kleinen Pflanze annehmen und dieses Klassenmerkmal funktioniert wie *Pflanzengestalt II*. Mit der 12. Stufe kann er die Gestalt einer riesigen Pflanze annehmen und dieses Klassenmerkmal funktioniert wie *Pflanzengestalt III*. Dieses Klassenmerkmal ersetzt und funktioniert ansonsten wie die normale Tiergestalt eines Druiden.

Pflanzengefährten

Jeder Pflanzengefährte besitzt eine andere Größe, Bewegungsrate und andere Angriffe, Attributswerte und besondere Eigenschaften. Alle Angriffe einer Pflanze erfolgen mit dem vollen Grundangriffsbonus, sofern nicht anders vermerkt. Pflanzen addieren ihre ST-Modifikatoren auf Schadenswürfe, außer sie verfügen nur über einen einzigen Angriff, in diesem Fall wird

das Anderthalbfache des ST-Modifikators addiert. Manche Pflanzengefährten verfügen über besondere Fähigkeiten wie z.B. Geruchssinn. Sie können keine Fähigkeit im Umgang mit Waffen und Rüstungen erlangen, selbst wenn sie zusätzliche Trefferwürfel erlangen, und können keine hergestellten Waffen verwenden, außer ihre Beschreibung sagt anderes aus.

Wenn du Stufen gewinnst, erlangt auch dein Pflanzengefährte weitere Kräfte, als wäre er ein Tiergefährte (siehe Tabelle 3-6 im *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 43). Jeder Pflanzengefährte erhält noch einen zusätzlichen Bonus mit der 4. oder 7. Stufe, wie in der Beschreibung jeweils aufgeführt. Statt den für die 4. Stufe aufgeführten Vorteil zu wählen, kannst du stattdessen die Stärke und Konstitution deines Pflanzengefährten um +2 erhöhen.



Baumhirtenschößling

Startwert: **Größe** Mittelgroß; **Bewegungsrate** 9 m, Klettern 9 m; **RK** +1 natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Hiebe (1W6); **Attributswerte** ST 15, GE 10, KO 12, IN 2, WE 12, CH 7; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, doppelter Schaden gegen Gegenstände.

Aufstieg auf die 4. Stufe: **Größe** Groß; **RK** +2 natürliche Rüstung; **Angriff** 2 Hiebe (1W8); **Attributswerte** ST +8, GE –2, KO +4.

Fleischfressende Blume

Startwert: **Größe** Klein; **Bewegungsrate** 9 m, Klettern 3 m; **RK** +2 natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST 10, GE 17, KO 15, IN 2, WE 12, CH 10; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die 4. Stufe: **Größe** Mittelgroß; **Angriff** Biss (2W6); **Attributswerte** ST +4, GE –2, KO +2; **Besondere Angriffe** Kampfrausch (1/Tag, wie das Klassenmerkmal des Barbaren, 6 Runden).

Kriechranke

Startwert: **Größe** Mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m, Klettern 6 m; **RK** +2 natürliche Rüstung; **Angriff** Hieb (1W4); **Attributswerte** ST 13, GE 17, KO 13, IN 1, WE 12, CH 2; **Besondere Angriffe** Ergreifen; **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die 4. Stufe: **Größe** Groß; **RK** +1 natürliche Rüstung; **Angriff** Hieb (1W6); **Attributswerte** ST +8, GE –2, KO +4; **Besondere Angriffe** Würgen 1W6.

Pilzspore (Schwebender Pilz)

Startwert: **Größe** Klein; **Bewegungsrate** 6 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich); **RK** +1 natürliche Rüstung; **Angriff** Dorn (1W4 plus Gift); **Attributswerte** ST 10, GE 15, KO 12, IN 2, WE 14, CH 6; **Besondere Angriffe** Gift (*Frequenz* 1 Runde [6], *Effekt* 1 KO-Schaden, *Heilung* 1 RW, der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution); **Besondere Eigenschaften** Dämmersicht.

Aufstieg auf die 4. Stufe: **Attributswerte** ST +2, KO +2.

Hüter alten Wissens (Mystiker)

Der Hüter alten Wissens ist ein Depot der Ansichten und des umfangreichen Wissens eines Elfenvolkes. Er ist stark interessiert, die Geschichte zu verstehen und erschafft bereits in jungen Jahren Legenden. Wenn er älter wird, erkennt er seine Berufung, als das Gedächtnis seines langlebigen Volkes zu fungieren. Ein Hüter alten Wissens besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenfertigkeiten: Ein Hüter alten Wissen fügt Wissen (Arkanes) und Wissen (Lokales) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu. Wenn er einen Fertigkeitswurf für Wissen zu

einer Frage hinsichtlich Elfen (oder Kreaturen der Unterart Elf) ablegt, addiert er seine halbe Klassenstufe auf den Wurf. Dies ersetzt die Bonusfertigkeiten, welche der Hüter alten Wissens durch sein Mysterium erhält.

Geheimnis der Elfen: Mit der 2. Stufe ermöglichen es seine Meisterschaft der elfischen Legenden und Philosophie dem Hüter alten Wissens, einen Zauber der elfischen Magier zu erlernen. Er wählt einen Zauber von der Liste der Hexenmeister-/Magierzauber aus, dessen Grad niedriger sein muss als der Höchstgrad an Mystikerzaubern, den er wirken kann. Er erhält diesen Zauber als Bonuszauber. Der Grad des Zaubers wird für ihn als um einen Grad höher behandelt. Der Hüter alten Wissen kann mit jeder weiteren geraden Mystikerstufe einen weiteren Zauber auswählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Bonuszauber, welche er normalerweise durch sein Mysterium erlernen würde.

Mysterien: Die folgenden Mysterien passen zu einem Hüter alten Wissens: Natur, Wellen, Wind, Wissen (*Pathfinder Expertenregeln*), Ahnen, Holz, Zeit (*Pathfinder Ausbauregeln: Magie*).

Zauberbinder (Magier)

Ein Zauberbinder ist ein elfischer Magier, welcher eine arkane Verbindung zwischen sich und einem oder mehreren Magierzaubern erschafft. Diese Zauber sind ihm derart vertraut, dass er sie in Zauberplätzen vorbereiten kann, welche bereits mit anderen Zaubern belegt sind.

Zauberbindung (ÜF): Mit der 1. Stufe wählt ein Zauberbinder einen ihm bekannten Zauber als gebundenen Zauber aus. Als Volle Aktion kann er einen einstudierten Zauber desselben oder höheren Grades durch diesen gebundenen Zauber ersetzen. Ein Zauberbinder, welcher z.B. *Magisches Geschoss* als gebundenen Zauber ausgewählt hat, kann eine Volle Runde aufwenden und einen anderen Zauber desselben oder höheren Grades durch *Magisches Geschoss* ersetzen. Mit jeder weiteren ungeraden Magierstufe kann er einen weiteren, ihm bekannten Zauber zur Liste seiner gebundenen Zauber hinzufügen; mit der 17. Stufe kann er maximal über neun gebundene Zauber verfügen.

Mit der 4. Stufe und dann jeder weiteren geraden Magierstufe kann ein Zauberbinder einen gebundenen Zauber gegen einen anderen Zauber desselben Grades austauschen, welcher den ersten auf der Liste der gebundenen Zauber ersetzt. Er kann stets nur einen Zauber bei einem Stufenaufstieg austauschen, dies muss geschehen, wenn er die zwei neuen Zauber für diese Stufe erlernt.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt Arkane Verbindung.

Entdeckungen: Die folgenden Entdeckungen eignen sich besonders für den Archetypen des Zauberbinders: Schnelle Studien, Zauberplatz teilen (*Pathfinder Ausbauregeln: Magie*).

Zaubertänzer (Kampfmagus)

Die hohe Wertschätzung für Magier in der elfischen Kultur beeinflusst sogar, wie Nichtmagier sich selbst sehen. Viele elfische Kampfmagier betrachten sich nicht als Meister einer Verschmelzung von Kampfkunst und Magie, sondern eher als eine Unterart von Magiern, welche die Auswirkungen von Bewegungen und Techniken auf das Wirken von Zaubern studieren. Sie glauben, dass ihre Gabe, Zauber im Kampf wirken zu können, ein Resultat des Konzeptes des „Zaubertanzes“ sei, welcher nur eine andere Form der Magierkunst wäre. Ein Zaubertänzer besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenfertigkeiten: Ein Zaubertänzer fügt Akrobatik und Auftreten (Tanz) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu und entfernt dafür Einschüchtern und Reiten.

Zaubertanz (ÜF): Mit der 1. Stufe erlangt ein Zaubertänzer die Fähigkeit, 1 Punkt seiner Arkanen Reserve als Schnelle Aktion aufzuwenden, um einen Verbesserungsbonus von +10 auf seine Bewegungsrate und einen Ausweichenbonus von +2 auf seine Rüstungsklasse gegen Gelegenheitsangriffe für 1 Minute zu erhalten, die aus dem Durchqueren bedrohter Felder resultieren. Pro weitere 4 Stufen als Kampfmagus steigen dieser Verbesserungsbonus auf die Bewegungsrate um +10 und der Ausweichenbonus auf die RK um +2.

Mit der 5. Stufe kann der Zaubertänzer einmal pro Zaubertanz als Schnelle Aktion einen der folgenden Effekte auf sich wirken: *Fliegen, Hast* oder *Verschwimmen*. Diese Fähigkeit wirkt 1 Minute lang. Mit der 9. Stufe kann er als Schnelle Aktion während eines Zaubertanzes einmal als zauberartige Fähigkeit *Dimensionstür* auf sich wirken. Mit der 13. Stufe kann er als Schnelle Aktion während eines Zaubertanzes *Bewegungsfreiheit* für 1W4 Runden auf sich wirken.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Fähigkeit des Kampfmagus‘, Punkte seiner Arkanen Reserve als Schnelle Aktion aufzuwenden, um seiner Waffe für 1 Minute magische Boni zu verleihen.

Arkane Bewegung (ÜF): Mit der 5. Stufe erhält ein Zaubertänzer bei Wirken eines Kampfmaguszaubers einen Kompetenzbonus auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, Entfesselungskunst, Heimlichkeit und Klettern in Höhe des Zaubergrades bis zum Beginn seines nächsten Zuges. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches ein Kampfmagus mit der 5. Stufe erhält.

Tanz des Entrinnens (ÜF): Mit der 7. Stufe erhält ein Zaubertänzer, welcher leichte oder keine Rüstung trägt, einen Verständnisbonus von +2 auf seine Rüstungsklasse. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Umgang mit mittelschweren Rüstungen.

Mächtiger Tanz des Entrinnens (ÜF): Mit der 13. Stufe erhält ein Zaubertänzer, welcher leichte oder keine Rüstung trägt, einen Verständnisbonus von +4 auf seine Rüstungsklasse. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Umgang mit schweren Rüstungen.

Kampfmagus-Arkana: Die folgenden Kampfmagus-Arkana sind für den Archetypen des Zaubertänzers besonders geeignet: Direkte Berührung, Eiliger Angriff, Konzentrieren, Zauberabwehr (*Pathfinder Ausbauregeln: Magie*); Arkaner Umhang, Vorausschauende Verteidigung (*Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*)

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Elfen offen. Nach Maßgabe des SL können sie auch passende andere Völker ganz oder teilweise nutzen:

Ausrüstung der Elfen

Elfen haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Arkanes Familienhandbuch: Die elfische Vorliebe für eine Karriere als Magier und das Prestige, welche elfische Magier in der heimischen Gesellschaft oft genießen, führt häufig dazu, dass sich ganze Familien über Generationen hinweg

magischen Studien widmen. Ältere Elfenmagier schreiben ihre Einsichten in die Geheimnisse der arkanen Magie nieder und bringen sie mit Ideen früherer Generationen in Verbindung, um diese Handbücher zu erstellen. Ein als Referenz genutztes arkanes Familienhandbuch verleiht nach 1W4 Vollen Runden einen Situationsbonus von +2 auf einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde. Dieser Bonus steigt auf +4, wenn 1W4 Stunden aufgewandt werden, um im Buch nachzuschlagen.

Hängebeutel: Zu diesen Säcken gehört ein 6 m langes Seil, an dem sie über einen Ast oder eine ähnliche Verankerung gehängt werden können. Nahrungsmittel und zerbrechliche Gegenstände werden oft als Vorsichtsmaßnahme bei Reisen durch die Wildnis in Hängebeuteln platziert und aufgehängt, damit keine Bären und anderen Raubtiere sich mit dem Beutelinhalt beschäftigen können.

Hängendes Zelt: Ein Hängendes Zelt ist ein kleines Zelt, in dem eine mittelgroße Kreatur bequem unterkommen kann. Es hat die Form einer Träne und hängt an einem stabilen Ankerseil. Dieses Seil kann an einem Ast oder einem Wurfhaken befestigt werden oder gar mittels eines Kletterhakens an einer Felswand aufgehängt werden. Hängende Zelte werden hauptsächlich in Bergen genutzt, wo es keine flachen Oberflächen gibt, sowie in Sümpfen, wo trockener Boden eine Seltenheit darstellt. Um in ein Hängendes Zelt hinein- oder hinauszusteigen, ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 10 erforderlich. Bei einem Fehlschlag ist ein erneuter Wurf erforderlich, geht der Wurf aber um 5 oder mehr fehl, fällt man aus dem Zelt hinaus.

Kompaktes Zauberbuch: Elfische Magier müssen in der Lage sein, Dutzende oder gar hunderte von Zaubern niederzuschreiben und mit ihnen zu reisen. Daher suchen sie oft nach leichteren Zauberbüchern. Kompakte Zauberbücher haben nur 70 Seiten, wiegen dafür aber deutlich weniger als herkömmliche Zauberbücher.

Tragbare Werkstatt: Die tragbare Werkstatt enthält alles, was zum Erschaffen magischer Gegenstände erforderlich ist, auch wenn die meisten Werkzeuge und Mittel nur die grundlegendsten Voraussetzungen erfüllen. Diese Werkstatt gestattet es dem Zauberhandwerker, jede Nacht 4 Stunden mit Arbeiten an magischen Gegenständen zu verbringen, wenn er sich auf einem Abenteuer befindet, und dabei 3 Stunden an Arbeit an einem Gegenstand weiterzukommen statt der üblichen 2 Stunden. Da die Werkzeuge aber alle mehrere Funktionen erfüllen und bei dieser Werkstatt der Platz und die Ruhe fehlen, welche ideale Umstände für das Anfertigen magischer Gegenstände bilden, unterliegt der Fertigkeitswurf zum Herstellen eines magischen Gegenstandes, der mittels einer tragbaren Werkstatt hergestellt wurde, einem Malus von -5.

Tabelle 1-1: Ausrüstung der Elfen

Gegenstand	Preis	Gewicht
Arkanes Familienhandbuch	300 GM	3 Pfd.
Hängebeutel	2 GM	3 Pfd.*
Hängendes Zelt	20 GM	15 Pfd.*
Kompaktes Zauberbuch (leer)	50 GM	1 Pfd.
Tragbare Werkstatt	300 GM	40 Pfd.

* Ein für einen kleinen Charakter angefertigter Gegenstand dieser Art wiegt nur ¼. Behälter für kleine Charaktere fassen nur ¼.

Besondere Materialien der Elfen

Angesichts der starken elfischen Verbindung zur Natur und den arkanen Künsten ist es nicht überraschend, dass sie einige besondere Materialien entsprechend ihrer Bedürfnisse und Heimatländer entwickelt haben:

Schwarzblattstoff: Dies ist ein besonderes, flexibles Material aus verwobenen Blättern und dünnen Rindenstreifen der Schwarzholzbäume. Dieses Gewebe wird hernach speziell alchemistisch behandelt und ist so zäh wie gegerbtes Leder, aber um einiges leichter. Es ist ein exzellenter Werkstoff für Rüstungen. Die Patzerchance für Träger einer Rüstung aus Schwarzblattstoff sinkt um 10% (Minimum 5%), der Maximale GE-Bonus steigt um 2 und der Rüstungsmalus sinkt um 3 (Minimum 0)

Ein aus Schwarzblattstoff angefertigter Gegenstand wiegt nur halb so viel wie sein aus Leder, Fell oder Häuten angefertigtes Gegenstück. Aus Schwarzblattstoff können nur Gegenstände angefertigt werden, welche alternativ hauptsächlich aus Leder, Fell oder Häuten bestehen würden, daher können daraus nur Lederrüstungen, Verstärkte Lederrüstungen und Fellrüstungen angefertigt werden. Schwarzblattstoff bleibt flexibel und eignet sich daher nicht für Schilde oder als Ersatz für Metallrüstungen. Aus Schwarzblattstoff hergestellte Rüstungen sind immer Meisterarbeiten; der Preis für die Meisterarbeit ist im unten aufgeführten Preis enthalten.

Schwarzblattstoff hat 20 TP pro 2,5 cm Stärke und eine Härte von 10.

Trauerwurz: Die Wurzeln des Trauerbaums besitzen eine gefährliche Eigenschaft: Wenn eine aus Trauerwurz gefertigte Waffe einen Kritischen Treffer landet, absorbiert das Material einen Teil der Lebenskraft des Zieles. Die getroffene Kreatur bleibt unverletzt und die Trauerwurzwaffe erlangt 1 Lebenspunkt. Ein Träger mit einem *Ki*-Vorrat oder einer arkanen Reserve kann als Schnelle Aktion einen 1 Lebenspunkt absorbieren und in 1 *Ki*-Punkt oder 1 Punkt arkaner Reserve umwandeln. Die meisten Trauerwurzwaffen können nur 1 Lebenspunkt speichern, es gibt aber auch hochwertigeren Trauerwurz. Die mächtigsten Trauerwurzwaffen können bis zu 3 Lebenspunkte speichern. Ungenutzte Lebenspunkte verwehen mit der Abenddämmerung.

Gänzlich aus Holz bestehende Waffen und solche mit einem hölzernen Schaft können aus Trauerwurz angefertigt werden. Eine Waffe aus Trauerwurz, welches 1 Lebenspunkt speichern kann, kostet zusätzliche 1.000 GM. Kann der Trauerwurz 2 Lebenspunkte speichern, steigt der Preis um 2.000 GM, bei 3 Lebenspunkten um 4.000 GM.

Gegenstände aus Schwarzblattstoff

Gegenstand	Preismodifikator
Kleidung	+500 GM
Leichte Rüstung	+750 GM
Mittelschwere Rüstung	+1.500 GM
andere Gegenstände	+375 GM/Pfd.

Talente der Elfen

Elfen können aus den folgenden Talenten wählen:

Elfisches Kampftraining (Kampf)

Du hast ein besonderes Training an diversen traditionellen, elfischen Waffen erhalten.

Voraussetzungen: Elf, GAB +1.

Vorteil: Du hast eine besondere Ausbildung mit den traditionellen Elfenwaffen (Kurzbögen, Kompositkurzbögen, Kurzschwertern, Langbögen, Kompositlangbögen, Langschwertern, Rapieren und allen Waffen mit dem Wort „Elfisch“ im Namen) erhalten. Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine KMV gegen Entwaffnen und Zerschmettern, wenn eine dieser von dir geführten Waffen das Ziel ist. Ferner kannst du mit diesen Nahkampfwaffen einen zusätzlichen Gelegenheitsangriff pro Runde ausführen (dies ist mit Kampfreflexen kumulativ).

Geist der Wildnis

Deine mystische Verbundenheit mit einer Art von Wildnis wird noch stärker.

Voraussetzungen: Elf, Wächter der Wildnis, Wildnisverbunden.

Vorteil: Wenn du dich in einem Gelände aufhältst, das du über Wildnisverbunden ausgewählt hast, erhältst du einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung während Überraschungsrunden. Wenn du in einer Überraschungsrunde handeln kannst, erhältst du Blindgespür 9 m während dieser Runde. Sollte das Gelände mehreren Arten angehören, sind diese Boni nicht kumulativ, du erhältst den Bonus nur einmal für eine dieser Geländearten.

Wächter der Wildnis

Deine mystische Verbindung mit der Wildnis verbessert deine Gabe, auf Bedrohungen zu reagieren.

Voraussetzungen: Elf, Wildnisverbunden.

Vorteil: Wenn du dich in einem Gelände aufhältst, das du über Wildnisverbunden ausgewählt hast, erhältst du einen Ausweichenbonus von +2 auf deine Rüstungsklasse. Sollte das Gelände mehreren Arten angehören, sind diese Boni nicht kumulativ, du erhältst den Bonus nur einmal für eine dieser Geländearten.

Wildnisverbunden

Du besitzt eine starke mystische Verbindung zu einer Art von Gelände.

Voraussetzungen: Elf.

Vorteil: Wähle eines der Gelände von der Liste der Bevorzugten Gelände des Waldläufers (außer Stadt). Wenn du dich in deinem ausgewählten Gelände aufhältst, wird deine Erholungsrate, d.h. die Anzahl an Trefferpunkten und Attributsschadenspunkten, welche du über Nacht heilst, verdoppelt.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, seine Effekt sind nicht kumulativ, sondern finden jeweils auf ein neues Gelände Anwendung.

Zauberer der Wildnis

Deine mystische Verbundenheit mit der Wildnis stärkt deine Zauberei.

Voraussetzungen: Elf, Wildnisverbunden.

Vorteil: Wenn du dich in einem Gelände aufhältst, das du über Wildnisverbunden ausgewählt hast, erhältst du einen Bonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe und Fertigkeitswürfe für Wissen (Arkanes) und Zauberkunde. Sollte das Gelände mehreren Arten angehören, sind diese Boni nicht kumulativ, du erhältst den Bonus nur einmal für eine dieser Geländearten.

Magische Gegenstände der Elfen

Elfen sind bekannt dafür, wunderschöne und tödliche magische Gegenstände herzustellen. Die folgenden Beispiele stammen von elfischen Zauberhandwerkern:

Armschienen des Racheschwurs

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 15

Ausrüstungsplatz Handgelenke; **Preis** 25.000 GM; **Gewicht** 1Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese weißen Lederarmschienen tragen kunstvolle elfische Runen. Auf der einen steht „Schnelle Niederlage“ und auf der anderen „Rache“. Als Schnelle Aktion kann der Träger einmal am Tag, wenn er durch ein Ziel Trefferpunktschaden erleidet, rufen „Tod denen, die mir Übel wollen!“ und auf diese Weise dem Angreifer Rache schwören. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +1 auf Waffenangriffswürfe gegen das Ziel seines Racheschwurs und fügt ihm bei einem Treffer zusätzliche 2W6 Schadenspunkte zu. Zugleich erleidet der Träger für die Wirkungsdauer des Effektes einen Malus von -2 auf Angriffswürfe gegen alle anderen Ziele. Diese Boni und Mali halten 24 Stunden an oder bis das Ziel des Racheschwurs durch den Träger der Armschienen getötet oder zerstört wird, so dies eher geschieht. Sollte der Träger seinen Racheschwur nicht erfüllen können, können die Armschienen erst nach 7 Tagen wieder genutzt werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Brüllen*, Erschaffer muss ein Elf sein; **Kosten** 12.500 GM

Elfenhandschuhe

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8

Ausrüstungsplatz Hände; **Preis** 7.500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese unspektakulären, grauen Lederhandschuhe verleihen einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde und Konzentrationswürfe, um defensiv zu zaubern. Damit die Magie wirkt, müssen beide Handschuhe getragen werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Im Kampf zaubern, Erschaffer muss ein Elf sein; **Kosten** 3.500 GM

Handschuhe der Waffenbeherrschung

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8

Ausrüstungsplatz Handgelenke; **Preis** 30.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese bestens gearbeiteten ledernen Stulpenhandschuhe sind auf dem Rücken mit versilberten Stahlplatten verstärkt und an Handgelenk und Unterarm mit silbernen Schnallen versehen. Diese Handschuhe befähigen den Träger, alle traditionellen Elfenwaffen (Kurzbögen, Kompositkurzbögen, Kurzschwertern, Langbögen, Kompositlangbögen, Langschwertern, Rapieren und alle Waffen mit dem Wort „Elfisch“ im Namen) zu nutzen, als wäre er im

Umgang mit ihnen geübt. Sollte er bereits im Umgang mit einer solchen Waffe geübt sein, erhält er einen Kompetenzbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit einer solchen Waffe. Damit die Magie wirkt, müssen beide Handschuhe getragen werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss ein Elf sein; **Kosten** 15.000 GM

Zauber der Elfen

Die meisten wissen, dass Elfenmagie machtvoll ist. Wer sich aber stärker mit ihr befasst, erkennt ihre Eleganz und Verbindungen zur Natur. Die folgenden Zauber sind nur Beispiele, für diejenigen, die Elfen bekannt sind:

Chamäleon

Schule Illusion (Fehlgefühl); **Grad** ALC 1, DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1, KAM 1, WDL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 10 Min/Stufe
Du greifst auf deine elfische Verbindung zur Wildnis zurück, um dich und deine Ausrüstung farblich der Umgebung anzupassen. Dies verleiht dir einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und erlaubt dir, Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit ohne Deckung oder Tarnung auszuführen, sofern du dich maximal mit deiner halben Bewegungsrate fortbewegst. Andernfalls erlangst du durch diesen Zauber keine Vorteile bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Solltest du einen Angriff ausführen, endet dieser Zauber (wie *Unsichtbarkeit*).

Gewispertes Wissen

Schule Erkenntnis; **Grad** DRU 1, HEX 1, KLE 2, WDL 1
Zeitaufwand 1 Volle Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Eulenschnabel)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 10 Min/Stufe (A)
Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du vom Land selbst Wissen erlangen. Während du durch das Gelände schreitest, flüstert es dir Informationen in einer dir verständlichen Sprache zu. Es ist aber schwer, bei dem ganzen Geplapper nützliche Informationen herauszuhören. Du erhältst einen Verständnisbonus von +4 auf eine einzelne Wissensfertigkeit passend zu dem Gelände in dem du dich befindest (Berg, Dschungel, Ebene, Kalt, Sumpf, Wald, Wasser, Wüste – Wissen [Natur]; Unterirdisch – Wissen [Gewölbe]; Stadt – Wissen [Lokales], andere Ebenen als die Materielle Ebene – Wissen [Die Ebenen]). Wenn du ein neues Gelände betrittst, verlierst du den bisherigen Bonus und erlangst einen neuen, zum neuen Gelände passenden Bonus.

Schutz der Jahreszeit

Schule Bannmagie; **Grad** DRU 3, HEX 3, KLE 4, WDL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Std/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Nein
Dieser Zauber nutzt die Kraft der Jahreszeiten, um das Ziel zu schützen und ihm eine Reihe von Boni zu verleihen. Die Effekte hängen von der gewählten Jahreszeit ab, der Zauberkundige kann jeden der vier folgenden Effekte wählen und sogar als Standard-Aktion ändern, allerdings reduziert eine Änderung die verbleibende Wirkungsdauer um 1 Stunde.
Frühling: Das Ziel wird in helle Ranken gehüllt, welche in farbenfrohen, strahlenden Farben erblühen. Solange dieser Zauber wirkt, ist das Ziel gegen Blutung immun und erlangt jede Runde 1 TP zurück, wenn es unter 0 TP reduziert wurde und noch am Leben ist. Dies stabilisiert das Ziel; pro auf diese Weise zurückerlangtem TP wird die verbleibende Wirkungsdauer um 1 Stunde reduziert.
Sommer: Das Ziel wird von winzigen Glühwürmchen umgeben. Solange der Zauber wirkt, steigt seine Grundbewegungsrate um 3 m. Das Ziel kann aber alternativ diesen Anstieg auf 9 m für 1 Runde erhöhen, wenn es dafür die verbleibende Wirkungsdauer um 1 Stunde reduziert.
Herbst: Das Ziel wird von Herbstlaub umhüllt. Solange der Zauber wirkt, erhält das Ziel einen Moralbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe. Das Ziel kann bei einem Rettungswurf gegen Gift oder Krankheit zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis wählen, wenn es dafür die verbleibende Wirkungsdauer um 1 Stunde senkt.
Winter: Schnee und kühle Luft wirbeln um das Ziel herum. Solange der Zauber wirkt, gelingen dem Ziel automatisch alle Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um auf rutschigen/glatten oder schmalen Oberflächen nicht zu stürzen. Das Ziel kann sich ungehindert 1 Runde lang durch schwieriges Gelände bewegen, wenn es dafür die verbleibende Wirkungsdauer um 1 Stunde reduziert; eine Ausnahme bildet durch magische Effekte erschaffenes schwieriges Gelände, dieses wirkt normal auf das Ziel.

Gnome

Gnome sind entfernte Verwandte der Feenwesen. Ihre Geschichte berichtet von einer Zeit, zu welcher sie im rätselhaften Feenreich gelebt haben, einem Ort, an dem die Farben kräftiger, die wilden Orte wilder und Gefühle urwüchsiger sind. Unbekannte Mächte vertrieben sie vor Urzeiten aus diesem Reich und zwangen sie dazu, sich in dieser Welt niederzulassen. Dennoch haben sie nie gänzlich ihre feeischen Wurzeln aufgegeben oder sich den Kulturen der Sterblichen angepasst. Gnome sind zwar keine wahren Feenwesen mehr, ihre Herkunft kann man aber anhand ihres sprunghaften Wesens, ihrer angeborenen magischen Kräfte und ihrer Ansichten zum Leben und der Natur erkennen.

Gnome besitzen dieselben Sorgen und Motivationen wie Angehörige anderer Völker, werden aber oft auch von Begierden und Wünschen angetrieben, welche für Nichtgnome im besten Fall als exzentrisch und im schlimmsten Fall als völliger Unsinn betrachtet werden. Ein Gnom könnte sein Leben riskieren, um vom Essen eines Riesen zu kosten, um den Boden einer Grube zu erreichen, weil es der tiefste Ort ist, an den er je gelangt ist, oder um einem Drachen einen Witz zu erzählen. Für den Gnom sind diese Ziele ebenso erstrebenswert wie die Erforschung eines neuen Zaubers, das Erlangen großer Reichtümer oder das Besiegen einer großen, bösen Macht. Derart scheinbar impulsive und launische Handlungen sind zwar

Volksmerkmale der Gnome

+2 Konstitution, +2 Charisma, – 2 Stärke: Gnome sind körperlich eher schwach, aber überraschend zäh, und ihre Haltung zeugt von einem allgemein einnehmenden Wesen.

Klein: Gnome sind kleine Kreaturen, so dass sie einen Größenbonus von +1 auf ihre RK, einen Größenbonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit erhalten, allerdings erhalten sie einen Malus von -1 auf ihren KMB und ihre KMV.



Geringe Bewegungsrate: Gnome haben eine Grundbewegungsrate von 6 m.

Dämmersicht: Gnome können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Eifrig: Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf eine Handwerks- oder Berufsfertigkeit deiner Wahl.

Geschärfte Sinne: Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Gnomenmagie: Gnome erhöhen den SG aller Rettungswürfe gegen von ihnen gewirkte Illusionszauber um +1. Gnome mit einem Charismawert von 11 oder höher erhalten außerdem die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag - *Geisterhaftes Geräusch*, *Mit Tieren Sprechen*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*. Die Zauberstufe für diese Effekte entspricht der Charakterstufe des Gnoms. Der SG für Rettungswürfe gegen diese Zauber ist gleich 10 + Zaubergrad + CH-Modifikator des Gnoms.

Hass: Aufgrund einer speziellen Ausbildung erhalten Gnome einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen humanoide Kreaturen, die den Unterarten Reptil oder Goblinoider angehören.

Illusionsresistenz: Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Illusionseffekte.

Verteidigungsschulung: Gegen Angriffe von Monstern der Kreaturenart Riese erhalten Gnome einen Ausweichbonus von +4 auf ihre RK.

Waffenvertrautheit: Gnome behandeln jede Waffe, die als „gnomisch“ bezeichnet wird, als Kriegswaffe.

Sprachen: Zu Spielbeginn beherrschen Gnome die Gemeinsprache, Gnomisch und Sylvanisch. Gnome mit hoher Intelligenz können ihre Bonussprachen aus folgender Liste wählen: Drakonisch, Elfisch, Goblinisch, Orkisch, Riesisch und Zwergisch.

nicht allen Gnomen gemein, wohl aber weit genug verbreitet, um Gnomen den Ruf verschafft zu haben, unberechenbar und zumindest leicht wahnsinnig zu sein.

In Verbindung mit ihrer geringen Größe, lebhaften Haarfarben und ihrer Missachtung der Ansichten anderer führt dies dazu, dass die anderen Völker Gnome als fremd und seltsam erachten. Gnome dagegen sind immer wieder verblüfft, wie überraschend ähnlich die meisten zivilisierten Völker einander sind. Für einen Gnom ist es eine merkwürdige Sache, dass Elfen und Menschen viele Gemeinsamkeiten haben, nicht aber, dass sie selbst völlig der scheinbaren Norm widersprechen. Gnome verwirren ihre Verbündeten häufig, indem sie diese behandeln, als würden sie einem großen, nichtgnomischen Kollektiv angehören.

Körperliche Beschreibung: Gnome sind eines der kleinsten Völker. Sie werden nur knapp über 90 cm groß. Dennoch sind sie sehr widerstandsfähig und nicht so schwach, wie viele ihrer Feinde glauben. Ihre geringe Größe schränkt zwar ihre Bewegungsrate ein, sie trainieren aber häufig, die damit einhergehenden Vorteile zu nutzen, insbesondere beim Kampf gegen viel größere Gegner.

Die Haut- und Haarfarbe von Gnomen ist derart unterschiedlich, dass viele Außenstehende glauben, sie würden sich Färbemitteln und Illusionen bedienen, um ihr Äußeres zu verändern. Gnome sind kosmetischen Veränderungen durchaus nicht abgeneigt und manche möchten so fremdartig aussehen wie möglich, ihre natürlichen Farben entsprechen aber wirklich dem ganzen Spektrum des Regenbogens. Ihr Haar ist meist von einer natürlichen, leuchtenden Farbe und hat zum Beispiel das feurige Orange von Herbstlaub, das satte Grün eines Frühlingswaldes oder das tiefe Rot und Violett von Wildblumen. Ihre Hautfarbe rangiert von erdigem Braun bis hin zu blumigen Rosatönen, ganz egal wo ein Gnom herkommen mag. Selbst schwarze, pastellblaue oder grüne Hauttöne sind nicht unbekannt. Dies ist nicht einmal eine Frage der Vererbung – Eltern und Kinder können völlig unterschiedliche Haut- und Haarfarben aufweisen.

Gnome verfügen zudem über eine äußerst lebendige Mimik und viele haben übergroße Münder und Augen, was je nach Individuum ziemlich verstörend oder atemberaubend schön sein kann, entspricht es doch absolut nicht der Norm der anderen humanoiden Völker. Andere Gnome haben extrem kleine Gesichtsmerkmale, die über ein ansonsten leeres, quasi eiartiges Gesicht verteilt sind, oder kombinieren schockierend riesige Augen mit winzigen Schmollmündern und Knopfnasen. Gnome sind nur selten auf ihr Aussehen stolz oder darüber beschämt. Angehörige anderer Völker dagegen fixieren sich oft auf die hervorstechendsten Merkmale eines Gnomes, um ihn damit zu beleidigen oder ihm zu schmeicheln.

Gesellschaft: Im Gegensatz zu den meisten anderen Völkern organisieren Gnome sich normalerweise nicht in klassischen Gesellschaftsstrukturen. Gnomische Städte sind eine Seltenheit und gnomische Königreiche nahezu unbekannt. Zudem neigen Gnome nicht dazu, sich in eigenen Vierteln anzusiedeln, selbst wenn sie in großer Zahl an einem Ort wohnen und viele von ihnen unter anderen Völkern leben. Solange keine Gesetze zur Einschränkung des Einflusses von Gnomen auf die Gesellschaft sie zwingen, sich in „Gnomenvierteln“ anzusiedeln oder sozialer Druck Nichtgnome zwingt, sich aus der Nachbarschaft von Gnomen zurückzuziehen, neigen Gnome ansonsten dazu, sich gleichmäßig auf jede Gemeinde zu verteilen, die sie aufnimmt.

Auch wenn Gnome als Gruppen innerhalb von Ortschaften ein normaler Anblick sind, so sind Individuen häufig ständig unterwegs. Diese im Herzen unstete Gesellen reisen meist allein oder in vorübergehender Gesellschaft. Sie suchen ständig nach neuen und aufregenderen Erfahrungen. Weder untereinander noch mit anderen Völkern gehen sie lange Bindungen ein. Gnome üben stattdessen ein bestimmtes Handwerk oder einen Beruf mit einer derartigen Leidenschaft aus, dass es schon fast an Fanatismus grenzt. Aber auch das Sammeln hat es ihnen angetan. Wenn ein Gnom sich irgendwo niederlässt oder sich einer Gruppe länger anschließt, dann fast immer aufgrund eines Vorteils, den er durch die Region oder die Gruppenzugehörigkeit hinsichtlich seines Berufs oder seiner Besessenheit erhält.

Obwohl Gnome extrem unterschiedliche Hintergründe und kein einigendes Heimatland besitzen, haben sie einige gemeinsame kulturelle Merkmale: Männliche Gnome haben eine kuriose Vorliebe für ungewöhnliche Hüte und Kopfbedeckungen und tragen oft die teuersten und auffälligsten Kopfbedeckungen, die sie finden können, so es ihnen im Rahmen ihrer Berufswahl möglich ist. Weibliche Gnome verzichten meist auf Kopfbedeckungen, tragen oft aber äußerst komplizierte und exzentrische Frisuren mit kunstvollen, edelsteinbesetzten Kämmen und anderen Accessoires.

Beziehungen zu anderen Völkern: Der Umgang mit den anderen Völkern fällt Gnomen nicht leicht – das betrifft sowohl den physischen als auch den emotionalen Umgang. In vielen Fällen führt der Umstand, dass andere Völker Gnome als ebenso seltsam erachten wie diese andere Völker betrachten, dazu, dass man keinen gemeinsamen Ansatzpunkt für Verständnis und Beziehungen finden kann. Wenn Gnome einander begegnen, gehen sie meist davon aus, selbst bei unterschiedlichsten Ansichten und Traditionen schon zu einer Einigung zu kommen, die allen hilft. Selbst wenn dies nicht gelingt, suchen sie weiterhin nach Gemeinsamkeiten, welche die Zusammenarbeit erleichtern. Dass andere Völker sich Gnomen gegenüber nicht genauso verhalten können oder verhalten wollen, finden die meisten Gnome frustrierend und verwirrend.

Oft liegt es an der gnomischen Neigung, sich mit einem Haufen scheinbar nicht im Zusammenhang stehender Ideen gleichzeitig zu befassen, die es anderen Völkern erschwert, zu ihnen eine Beziehung aufzubauen. So lässt sich auch ihr Humor nur schwer übersetzen und wirkt auf andere oft boshaft oder sinnlos mit seinen Streichen, sinnlos-reimenden Spitznamen und Bemühungen, andere vom Wahrheitsgehalt auf der Hand liegender Lügen zu überzeugen. Während Gnome derartiges für furchtbar lustig halten, sind die anderen Völker oft in ihren Augen langweilige und schwerfällige Riesen.

Mit Menschen und Halblingen kommen sie noch ganz gut zurecht, haben diese doch auch einen gewissen bizarren, gnomenartigen Humor. Mit Zwergen und Halb-Orks dagegen treiben sie nur zu gerne ihre Scherze, müssen diese doch nach Meinung der Gnome schließlich ein bisschen lockerer werden. Allerdings können diese humorloseren Völker nur selten den Sinn hinter ihren Tricks, Witzen und Lügenmärchen erkennen. Elfen werden von Gnomen respektiert, allerdings werden sie im Umgang mit ihnen aber auch schnell ungeduldig, brauchen die Mitglieder dieses langlebigen Volks doch oft ziemlich lange, um eine Entscheidung zu treffen.

Für Ruhe haben Gnome so gar nichts übrig und die meisten schleppen pausenlos gleich mehrere hochkomplexe Projekte mit sich herum, damit sie stets etwas zu tun haben.

Gesinnung und Religion: Gnome sind impulsive Schwindler, deren Motive nur schwer zu durchschauen sind, von ihrer verwirrenden Vorgehensweise ganz zu schweigen. Im Grunde genommen tragen sie ihr Herz aber am rechten Fleck. Was andere für boshafte Taten gegenüber Nichtgnomen halten könnten, ist oft nur der Versuch, neuen Bekannten neue Erfahrungen zu verschaffen, egal wie unangenehm diese vielleicht auch ausfallen mögen. Gnome neigen zu heftigen Gefühlsausbrüchen und fühlen sich in der Natur noch am wohlsten. Meist sind sie neutral gut und verehren Gottheiten, welche wie sie die Natur und Individualität zu schätzen wissen, wie etwa Cayden Cailean, Desna, Gozreh und Schelyn.

Abenteurer: Da Gnome von einer natürlichen Wanderlust, tiefen Neugier und dem Verlangen erfüllt sind, seltsame oder esoterische Fertigkeiten und Sprachen zu meistern, eignen sie sich hervorragend fürs Abenteurerleben. Viele ziehen aus, um neue Erfahrungen zu sammeln, denn nichts ist aufregender als die vielen Gefahren, denen sich ein Abenteurer immer wieder stellen muss. Für viele stellt das Leben als Abenteurer den einzigen brauchbaren Daseinszweck dar; diese Gnome ziehen nur aus, um Abenteuer zu erfahren. Andere dagegen suchen nach verlorenem Wissen oder Materialien, die sie für ihren gewählten Beruf nutzen können. Sie glauben, derartiges Wissen nur in Drachenhorten und uralten Ruinen finden zu können, so dass Gnome, welche sich selbst in erster Linie als Bäcker oder Weber identifizieren, genauso fähige Abenteurer sein können wie jene, die sich als Magier oder Späher sehen.

Im Vergleich zu anderen Völkern sind Gnome körperlich schwach. Sie erachten diesen Umstand als Teil des Lebens, den man entsprechend einplanen muss. Die meisten auf Abenteuer ausziehenden Gnome machen diesen Nachteil mit einem natürlichen Geschick für die Hexerei und das Bardentum wett, während andere sich der Alchemie oder exotischen Waffen zuwenden, um im Kampf Vorteile zu erlangen.

Männliche Beispielnamen: Abroschtor, Bastarger, Halungalom, Krolmnite, Poschment, Zarzuket, Zatqualmie.

Weibliche Beispielnamen: Besch, Fijit, Lini, Neji, Najet, Pai, Queck, Trig.

Alternative Volksregeln

Gnome sind ein unabhängiges Volk mit starken Unterschieden. Daher gibt es bei ihren Fähigkeiten, ihrem Äußeren und ihren Stilen viele Variationen. Die folgenden Regeln führen nur einige der unterschiedlichen Merkmale auf, die sich häufig ungeachtet von Abstammung oder Ausbildung bei Gnomen manifestieren.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der gnomischen Standardvolksmerkmale ausgewählt werden. Sprich dies aber vorher mit deinem SL ab.

Akademiker: Einige Gnome haben ein intensiveres Interesse am akademischen Studium als andere ihrer Artgenossen. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten sie einen Bonus von +2 auf eine Wissensfertigkeit ihrer Wahl. Dieses Volksmerkmal ersetzt Eifrig.

Dunkelsicht: Manche Gnomensippen haben so lange unter der Erde gelebt, dass sie Dunkelsicht 18 m erlangt haben. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dämmersicht und Geschärfte Sinne.

Forscher: Viele Gnome sind besessen davon, möglichst viel von der Welt zu sehen, statt einen Beruf oder eine bestimmte Gabe zu perfektionieren. Diese Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Klettern und eine Wissensfertigkeit ihrer Wahl. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hass und Eifrig.

Giftgeschick: Manche Gnome besitzen ein instinktives Verständnis für Gifte und ihre Einsatzmöglichkeiten. Diese Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen Gifte und einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie) zum Herstellen von Giften. Der Bonus auf Zähigkeitswürfe steigt auf +4, sollte der Gnome sich ungewollt beim Umgang mit Giften selbst vergiften. Dieses Volksmerkmal ersetzt Eifrig und Illusionsresistent.

Grauensmagie: Gnome addieren +1 auf den SG der Rettungswürfe gegen alle von ihnen gewirkten nekromantischen Zauber. Gnome mit einem Weisheitswert von 11 oder mehr erhalten zudem die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Ausbluten, Erschöpfende Berührung, Gift entdecken* und *Eiskalte Hand*. Die Zauberstufe dieser Effekte entspricht der Charakterstufe des Gnoms. Der SG ist 10 + Zaubergrad + WE-Modifikator des Gnoms. Dieses Volksmerkmal ersetzt Gnomenmagie.

Landverbunden: Manche Gnome haben starke Bindungen zu einer Geländeart als Teil ihres feeischen Erbes. Wähle ein Gelände von der Liste der Bevorzugten Gelände des Waldläufers. Diese Gnome erhalten einen Ausweichbonus von +2 auf ihre RK, wenn sie sich in dieser Art von Gelände aufhalten. Die Wahl wird bei der Erschaffung des Charakters getroffen und kann später nicht mehr geändert werden. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hass und Verteidigungsschulung.

Magischer Linguist: Gnome studieren Sprachen sowohl in ihrer irdischen wie auch in ihrer übernatürlichen Erscheinungsform. Bei Gnomen mit diesem Volksmerkmal ist der SG für die von ihnen gewirkten Zauber mit dem Merkmal Sprachabhängig um 1 höher als normal. Das gilt ebenso für solche Zauber, die Glyphen, Symbole oder andere magische Schriften erzeugen. Zudem erhalten sie einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen derartige Zauber. Besitzt der Gnom einen Charismawert von 11 oder höher, erhält er die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag *Arkanes Siegel, Botschaft, Magie lesen, Sprachen verstehen*. Die Zauberstufe entspricht der Charakterstufe des Gnoms. Dieses Volksmerkmal ersetzt Gnomenmagie und Illusionsresistenz.

Meisterbastler: Gnome experimentieren mit allerlei mechanischen Apparaturen. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten sie einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten und Wissen (Baukunst). Sie gelten zudem als geübt im Umgang mit allen Waffen, die sie selbst hergestellt haben. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hass und Verteidigungsschulung.

Naturhüter: Gnome müssen ihre Heimstätten oftmals gegen unnatürliche oder krankheitsverbreitende Eindringlinge verteidigen. Charaktere mit diesem Volksmerkmal erhalten aufgrund ihrer speziellen Ausbildung gegen Aberrationen, Schlicke und Ungeziefer einen Ausweichbonus von +2 auf ihre RK und einen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfe gegen

die genannten Kreaturenarten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hass und Verteidigungsschulung.

Pyromane: Gnome mit diesem Volksmerkmal werden beim Wirken von Zaubern mit dem Zusatz Feuer sowie bei der Verwendung der Fähigkeiten der Elementaren Blutlinie des Feuers, der Flammenmysterien des Mystikers und beim Bestimmen des Schadens von Alchemistenbomben, die Feuerschaden verursachen, so behandelt, als wäre ihre Zauberstufe um +1 höher. Diese Fähigkeit gibt ihnen keinen früheren Zugriff auf stufenbasierende Kräfte, sondern beeinflusst lediglich jene, auf die sie bereits zugreifen können. Gnome mit einem Charismawert von 11 oder höher erhalten die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Aufblitzen, Flamme erzeugen, Tanzende Lichter, Zaubertrick*. Die Zauberstufe entspricht der Charakterstufe des Gnoms, der SG wird durch das Charisma bestimmt. Dieses Volksmerkmal ersetzt Gnomenmagie und Illusionsresistenz.

Sprachbegabt: Gnome begegnen allem Fremden mit großem Interesse und sind besonders interessiert an neuen Sprachen. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten sie einen Bonus von +1 auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie und können zudem mit jedem Rang, den sie in Sprachenkunde investieren, eine zusätzliche Sprache erlernen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hass und Verteidigungsschulung.

Unerschütterlicher Glaube: Gnome sind stets hoffnungsvoll und glauben selbst in aussichtslosen Situationen an ein gutes Ende. Gnome mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Furcht und Verzweiflungseffekte. Einmal pro Tag können sie bei einer gewürfelten 1 auf einem W20 den Wurf wiederholen und das neue Ergebnis benutzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hass und Verteidigungsschulung.

Volksunterarten

Du kannst verschiedene alternative Volksmerkmale kombinieren, um gnomische Unterarten oder Variationen zu erschaffen, darunter auch die folgenden:

Lavagnom: Lavagnome sind fasziniert vom Magma. Sie leben in großen Höhlen in der Nähe von aktiven Vulkanen und gelten selbst bei anderen Gnomen als heißblütig und gefährlich instabil. Lavagnome haben die alternativen Volksmerkmale Dunkelsicht und Pyromane.

Schreckensgnom: Schreckensgnome sind düsterer gestimmt als andere Gnome, verzeihen weniger und sind oft grausamer. Ihre Ahnen waren dunkle, blutrünstige Feenwesen. Zwar sind nicht alle Schreckensgnome böse, doch erfreuen sich nahezu alle am Leid anderer und haben nichts für helle Farben und fröhliches Auftreten übrig. Schreckensgnome haben die alternativen Volksmerkmale Giftgeschick und Grauensmagie.

Tüftlergnom: Manchmal sind ganze gnomische Familien derart von einem Projekt besessen, dass Generationen von ihnen daran arbeiten. Dabei handelt es sich oft um komplexe Uhrwerkmechanismen (oder gar ganze Uhrwerkgebäude). Jene, die in solche Familien geboren werden, sind als Tüftlergnome bekannt. Tüftlergnome haben die alternativen Volksmerkmale Akademiker und Meisterbastler.

Wandernder Gnom: Diese Gnome wurden unterwegs geboren, da ihre Familien auf einem Schiffe oder in Wagenzügen leben. Sie haben die alternativen Volksmerkmale Magischer Linguist und entweder Sprachbegabt oder Forscher.

Optionen zur Bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Gnomen zur Verfügung, welche der genannten bevorzugten Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Alchemist: Addiere +½ zu der Anzahl an Bomben hinzu, die ein Alchemist am Tag erschaffen kann.

Barbar: Addiere einen Bonus von +1/2 zu Fallengespür.

Barde: Addiere +1 zu der Anzahl der täglichen Runden an Bardenauftritt.

Druide: Erhalte Resistenz 1 gegen Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Mehrmaliges Wählen dieser Option erhöht die Resistenz gegen eine dieser Energiearten jeweils um +1 bis zu einem Maximum von 10 je Energieart.

Hexe: Die Hexe erhält 1/6 einer neuen Hexerei.

Hexenmeister: Wähle eine Blutlinienkraft der 1. Stufe, welche CH-Modifikator +3 Mal am Tag anwendbar ist. Addiere +1/2 auf die Anzahl täglicher Anwendungen.

Inquisitor: Addiere +1 auf Konzentrationswürfe beim Wirken von Inquisitorenzaubern.

Kämpfer: Addiere +1 auf die KMV gegen Entreißen und Schmutziger Trick.

Kampfmagus: Addiere eine der folgenden besonderen Waffeneigenschaften auf die Liste der Eigenschaften, mit denen der Kampfmagus seine Waffe unter Nutzung seiner Arkanen Reserve versehen kann: *Geisterhafte Berührung, Gnade, Mächtiger Doppelschlag, Rückschlag, Schutz* (*Pathfinder Grundregelwerk*); *Bedrohlich, Leitend, Säure, Säureexplosion, Verbündet* (*Pathfinder Expertenregeln*). Eine einmal gewählte Eigenschaft kann kein zweites Mal gewählt werden.

Kleriker: Addiere +1/2 auf die fokussierte Energie, wenn der Kleriker Kreaturen der Art Feenwesen, Pflanze oder Tier heilt.

Magier: Wähle eine Fähigkeit der 1. Stufe deiner arkanen Zauberschule, welche IN-Modifikator +3 Mal am Tag anwendbar ist. Addiere +1/2 auf die Anzahl täglicher Anwendungen.

Mönch: Addiere +1 auf den Bonus auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik nach Aufwenden von 1 Punkt des *Ki*-Vorrats. Ein Mönch muss mindestens die 5. Stufe erreicht haben, um diesen Vorteil auswählen zu können.

Mystiker: In Bezug auf die Auswirkungen der Fähigkeit Verfluchen wird der Mystiker so behandelt, als besäße er eine halbe zusätzliche Klassenstufe als Mystiker.

Paktmagier: Das Eidolon des Paktmagiers erhält einen zusätzlichen Trefferpunkt.

Paladin: Addiere +1/2 TP auf das Klassenmerkmal Handauflegen (egal ob es zum Heilen oder Schädigen genutzt wird).

Ritter: Addiere +1 auf die Grundbewegungsrate des Reittiers des Ritters. Dies wirkt sich im Kampf erst aus, wenn dieser Vorteil fünf Mal (bzw. ein Mehrfaches von Fünf) gewählt wurde. Sollte der Ritter sein Reittier austauschen, erhält das neue Reittier diesen Bonus auf die Bewegungsrate.

Schütze: Der Schütze senkt die Zeit, welche erforderlich ist, um eine beschädigte Feuerwaffe mittels des Talents Büchsenmacher zu reparieren, um 5 Minuten (Maximale Reduktion 50 Minuten).

Schurke: Gnomische Schurken erhalten gegen Glyphen, Symbole und andere magische Schriften einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Magischen Gegenstand benutzen und Mechanismus ausschalten, sobald sie in dieser Klasse aufsteigen.

Waldläufer: Der Tiergefährte des Waldläufers erhält SR 1/Magie. Jedes Mal, wenn der Charakter diese Option wählt, steigt die SR um ½, bis zu einem Maximum von SR 10/Magie. Wechselt der Gnom seinen Tiergefährten, erhält der neue Tiergefährte diese Schadensreduzierung.

Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen Gnomen offen:

Feuerwaffentüftler (Schütze)

Der Feuerwaffentüftler ist besessen davon, die ultimative Feuerwaffe erschaffen zu wollen. Er ist zu allen Risiken bereit, um die Schwächen seines Designs auszumerzen. Ein Feuerwaffentüftler besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Experimentelle Feuerwaffe (AF): Mit der 1. Stufe erhält ein Feuerwaffentüftler eine experimentelle Feuerwaffe. Dies funktioniert wie das Standardklassenmerkmal Büchsenmacher, allerdings verfügt die Feuerwaffe über eine Neuerung (s.u.). Ferner wird der Feuerwaffentüftler im Hinblick auf seine Startfeuerwaffe und beim Bau eines Ersatzes, sollte er diese verlieren, behandelt, als besäße er das Talent Büchsenmacher. Ansonsten funktioniert dieses Klassenmerkmal wie Büchsenmacher und ersetzt es.

Neuerungen (AF): Ein Feuerwaffentüftler beherrscht zu Spielbeginn eine Neuerung, mit welcher er seine experimentellen Feuerwaffen ausstatten kann (siehe die unten folgende Liste). Diese Neuerungen stellen radikale Veränderungen des Designs der Waffe dar und bringen Vor- und Nachteile mit sich. Der Feuerwaffentüftler kann stets nur eine experimentelle Feuerwaffe mit einer oder mehreren Neuerungen mit sich führen, da diese stetige Nachjustierungen und Wartung erfordert. Sollte der Feuerwaffentüftler das Talent Büchsenmacher wählen, kann er andere Feuerwaffen herstellen, die mit einer einzelnen, ihm bekannten Neuerung versehen sind (oder einer existierenden, normalen Feuerwaffe eine Neuerung hinzufügen) – solche Waffen werden allerdings mit der Zeit unzuverlässig, da jede Woche der Fehlzündungswert um +1 steigt. Der Feuerwaffentüftler kann den Fehlzündungswert im Rahmen einer eintägigen Wartung und unter Aufwendung von Rohmaterial im Wert von 50 GM auf den Ausgangswert zurücksetzen. Im Hinblick auf die Herstellung von Feuerwaffen wird jede Verbesserung als Meisterarbeit im Wert von 300 GM behandelt.

Mit der 5. Stufe (und dann alle weiteren vier Stufen) erlernt der Feuerwaffentüftler eine weitere Verbesserung aufgrund seiner ständigen Bastelei an seiner Feuerwaffe. Er fügt diese Verbesserung sofort seiner Feuerwaffe hinzu. Eine einmal gewählte Verbesserung kann später nicht mehr ausgetauscht werden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Feuerwaffentraining.

Erweiterte Kapazität: Die Kapazität der Feuerwaffe des Feuerwaffentüftlers steigt um 1. Meist wird der Waffe dabei ein weiterer Lauf hinzugefügt. Dies erhöht das Gewicht der Waffe um 50%. Die Waffe neigt aufgrund der Modifikationen zu Fehlzündungen – der Fehlzündungswert steigt um 1 (zusätzlich zu allen anderen Anstiegen, wenn die Waffe mittels des Talents Büchsenmacher hergestellt wurde).

Größere Kammer: Die Feuerwaffe des Feuerwaffentüftlers hat weitaus größere Kammern, so dass er pro Schuss 2 Ladungen Schwarzpulver verwenden kann. Dies verleiht der Waffe einen Situationsbonus von +1 auf Schadenswürfe, sollte es allerdings zu einer Fehlzündung kommen, stößt ein Feuerblitz aus dem Lauf. Letzteres entspricht einer Explosion der Waffe und verursacht von einer Ecke des Feldes des Schützen ausgehenden Schaden, zerstört die Waffe aber nicht automatisch. Sollte dies aber bei einer beschädigten Waffe geschehen, wird diese normal zerstört.

Wurfhakenwerfer: Die Feuerwaffe des Feuerwaffentüftlers verfügt über spezielle Schienen, auf denen er einen Wurfhaken über den Lauf schieben und als Volle Aktion abschießen kann. Der Wurfhaken verankert sich an allem, was er mit einem erfolgreichen Angriffswurf trifft. Der SG des Stärkewurfs, um den Wurfhaken wieder zu lösen, entspricht dem Angriffswurfs. Ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten kann ihn lösen (der Ausführende erhält einen Bonus von +5 auf den Wurf). Eine vom Wurfhaken getroffene Kreatur kann ihm mit einem Kampfmanöverwurf oder einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst entkommen (und erhält ebenfalls einen Bonus von +5 auf den Wurf). Die Feuerwaffe kann einen Wurfhaken verschießen, der an 30 m Seil befestigt ist. Allerdings leidet die Genauigkeit der Waffe unter der Modifikation und die Reichweite wird um 50% reduziert.

Rückstoßfrei: Die Feuerwaffe des Feuerwaffentüftlers enthält eine Reihe von Federn, Kolben und Mechanismen, um den Rückstoß zu reduzieren und die Genauigkeit der Waffe zu erhöhen. Die Reichweite der Waffe steigt um 3 m. Das System ist aber empfindlich und erleidet leicht Schaden. Wenn es zu einer Fehlzündung kommt, muss der Schütze 1 Stunde mit der Reparatur verbringen; bis dahin funktioniert diese Neuerung nicht.

Phiolenwerfer: Der Feuerwaffentüftler fügt seiner Feuerwaffe eine besondere Röhre hinzu, welche 1 Phiole mit alchemistischen Stoffen fassen kann, z.B. Alchemistenfeuer, einen Verstrickungsbeutel oder einen Donnerstein. Ein Schalter ermöglicht es ihm, die Wucht der Schwarzpulverexplosion in diese Röhre umzuleiten und die Phiole als Fernkampfangriff zu verschießen (die Reichweite entspricht der halben Reichweite der Feuerwaffe). Der Feuerwaffentüftler kann die Phiole anstelle eines normalen Fernkampfangriffes verschießen und nutzt denselben Angriffsbonus wie bei seiner Feuerwaffe. Sollte die alchemistische Substanz einen Rettungswurf gestatten, wird der SG zu 10 + ½ Schützenstufe + WE-Modifikator, wenn sie mit Hilfe einer Feuerwaffe verschossen wird. Dies gilt nur für den ersten Rettungswurf, weitere eventuelle Rettungswürfe werden normal abgewickelt. Das Nachladen der Röhre ist ein zeitaufwändiger Vorgang von zwei Vollen Aktionen. Sollte eine mit einer alchemistischen Substanz geladene Feuerwaffe eine Fehlzündung erleiden, explodiert die Phiole und der Feuerwaffentüftler und seine Feuerwaffe werden zum Ziel.

Saboteur (Alchemist)

Der Saboteur ist ein Alchemist, welcher sich darauf spezialisiert, die Pläne, Materialien und Verbündeten seiner Feinde zu zerstören. Ein Saboteur konzentriert seine alchemistischen Forschungen auf neue Methoden, seine Anwesenheit zu verbergen, Verwirrung zu säen und große Strukturen in die Luft zu jagen.

Klassenfertigkeiten: Ein Saboteur fügt Wissen (Baukunst) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu und verliert Wissen (Natur).

Chamäleonmutagen (ÜF): Mit der 1. Stufe entdeckt ein Saboteur, wie er ein spezielles Elixier herstellen kann, dass es ihm gestattet, besser und schneller unentdeckt auf Kosten seiner Körperkraft voranzukommen. Wenn dieses Elixier eingenommen wird, passt sich die Haut des Saboteurs farblich dem Hintergrund an und seine Hände und Füße geben klebrige Rückstände ab. Dies verleiht ihm einen Situationsbonus in Höhe seiner halben Alchemistenstufe (Minimum +1) auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und eine Bewegungsrate: Klettern in Höhe seiner halben Grundbewegungsrate für 10 Minuten pro Alchemistenstufe. Während das Chamäleonextrakt wirkt, erleidet der Saboteur einen Malus von -2 auf Stärke.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt Mutagen. Ein Saboteur, der ein gewöhnliches Mutagen zu sich nimmt, wird behandelt, als wäre er kein Alchemist. Alle bei Mutagenen geltenden Einschränkungen gelten auch bei Chamäleonmutagenen. Die Entdeckung Haltbares Mutagen und das Klassenmerkmal Beständiges Mutagen finden auf das Chamäleonmutagen Anwendung.

Saboteurentdeckungen: Ein Saboteur kann die folgenden neuen Optionen als Entdeckungen auswählen:

*Bohrbombe**: Wenn der Saboteur eine Bombe erschafft, kann er sich entscheiden, eine Bohrbombe zu erschaffen. Wenn eine Bohrbombe eine Wand, ein Tor, ein Belagerungsgerät oder eine ähnlich große, feste und unbelebte Struktur trifft, ignoriert sie die Hälfte der Härte des Zieles und verursacht 1 Schadenspunkt pro Alchemistenstufe. Sollte sie das unbelebte Ziel auf die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger reduzieren, bläst sie ein 1,50 m durchmessendes und 1,50 m tiefes Loch in das Ziel.

Komplexe Bombe: Wenn der Saboteur eine Bombe erschafft, kann er sich entscheiden, sie mit zwei unterschiedlichen Entdeckungen zu modifizieren, die bei Bomben zum Einsatz kommen (d.h. Entdeckungen, welche mit einem Sternchen [*] versehen sind). Jede Entdeckung modifiziert den halben Schaden der Bombe (abgerundet). So verursacht z.B. die Frost-/Schallbombe eines Saboteurs der 9. Stufe 2W6 Punkte Frostschaden und 2W4 Punkte Schallschaden. Das Erschaffen einer Komplexen Bombe verbraucht 2 der täglichen Anwendungen des Klassenmerkmals Bombe.

Großes Chamäleonmutagen: Das Chamäleonmutagen verleiht dem Saboteur nun einen Situationsbonus auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit in Höhe seiner Alchemistenstufe und eine Bewegungsrate: Klettern in Höhe seiner normalen Bewegungsrate. Der Saboteur muss über die Entdeckung Mächtiges Chamäleonmutagen verfügen und mindestens die 16. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

Mächtiges Chamäleonmutagen: Das Chamäleonmutagen des Saboteurs verleiht nun die Fähigkeit Meisterliches Verstecken (siehe Waldläufer), funktioniert aber in jeder Art von Gelände. Der Saboteur muss mindestens die 12. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

Große Entdeckungen: Ein Saboteur kann die folgende Große Entdeckung auswählen:

Wahres Chamäleonmutagen: Das Chamäleonmutagen des Saboteurs funktioniert nun, als stünde er unter den Effekten von *Spinnenklettern* und *Mächtiger Unsichtbarkeit* für die Wirkungsdauer des Mutagens. Die Zauberstufe entspricht der Alchemistenstufe des Saboteurs. Der Saboteur muss über die Entdeckung Großes Chamäleonmutagen verfügen, um diese Große Entdeckung wählen zu können.

Entdeckungen: Die folgenden Entdeckungen sind für den Archetypen des Saboteurs geeignet: Infernobombe, Irrsinnsbombe, Präzisionsbombe, Rauchbombe, Säurebombe, Schallbombe, Schnelle Bomben, Sprengbombe, Stinkbombe, Verzögerte Bombe (*Pathfinder Expertenregeln*); Belagerungsbombe, Brandbombe, Sprenggeschoss (*PF Ausbauregeln: Magie*); Blendbombe, Kognatogen, Verstrickungsbombe, Verwirrungsbombe (*PF Ausbauregeln II: Kampf*).



Spaßvogel (Barde)

Für den Spaßvogel ist der Humor die höchste Form der Kunst und der Streich die höchste Form des Humors. Nicht nur spielt er seinen Freunden eher harmlose Streiche, der Spaßvogel kann seine schnelle Auffassungsgabe und seinen grausamen Sinn für Humor sogar nutzen, um Feinde mit ein paar schlauen Phrasen zu erzürnen und außer Gefecht zu setzen.

Bardenauftritt: Der Bardenauftritt des Spaßvogels funktioniert wie der des Barden, nur verfügt er über teilweise andere Auftritte:

Spotten (ÜF): Mit der 1. Stufe kann der Spaßvogel seinen Bardenauftritt einsetzen, um eine oder mehrere Kreaturen auf sich wütend zu machen. Die verspotteten Kreaturen dürfen sich nicht weiter als 27 m entfernt von ihm befinden, müssen ihn sehen, hören und verstehen können und ihm zudem ihre Aufmerksamkeit widmen. Der Spaßvogel muss die betroffenen Kreaturen sehen können. Er kann pro drei Bardenstufen jenseits der ersten Stufe eine zusätzliche Kreatur mit dieser Fähigkeit betreffen.

Jeder Kreatur innerhalb der Reichweite steht ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Bardenstufe + CH-Modifikator des Spaßvogels zu, um dem Effekt zu widerstehen. Gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur für 24 Stunden gegen den Spott des Spaßvogels immun. Misslingt der Rettungswurf, wird die Kreatur durch den Auftritt erzürnt und versucht, dem Spaßvogel Schaden zuzufügen. Während der Spaßvogel die Kreatur weiterhin verspottet, erleidet diese einen Malus von -2 auf alle Angriffs- und Fertigkeitswürfe, bis er sie erfolgreich im Nah- oder Fernkampf angegriffen oder ihm mit einem Zauber Schaden zugefügt hat.

Verspotten ist eine geistesbeeinflussende Verzauberungsfähigkeit (Zwang). Verspotten erfordert akustische und visuelle Komponenten und ersetzt den Bardenauftritt Faszinieren.

Pointe (ZF): Mit der 6. Stufe kann der Spaßvogel diesen Auftritt einsetzen, um eine bereits von ihm verspottete Kreatur zu amüsieren und so einen *Fürchterlichen Lachanfall* auszulösen. Dies unterbricht den Effekt von Verspotten nicht, erfordert aber eine Standard-Aktion zum Aktivieren (während Verspotten mit einer Freien Aktion aufrechterhalten wird). Ein Spaßvogel kann diese Fähigkeit mehr als einmal gegen dasselbe Ziel einsetzen.

Pointe zählt nicht gegen die täglichen Einsatzmöglichkeiten von Bardenauftritt. Ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Bardenstufe + CH-Modifikator hebt den Effekt auf. Diese Fähigkeit wirkt nur auf eine einzelne Kreatur. Pointe ist eine geistesbeeinflussende, sprachabhängige Verzauberungsfähigkeit (Zwang), welche akustische Komponenten erfordert. Diese Fähigkeit ersetzt den Bardenauftritt Einflüsterung.

Massen-Pointe (ZF): Diese Fähigkeit funktioniert wie Pointe und ermöglicht es einem Spaßvogel der 18. Stufe, *Fürchterlichen Lachanfall* gleichzeitig gegen eine beliebige Anzahl von ihm verspotteter Kreaturen einzusetzen. Diese Fähigkeit ersetzt den Bardenauftritt Massen-Einflüsterung.

Austauschen (AF): Ein Spaßvogel kann einer Kreatur einen Gegenstand stehlen und durch einen anderen derselben Größe oder kleiner ersetzen, den er in der Hand hat. Dies funktioniert wie das Kampfmanöver Entreißen (*Pathfinder Expertenregeln*, S. 321), provoziert aber keinen Gelegenheitsangriff. Ferner kann der Spaßvogel einen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit anstelle eines Kampfmanöverwurfs ausführen. Sollte er die KMV des Zieles um 10 oder mehr übertreffen, bemerkt das Ziel den Austausch erst zum Ende seines nächsten Zuges oder wenn es den Gegenstand benutzen will, so dies früher eintritt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gelehrter.

Neue Volksregeln

Die folgenden Wahlmöglichkeiten stehen Gnomen offen. Mit Zustimmung des SL können auch andere, passende Völker von einigen dieser Optionen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Gnome

Gnome haben Zugang zu folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Büttelpfeife: Diese Pfeife wird am häufigsten von gnomische Gesetzeshütern und Waldläufern verwendet. Ihr durchdringendes Kreischen ist unter normalen Umständen problemlos bis zu 300 m weit zu hören, wenn auch nur von Dachsen, Hunden und Gnomen!

Chronik des Eifers: Gnome verwenden diese kleinen Bücher, um Informationen hinsichtlich ihrer Obsessionen niederzuschreiben. Wenn ein Gnom seine Chronik zu Rate zieht (dies dauert 1 Minute), erhält er einen Situationsbonus von +2 auf seinen nächsten Fertigkeitswurf für Beruf oder Handwerk, solange er diese Fertigkeit im Rahmen seines Volksmerkmals Eifrig gewählt hat.

Dilettantenkleidung: Diese Kleidung wird von gnomischen Erfindern und Wanderern bevorzugt. Sie besteht aus widerstandsfähigen Stiefeln, einer stabilen Leinenhose oder -rock, einem Stoffhemd, Lederhandschuhen, Hut, Umhang und zahlreichen Gürteln, Gurten und Accessoires wie Halstüchern, einer Weste, Seilstücken und anderen Gurten. Die Kleidungsstücke passen in der Regel nicht zueinander und wurden aus anderen Kleidersätzen ausgewählt. Jedes verfügt über Taschen und Verstecke. Dilettantenkleidung verleiht ihrem Träger einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, um einen kleinen Gegenstand am Leib zu verstecken.

Hundeblut: Wenn du diese dicke, rote Paste auf die Oberlippe oder um die Nasenlöcher aufträgst, verstärkt sie deinen Geruchssinn. Die meisten Kreaturen erhalten einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung für 1 Stunde. Gnome erhalten zusätzlich während der ersten fünf Minuten die Fähigkeit Geruchssinn.

Mondzepter: Dieses 0,30 m lange, dünne Zepter mit Silberspitze glüht schwach auf, wenn es als Standard-Aktion geschlagen wird. Es verbreitet Dämmerlicht in einem Radius von 9 m. Das Licht ist aber zugleich mit Dämmersicht gut wahrnehmbar und erhöht für Kreaturen mit Dämmersicht die herrschenden Lichtverhältnisse um eine Stufe (Maximum normales Licht) in einem Radius von 18 m. Das Zepter leuchtet 6 Stunden lang, danach ist es ausgebrannt und wertlos.

Weihrauch der Geruchslosigkeit: Dies ist ein Rauchstab, welcher die meisten Gerüche blockiert. Solange der Rauch anhält, müssen Kreaturen mit der Fertigkeit Geruchssinn Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung gegen die Heimlichkeitswürfe der Kreaturen im Rauch ablegen, um diese anhand ihres Geruchs zu lokalisieren. Sollte eine Kreatur 5 oder mehr Runden in der Weihrauchwolke verbringen, haftet ihr der Rauch noch für 1 Runde an, nachdem sie die Wolke verlassen hat, und erschwert es entsprechend, sie mittels Geruchssinn aufzuspüren.

Ausrüstungsgegenstände der Gnome

Gegenstand	Preis	Gewicht	Herstellen-SG
Büttelpfeife	1 GM	-	-
Chronik des Eifers	25 GM	1 Pfd.	-
Dilettantenkleidung	20 GM	8 Pfd.*	-
Hundeblut (Phiole)	110 GM	-	20
Mondzepter	10 GM	1 Pfd.	25
Weihrauch der Geruchslosigkeit	80 GM	-	20

* Dieser Gegenstand wiegt ¼ des Wertes, wenn er für kleine Charaktere angefertigt wird.

Talente der Gnome

Gnome haben Zugang zu folgenden Talenten:

Ausgeprägter Hass (Kampf)

Dein Zorn brennt mit großer Macht.

Voraussetzungen: Gnom, Volksmerkmal Hass.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriff mit Nah- und Wurfwaffen gegen Ziele, auf welche dein Volksmerkmal Hass Anwendung findet.

Erweiterte Resistenz

Deine natürlichen Resistenzen gegenüber Illusionen erfassen auch andere Arten von Magie.

Voraussetzungen: Gnom, Volksmerkmal Illusionsresistenz.

Vorteil: Wähle eine Schule der Magie außer Illusionen. Du erhältst einen Volksbonus von +2 auf deine Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte dieser Schule.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Die Effekte sind nicht kumulativ. Wenn du dieses Talent wählst, wählst du immer eine andere Schule der Magie.

Gelegenheitsillusionist

Du kannst mit deiner angeborenen Magie kleinere Illusionen erschaffen, welche deine Tricks und Täuschungen unterstützen.

Voraussetzungen: Gnom, Volksmerkmal Gnomenmagie.

Vorteil: Solange du wenigstens von einer der zauberähnlichen Fähigkeiten, die du über dein Volksmerkmal Gnomenmagie erhalten hast, noch keinen Gebrauch gemacht hast, erhältst du einen Volksbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen, Fingerfertigkeit und Verkleiden. Mit der 10. Stufe steigen diese Boni auf +4.

Speziell: Dieses Talent zählt als das Talent Täuscher hinsichtlich aller Voraussetzungen.

Unbändiger Hass (Kampf)

Dein Zorn kennt keine Grenzen.

Voraussetzungen: Gnom, Volksmerkmal Hass.

Vorteil: Wähle zwei Kreaturenarten (und passende Unterarten) von der Liste potentieller Erzfeinde des Waldläufers. Dein Angriffsbonus von +1 aufgrund des Volksmerkmals Hass gilt auch für Kreaturen dieser Arten bzw. Unterarten.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, die Vorteile sind nicht kumulativ, sondern beziehen sich jedes Mal auf zwei weitere Kreaturenarten.

Waffenfokus (Gnomenwaffen, Kampf)

Dein umfangreiches Training mit traditionellen gnomischen Waffen gibt dir einen Vorteil.

Voraussetzungen: Gnom, GAB +1, geübt mit allen Kriegswaffen.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit Gnomenwaffen (Waffen mit „Gnom“ im Namen).

Magische Gegenstände der Gnome

Von Gnomen angefertigte magische Gegenstände sind oft nützliche Dinge, die ihnen bei ihrer Arbeit helfen oder auf ihre angeborenen magischen Fähigkeiten zurückgreifen.

Aussergewöhnliche Werkzeuge der Herstellung

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 12.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Werkzeuge dieser Art scheinen stets aus dem besten Material zu bestehen und von höchster Qualität zu sein – Mithral, Schwarzholz, Adamant. In den Händen eines eher ungeübten Handwerkers sind dies magisch verbesserte Werkzeuge [Meisterarbeit], welche einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für eine Handwerksfertigkeit (zufällig bestimmt) verleihen. In den Händen eines Fachmannes mit 6 oder mehr Fertigkeitsrängen in der ausgewählten Handwerksfertigkeit jedoch wird die wahre Macht dieser Werkzeuge erkennbar: Der Benutzer kann mit ihnen Gegenstände schneller und besser anfertigen. Er kann Rohmaterialien im Wert des halben Preises des herzustellenden Gegenstandes nehmen und aus ihnen jeden Gegenstand mit Kosten von 2.000 GM oder weniger innerhalb 1 Stunde herstellen. Bei Gegenständen mit höheren Herstellungskosten kann der Benutzer täglich Arbeiten im Wert von 2.000 GM binnen einer Stunde durchführen, allerdings nur einmal am Tag. Zur Fertigstellung des Gegenstandes ist nur ein Fertigkeitswurf erforderlich; dieser erfolgt am letzten Tag der Arbeiten und erhält den Situationsbonus von +4, den die Werkzeuge verleihen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Meisterhandwerker; **Kosten** 6.000 GM

Fluchtstiefel

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Füße; **Preis** 8.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese stabilen, lederbesohlten Stoffschuhe besitzen an Knöcheln und Unterschenkeln Riemen, um einen perfekten Sitz zu gewährleisten. Einmal am Tag kann der Träger, wenn er sich im Ringkampf oder Haltegriff befindet oder verstrickt ist, sich um 9 m weit fortbewegen, als hätte er *Dimensionstor* gewirkt. Ein Gnom kann diese Stiefel nutzen, um sich bis zu 120 m weit fortzubewegen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss ein Gnom oder ein auf die Schule der Beschwörungen spezialisierter Magier sein; **Kosten** 4.000 GM

Phantomgemme

Aura Schwache Illusion; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 4.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser kleine, geschliffene Kristall scheint mit undeutlichen, nebligen Bildern gefüllt zu sein, welche ständig in Bewegung sind und sich verändern. Sollte ein Zauberkundiger die *Phantomgemme* halten, während er einen Illusionszauber mit einer Wirkungsdauer von Konzentration (oder Konzentration + eine Anzahl an Runden) wirkt, so hält die Illusion +10 Runden an, nachdem er aufgehört hat, sich darauf zu konzentrieren. Der Zauberkundige kann die Illusion mit einer Schnellen Aktion früher beenden. Die *Phantomgemme* kann an einem Tag mehrmals benutzt werden, kann aber am Tag Illusionszauber insgesamt nur um maximal 10 Runden verlängern. Ein Gnom kann eine *Phantomgemme* wieder aufladen, indem er seine zauberähnlichen Fähigkeiten aufwendet. Pro als Standard-Aktion aufgewandter zauberähnlicher Fähigkeit wird die Gemme um 1 Runde an Wirkungsdauer wiederaufgeladen (Maximum 10 Runden).



ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss ein Gnom oder ein auf die Schule der Illusion spezialisierter Magier sein; **Kosten** 2.000 GM



Ring der Magischen Herstellung

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 12.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein *Ring der Magischen Herstellung* trägt stets ein Werkzeugsymbol. Für den Träger des Ringes ähneln Zauber dem Handwerk und umgekehrt. Der Ringträger kann anstelle von Fertigkeitswürfen für Zauberkunde Würfe für Handwerk ablegen, um einen Gegenstand zu identifizieren, der mit diesem Handwerk hergestellt wurde. Der Träger kann zudem einen Zauberplatz oder einen vorbereiteten Zauber aufwenden, um einen Verbesserungsbonus in Höhe des Zaubergrades auf einen Fertigkeitswurf für Beruf oder Handwerk zu erhalten, unabhängig davon, wie lange er für diesen Wurf benötigt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, Erschaffer muss das Volksmerkmal Eifrig besitzen; **Kosten** 6.000 GM

Zauber der Gnome

Gnome haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Höherer Phantomgegenstand

Schule Illusion (Einbildung) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** HXM/MAG 5

Zeitaufwand 10 Minuten

Komponenten V, G

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt Nichtmagischer Phantomgegenstand, den niemand am Leib oder in Händen hält, bis zu 0,30 m Seitenlänge/Stufe

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber wirkt bis auf die aufgeführten Unterschiede und die Tatsache, dass der erschaffene Gegenstand nur quasi-real ist, wie *Höhere Erschaffung*. Jede Kreatur, die mit dem Gegenstand interagiert, kann einen Willenswurf ablegen, um die Existenz des Gegenstandes zu beenden. Ein Gnom, der diesen Zauber wirkt, kann einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde anstelle eines Wurfes für Handwerk ablegen, um einen komplexen Gegenstand zu erschaffen.

Innewohnende Magie aufladen

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 1, BAR 1, DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1, KAM 1, KLE 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer Sofort
Du fokussierst magische Energie in deine eigene Aura, um deine angeborenen magischen Fähigkeiten aufzuladen. Du erhältst eine Anwendung aller zauberähnlichen Fähigkeiten der Grade 0 und 1 zurück, die du aufgrund von Volksmerkmalen besitzt.

Niederer Phantomgegenstand

Schule Illusion (Einbildung) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Minuten
Komponenten V, G
Reichweite 0 m
Effekt Nichtmagischer Phantomgegenstand aus nichtlebendem, pflanzlichen Material, den niemand am Leib oder in Händen hält, bis zu 0,30 m Seitenlänge/Stufe
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber wirkt bis auf die aufgeführten Unterschiede und die Tatsache, dass der erschaffene Gegenstand nur quasi-real ist, wie *Niedere Erschaffung*. Jede Kreatur, die mit dem Gegenstand interagiert, kann einen Willenswurf ablegen, um die Existenz des Gegenstandes zu beenden. Ein Gnom, der diesen Zauber wirkt, kann einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde anstelle eines Wurfes für Handwerk ablegen, um einen komplexen Gegenstand zu erschaffen.

Niederer Traum

Schule Illusion (Einbildung) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** ALC 2, BAR 3, HEX 2, HXM/MAG 3
Zeitaufwand 1 Minuten
Komponenten V, G
Reichweite Unbegrenzt
Ziel Du oder ein berührter Gnom
Wirkungsdauer siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber funktioniert wie *Traum* von Folgendem abgesehen: Der Bote musst du selbst oder ein von dir berührter Gnom sein. Die Botschaft darf maximal 20 Worte umfassen. Sollte der Empfänger nicht schlafen, wenn dieser Zauber gewirkt wird, scheitert der Zauber automatisch.

Tod von unten

Schule Bannzauber; **Grad** BAR 3, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du verleihst dem Ziel einen Ausweichbonus auf seine RK gegen größere Kreaturen. Der Bonus beträgt +1 pro Größenkategorie Unterschied (Maximum +1 pro 3 Zauberstufen oder +1 pro 2 Zauberstufen, sollte das Ziel ein Gnom sein).

Zappelphilipp

Schule Illusion (Einbildung) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 1, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du lässt das Ziel glauben, von kriechenden, krabbelnden und stechenden Käfern bedeckt zu sein. Dies lässt das Ziel herumzappeln und vereitelt, dass es still steht, da es gezwungen wird, sich ständig zu bewegen und zu zucken. Das Ziel erleidet einen Malus von -4 auf alle Geschicklichkeitswürfe und alle geschicklichkeitsbasierenden Fertigkeitswürfe. Es kann nicht verzögern, sich bereithalten oder Vollständige Verteidigung nutzen.

Halb-Elfen

Elfen haben schon immer die begehrlichen Blicke der anderen Völker auf sich gezogen. Ihre lange Lebensdauer, ihre Affinität zur Magie und ihre angeborene Eleganz haben ihnen sowohl die Bewunderung als auch den Neid ihrer Nachbarn eingebracht. Doch keine ihrer Eigenschaften hat die Menschen mehr fasziniert als ihre Schönheit. Seit die beiden Völker sich zum ersten Mal begegnet sind, halten die Menschen die Elfen für den Inbegriff körperlicher Schönheit und sehen in ihnen eine idealisierte Version ihrer selbst. Die Elfen wiederum sind von den Menschen fasziniert, weil sie deren ungestüme und impulsive, für kurzlebige Völker typische Art – trotz ihrer Neigung zur Barbarei und Grobheit – ziemlich erfrischend finden.

Manchmal führt diese gegenseitige Faszination dann auch zu romantischen Beziehungen, die jedoch nicht selten auf rein körperlicher Anziehungskraft beruhen und dementsprechend kurz sind. So kurzlebig viele dieser Liebeleien selbst nach menschlichen Standards sind, kommt dabei aber immer wieder Nachwuchs zustande. Die Halb-Elfen sind das Ergebnis dieser Beziehungen – sie gehören zu beiden Kulturen und doch zu keiner. Halb-Elfen selbst können keine „reinblütigen" Menschen oder Elfen zeugen, sondern vielmehr „reinblütige" Halb-Elfen, die aber von beiden Völkern als Bastarde betrachtet werden. Diese zwischen Hohn und Schicksal gefangenen Halb-Elfen sitzen daher oft zwischen allen Stühlen und fühlen sich als die ungeliebten Stiefkinder beider Völker.

Physische Beschreibung: Halb-Elfen werden größer als Menschen, sind jedoch kleiner als Elfen. Sie erben den schlanken Körperbau und die schönen Züge der Elfen, während sie ihre Hautfarbe von ihren menschlichen Eltern erhalten. Ebenso haben sie auch die spitzen Ohren der Elfen, ihre sind aber etwas abgerundeter und nicht so lang. Ihre Augen ähneln der Form nach eher denen von Menschen, haben aber exotische Farben wie Bernstein, Violett oder Smaragdgrün und Tiefblau.

Bei von Drow abstammenden Halb-Elfen ist dies aber anders: Solche Elfen besitzen fast ausschließlich das weiße oder silberne Haar der Drow und häufig dunkelgraue Haut, die bei richtigem Lichteinfall purpurn oder bläulich wirkt. Ihre Augen dagegen entsprechen meist dem menschlichen Elternteil.



Volksmerkmale der Halb-Elfen

+2 auf einen Attributswert: Um ihren verschiedenartigen Naturen gerecht zu werden, erhalten halb-elfische Charaktere bei ihrer Erschaffung einen Bonus von +2 auf einen Attributswert ihrer Wahl.

Mittelgroß: Halb-Elfen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Halb-Elfen haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: Halb-Elfen können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Anpassungsfähig: Als Bonustalent erhalten Halb-Elfen auf der 1. Stufe das Talent Fertigkeitsfokus.

Elfenblut: Für jeden auf das Volk bezogenen Effekt werden Halb-Elfen sowohl als Elfen als auch als Menschen behandelt.

Elfische Immunität: Halb-Elfen sind immun gegen magische Schlaf-Effekte und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung.

Geschärfte Sinne: Halb-Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Multitalent: Halb-Elfen dürfen sich auf der 1. Stufe zwei bevorzugte Klassen aussuchen und erhalten entweder +1 Trefferpunkte oder +1 Fertigkeitspunkte, wenn sie in einer dieser Klassen eine Stufe aufsteigen.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Halb-Elfen die Gemeinsprache und Elfisch. Halb-Elfen mit hohen Intelligenzwerten können jede andere Sprache zusätzlich auswählen (mit Ausnahme geheimer Sprachen wie Druidisch).

Gesellschaft: Da Halb-Elfen keine eigene Heimat und einigende Kultur besitzen, sind sie sehr flexibel und können sich an fast jede Umgebung anpassen. Sowohl auf Menschen als auch Elfen wirken sie aus denselben Gründen wie ihre Eltern attraktiv, dennoch gelingt es ihnen nie, sich vollständig in deren Gesellschaften zu integrieren, da beide Völker jeweils zu viel des Anderen in ihnen sehen. Diese mangelnde Akzeptanz lastet schwer auf ihnen, einigen jedoch verleiht ihre Einzigartigkeit eine große Selbstsicherheit, sehen sie in dem Fehlen einer formellen Gesellschaft doch die ultimative Freiheit. Aus diesem Grund sind die meisten Halb-Elfen so unglaublich anpassungsfähig und in der Lage, ihre Mentalität und ihre Talente an die Gesellschaft anzugleichen, in der sie gerade leben.

Selbst Halb-Elfen, die beim Volk eines ihrer Elternteile willkommen sind, stellen oft fest, dass sie zwischen den Kulturen feststecken, da sie ermutigt, bedrängt oder sogar gezwungen werden, als Diplomaten zwischen Menschen und Elfen zu agieren. Viele Halb-Elfen sehen dies als Möglichkeit, beiden Völkern ihren Wert zu beweisen und stellen sich daher der Herausforderung. Andere dagegen hassen den Druck und die Vorurteile, mit denen sie konfrontiert werden, und versuchen, aus jeder Gelegenheit, die menschlich-elfischen Beziehungen zu verbessern, persönlichen Gewinn zu schlagen.

Beziehungen zu anderen Völkern: Ein Halb-Elf weiß, was es bedeutet, einsam zu sein, und er weiß, dass der Charakter einer Person oft das Ergebnis ihrer Lebenserfahrung und nicht Ergebnis ihrer Volkszugehörigkeit ist. Aus diesem Grund sind sie neuen Freundschaften und Bündnissen mit anderen Völkern gegenüber sehr aufgeschlossen und verlassen sich nicht nur auf den ersten Eindruck, um ihre Ansichten zu begründen.

Während viele Völker sich zusammentun, um Mischlinge von beachtlicher Macht hervorzubringen, seien es Halb-Orks, Halb-Drachen oder Halb-Scheusale, belegen Halb-Elfen in den Augen ihrer Eltern und dem Rest der Welt eine einzigartige Position. Jene Menschen, die Elfen bewundern, betrachten Halb-Elfen als lebende Verbindung oder Brücke zwischen den beiden Völkern. Diese Einstellung bringt aber oft auch unfaire Erwartungen hervor und konfrontiert Halb-Elfen mit hohen Standards. Können diese dann den Erwartungen nicht gerecht werden, werden sie oft rasch verachtet. Jene Halb-Elfen, die dagegen von Elfen aufgezogen werden, müssen sich meist anhören, dass ihr menschliches Erbe ein Hindernis sei, welches aber mit der richtigen Schulung und Einweisung in elfische Traditionen überwunden werden könne. Selbst die wohlmeinendsten elfischen Mentoren bedrängen ihre halb-elfischen Schützlinge oft, sich von dieser Hälfte abzuwenden, um zu „besseren“ Wesen zu werden. Die Ausnahme bilden dabei die wenigen Halb-Elfen, die von Menschen und Drow abstammen – Halb-Orks nicht unähnlich sind diese meist das Produkt von Gewalt und Brutalität und werden von ihren Müttern nicht gewollt oder gar getötet. Zudem werden sie aufgrund ihres Äußeren sogleich in eine Schublade gesteckt und haben es um einiges schwerer, sich einen auf Taten statt auf Abstammung basierenden Ruf aufzubauen. Selbst jene, die Halb-Elfen gegenüber voller Verständnis sind, zucken beim Anblick eines Halb-Drow zurück.

Hinsichtlich der anderen Völker formen Halb-Elfen häufig einzigartige und unerwartete Bindungen. Zwerge betrachten sie trotz ihres traditionellen Misstrauens gegenüber Elfen voller Hoffnung aufgrund ihres menschlichen Erbes und behandeln sie eher als Halb-Menschen statt als Halb-Elfen. Zudem haben die langlebigen Zwerge eine ähnliche Lebenserwartung wie Halb-Elfen – länger als Menschen, aber kürzer als Elfen. Daher entstehen zwischen Zwergen und Halb-Elfen oft anhaltende Bande, seien es Freundschaften, Geschäftsbeziehungen oder auch Wettbewerbsrivalitäten.

Gnome und Halblinge betrachten Halb-Elfen oft als Kuriosität. Wahrhaft heimatlose Halb-Elfen, welche durch eigenes Verschulden an den Rand der Gesellschaft getrieben worden sind, halten Gnome und Halblinge häufig für frivol und verachtenswert, beneiden sie insgeheim aber um ihre scheinbare Sorglosigkeit. Schlaue und geschäftstüchtige Gnome und Halblinge tun sich zuweilen mit Halb-Elfen auf Abenteuern oder auch bei Geschäftsunternehmungen zusammen, um ihren Unternehmungen jenen Hauch von Ernsthaftigkeit und Rechtmäßigkeit zu verleihen, den sie selbst nicht zuwege bringen.

Die wohl seltsamste Beziehung besteht zwischen Halb-Elfen und Halb-Orks: Jene Halb-Elfen und Halb-Orks, die von ihren nichtmenschlichen Elternteilen aufgezogen worden sind, betrachten einander in der Regel als verhasste, ewige Feinde. Halb-Elfen, welche von der Gesellschaft dagegen geringgeschätzt werden, verspüren eine tiefe Verbundenheit zu Halb-Orks aufgrund ihres Wissens, welche Bürde diese wegen ihres Äußeren und ihres doch primitiveren Wesens tragen müssen. Zwar sind nicht alle Halb-Orks fähig oder auch willig, diese Empathie zu verstehen, doch jene, die darauf eingehen, finden häufig einen fähigen Diplomaten, Unterhändler und verständnisvollen Freund an ihrer Seite. Diesen Gefallen erwidern sie in der Regel, indem sie als Leibwächter und Beschützer auftreten oder andere Aufgaben übernehmen, die sich mit Muskelkraft ausführen lassen.

Gesinnung und Religion: Die Einsamkeit der Halb-Elfen hat einen starken Einfluss auf ihren Charakter und ihre Lebensanschauung. Sie neigen weder zur Grausamkeit, noch dazu, sich gesellschaftlichen Regeln widerspruchslos zu beugen – dementsprechend sind die meisten Halb-Elfen chaotisch gut. Da sie keine einheitliche Gesellschaft besitzen, wenden sie sich eher selten der Religion zu. Wer dies aber tut, orientiert sich meist an den Glaubensvorstellungen seiner Heimat. Andere finden erst später zu den Göttern, insbesondere nachdem sie aufgrund von religiösen Grundsätzen oder den Bemühungen von Klerikern zum Teil einer Gemeinschaft werden konnten.

Einige Halb-Elfen fühlen zwar die göttliche Berufung, leben aber außerhalb der formellen Gebote einer Gesellschaft. Sie verehren oft Ideen und Konzepte wie Freiheit, Harmonie oder Gleichgewicht oder auch die Elemente selbst. Andere verehren längst vergessene Gottheiten und finden Trost darin, dass selbst Gottheiten übersehen werden können.

Abenteurer: Halb-Elfen tendieren zum Wanderleben und durchstreifen die Welt nach einem Ort, den sie Heimat nennen können. Ihr Wunsch, sich in der Gemeinschaft zu beweisen und eine Identität aufzubauen (und vielleicht gar ein Erbe zu hinterlassen), verleiht vielen halb-elfischen Abenteurern eine gehörige Portion Tapferkeit. Manche Halb-Elfen behaupten, den Lauf der Zeit trotz ihrer Langlebigkeit eher wie Menschen wahrzunehmen statt wie Elfen. Diese werden angetrieben, in möglichst jungen Jahren Reichtum, Macht und

Ruhm anzuhäufen, von dem sie den Rest ihres Lebens zehren können.

Männliche Beispielnamen: Calathes, Encinal, Kyras, Narciso, Quiray, Satinder, Seltyiel, Zirul.

Weibliche Beispielnamen: Cathran, Elsbeth, Iandoli, Kieyenna, Lialda, Maddela, Reda, Tamarie.

Alternative Volksregeln

Aufgrund ihrer gemischten Abstammung sind Halb-Elfen hinsichtlich ihrer Fähigkeiten sehr flexibel.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden halb-elfischen Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Argwöhnisch: Viele Halb-Elfen sind ihr ganzes Leben auf der Reise von einem Ort zum anderen. Oft vertreibt sie die Feindseligkeit anderer. Diese Erfahrungen machen sie anderen gegenüber argwöhnisch. Halb-Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Motiv erkennen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärfte Sinne.

Arkanes Training: Ab und an suchen Halb-Elfen bei der Beherrschung der Magie in ihrem Blut nach Hilfe. Charaktere mit diesem Volksmerkmal haben nur eine bevorzugte Klasse und diese muss arkane Zauber wirken können. Für diese bevorzugte Klasse können sie Zauber auslösende und -wirkende magische Gegenstände so benutzen, als besäßen sie eine zusätzliche Klassenstufe (oder als hätten sie eine Stufe in dieser Klasse, falls sie noch keine besitzen). Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Multitalent.

Drowblütig: Manche Halb-Elfen mit einem Drow-Elternteil besitzen stärkere Drow-Merkmale als andere, darunter körperliche Merkmale. Sie besitzen Dunkelsicht 18 m und Blindheit durch Licht. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dämmersicht.

Drow-Magie: Ein paar wenige, von Drow abstammende Halb-Elfen besitzen die diesen angeborene Magie. Halb-Elfen mit diesem Volksmerkmal haben Drow unter ihren Vorfahren und können einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Dunkelheit, Feenfeuer* und *Tanzende Lichter* wirken. Die Zauberstufe entspricht dabei ihrer Charakterstufe. Dieses Volksmerkmal ersetzt Anpassungsfähig und Multitalent.

Eingelebt: Viele Halb-Elfen verstehen es meisterlich, sich in eine Gemeinschaft so einzufügen, als seien sie selbst Einheimische. Charaktere mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Verkleiden und Wissen (Lokales). Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Anpassungsfähig.

Umgänglich: Halb-Elfen sind darin geübt, andere zu beeinflussen und Fehltritte schnell ungeschehen zu machen. Ein Halb-Elf mit diesem Volksmerkmal kann nach einem Fertigkeitswurf für Diplomatie, der ihm um 5 oder mehr misslingt, einen weiteren Wurf zur Veränderung der Einstellung einer Kreatur versuchen, selbst wenn noch keine 24 Stunden vergangen sind. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Anpassungsfähig.

Waffe der Ahnen: Einige Halb-Elfen werden im Umgang mit außergewöhnlichen Waffen ausgebildet. Halb-Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten das Talent Umgang mit exotischen Waffen oder Umgang mit Kriegswaffen für eine Waffe als Bonustalent auf der 1. Stufe. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Anpassungsfähig.

Wasserverbunden: Einige Halb-Elfen stammen von Elfen ab, die sich an ein Leben auf und nahe dem Wasser gewöhnt haben. Diese Halb-Elfen erhalten einen Volksbonus von +4 auf Schwimmen, können beim Schwimmen immer 10 nehmen und erhalten Aqual als mögliche Bonussprache. Diese Option ersetzt die Volksmerkmale Anpassungsfähig und Multitalent.

Zwiegespalten: Das Erbgut einiger Halb-Elfen macht sie gegen Angriffe auf ihren Geist resistenter. Halb-Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +2 auf alle Willenswürfe. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Anpassungsfähig.

Volksunterarten

Du kannst verschiedene alternative Volksmerkmale kombinieren, um halb-elfische Unterarten oder auch vollständige Varianten zu entwickeln:

Drow-Abkömmling: Diese Halb-Elfen sind klar als Nachkommen von Dunkelelfen zu erkennen. Dies brandmarkt sie unabhängig von Absichten oder Charakter als potentielle Gefahr in den Augen anderer. Diese Halb-Elfen besitzen die Volksmerkmale Drowblütig und Drow-Magie.

Von Elfen aufgezogen: Diese Halb-Elfen wurden von ihren elfischen Verwandten aufgenommen und wie vollblütige Elfen unterwiesen und ausgebildet. Sie besitzen die Volksmerkmale Arkanes Training und Waffe der Ahnen.

Von Menschen aufgezogen: Diese Halb-Elfen wurden von Menschen großgezogen. Häufig sind sie neben Generationen einer Menschenfamilie oder dank der Wohltaten von Kirchen und Tempeln aufgewachsen. Diese Halb-Elfen besitzen die Volksmerkmale Argwöhnisch und Eingelebt.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Halb-Elfen zur Verfügung, welche der genannten bevorzugten Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Alchemist: Addiere +0,30 m zur Reichweite der vom Alchemist genutzten Waffen mit Explosionsschaden (seine Bomben eingeschlossen). Diese Option hat keine Wirkung, solange der Alchemist sie nicht 5 Mal (oder ein Mehrfaches von 5) gewählt hat – eine Reichweite von 7,20 m wird effektiv zu 6 m heruntergestuft.

Barbar: Addiere +1/4 auf den Bonus, den Fallengespür auf Reflexwürfe verleiht, sowie auf den Ausweichbonus auf die RK gegen Angriffe durch Fallen.

Barde: Addiere +1 auf die Anzahl der täglichen Runden der Bardenauftritte.

Druide: Wähle eine Kleriker-Domänenfähigkeit der 1. Stufe aus, welche für gewöhnlich (3 + WE-Modifikator des Druiden) Mal am Tag genutzt werden kann. Der Druide addiert +½ auf die Anzahl der Anwendungen dieser Fähigkeit pro Tag. Bei halb-elfischen Druiden, deren Bund mit der Natur ihnen einen Tiergefährten zugesteht, erhält dieser einen zusätzlichen Fertigkeitsrang. Wechselt der Halb-Elf jemals seinen Tiergefährten, erhält auch der neue Tiergefährte diesen zusätzlichen Rang.

Hexe: Füge einen weiteren Zauber der Zauberliste der Hexe zum Wissen des Hexenvertrauten hinzu. Dieser Zauber muss

wenigstens ein Grad unter dem höchsten liegen, den die Hexe wirken kann. Sollte die Hexe jemals ihren Vertrauten wechseln, kennt der neue Vertraute diese zusätzlichen Zauber.

Hexenmeister: Wähle eine Blutlinienkraft der 1. Stufe, welche (3 + CH-Modifikator des Hexenmeisters) Mal am Tag anwendbar ist. Der Hexenmeister addiert +1/2 auf die Anzahl täglicher Anwendungen dieser Kraft.

Inquisitor: Addiere +1/4 zur täglichen Möglichkeit, wie oft der Inquisitor sein letztes Kooperationstalent auswechseln kann.

Kämpfer: Der Halb-Elf erhält einen Bonus von +1 auf seine KMV gegen Entwaffnen und Überrennen.

Kampfmagus: Addiere +1/4 Punkt zur Arkanen Reserve des Kampfmagus.

Kleriker: Addiere +1/3 zur Menge des Schadens, den der Kleriker mittels fokussierter Energie verursacht oder heilt.

Magier: Addiere +1/3 auf die effektive Zauberstufe bei Verzauberungszaubern hinsichtlich der Wirkungsdauer

Mönch: Addiere +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst und für Akrobatik beim Überqueren schmaler Oberflächen.

Mystiker: Füge der Liste der dem Mystiker bekannten Zauber einen Zauber der Mystikerliste hinzu. Der Grad dieses Zaubers muss wenigstens ein Grad unter dem höchsten liegen, den der Mystiker wirken kann.

Paktmagier: Addiere +¼ auf den Evolutionsvorrat des Eidolons.

Paladin: Addiere +0,30 m zur Größe aller Auren des Paladins. Diese Option hat keine Wirkung, solange der Paladin sie nicht 5 Mal (oder ein Mehrfaches von 5) gewählt hat – eine Aura von 4,20 m wird effektiv zu 3 m heruntergestuft.

Ritter: Addiere +0,30 m auf die Grundbewegungsrate des Reittiers des Ritters. Diese Option hat keine Wirkung, solange der Ritter sie nicht 5 Mal (oder ein Mehrfaches von 5) gewählt hat – eine Reichweite von 16,20 m wird effektiv zu 15 m heruntergestuft. Sollte der Charakter sein Reittier jemals wechseln, erhält das neue Reittier diesen Bonus auf die Bewegungsrate.

Schütze: Addiere +1/4 Schneidpunkte zum Schneidvorrat des Schützen.

Schurke: Addiere einen Bonus von +½ auf Fertigkeitswürfe für Bluffen zwecks Fintieren und für Diplomatie zum Sammeln von Informationen.

Waldläufer: Der Tiergefährte des Halb-Elfen erhält einen zusätzlichen Fertigkeitsrang. Sollte der Charakter seinen Tiergefährten jemals wechseln, erhält der neue Tiergefährte ebenfalls diese zusätzlichen Fertigkeitsränge.

Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen Halb-Elfen offen:

Brombeerbrauer (Alchemist)

Manche halb-elfische Alchemisten fügen ihre menschliche Neugier mit ihrer elfischen Verbindung zur Natur zusammen. Diese Alchemisten können die Kräfte der Alchemie manipulieren, um Bomben zu erzeugen, welche das Gelände umformen und ganze Bereiche an Vegetation entlauben. Sie können zudem Mutagene erschaffen, welche die Widerstandskraft der Eiche oder die Biegsamkeit des Bambus verleihen. Ein Brombeerbrauer besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Dornenbomben (ÜF): Mit der 2. Stufe erhält ein Brombeerbrauer die Entdeckung Verstrickungsbombe (*Pathfinder Ausbauregeln: Magie*), wobei die Dauer der Verstrickung eine Anzahl an Runden gleich dem IN-Modifikator des Brombeerbrauers (Minimum 1 Runde) anhält. Zusätzlich verwandelt die Verstrickungsbombe eines Brombeerbrauers für denselben Zeitraum alle Felder in ihrem Explosionsradius in schwieriges Gelände. Obwohl diese Bomben keinen Schaden verursachen, steigt ihr Explosionsradius um 1,50 m pro 1W6 Schadenspunkte, welche die regulären Bomben des Brombeerbrauers verursachen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Entdeckung, welche ein Alchemist mit der 2. Stufe erhält.

Baummutagen (ÜF): Mit der 1. Stufe besitzt das Mutagen eines Brombeerbrauers immer noch transformative Kraft, verleiht aber eine baumartige Widerstandsfähigkeit anstelle der wilden Kraft gewöhnlicher Mutagene. Das Baummutagen verleiht bei Einnahme einen Natürlichen Rüstungsbonus von +4, einen alchemistischen Bonus von +2 auf ein körperliches Attribut und einen Malus von -2 auf das entsprechende mentale Attribut (siehe das Klassenmerkmal Mutagen, *Pathfinder Expertenregeln*, S. 28). Ferner erhält der Alchemist Schnelle Heilung 1, solange er sich in einem Bereich hellen Lichts aufhält (z.B. im Sonnenlicht oder innerhalb des Wirkungsbereichs von *Sonnenlicht*). Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie das Klassenmerkmal des Alchemisten Mutagen und ersetzt dieses.

Ein Brombeerbrauer, der die Entdeckung Mächtiges Mutagen wählt, kann ein Baummutagen erschaffen, welches einen Natürlichen Rüstungsbonus von +4 verleiht, sowie einen alchemistischen Bonus von +4 auf ein körperliches Attribut und einen Bonus von +2 auf ein zweites körperliches Attribut, aber zugleich Mali von -2 auf beide assoziierten mentalen Attribute; seine Schnelle Heilung steigt auf 3 innerhalb Bereichen hellen Lichts. Dies funktioniert ansonsten wie die Entdeckung Mächtiges Mutagen und ersetzt dieses Klassenmerkmal.

Ein Brombeerbrauer, welcher die Entdeckung Großes Mutagen auswählt, kann ein Baummutagen erschaffen, welches einen Natürlichen Rüstungsbonus von +6 verleiht, sowie einen alchemistischen Bonus von +6 auf ein körperliches Attribut, einen Bonus von +4 auf ein zweites körperliches Attribut und einen Bonus von +2 auf das dritte körperliche Attribut, aber zugleich Mali von -2 auf alle drei mentalen Attribute; seine Schnelle Heilung steigt auf 5 innerhalb Bereichen hellen Lichts. Dies funktioniert ansonsten wie die Entdeckung Großes Mutagen und ersetzt dieses Klassenmerkmal.

Große Entdeckung (ÜF): Mit der 20. Stufe kann ein Brombeerbrauer, welcher die Große Entdeckung Wahres Mutagen auswählt, ein Baummutagen erschaffen, welches einen Natürlichen Rüstungsbonus von +8 verleiht, sowie einen alchemistischen Bonus von +6 auf alle drei körperlichen Attribute, aber zugleich Mali von -2 auf alle drei mentalen Attribute; seine Schnelle Heilung steigt auf 10 innerhalb Bereichen hellen und normalen Lichts. Ein Brombeerbrauer muss über die Entdeckung Großes Mutagen verfügen, ehe er diese Entdeckung auswählen kann.

Entdeckungen: Die folgenden Entdeckungen sind für den Archetypen des Brombeerbrauers geeignet: Präzisionsbombe (*PF Expertenregeln*), Bombe rollen, Sonnenlichtbombe, Überlebenswille (*PF Ausbauregeln: Magie*), Entlaubungsbombe (*PF Ausbauregeln III: Völker*).

Neue alchemische Entdeckung

Die folgende Entdeckung gehört zu den Lieblingen der Brombeerbrauer:

Entlaubungsbombe*: Diese giftigen Bomben zerstören Blattwerk und fügen Pflanzenkreaturen zusätzlichen Schaden zu.

Wenn ein Alchemist eine Bombe erschafft, kann er entscheiden, dass diese Pflanzenwesen zusätzlichen, anderen Kreaturen aber weniger Schaden zufügt. Pflanzenkreaturen fügt eine solche Bombe 1W8 Schadenspunkte zu plus 1W8 Schadenspunkte pro gerader Alchemistenstufe statt 1W6. Bei anderen Kreaturen verursacht eine Entlaubungsbombe nur 1W4 Schadenspunkte plus 1W4 pro gerader Alchemistenstufe statt 1W6. Dies ist ein Gifteffekt. Eine Entlaubungsbombe tötet alle normalen Pflanzen im Feld des Ziels und ihrem Explosionsradius. Alles Gelände im Explosionsradius, welches aufgrund von Pflanzenwachstum schwieriges Gelände ist, wird zu normalem Gelände.

Fetischhexe (Hexe)

Obwohl alle Hexen mit dem Unbekannten in Kontakt stehen, verleiht die Verschmelzung aus menschlichem Einfallsreichtum und anpassungsfähigem Lernen dank ihrem Elfenblut Halb-Elfen eine einzigartige Möglichkeit, die Kräfte des Arkanen zu nutzen. Fetischhexen nutzen keine Vertrauten, sondern greifen auf besondere Gegenstände zurück, welche ihnen Kräfte verleihen, die über jene hinausgehen, welche ihnen ihre Schutzherren verleihen. Eine Fetischhexe besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Hexenfokus (ZF): Mit der 1. Stufe erhält eine Fetischhexe anstelle eines Vertrauten einen Hexenfokus – einen an sie gebundenen Gegenstand. Dieser ähnelt dem Gegenstand, welchen ein Magier über das Klassenmerkmal Arkane Bindung erlangen kann, und nutzt alle Regeln eines solchen Gegenstandes mit den folgenden Ausnahmen:

Der Hexenfokus einer Fetischhexe dient ihr als Reservoir ihrer Zauber und als Relais für die Kommunikation mit ihrem Schutzherrn. Zur Vorbereitung ihrer Zauber muss sie jeden Tag mit ihrem Hexenfokus kommunizieren. Der Fokus speichert alle ihr bekannten Zauber, daher kann die Hexe keine Zauber vorbereiten, welche nicht im Fokus gespeichert sind. Fetischhexen beginnen mit derselben Anzahl an Zaubern wie normale Hexen und erhalten auf dieselbe Weise neue Zauber. Sie können auch wie normale Hexen Zauber von Schriftrollen erlernen, jedoch nicht von anderen Hexenfoki.

Da eine Fetischhexe kein Zauberbuch besitzt, kann sie ihren Hexenfokus mit der 2. Stufe einmal am Tag nutzen, um einen Zauber zu wirken (die Art des Zaubers hängt von der Art des Fokus ab). Dieser Zauber wird wie jeder andere Zauber behandelt, den die Hexe wirkt, kann aber nicht auf metamagische Weise oder mittels anderer Fähigkeiten modifiziert werden. Wenn die Fetischhexe weitere Stufen als Hexe erlangt, erhält auch ihr Hexenfetisch weitere Zauber, welche sie auf diese Weise wirken kann. Sie kann ihren Hexenfokus nutzen, um jeden dieser Zauber einmal am Tag zu wirken, erhält aber größere Flexibilität in ihren Möglichkeiten und zunehmend mächtigere Zauber. Bei den Zaubern, die sie mit dem Hexenfetisch wirken kann, handelt es sich um folgende:

Amulett: 2. – *Steinfaust*[EXP], 4. *Ausdauer des Ochsen*, 6.- *Geschwindigkeitsausbruch*[ABR II], 8. – *Gedächtniserweiterung*, 10. – *Steinhaut*, 12. – *Monstergestalt IV*[ABR], 14. – *Feuersegen*[EXP], 16. – *Eiserner Körper*, 18. – *Überwältigende Ehrfurcht*[ABR]

Ring: 2.—*Schild*, 4.—*Absorbierende Barriere*[ABR II], 6.—*Schutz vor Energien*, 8.—*Unauffindbarkeit*, 10.— *Schutzhülle des Lebens*[EXP], 12.—*Harzige Haut*[ABR II], 14.—*Antimagisches Feld*, 16.— *Angriff zurückwerfen*[EXP], 18.—*Immunität gegen Zauber*.

Stecken: 2.—*Shillelagh*, 4.—*Holz krümmen*, 6.—*Pflanzenwachstum*, 8.—*Holzhammer*[ABR], 10.—*Wände passieren*, 12.—*Erde bewegen*, 14.—*Steckenwandlung*, 16.—*Pflanzen kontrollieren*, 18.—*Hölzerne Phalanx*[ABR].

Stab: 2.—*Magisches Geschoss*, 4.—*Klopfen*, 6.—*Feuerball*, 8.—*Genesung*, 10.—maximierter *Sengender Strahl*, 12.— *Massen-Bärenstärke*, 14.—*Vollständige Genesung*, 16.— maximierter und verstärkter *Feuerball*, 18.—maximierter und verstärkter *Feuerschild*.

Waffe: 2.—*Schützende Waffe*[ABR II], 4.—*Vielseitige Waffe*[EXP], 6.—*Mächtige Magische Waffe*, 8.—*Telekinetischer Sturmangriff*[ABR II], 10.—*Belagerungsenergiegeschoss*[ABR II], 12.—*Klingenbarriere*, 14.—*Arkane Kanone*[ABR II], 16.—*Erdbeben*, 18.—*Blitzgestalt*[ABR].

EXP - *Pathfinder Expertenregeln.*
ABR - *Pathfinder Ausbauregeln: Magie.*
ABR II - *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf.*

Dieses Klassenmerkmal ersetzt den Hexenvertrauten.

Wilder Paktmagier (Paktmagier)

Die Bande eines Halb-Elfen zur Natur und seinem elfischen Erbe sind manchmal so stark, dass sie sich dramatisch auf seine Herbeirufungen auswirken. Der Wilde Paktmagier ruft ein Eidolon herbei, welches eine weitaus urtümlichere und wildere Gestalt annimmt. Seine Herbeirufungen holen Kreaturen der Natur herbei statt aus dem Großen Jenseits. Ein Wilder Paktmagier besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Zauber: Ein Wilder Paktmagier ersetzt auf seiner Zauberliste *Monster herbeizaubern* durch *Verbündeten der Natur herbeizaubern* der entsprechenden Zaubergrade. Dieses Klassenmerkmal verändert die normale Zauberliste des Paktmagiers.

Eidolon: Das Eidolon eines Wilden Paktmagiers hat meist ein urtümlicheres und primitiveres Äußeres als die Eidola anderer Paktmagier. Ein Wilder Paktmagier erhält ¼ seiner Klassenstufe an zusätzlichen Evolutionspunkten für seinen Evolutionsvorrat, kann aber die folgenden Evolutionen nicht für sein Eidolon auswählen:

Pathfinder Expertenregeln – 1-Punkt-Evolutionen: Geschult, Magische Angriffe (beschränkt auf Akrobatik, Einschüchtern, Entfesselungskunst, Fliegen, Klettern, Schwimmen, Überlebenskunst, Wahrnehmung); *2-Punkte-Evolutionen:* Energieangriffe, Immunität, Waffentraining; *3-Punkte-Evolutionen:* Schadensreduzierung, Unheimliche Ausstrahlung; *4-Punkte-Evolutionen:* Odemwaffe, Zauberresistenz.

Pathfinder Ausbauregeln: Magie: 1-Punkt-Evolutionen: Grundlagenmagie, Unnatürliche Aura; *2-Punkte-Evolutionen:* Kopf, Niedere Magie, Resistenz gegen Fokussieren, Untote Erscheinung; *3-Punkte-Evolutionen:* Höhere Magie;

4-Punkte-Evolutionen: Dimensionstor, Kein Atem, Körperlose Gestalt, Lebensgespür, Ultimative Magie.

Dieses Klassenmerkmal verändert das Klassenmerkmal Eidolon des Paktmagiers, entspricht diesem aber ansonsten.

Verbündeten der Natur herbeizaubern I (ZF): Ab der 1. Stufe kann ein Wilder Paktmagier *Verbündeten der Natur* täglich in Höhe seines CH-Modifikators +3 wirken. Mit der 3. Stufe und dann alle weiteren zwei Stufen wächst die Macht dieser Fähigkeit um einen Zaubergrad, so dass er mächtigere Kreaturen herbeizaubern kann (Maximum *Verbündeten der Natur herbeizaubern IX* mit der 17. Stufe). Mit der 19. Stufe erlangt der Wilde Paktmagier anstelle der zauberähnlichen Fähigkeit *Tor* die zauberähnliche Fähigkeit *Älteren Purpurwurm herbeizaubern* oder *Froschkoloss herbeizaubern* (siehe *Pathfinder Ausbauregeln: Magie*). Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie das Klassenmerkmal des Paktmagiers *Monster herbeizaubern I* und ersetzt dieses.

Wildnisschatten (Waldläufer)

Die von manchen Halb-Elfen empfundene Isolation führt dazu, dass sie sich in die Wildnis zurückziehen. Diese Waldläufer schleichen wie Schatten an den wilden Orten umher und gehen eine starke Bindung mit der Wildnis selbst ein, statt Hilfe und Trost bei Gefährten zu suchen. Innerhalb von Städten fühlen sie sich unwohl, können ihre Umgebung aber zum taktischen Vorteil einsetzen. Sie eilen mit unerwarteter Eleganz durch Dornengestrüpp und unwegsames Gelände und nutzen das Land selbst, um ihre Gegner aufzuhalten. Ein Wildnisschatten besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Wild im Herzen (AF): Mit der 1. Stufe addiert ein Wildnisschatten in städtischer Umgebung nur seine 1/2 Waldläuferstufe auf Tierempathiewürfe und nur ¼ seiner Waldläuferstufe auf Würfe, um Spuren zu lesen oder ihnen zu folgen. Außerhalb von Ortschaften und städtischem Gelände wird er hinsichtlich solcher Würfe behandelt, als wäre seine Waldläuferstufe um +2 höher. Dieses Klassenmerkmal verändert die Klassenmerkmale Spurenlesen und Tierempathie.

Bevorzugtes Gelände (AF): Mit der 3. Stufe kann ein Wildnisschatten eine Geländeart als Bevorzugtes Gelände wählen, ebenso auf der 8. Stufe und ebenso alle darauf folgenden drei Stufen. Ein Wildnisschatten kann Städtisches Gelände niemals als Bevorzugtes Gelände wählen. Dieses Klassenmerkmal verändert das Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände.

Unterholz durchqueren (AF): Der Wildnisschatten erhält dieses Klassenmerkmal bereits mit der 4. Stufe statt erst mit der 7. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bund des Jägers.

Ungehinderter Schritt (AF): Mit der 7. Stufe funktioniert das Klassenmerkmal des Wildnisschattens Unterholz durchqueren in jedem schwierigen Gelände innerhalb eines seiner Bevorzugten Gelände, sogar in Bereichen, die verzaubert oder magisch manipuliert wurden, um die Fortbewegung zu behindern. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das mit der 4. Stufe erlangte Klassenmerkmal Unterholz durchqueren.

Hetzangriff (AF): Mit der 11. Stufe kann ein Wildnisschatten sein Geländewissen für listige Angriffe nutzen. Solche Angriffe lassen Gegner patzen oder verstricken sie innerhalb dem bevorzugten Gelände des Wildnisschattens. Als Standard-Aktion kann der Wildnisschatten ein Ziel innerhalb seiner Sichtlinie, das sich in einem seiner bevorzugten Gelände aufhält und zu seinen Erzfeinden gehören muss, zu einem gehetzten Ziel erklären. Wann immer er dieses gehetzte Ziel fortan mit einem Nah- oder Fernkampfangriff mit einer natürlichen oder hergestellten Waffe trifft, wird es für 1 Runde verstrickt. Ein Wildnisschatten kann stets nur ein Ziel hetzen. Er kann den Effekt als Freie Aktion jederzeit beenden, kann aber 24 Stunden lang kein neues gehetztes Ziel wählen. Sollte der Wildnisschatten Beweise für den Tod seines gehetzten Zieles finden, kann er diese Fähigkeit nach



1 Stunde wieder einsetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Beute.

Wildnispirscher (AF): Mit der 14. Stufe erlernt ein Wildnisschatten seine natürliche Umgebung besser im Kampf zu nutzen. Wenn er sich in einem seiner bevorzugten Gelände aufhält und innerhalb dieses Deckung erhält, steigen die so erlangten Boni auf seine RK und Reflexwürfe um +1. Wenn er in seinem bevorzugten Gelände Tarnung oder Vollständige Tarnung erhält, steigt die Chance, ihn zu verfehlen, um 10%. Mit der 16. Stufe und der 19. Stufe steigen die Boni aus Deckung um jeweils +1 und die Chance, ihn aufgrund von Tarnung zu verfehlen, um jeweils +10% (Maximum +3 und +30% mit der 20. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tarnung.

Meister des Geländes (AF): Mit der 19. Stufe kann ein Wildnisschatten seinen Hetzangriff auch bei Kreaturen nutzen, die nicht zu seinen Erzfeinden gehören. Alternativ kann er eine Standard-Aktion aufwenden, um bis zu zwei Erzfeinde als gehetzte Ziele festzulegen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Beute.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Halb-Elfen offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Halb-Elfen

Halb-Elfen haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Goldahornblätter: Diese starken alchemistischen Zusätze können nur von einer seltenen Ahornart gewonnen werden, welche ausschließlich in städtischen Bereichen wächst. Diese kleinen, stark verwachsenen Bäume wachsen nur langsam – ihre Blätter können erst nach drei Jahren geerntet werden. Goldahornbäume werden fast immer von Halb-Elfen angepflanzt und kultiviert. Da Halb-Elfen wissen, welche Arbeit damit verbunden ist, verkaufen sie die Blätter meist nur an andere ihres Volkes. Wenn die feinen, fünfspitzigen Goldahornblätter schließlich goldene Farbe annehmen, können sie geerntet, getrocknet und zu einem feinen Pulver gemahlen werden. Dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Beruf (Kräuterkundler) oder Wissen (Natur) gegen SG 15. Wenn Goldahornblätter bei der Herstellung von besonderen Substanzen und Gegenständen wie alchemistischer Schmiere oder Verstrickungsbeuteln verwendet werden, reduzieren sie den Herstellen-SG um 5 und addieren +1 auf den SG aller Rettungswürfe gegen den alchemistischen Gegenstand. Eine einzelne Anwendung Goldahornblattpulver genügt, um die Herstellung von drei alchemistischen Gegenständen zu verbessern.

Sternenkarten: Viele Halb-Elfen leben in großen Städten oder Gemeinden, wo es ihnen schwerfällt, mit der Natur zu kommunizieren. Während manche sich für längere Zeit in die Wildnis zurückziehen, verbringen andere ihre Abende auf hohen, einsamen Dächern und betrachten die Sterne. Diese einsamen Seelen verwenden Sternenkarten, um die Bewegungen der Sterne und anderer Himmelskörper nachzuverfolgen. Nutzt man während einer klaren Nacht eine dieser Karten als Referenz, kann man mittels eines Fertigkeitswurfes für Wissen (Geographie) gegen SG 20 den groben Aufenthaltsort und den Monat bestimmen. Ferner verleihen diese Karten während klarer Nächte einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um sich nicht zu verirren.

Ausrüstung der Halb-Elfen

Gegenstand	Preis	Gewicht
Goldahornblätter	50 GM	½ Pfd.
Sternenkarten	200 GM	½ Pfd.

Talente der Halb-Elfen

Halb-Elfen haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Elfenseele

Obwohl du ein Halbblut bist, bist du deinen elfischen Ahnen nahe und die Magie fließt ungehindert in deinen Adern.

Voraussetzungen: Halb-Elf.

Vorteil: Du besitzt das elfische Volksmerkmal Elfenmagie. Dieses verleiht dir einen Volksbonus von +2 auf Zauberstufenwürfe gegen Zauberresistenz. Ferner erhältst du einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, um magische Gegenstände zu identifizieren. Alternativ kannst du ein Volksmerkmal auswählen, welches Elfen anstelle von Elfenmagie wählen können.

Speziell: Du kannst dieses Talent nur mit der 1. Stufe wählen. Du kannst nicht dieses Talent und das Talent Menschenseele besitzen.

Geteilte Manipulation

Du kannst subtil die Fähigkeiten deiner Verbündeten beim Irreführen und Erzürnen eurer Gegner unterstützen.

Voraussetzungen: Halb-Elf, CH 13.

Vorteil: Als Bewegungsaktion kannst du allen befreundeten Kreaturen innerhalb von 9 m, die dich sehen oder hören können, einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen oder Einschüchtern verleihen. Welche Fähigkeit betroffen ist, bestimmst du, wenn du diese Fähigkeit einsetzt. Der Bonus hält für eine Anzahl von Runden in Höhe deines CH-Modifikators (Minimum 1 Runde) an.

Hier und doch nicht da

Deine Anonymität erschwert es, dich auf magischem oder normalem Wege ausfindig zu machen. Du weißt auch, wie du die beiden Völker bekämpfen kannst, von denen du abstammst.

Voraussetzungen: Charakterstufe 5+, Halb-Elf, Pfad des Verstoßenen.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Ausspähung und Erkenntnismagie. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Elfen, Halb-Elfen und Menschen erleiden einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um deinen Spuren zu folgen.

Inbegriff eines Drow

Dein Drowblut ist stark.

Voraussetzungen: Halb-Elf, Volksmerkmale Drowblütig und Drow-Magie.

Vorteil: Effekte, welche auf Volkszugehörigkeit abzielen, behandeln dich als Drow. Ferner gelten die zauberähnlichen Fähigkeiten, welche du über das Volksmerkmal Drow-Magie erhältst, als zauberähnliche Drowfähigkeiten hinsichtlich der Voraussetzungen anderer Talente.

Menschenseele

Dein Blut brennt mit der Leidenschaft und dem unnachgiebigen Drang zur Selbstverbesserung, welche deine menschlichen Verwandten zur Schau stellen.

Voraussetzungen: Halb-Elf.

Vorteil: Du erhältst einen zusätzlichen Fertigkeitsrang. Wenn du einen weiteren Trefferwürfel erlangst, erhältst du auch einen weiteren Fertigkeitsrang. Du kannst auf diese Weise nicht mehr als 4 Fertigkeitsränge erlangen.

Speziell: Du kannst dieses Talent nur mit der 1. Stufe wählen. Du kannst nicht dieses Talent und das Talent Elfenseele besitzen.

Multitalentmeisterschaft

Du beherrschst mehrere Disziplinen.

Voraussetzungen: Charakterstufe 5+, Halb-Elf, Volksmerkmal Multitalent.

Vorteil: Alle deine Klassen werden als bevorzugte Klassen behandelt. Wenn du eine Stufe in einer beliebigen Klasse wählst, erhältst du einen zusätzlichen Trefferpunkt oder Fertigkeitsrang. Du erhältst diese Boni rückwirkend für alle Klassenstufen, die bisher keine bevorzugten Klassen gewesen sind.

Normal: Halb-Elfen mit dem Volksmerkmal Multitalent besitzen zwei bevorzugte Klassen.

Pfad des Verstoßenen

Du wurdest dein Leben lang von anderen gemieden und wegen deiner Herkunft abgelehnt. Dies hat dich widerstandsfähig gegen Versuche gemacht, in deinen Verstand vorzustoßen.

Voraussetzungen: Halb-Elf.

Vorteil: Wenn dir ein Willenswurf gegen einen Verzauberungszauber oder –effekt misslingt, kannst du ihn einmal am Tag wiederholen, musst aber das Ergebnis des zweiten Wurfes behalten.

Scharfsichtiges Auge

Du lässt dich nicht leicht durch Illusionen und Fälschungen täuschen.

Voraussetzungen: Elf oder Halb-Elf, Volksmerkmal Geschärfte Sinne.

Vorteil: Du erhältst einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Illusionszauber und –effekte und einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde, um Fälschungen zu entdecken. Du kannst Sprachenkunde ungeübt nutzen, um Fälschungen zu entdecken.

Weder Elf noch Mensch

Du hast dich derart umfangreich von deinem Erbe abgewandt, dass selbst Magie dich nicht erkennt.

Voraussetzungen: Charakterstufe 11+, Halb-Elf, Hier und doch nicht da, Pfad des Verstoßenen.

Vorteil: Hinsichtlich schädigender Zauber oder Effekte, welche auf deine Kreaturenart abzielen (z.B. die Waffeneigenschaft *Verderben* oder das Klassenmerkmal des Waldläufers Erzfeind), wirst du weder als Elf, noch als Mensch behandelt.

Magische Gegenstände der Halb-Elfen

Halb-Elfen haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Brosche der Anpassung

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 2.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Zuweilen erachten Halb-Elfen es als sozial vorteilhaft, sich vollständig unter Menschen oder Elfen mischen zu können. Als Standard-Aktion kann der Träger dieser Brosche sein Äußeres verändern, um entweder völlig menschlich oder elfisch zu erscheinen. Dabei verändert die Magie der Brosche tatsächlich das Aussehen und verleiht dem Träger einen Situationsbonus von +20 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als Angehöriger des gewählten Volkes zu erscheinen. Die Verwandlung betrifft nur diese Merkmale, wer den Träger kennt, erkennt ihn, ohne dass ein Wurf für Wahrnehmung erforderlich wäre. Die Veränderung besteht so lange, bis die Brosche wieder genutzt oder entfernt wird. Die Veränderung strahlt keine Magie aus und kann nicht mittels *Magie entdecken* bemerkt werden. *Wahrer Blick* enthüllt aber das wahre Aussehen des Trägers. Dieser Gegenstand funktioniert nur bei Halb-Elfen, es gibt aber auch Versionen für Halb-Orks.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand erschaffen, *Gestalt verändern*, Erschaffer muss ein Halb-Elf sein; **Kosten** 1.000 GM

Diplomatenumhang

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 20.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Halb-Elfen werde oft gebeten, Streitigkeiten zwischen Elfen und Menschen beizulegen und zu vermitteln. Dies liegt einerseits an ihrer Abstammung, andererseits aber auch an ihren natürlichen diplomatischen Fähigkeiten. Ein *Diplomatenumhang* ist dabei sehr hilfreich. Der Umhang verleiht einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Motiv erkennen. Ferner kann der Träger einmal am Tag vor einem derartigen Wurf entscheiden, auf die Kräfte des Umhangs zurückzugreifen, um zwei Mal zu würfeln und das bessere Ergebnis zu wählen. Zudem kann der Träger dieses Umhanges die Einstellung einer Kreatur mittels Diplomatie um bis zu drei Stufen verändern statt nur zum zwei Stufen. Der Umhang besitzt aber auch einen Nachteil: Sollte dem Träger jemals ein Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Verändern der Einstellung einer Kreatur um 5 oder mehr misslingen, wird die Einstellung der Kreatur um zwei Stufen statt einer verschlechtert.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Person bezaubern*, Erschaffer muss über jeweils 5 Fertigkeitsränge in Diplomatie und Motiv erkennen verfügen; **Kosten** 10.000 GM

Reinigende Perle

Aura Durchschnittliche Beschwörung und Verwandlung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 19.000 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Die kleine, durchsichtige weiße Perle ist beliebt bei Diplomaten und jenen, die mit dem Schutz von Regenten und anderen wichtigen Personen betraut sind. Sie entfernt Verschmutzungen und Gift auf die folgenden Arten: Bis zu 3 m³ an Nahrung und Getränken können mittels einer Berührung am Tag gereinigt werden, als wäre der Zauber *Nahrung und Wasser reinigen* darauf gewirkt worden. Sollte die Perle im Mund einer Kreatur platziert werden (dies ist eine Standard-Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert), wirkt sie, als wäre auf diese Kreatur *Gift neutralisieren* mit ZS 10 gewirkt worden.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand erschaffen, *Gift neutralisieren, Nahrung und Wasser reinigen*; **Kosten** 8.000 GM

Ring der Feinsinnigen

Aura Durchschnittliche Erkenntnis- und Verwandlungsmagie; **ZS** 8

Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 11.000 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Dieser kleine, einfache Silberring ist bei städtischen Halb-Elfen, Menschen und Halblingen sehr beliebt. Er trägt einen rechteckig geschnittenen Saphir, während ins Metall ein labyrinthartiges Muster eingraviert ist. Der Ring wird oft am kleinen Finger getragen und verleiht seinem Träger einen Kompetenzbonus von +4 auf Würfe für Motiv erkennen und Wissen (Lokales). Ferner kann er einmal am Tag genutzt werden, um entweder *Gegenstand aufspüren* oder *Kreatur aufspüren* zu wirken. Ferner kann der Träger beliebig oft dem Ring befehlen, ihm die Richtung zur nächsten Schänke, Kneipe oder einem ähnlichen Etablissement anzuzeigen, solange die Wirtschaft sich in einer Ortschaft mit einer Bevölkerung entsprechend einer Ansiedlung oder größer befindet und diese nicht weiter als 30 km von ihm entfernt ist.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Gegenstand aufspüren, Kreatur aufspüren, Richtung wissen*, Erschaffer muss über mindestens 4 Fertigkeitsränge in Motiv erkennen und Wissen (Lokales) verfügen; **Kosten** 5.500 GM

Spange der Vorfahren

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 10.000 GM; **Gewicht** ½ Pfd.

Beschreibung

Eine *Spange der Vorfahren* wird von Halb-Elfen genutzt, um ihr Erbe zum Vorteil im Kampf zu nutzen. Sie ähnelt einer an beiden Enden offenen Metallröhre und ist von feinen elfischen Schriftzeichen bedeckt. Wenn ein Halb-Elf eine *Spange der Vorfahren* am Knauf oder Griff eines Kurzbogens, Langbogens, Langschwertes oder Rapiers befestigt, wird er behandelt, als wäre er im Umgang mit dieser Waffe geübt. Wird die Spange an einer Waffe mit dem Wort „Elfen“ im Namen befestigt, behandelt der Charakter die Waffe als Kriegswaffe entsprechend dem elfischen Volksmerkmal Waffenvertrautheit. Ein Halb-Elf, der bereits im Umgang mit einer dieser Waffen geübt ist, erhält stattdessen einen Verständnisbonus von +1 auf Angriffswürfe mit dieser Waffe. Obwohl diese Fähigkeit der Magie des Gegenstandes entspringt, wird die Waffe, an der die Spange befestigt ist, selbst als nichtmagisch hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung behandelt (sofern es sich nicht um eine magische Waffe handelt). Das Anbringen und Entfernen einer *Spange der Vorfahren* ist eine Standard-Aktion.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Inbegriff der Völker*, Erschaffer muss ein Halb-Elf sein; **Kosten** 5.000 GM

Zauber der Halb-Elfen

Halb-Elfen haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Inbegriff der Völker

Schule Verwandlung (Verwandlung); **Grad** ALC 3, HEX 3, HXM/MAG 3, KAM 4, KLE 3, PAL 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich (nur Halb-Elf)

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Du quillst regelrecht von der Macht deiner Ahnen über und verkörperst vorübergehend alle Stärken der Elfen und Menschen gleichzeitig. Du verwandelst dich in einen Inbegriff beider Völker und zu etwas größerem als einem bloßen Elfen oder Menschen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Verwandlungseffekten verändert sich deine Grundgestalt nicht, so dass du neben deiner Ausrüstung auch alle außergewöhnlichen und übernatürlichen Fähigkeiten deiner halb-elfischen Gestalt behältst.

Für die Dauer dieses Zaubers erhältst du einen Verbesserungsbonus von +2 auf Geschicklichkeit und Intelligenz und wirst behandelt, als würdest du ein beliebiges Talent besitzen, dessen Voraussetzungen du erfüllst.

Schlaf des Vergessens

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 4, HEX 4, HXM/MAG 4

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, M (ein paar Tropfen Flusswasser)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel 1 lebende Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber funktioniert wie *Tiefer Schlaf*, wirkt aber nur auf eine Kreatur mit maximal 10 TW. Ferner erwacht eine beeinflusste Kreatur, die von diesem Zauber betroffen wurde, ohne Wissen um die Ereignisse, die dem Wirken des Zaubers vorangegangen sind. Das Ziel verliert die Erinnerung an die 5 Minuten, ehe es eingeschlafen ist. Diese Erinnerungen können nur mittels Effekten wie *Wunder* oder *Wunsch* wiederhergestellt werden.

Urbane Anmut

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 1, BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1, WLD 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Du wirst eins mit der Stadt um dich herum. Dies erlaubt dir, dich

leichter durch Menschenmengen und Gebäude hindurchzubewegen. Während der Wirkungsdauer dieses Zaubers steigt deine Grundbewegungsrate um 3 m. Ferner kostet es dich keine 2 Felder an Bewegung, um ein Feld mit einer Menge zu betreten, obwohl die Menge dir immer noch Deckung gibt. Diese Fähigkeit erlaubt dir nicht, die Angriffsfläche feindlicher Kreaturen zu betreten, ohne Fertigkeitswürfe für Akrobatik abzulegen. Ferner erhältst du einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um dich über unebene städtische Oberflächen wie Dächer und aufgerissenes Pflaster zu bewegen, sowie für Klettern, um Wände und andere künstliche Oberflächen zu erklimmen. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegst, um von einem Gebäude oder einer künstlichen Struktur zum nächsten zu springen, wirst du unabhängig von der Entfernung behandelt, als hättest du Anlauf genommen.

Vorrat der Widerstandskraft

Schule Verwandlung; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4, KAM 3, PAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Wirkungsbereich speziell, siehe Text
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner (siehe unten); **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber erzeugt einen magischen Quell der Rache, den ein Zauberkundiger mit blitzartiger Geschwindigkeit entfesseln kann.

Wenn du diesen Zauber wirkst, wird der Schaden von Nahkampfangriffen und Berührungszaubern in einen speziellen Vorrat transferiert, den du umleiten kannst, ehe die Wirkungsdauer des Zaubers endet.

Jedes Mal, wenn du Trefferpunktschaden durch einen Nahkampfangriff oder Berührungszauber erleidest, wird 1 Schadenspunkt negiert und in den von diesem Zauber erzeugten Vorrat transferiert. Der Vorrat fasst maximal Schaden entsprechend deiner Zauberstufe (maximal 20 Punkte mit der 20. Stufe). Als Augenblickliche Aktion kannst du vor Ablauf der Wirkungsdauer einen Teil der oder die gesamte Energie des Vorrats entfesseln, um dir einen Verständnisbonus auf einen Fertigkeits-, Angriffs-, Schadens- oder Kampfmanöverwurf zu verleihen. Du musst diese Entscheidung treffen, ehe du den Wurf ausführst. Dieser Bonus entspricht der Höhe der Anzahl an Punkten im Vorrat. Pro 5 Zauberstufen kannst du ein weiteres Mal auf den Vorrat zurückgreifen, solltest du ihn bisher nicht verbraucht haben (maximal vier Mal mit der 15. Stufe).

Solltest du in den negativen Trefferpunktebereich reduziert werden, während du unter dem Effekt dieses Zaubers stehst, entlässt der Zauber die übrige Magie des Vorrats in einer betäubenden Energieexplosion. Alle Kreaturen innerhalb von 4,50 m Radius erleiden 1W6 Punkte Energieschaden pro verbliebene 2 Punkte im Vorrat (Maximum 10W6). Ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert diesen Schaden, Zauberresistenz findet ebenfalls Anwendung.



Halb-Orks

In den Augen der zivilisierten Völker sind Halb-Orks Monster und das Ergebnis von Perversion und Gewalt, egal ob dies der Wahrheit entspricht oder nicht. Es stimmt, dass nur die wenigsten Halb-Orks das Ergebnis einer liebevollen Beziehung sind. Dementsprechend haben sie eine harte Kindheit in der sie schnell erwachsen werden müssen und in der sie stets um Schutz und Anerkennung kämpfen. Halb-Orks verabscheuen diese Behandlung allerdings und neigen dazu, sich zu wehren, statt die Opferrolle zu übernehmen. Da sie sich dabei gegen alle anderen wenden, bestätigen sie ungewollt die Vorurteile ihrer Umgebung. Man fürchtet, misstraut und spuckt auf sie, dennoch gelingt es ihnen immer wieder, ihre Gegner mit großen Taten und unerwarteter Weisheit zu überraschen – auch wenn es manchmal leichter ist, einfach nur ein paar Schädel einzuschlagen. Andere versuchen ständig, sich in die menschliche Gesellschaft einzufügen und zu beweisen, dass sie keine Monster sind. Ihr Bedürfnis, andauernd ihren Wert zu beweisen, ermutigt Halb-Orks dazu, innerhalb der Gesellschaft nach Macht und Größe zu streben.



Physische Beschreibung: Halb-Orks sind im Schnitt 1,80 m groß, kräftig gebaut und haben grünliche oder graue Haut. Ihre Eckzähne werden oft so lang, dass sie über die Lippen hervorstehen. In Kombination mit ihren dichten Augenbrauen und ihren spitzen Ohren verleihen diese „Hauer" den Halb-Orks ihr berüchtigt tierisches Aussehen. Eindrucksvolle Erscheinungen sind sie allemal, aber nur die wenigsten würden einen Halb-Ork als schön beschreiben. Trotz ihrer offensichtlichen orkischen Merkmale sind sie aber so unterschiedlich wie ihre menschlichen Elternteile.

Gesellschaft: Im Gegensatz zu den Halb-Elfen, deren Diskriminierung durch die Gesellschaft zumindest zum Teil auf Neid oder ihrer Anziehungskraft beruht, erhalten Halb-Orks nur das Schlechteste beider Welten: Sie sind körperlich schwächer als die Orks, werden aber dennoch von den Menschen gefürchtet und angegriffen, die sich nur selten die Mühe machen, zwischen einem Halb-Ork und einem richtigen Ork zu unterscheiden. Selbst unter besten Bedingungen werden Halb-Orks von der Gesellschaft nicht wirklich akzeptiert und meist nur aufgrund ihrer Körperkraft geschätzt. Andererseits zeugt mancher orkischer Häuptling mit voller Absicht Halb-Orks, denn was ihnen an Körperkraft mangelt, machen sie mit ihrer größeren Schläue und ihrer Aggressivität wett, welche sie zu geborenen Anführern und strategischen Beratern

Volksmerkmale der Halb-Orks

+2 auf einen Attributswert: Halb-Orks erhalten bei der Charaktererschaffung einen Bonus von +2 auf ein Attribut ihrer Wahl. Dies soll die Verschiedenartigkeit dieses Volkes hervorheben.

Mittelgroß: Halb-Orks sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Halb-Orks haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dunkelsicht: Halb-Orks können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Einschüchternd: Halb-Orks erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe für Einschüchtern, da sie eben einen furchterregenden Eindruck machen.

Orkblut: Für jeden auf das Volk bezogenen Effekt werden Halb-Orks sowohl als Orks als auch als Menschen behandelt.

Orkische Wildheit: Einmal pro Tag, wenn ein Halb-Ork auf weniger als 0 Trefferpunkte reduziert wurde, ohne dabei zu Tode zu kommen, kann er für eine Runde weiterkämpfen, als ob er nur kampfunfähig wäre. Sollte er dann nicht wieder auf über 0 Trefferpunkte gebracht worden sein, so wird er am Ende seines nächsten Zuges sofort bewusstlos und beginnt zu sterben.

Waffenvertrautheit: Halb-Orks sind geübt im Umgang mit dem Krummschwert und der Zweihändigen Axt und behandeln alle Waffen, die als „orkisch" bezeichnet werden, als Kriegswaffen.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Halb-Orks die Gemeinsprache und Orkisch. Halb-Orks mit hohen Intelligenzwerten können sich noch weitere aus den folgenden Sprachen aussuchen: Abyssisch, Drakonisch, Gnollisch, Goblinisch und Riesisch.

machen. Innerhalb orkischer Stämme müssen Halb-Orks beständig ihren Wert im Kampf und anhand von Kraftakten beweisen. Solche Halb-Orks feilen sich wahrscheinlich die Hauer zurecht und tragen Stammestätowierungen. Die Stammesführer erkennen insgeheim an, dass Halb-Orks meist klüger sind als ihre reinblütigen orkischen Verwandten, und geben sie bei den Stammesschamanen in die Lehre, so dass ihre Schläue letztendlich den Stamm stärkt. Die Lehrzeit bei einem Schamanen ist eine brutale und häufig kurze Angelegenheit; jene Halb-Orks, welche die Lehre überleben, erlangen entweder im Stamm Einfluss oder werden irgendwann fortgejagt.

In der menschlichen Gesellschaft machen Halb-Orks weitaus unterschiedlichere Erfahrungen. Viele Kulturen betrachten sie nur als Monster und verwehren ihnen oft selbst gewöhnliche Arbeitstätigkeiten. Dort werden Halb-Orks in den Militärdienst gepresst oder in die Sklaverei verkauft; Halb-Orks führen in solchen Gesellschaften häufig ein Leben auf der Flucht und bemühen sich, wann immer möglich ihre Abstammung zu verbergen. Meist ist die Unterwelt noch der Ort, an dem sie am ehesten willkommen geheißen werden, so dass viele Halb-Orks als Vollstrecker für Diebesgilden oder andere kriminelle Organisationen arbeiten.

Es ist weniger üblich, dass menschliche Städte Halb-Orks eine eher normale Existenz gestatten oder ihnen sogar erlauben, eigene, kleine Gemeinschaften zu gründen. Diese Halb-Orkgemeinden sind meist um die Arenen angelegt oder in der Nähe militärischer oder Söldnerorganisationen, welche ihre rohe Kraft zu schätzen wissen und ihr Aussehen eher ignorieren. Doch selbst unter ihresgleichen ist das halb-orkische Leben nicht einfach. Halb-Orks neigen dazu, einander einzuschüchtern und sich zu prügeln, da sie kaum anderes in ihrer Kindheit von ihren Vorbildern gelernt haben. Dennoch ist es der beste Ort für junge Halb-Orks, um ohne Vorurteile aufzuwachsen. Diese kleinen Enklaven gehören zu den wenigen Orten, an denen halb-orkische Eheschließungen und Kinder wirklich akzeptiert und manchmal auch gefeiert werden.

Noch seltener sind jene menschliche Kulturen, welche Halb-Orks aufgrund ihrer Stärke anerkennen und aufnehmen. Es gibt Geschichten über Orte, an denen halb-orkische Kinder als Segen betrachtet werden und Menschen Liebschaften zu Halb-Orks oder Orks unterhalten. In diesen Kulturen unterscheidet sich das Leben eines Halb-Orks kaum von dem eines reinblütigen Menschen.

Beziehungen zu anderen Völkern: Elfen und Zwerge neigen dazu, Halb-Orks am wenigsten zu akzeptieren, ähneln diese ihren uralten Feinden, den Orks, doch viel zu sehr. Auch andere Völker begegnen ihnen kaum mit mehr Verständnis.

Ein Leben der ständigen Verfolgung hat die meisten Halb-Orks vorsichtig und aufbrausend gemacht. Wem es gelingt, einen Blick hinter

diese wilde Schale zu werfen, wird jedoch möglicherweise einen gut verborgenen, mitfühlenden Kern finden.

Menschliche Gesellschaften, die kaum Ärger mit Orks haben, sind am entgegenkommendsten. Dort können Halb-Orks sich als Söldner und Gesetzesvollstrecker bewähren. Doch auch an Orten, wo Halb-Orks im Allgemeinen toleriert werden, werden sie von vielen Menschen schlecht behandelt, wenn diese dort damit durchkommen.

Halb-Orks verspüren Neid auf den Grad an Akzeptanz, welchen Halb-Elfen bei Menschen und Elfen erhalten. Sie verachten die halb-elfische äußerliche Schönheit, stellt diese doch einen starken Kontrast zum plumpen Aussehen eines Halb-Orks dar. Halb-Orks wenden sich zwar nicht direkt gegen diese anderen Halbblütigen, zögern aber nicht, eine Gelegenheit zu ergreifen, sie zu unterminieren.

Am besten kommen Halb-Orks mit Halblingen zurecht, welche oft ein ähnlich hartes Leben führen. Sie respektieren die Gabe der Halblinge, sich anzupassen und einfach zu verschwinden, und bewundern ihre allgemeine Fröhlichkeit trotz all dieser Härte. Die Halblinge bemerken dies aber nicht, da sie in der Regel zu sehr damit beschäftigt sind, den großen, einschüchternden Halb-Orks aus dem Weg zu gehen.

Gesinnung und Religion: Da sie entweder dazu gezwungen sind, unter den brutalen Orks zu leben, oder sich in den zivilisierten Ländern als Außenseiter durchschlagen müssen, sind die meisten Halb-Orks verbittert, gewalttätig und einsiedlerisch. Sie neigen zwar schnell dem Bösen zu, sind aber nicht von Natur aus böse. Die meisten sind eher chaotisch neutral, hat ihre Erfahrung sie doch gelehrt, dass es keinen Sinn hat, etwas zu tun, das ihnen selbst nichts bringt. Halb-Orks verehren die Menschen- oder Orkgötter der Gegend, in welcher sie aufgewachsen sind. Jene, die unter Menschen leben, verehren meist die menschlichen Götter des Krieges, der Freiheit oder der Zerstörung. Die Halb-Orks, welche dagegen in Orkstämmen aufwachsen, fühlen sich am meisten zu den Göttern des Blutes, des Feuers und des Eisens hingezogen – dies ist aber eher davon abhängig, welchen Gott der Stamm verehrt als von den Vorlieben des individuellen Halb-Orks. Viele Halb-Orks stehen der Religion zwiespältig gegenüber und ignorieren sie entweder völlig oder widmen sich ihr mit ganzer Kraft, um einen Sinn in einem Leben voller Hass und Missverständnissen zu finden. Selbst ein halb-orkischer göttlicher Zauberkundiger könnte hinsichtlich Religion und Glauben mit Zweifeln und Zorn zu kämpfen haben.

Abenteurer: Viele Halb-Orks pochen auf ihre Unabhängigkeit und werden aus Notwendigkeit Abenteurer. Sie möchten ihrer schmerzhaften Vergangenheit entfliehen oder ihr Schicksal mit Waffengewalt verbessern. Andere wiederum sind optimistischer oder hungern einfach mehr

nach Akzeptanz und werden zu Kreuzfahrern, um der Welt ihren Wert zu beweisen.

Unter Orks aufgewachsene Halb-Orks übernehmen oft die brutalen Methoden ihrer Umgebung und werden Kämpfer, Barbaren oder Waldläufer. Diejenigen, welche die Schamanenausbildung überleben, folgen schließlich ihren Meistern als Stammesschamanen oder fliehen und praktizieren ihre Magie als Ausgestoßene oder Entdecker.

Die Wahrscheinlichkeit, dass Halb-Orks Kinder mit einem angeborenen Talent für Hexerei bekommen, ist ebenso groß wie bei anderen Völkern; am weitesten verbreitet sich die Blutlinien des Abyss, des Schicksals und die Elementare Blutlinie des Feuers. Halb-Orks sind von Alchemie fasziniert, deren zerstörerische Eigenschaften machen dieses Handwerk für jeden Orkstamm nützlich. Halb-Orkische Alchemisten betrachten sich selbst als lebende Experimente und manche versuchen sogar, mittels Alchemie ihre menschliche und orkische Seite zu trennen. Andere nutzen ihre Kräfte, um ihre körperlichen Eigenschaften und so auch ihren Status innerhalb des Stammes zu verbessern.

In der menschlichen Gesellschaft stehen Halb-Orks ein paar Möglichkeiten mehr offen. Viele können leicht aus

ihrer rohen Kraft Nutzen ziehen und Arbeit als Söldner oder Karawanenwachen finden. Auch das Verbrechen stellt einen einfachen Weg für Halb-Orks dar, da genug Kriminelle nach Muskeln suchen. Halb-orkische Kleriker sind dagegen unter Menschen recht selten. Religiös orientierte Halb-Orks halten sich meist eher an die kriegerischen Aspekte und werden Paladine oder Inquisitoren, einige werden auch in diese Rollen hineingedrängt. Halb-Orks fehlen meist die Geduld und das Geld für magische Studien, so dass sie selten Magier werden.

Männliche Beispielnamen: Ausk, Davor, Hakak, Kizziar, Makoa, Nesteruk, Tsadok.

Weibliche Beispielnamen: Canan, Drogheda, Goruza, Mazon, Schirisch, Tevaga, Zeljika.

Alternative Volksregeln

Halb-Orks sind ebenso unterschiedlich wie Menschen und Orks, was Kultur und Umgebung angeht. Die folgenden Regeln repräsentieren einige dieser variierenden Aspekte und können von jedem Halb-Ork gewählt werden. Nach Maßgabe des SL kann ein Halb-Ork zudem die alternativen Volksregeln für Orks nutzen.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden halb-orkischen Volksmerkmale gewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Bestiensinne: Das orkische Blut tritt bei einigen Halb-Orks stärker in Erscheinung. Dies zeigt sich nicht nur in ausgeprägteren orkischen Körpermerkmalen, sondern auch in besonders geschärften Sinnen. Der Halb-Ork erhält einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Orkische Wildheit.

Geschult: Halb-Orks der zweiten und dritten Generation ziehen ihr menschliches Erbe oft ihrem orkischen Erbe vor. Ein Halb-Ork mit diesem Volksmerkmal erhält 1 zusätzlichen Fertigkeitsrang pro Stufe. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dunkelsicht.

Gesteigerte Dunkelsicht: Manche Halb-Orks besitzen eine außergewöhnlich scharfe Dunkelsicht; sie haben Dunkelsicht 27 m. Dieses Volksmerkmal ersetzt Orkische Wildheit und hat das Volksmerkmal Dunkelsicht als Vorraussetzung.

Geübter Kletterer: Halb-Orks aus bergigen Gegenden sind perfekte Kletterer und überfallen gelegentlich ihre Opfer, indem sie auf sie herabspringen. Charaktere mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Einschüchternd.

Heilige Tätowierung: Halb-Orks verzieren sich gerne mit Tätowierungen, Piercings und rituellen Narben. Halb-Orks mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Glücksbonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Orkische Wildheit.

Herr der Bestien: Einige Halb-Orks teilen eine geistige Verbindung zu ungewöhnlichen Kreaturen, die sie zu ihrem Vergnügen einfangen oder mit ihnen leben und jagen. Für Halb-Orks mit diesem Volksmerkmal gelten Peitschen und Netze als Kriegswaffen. Zudem erhalten sie einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Orkische Wildheit.

Höhlenkundiger: Einige Halb-Orks leben abseits der Erdoberfläche und suchen die Freiheit in den gewundenen unterirdischen Höhlengängen. Halb-Orks mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Gewölbekunde) und Überlebenskunst, sofern sie sich in einem unterirdischen Gebiet aufhalten. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Einschüchternd.

Kettenkrieger: Halb-Orks, welche die Ketten der Sklaverei abwerfen, verstehen es, diese umzuschmieden und als Waffen zu verwenden. Halb-Orks mit diesem Volksmerkmal gelten im Umgang mit leichten und schweren Streitflegeln als geübt und behandeln zudem Schreckensflegel und Stachelketten als Kriegswaffen. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Waffenvertrautheit.

Kind der Großstadt: Halb-Orks mit diesem Wesenszug wissen kaum etwas von ihren orkischen Ahnen. Sie sind unter Menschen und anderen Halb-Orks in einer großen Stadt aufgewachsen. Diese Halb-Orks sind geübt im Umgang mit Langschwert und Peitsche und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Lokales). Dieses Volksmerkmal ersetzt Waffenvertrautheit.

Lumpensammler: Einige Halb-Orks, die ein Leben auf den Müllhalden der Gesellschaft fristen, entwickeln einen Blick für wertvolle Dinge. Charaktere mit diesem Volksmerkmal, erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen und Wahrnehmung, um versteckte Gegenstände (inklusive Fallen und Geheimtüren) zu finden, und um Essen als genießbar und Tränke durch ihren Geschmack zu identifizieren. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Einschüchternd.

Reißzähne: Bei einigen Halb-Orks sind die sonst verkümmerten Reißzähne mächtig und scharf, weshalb sie mit ihnen einen Bissangriff durchführen können. Dieser gilt als primärer natürlicher Angriff, der 1W4 Punkte Stichwaffenschaden verursacht. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Orkische Wildheit.

Schamanenschüler: Nur die Standhaftesten überleben die harten Jahre als Lehrling eines Orkschamanen. Halb-Orks mit diesem Volksmerkmal erhalten das Bonustalent Ausdauer. Dieses Volksmerkmal ersetzt Einschüchternd.

Waldwanderer: Diese Halb-Orks sind in Wäldern und Dschungeln zuhause und passen sich gut an ihre Umgebung an. Halb-Orks mit diesem Volksmerkmal besitzen Dämmersicht und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Klettern. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dunkelsicht.

Zerstörer: Nicht wenige Halb-Orks ergötzen sich an mutwilliger Zerstörung. Besitzt ein Halb-Ork dieses Volksmerkmal, erhält er einen Bonus von +2 auf Stärkewürfe beim Zerbrechen von Gegenständen und einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Waffe zerschmettern. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Orkische Wildheit.

Volksunterarten

Du kannst verschiedene alternative Volksmerkmale kombinieren, um halb-orkische Unterarten oder auch vollständige Varianten zu entwickeln:

Arenazögling: Viele Halb-Orks werden geboren und aufgezogen, um in der Arena zu kämpfen. In vielen Fällen sind beide Elternteile Halb-Orks oder eines ist ein Halb-Ork und der andere ein Mensch. Diese Arenazöglinge wirken menschlicher und weniger brutal als ihre orkischen Ahnen.

Sie besitzen die alternativen Volksmerkmale Geschult und Kind der Großstadt.

Bergstamm: Halb-Orks aus bergigeren Regionen sind meist behänder und achten stärker auf Geräusche. Bergstamm-Halb-Orks besitzen die Volksmerkmale Bestiensinne und Geübter Kletterer.

Bestialisch: Halb-Orkkinder, welche als Säuglinge oder in sehr jungen Jahren in der Wildnis ausgesetzt werden, überleben dort nur selten. Ein paar schaffen es, sich eine magere Existenz als „Wilde“ zu schaffen – sie sind zäh genug, um zu überleben, aber völlig unzivilisiert. Bestialische Halb-Orks besitzen die Volksmerkmale Reißzähne und Waldwanderer.

Mystisch: Orkschamanen sind brutale Lehrer, welche manchmal ihre größten Schüler töten oder verkrüppeln, um potentielle Rivalen aus dem Weg zu schaffen. Halb-Orks, welche die jahrelange Misshandlung durch einen Orkschamanen überleben, tragen tiefe Narben und haben zum Teil Furchtbares erlebt. Solche Schüler lernen früh, dass nur Schläue und Glück ihnen das Überleben ermöglichen. Sie besitzen die Volksmerkmale Heilige Tätowierung und Schamanenschüler.

Tiefenvolk: Manche Halb-Orks stammen von Klans ab, die in der ewigen Dunkelheit unter der Oberfläche geblieben sind. Diese sind oft kleiner und fühlen sich im Untergrund heimisch. Diese Halb-Orks besitzen die Volksmerkmale Gesteigerte Dunkelsicht und Höhlenkundiger.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Halb-Orks zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Alchemist: Addiere +1/2 zum Schaden der Bomben des Alchemisten.

Barbar: Addiere +1 auf die Gesamtanzahl der Runden an Kampfrausch pro Tag.

Barde: Addiere +1 auf die Gesamtzahl der Runden an Bardenauftritt pro Tag.

Druide: Addiere +1/3 auf den natürlichen Rüstungsbonus des Druiden in Tiergestalt.

Hexe: Der Hexenvertraute erhält einen zusätzlichen Fertigkeitsrang. Sollte der Halb-Ork jemals seinen Hexenvertrauten wechseln, erhält der neue Vertraute diese zusätzlichen Fertigkeitsränge.

Hexenmeister: Addiere +½ zum Feuerschaden aller vom Hexenmeister gewirkten Zauber, die Feuerschaden verursachen.

Inquisitor: Addiere +½ auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern und Wissenswürfen, die dazu dienen, Kreaturen zu identifizieren.

Kämpfer: Addiere +2 auf alle Stabilisierungswürfe, wenn der Charakter im Sterben liegt.

Kampfmagus: Addiere +1/2 zum Feuerschaden aller vom Kampfmagus gewirkten Zauber, die Feuerschaden verursachen.

Kleriker: Wähle eine Domänenfähigkeit der 1. Stufe aus, welche normalerweise (3 + WE-Modifikator des Klerikers) Mal am Tag anwendbar ist. Der Kleriker addiert +1/2 auf die Anzahl seiner Anwendungsmöglichkeiten pro Tag.

Magier: Addiere einen Bonus von +1 auf Konzentrationswürfe, die erforderlich werden, wenn der Magier beim Wirken eines Magierzaubers Schaden nimmt.

Mönch: Addiere +1 auf die KMV des Mönchs gegen Ringkampf und +1/2 auf die Anzahl seiner täglichen Betäubenden Schläge.

Mystiker: Addiere einen Mystikerzauber zur Liste deiner bekannten Zauber. Dieser Zauber muss wenigstens ein Grad unter dem höchsten liegen, den der Mystiker wirken kann.

Paktmagier: Addiere +1 zu den TP des Eidolons des Paktmagiers.

Paladin: Addiere +1/3 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer, wenn du Böses niederstrecken einsetzt (Maximumbonus von +5). Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit Kritischer-Treffer-Fokus.

Ritter: Addiere +1 auf die Trefferpunkte des Reittiers des Ritters. Sollte der Ritter sein Reittier jemals ersetzen, erhält das neue Reittiere diese Bonustrefferpunkte.

Schütze: Addiere +1/3 auf Angriffswürfe mit dem Schützentrick Kolbenhieb.

Schurke: Addiere +1/3 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer mit Hinterhältigem Angriff (Maximumbonus von +5) Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit Kritischer Trefferfokus.

Waldläufer: Der Tiergefährte des Waldläufers erhält einen zusätzlichen TP. Sollte der Halb-Ork jemals seinen Tiergefährten wechseln, erhält der neue Tiergefährte diese zusätzlichen Trefferpunkte.

Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen Halb-Orks offen:

Erlöser (Paladin)

Da die meisten Halb-Orks Ausgestoßene sind, weiß ein halb-orkischer Paladin, dass die Monströsen nicht zwangsläufig böse sind und dass manche zuweilen durch Unglück und die Umständen böse werden. Manche Halb-Orkpaladine betrachten es daher als ihre Aufgabe, für diese missverstandenen Kreaturen einzustehen und sie, wenn möglich, zum Licht zu führen. Diese Paladine werden als Erlöser bezeichnet und besitzen die folgenden Klassenmerkmale:

Gnadenvolles Niederstrecken (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Erlöser, der sich entscheidet, eine Kreatur niederzustrecken, ausschließlich nichttödlichen Schaden mit allen Angriffen verursachen. Er erleidet keinen Malus von -4, wenn er eine tödliche Waffe dabei benutzt. Er kann diese Fähigkeit nicht nutzen, um Externaren der Unterart Böse, bösen Drachen oder Untoten nichttödlichen Schaden zuzufügen – diese Kreaturen erleiden tödlichen Schaden durch sein Niederstrecken. Dies funktioniert ansonsten wie und ersetzt Niederstrecken.

Monsterverständnis (AF): Mit der 1. Stufe erhält ein Erlöser einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie, um Kreaturen zu beeinflussen, die gemeinhin als monströs betrachtet werden. Dies umfasst „monströse“ Völker wie Goblins und Orks, monströse Humanoide und andere intelligente, nichthumanoide Monster. Dieses Klassenmerkmal ersetzt *Böses entdecken*.

Friedensversprechen (ZF): Mit der 8. Stufe kann ein Erlöser eine besiegte Kreatur zwingen, als Teil seiner Aufgabe ein bindendes Friedensversprechen zu geben. Dies funktioniert wie *Schwächerer Geas*. Seine Zauberstufe entspricht dabei seiner Paladinstufe. Statt eines Auftrages oder einer Mission gibt der Erlöser der Kreatur eine einfache Reihe von Verboten, um andere zu schützen, z.B. „Verlasse die Stadt und komme

nicht zurück“ oder „Greif keine Handelszüge an“. Das Verbot muss ein Gebiet von maximal 450 km² oder eine bestimmte Gruppe von Leuten betreffen (z.B. einen Stamm oder die Bewohner einer bestimmten Stadt). Diese Fähigkeit wirkt für 1 Monat pro Paladinstufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Entschlossenheit.

Aura der Gnade (ÜF): Mit der 11. Stufe kann ein Erlöser zwei Anwendungen seiner Fähigkeit Gnadenvolles Niederstrecken aufwenden, um allen Verbündeten innerhalb von 3 m die Fähigkeit Gnädiges Niederstrecken zu verleihen. Die Verbündeten müssen dieses Gnädige Niederstrecken zu Beginn des nächsten Zuges des Paladins nutzen; sie erhalten dieselben Boni wie der Erlöser, diese halten für 1 Minute an. Böse Kreaturen können nicht von dieser Fähigkeit profitieren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Gerechtigkeit.

Gefährten: Ein Erlöser darf sich mit einer bösen Kreatur verbünden, so lange er glaubt, dass diese bekehrt werden kann. Ein Erlöser kann Anhänger, Gefolgsleute und Begleiter besitzen, welche nicht rechtschaffen gut sind, sofern diese bereit sind, ihm zu folgen und sich unter seiner Anleitung zu bessern.

Hasserfüllter Wüter (Barbar)

Viele Halb-Orks werden von Kindheit an grausam behandelt, eingeschüchtert, verhüllt und als Ausgestoßene behandelt. Manche verbergen ihre Schande, doch andere nähren einen tiefen, brennenden Hass, den sie zu nacktem Zorn fokussieren und gegen ihre Feinde entfesseln. Diese Halb-Orks werden als Hasserfüllte Wüter bezeichnet und besitzen die folgenden Klassenmerkmale:

Reduzierter Kampfrausch (AF): Mit der 2. Stufe und jeder folgenden Stufe erhält ein Hasserfüllter Wüter nur 1 zusätzliche Runde an Kampfrausch pro Tag anstelle von 2 zusätzlichen Runden pro Tag.

Erzfeind (AF): Mit der 2. Stufe wählt ein Hasserfüllter Wüter einen Erzfeind; dies entspricht dem gleichnamigen Klassenmerkmal des Waldläufers. Mit der 8., 14. und 20. Stufe wählt er einen weiteren Erzfeind aus und erhöht seinen Bonus gegen einen Erzfeind.

Wenn der Hasserfüllte Wüter sich im Kampfrausch befindet, unternimmt er alle Anstrengungen, gegen einen Erzfeind statt gegen einen anderen Gegner zu kämpfen.



Sollte ihm die Gegenwart eines Erzfeindes bekannt sein, muss ihm jede Runde ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen, um eine andere Kreatur angreifen zu können – scheitert der Willenswurf, muss er den Erzfeind angreifen oder sich näher zu ihm hin bewegen. Er kann Kreaturen angreifen, die ihn daran hindern, den Erzfeind zu erreichen, egal ob diese nur im Weg stehen oder ihn aktiv behindern. Er kann gefährlichen Objekten ausweichen und ist nicht gezwungen, die kürzeste Strecke zu seinem Erzfeind zurückzulegen.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Kampfrauschkräfte, welche der Barbar mit der 2., 8., 14. und 20. Stufe erlangt.

Vom Zorn zehren (AF): Mit der 5. Stufe erhält ein Hasserfüllter Wüter 1 zusätzliche Runde Kampfrausch pro Erzfeind, den er im Kampf tötet oder bewusstlos schlägt. Diese Runden können im Rahmen des aktuellen Kampfrausches genutzt werden und verschwinden mit Ende des Kampfrausches. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.

Hassverstärkt (AF): Mit der 9. Stufe addiert ein Hasserfüllter Wüter seinen halben Erzfeindbonus auf den SG jeder Kampfrauschkraft, die er gegen einen Erzfeind einsetzt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür +3.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte sind für den Archetypen des Hasserfüllten Wüters geeignet: Einschüchterndes Niederstarren, Geweckte Wut, Kampfschrei (*Pathfinder Grundregelwerk*), Überwältigender Vorstoß, Wildheit inspirieren, Zügelloser Vorstoß, „Komm und hol mich“ (*Pathfinder Expertenregeln*).

Jünger des Blutgotts (Paktmagier)

Ein halb-orkischer Paktmagier, der sich einem der orkischen Blutgötter weiht, könnte glauben, dass sein Eidolon keine reine übernatürliche Kreatur sei, sondern ein Avatar dieses Gottes. Ein Jünger des Blutgotts kämpft in der Regel an der Seite des Avatars und bringt ihm im Gegenzug für seine Unterstützung Blutopfer dar. Ein Jünger des Blutgotts besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Blutmahl (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Jünger des Blutgotts einen frisch gefallenen Gegner an sein Eidolon verfüttern. Dies ermöglicht es dem Externaren, einen Teil seiner Macht an den Paktmagier weiterzugeben. Das Eidolon muss eine Standard-Aktion aufwenden, um den Gegner zu verzehren. Dabei muss es sich um eine lebende, körperliche Kreatur handeln, welche von dem Paktmagier oder dem Eidolon während der letzten Minute getötet oder bewusstlos geschlagen wurde. Das Verzehren verursacht Schaden, als hätte das Eidolon mit einem seiner natürlichen Angriffe – i.d.R. ein Biss – getroffen. Die gefallene Kreatur muss mindestens halb so viele TW wie der Paktmagier besitzen. Sobald das Verzehren beendet ist, kann der Paktmagier 1 Evolutionspunkt für 1 Minute manifestieren. Die Effekte dieser Evolution nutzen den TW des Paktmagiers und dessen Attributswerte anstelle jener des Eidolons. Der Jünger des Blutgotts kann diese Fähigkeit täglich CH-Modifikator +3 Mal verwenden. Er kann sie immer nur einmal zugleich nutzen, wird sie während der Wirkungsdauer der letzten Anwendung genutzt, ersetzt die manifestierte Evolution die vorherige. Er kann nur Evolutionen manifestieren, über welche auch sein Eidolon verfügt.

Mit der 5. Stufe kann der Jünger des Blutgotts eine 2-Punkte-Evolution mittels Blutmahl manifestieren anstelle einer 1-Punkt-Evolution. Mit der 9. Stufe kann er bis zu zwei Evolutionen im Gesamtwert von bis zu 3-Evolutionspunkten manifestieren. Mit der 13. Stufe kann er bis zu zwei Evolutionen im Gesamtwert von bis zu 4 Evolutionspunkten manifestieren. Mit der 17. Stufe kann er bis zu drei Evolutionen im Gesamtwert von bis zu 5 Evolutionspunkten manifestieren.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt die zauberähnlichen Fähigkeiten *Monster herbeizaubern I, III, V, VII* und *IX*.

Blutfähigkeit (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Jünger des Blutgotts, der Blutmahl einsetzt, um eine Evolution zu manifestieren, einen Verbündeten berühren und diesem diese Evolution ebenfalls verleihen. Jeder betroffene Verbündete verbraucht dabei eine der täglichen Anwendungen von Blutmahl. Mit der 7., 11., 15. und 19. Stufe kann der Jünger des Blutgotts eine zusätzliche Kreatur mit dieser Fähigkeit betreffen, wobei jede Kreatur eine Anwendung von Blutmahl verbraucht. Falls der Jünger mehrere Evolutionen pro Anwendung von Blutmahl manifestieren kann, manifestieren seine ausgewählten Verbündeten diese Evolutionen ebenfalls alle. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die zauberähnliche Fähigkeit *Monster herbeizaubern II*.

Abschied im Zorn (AF): Mit der 7. Stufe verfällt ein Jünger des Blutgotts, der sein Eidolon fortschickt, wie ein Barbar in Kampfrausch. Dieser Rausch hält für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner halben Paktmagierstufe an. Er kann den Kampfrausch frühzeitig beenden, verliert dann aber die verbleibenden Runden an Kampfrausch. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die zauberähnliche Fähigkeit *Monster herbeizaubern IV*.

Kampfrauschkraft (AF): Mit der 11. und der 15. Stufe wählt ein Jünger des Blutgotts eine Kampfrauschkraft des Barbaren aus, welche er nutzen kann, wenn er in Kampfrausch verfällt (dabei ist es egal, ob er aufgrund von Abschied im Zorn in Kampfrausch verfällt oder es sich um einen Barbaren-Kampfrausch handelt). Dieses Klassenmerkmal ersetzt die zauberähnlichen Fähigkeiten *Monster herbeizaubern VI* und *VIII*.

Schleichender Schlitzer (Schurke)

Halb-Orks, welche von der Gesellschaft zu einer Verbrecherlaufbahn getrieben werden, neigen zu jenen Aktivitäten, die sie am besten ausüben können. Halb-orkische Schurken überlassen subtile Taktiken und Finesse den Halblingen sowie Elfen und verlassen sich lieber auf rohe Kraft und ihre Fäuste, wenn sie aktiv werden. Schleichende Schlitzer haben den Einsatz von roher Stärke und Überraschung zu einer Kunstform erhoben. Ein Schleichender Schlitzer besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Schleichende Schlitzer ist geübt im Umgang mit Peitschen und zweihändigen Keulen, aber nicht im Umgang mit Rapieren und Handarmbrüsten.

Klassenfertigkeiten: Der Schleichende Schlitzer besitzt nicht die Klassenfertigkeiten Fingerfertigkeit, Mechanismus ausschalten und Sprachenkunde.

Fertigkeitsränge pro Stufe: 6 + IN-Modifikator.

Als Mensch durchgehen (AF): Mit der 1. Stufe erhält ein Schleichender Schlitzer, der versucht, seine orkische Abstammung zu verbergen, einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden in Höhe seiner halben Stufe. Wenn er Verkleiden nutzt, um als ein bestimmtes Individuum aufzutreten, ignoriert er den normalen Malus von -2, wenn er sich als Angehöriger eines anderen Volkes verkleidet.

Hinterlistige Kampfmanöver (AF): Mit der 1. Stufe kann ein Schleichender Schlitzer anstelle eines Hinterhältigen Angriffs ein Kampfmanöver für Schmutziger Trick oder Entreißen ausführen. Auf den Kampfmanöverwurf erhält er einen Bonus in Höhe der Anzahl seiner Hinterhältigen Schadenswürfel für Kampfmanöver für Schmutzigen Trick oder das Anderthalbfache dieser Zahl für Kampfmanöver für Entreißen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Bonustalent: Mit der 2. Stufe kann ein Schleichender Schlitzer anstelle eines Schurkentricks das Talent Überraschendes Durchziehen (s.u.) auswählen. Mit der 10. Stufe kann er anstelle eines Verbesserten Schurkentricks das Talent Verbessertes Überraschendes-Durchziehen auswählen.

Kühner Schlag (AF): Mit der 3. Stufe nutzt ein Schleichender Schlitzer, der einen Sturmangriff ausführt und dann einen Hinterhältigen Angriff macht, für den Hinterhältigen Schaden W8 statt W6. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür +1 und +4.

Fies (AF): Mit der 6. Stufe erhält ein Schleichender Schlitzer einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Bluffen zum Fintieren in Höhe seiner halben Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür +2.

Unerwarteter Sturmangriff (AF): Mit der 9. Stufe kann ein Schleichender Schlitzer vor einem Sturmangriff einen Fertigkeitswurf für Bluffen zum Fintieren als Schnelle Aktion ausführen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür +3.

Schurkentrick: Die folgenden Schurkentricks sind für den Archetypen des Schleichenden Schlitzers geeignet: Kampfkniff, Überraschungsangriff (*PF GRW*); Heftiger Hinterhältiger Angriff, Verbessertes Entreißen (*PF EXP*); Geländemeisterschaft (*PF ABR II*).

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden verbesserten Schurkentricks sind für den Archetypen des Schleichenden Schlitzers geeignet: Schwächender Schlag (*PF GRW*); Tödlicher Hinterhältiger Schlag (*PF EXP*); Ahnungsloser Verbündeter (*PF ABR II*).

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Halb-Orks offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Halb-Orks

Halb-Orks haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Schminkzeug für Halb-Orks: Dieses besondere Ausrüstungsset wurde von Halb-Orks zusammengestellt, um ihresgleichen dabei zu helfen, menschlicher zu wirken. Es enthält Hautcreme, um grün-graue Hautfarbe zu verbergen oder von den typischen, körperlichen Merkmalen eines Halb-Orks abzulenken. Ein Halb-Ork, der dieses Schminkzeug benutzt, erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als Mensch durchzugehen. Ein Ork erhält nur einen Bonus von +1 auf solche Würfe.

Schwarzer Eiter: Diese schwarze Paste wird oft auf orkische Waffen aufgetragen, ehe Orks zu einem Überfall ausziehen, um die heilende Magie ihrer Gegner zu unterbinden. Wie ein Gift verbleibt Schwarzer Eiter auf der Waffe, bis diese einen Gegner trifft. Er bleibt für 1 Stunde im Körper des Zieles aktiv und sorgt dafür, dass dieses magischer Heilung widersteht. Eine Kreatur, welche versucht, das Ziel magisch zu heilen, muss einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 10 ablegen, um Trefferpunkte beim Ziel wiederherzustellen.

Ausrüstung der Halb-Orks

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Schwarzer Eiter (Phiole)	30 GM	—	25
Schminkzeug für Halb-Orks	75 GM	1 Pf.	—

Talente der Halb-Orks

Halb-Orks haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Bestienreiter

Du erhältst einen monströsen Tiergefährten oder ein monströses Reittier.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Reittier oder Tiergefährte, Charakterstufe 7, Halb-Ork oder Ork.

Vorteil: Wähle eine der folgenden Kreaturen aus: Elefant, Pteranodon, Rhinozeros, Stegosaurier oder Triceratops. Füge diese Kreatur der Liste deiner möglichen Reittiere oder Tiergefährten hinzu. Wenn du ein solches Tier als Reittier oder Tiergefährten herbeirufst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine effektive Druidenstufe (dies kann deine Charakterstufe nicht übertreffen). Sollte das Tier groß genug sein, dass du es reiten kannst, besitzt es zudem die Eigenschaft Kampfausbildung (siehe Fertigkeit Mit Tieren umgehen).

Blutrache

Wenn du einen Verbündeten im Kampf fallen siehst, erfüllt dich das mit mörderischem Zorn.

Voraussetzungen: Halb-Ork, Ork, keine rechtschaffene Gesinnung.

Vorteil: Wenn einer deiner Verbündeten getötet oder auf negative Trefferpunkte reduziert wird, kannst du als Freie Aktion zu Beginn deines nächsten Zuges in einen Zustand verfallen, der einer schwächeren Version des barbarischen Kampfrauschs entspricht. Sollte du über das Klassenmerkmal Kampfrausch verfügen und dich bereits in einem Kampfrausch befinden, steigen deine Moralboni auf Stärke und Konstitution für die Dauer dieses Kampfrausches um +2. Andernfalls erhältst du alle Vor- und Nachteile eines Kampfrauschs, allerdings betragen die Moralboni auf Stärke und Konstitution nur +2. Dieser Zustand hält in jedem Fall 4 Runden lang an.

Wie beim Kampfrausch des Barbaren bist du erschöpft, wenn dieser schwächere Kampfrausch endet. Sollte während der Wirkungsdauer ein weiterer Verbündeter fallen, wird die Wirkungsdauer um zusätzliche 4 Runden verlängert. Dieses Talent gestattet dir nicht, in Kampfrausch zu verfallen, wenn du bereits erschöpft bist. Du kannst es nur nutzen, wenn der gefallene Verbündete mindestens ebenso viele TW besaß wie du selbst (dies schließt beschworene und herbeigezauberte Verbündete aus).

Hordensturmangriff (Gemeinschaft)

Wenn du zusammen mit einem Verbündeten einen Sturmangriff ausführst, bist du um einiges gefährlicher.

Voraussetzungen: GAB +1, Halb-Ork oder Ork.

Vorteil: Wenn du in derselben Runde einen Sturmangriff durchführst wie ein Verbündeter, der ebenfalls über dieses

Talent verfügt, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe neben dem normalen Bonus für den Sturmangriff. Solltest du mehrere Angriffe im Rahmen eines Sturmangriffs ausführen können, gilt dieser Bonus nur für den ersten Angriff.

Metzelrausch

Der Anblick entsetzlicher Wunden bringt dein Blut zum Singen.

Voraussetzungen: Halb-Ork oder Ork, Klassenmerkmal Kampfrausch.

Vorteil: Wenn du im Kampfrausch einen Kritischen Treffer mit einer Nahkampfwaffe bestätigst oder ein Kritischer Treffer gegen dich bestätigt wird (egal ob durch Magie oder eine Nah- oder Fernkampfwaffe), erlangst du 1 Runde an Kampfrausch zurück. Dabei kannst du dein Maximum an Kampfrauschrunden am Tag nicht übersteigen. Du kannst nur einmal pro Runde von diesem Talent profitieren.

Mitreißender Kampfrausch (Kampf)

Der Anblick eines Verbündeten im Kampfrausch heizt deine eigene Wut an.

Voraussetzungen: Halb-Ork oder Ork, nicht rechtschaffen.

Vorteil: Wenn du zu einem Verbündeten angrenzend bist, welcher sich im Kampfrausch befindet, kannst du als Freie Aktion in einen ähnlichen, wenn auch schwächeren Kampfrausch verfallen. Dieser schwächere Kampfrausch verleiht dir alle Vor- und Nachteile eines barbarischen Kampfrauschs, wobei der Moralbonus auf Stärke und Konstitution nur +2 beträgt. Solange du angrenzend zu einem Verbündeten im Kampfrausch bleibst, gibt es keine zeitliche Begrenzung deines Kampfrausches – du könntest dich mittels eines 1,50 m-Schrittes von einem im Kampfrausch befindlichen Verbündeten zu einem anderen bewegen, ohne dabei deinen Kampfrausch zu beenden. Wenn dieser Kampfrausch endet, bist du erschöpft. Du kannst nicht in einen Kampfrausch verfallen, wenn du bereits erschöpft bist.

Mordrausch

Wenn du tötest, wächst deine Wut.

Voraussetzungen: Halb-Ork oder Ork, Klassenmerkmal Kampfrausch.

Vorteil: Wenn du im Kampfrausch bist und einen Gegner auf negative TP reduzierst oder tötest, erhältst du 1 Runde an Kampfrausch zurück. Du kannst dieses Talent nur nutzen, wenn der gefallene Gegner wenigstens ebenso viele TW wie du besessen hat. Du kannst nur einmal pro Runde aus diesem Talent Nutzen ziehen.

Nicht umzubringen

Dein Geist klammert sich an deinen Körper, wo andere schon längst ins Große Jenseits aufgebrochen wären.

Voraussetzungen: KO 13, Ausdauer, Unverwüstlich, Halb-Ork oder Ork.

Vorteil: Wenn du aufgrund Trefferpunktschadens getötet wirst, verbleibt deine Seele für eine Anzahl von Runden in Höhe deines KO-Bonus in deinem Körper. Du bist zwar tot, allerdings kann eine Kreatur einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 10 ablegen, um zu erkennen, dass du noch gerettet werden kannst. Du kannst mittels Magie geheilt werden, als wärst du am Leben. Sollten auf diese Weise genug Schadenspunkte geheilt werden, dass du nicht mehr tot wärst, bist du wieder lebendig, erhältst aber 1 permanente negative Stufe.

Segen des Zerstörers (Kampf)

Wenn du Dinge zerstörst, gewinnst du an Kraft.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Kampfrausch, Halb-Ork oder Ork.

Vorteil: Wenn dir im Kampfrausch ein Kampfmanöver für Gegenstand zerschmettern gelingt, gewinnst du 1 Runde Kampfrausch zurück. Sollte der betroffene Gegenstand so den Zustand Beschädigt erhalten, heilst du 1 TP. Du kannst diese Vorteile nur einmal pro Runde erhalten.

Überraschendes Durchziehen (Kampf)

Wenn du einen Gegner triffst, erwischst du seine Verbündeten unvorbereitet.

Voraussetzungen: ST 13, Doppelschlag, Heftiger Angriff, GAB +1.

Vorteil: Wenn du Doppelschlag oder Mächtigen Doppelschlag einsetzt, verliert der zweite Gegner, den du in deinem Zug angreifst, dir gegenüber seinen GE-Bonus auf RK.

Unverwüstlicher Rohling

Du scheinst Schaden einfach zu schlucken, der andere umbringen würde.

Voraussetzungen: Halb-Ork oder Ork.

Vorteil: Einmal am Tag kannst du, wenn gegen dich ein Kritischer Treffer bestätigt wird, die Hälfte dieses Schadens als nichttödlichen Schaden behandeln. Du kannst diese Fähigkeit nicht einsetzen, falls du gegen nichttödlichen Schaden immun sein solltest. Wenn dein GAB +10 erreicht, kannst du diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag anwenden.

Verbessertes Überraschendes-Durchziehen (Kampf)

Du lässt einem Angriff eine überraschende Reihe schneller Schläge folgen.

Voraussetzungen: ST 13, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mächtiger Doppelschlag, Überraschendes Durchziehen, GAB +8.

Vorteil: Wenn du Mächtigen Doppelschlag einsetzt, verliert jeder Gegner, den du zusätzlich nach dem ersten Ziel während deines Zuges angreifst, dir gegenüber seinen GE-Bonus auf RK.

Wilde Entschlossenheit

Dein orkisches Erbe erlaubt dir weiterzukämpfen, wenn andere längst am Boden liegen.

Voraussetzungen: KO 13; Halb-Ork, Volksmerkmal Orkische Wildheit.

Vorteil: Du erhältst die universelle Monsterfähigkeit Wildheit. Dies gestattet dir, bei negativen TP weiterzukämpfen. Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern.

Normal: Ein Halb-Ork mit dem Volksmerkmal Orkische Wildheit kann für 1 Runde weiterkämpfen, nachdem er unter 0 TP reduziert wurde.

Wilde Hartnäckigkeit (Kampf)

Du spuckst dem Tod ins Auge.

Voraussetzungen: Volksmerkmal Orkische Wildheit; Halb-Ork oder Ork; Klassenmerkmal Kampfrausch.

Kampfrausch: Wenn du im Kampfrausch von einem Angriff getroffen wirst, der genug Schaden verursachen würde, um dich zu töten, kannst du als Augenblickliche Aktion 1 oder mehr Runden an Kampfrausch aufwenden, um einen Teil des Schadens aufzuheben und am Leben zu bleiben. Pro Runde Kampfrausch, welche du so aufwendest, reduziert dies den Schaden des Angriffs um 1 Punkt; der Schaden kann auf diese Weise nicht unter 1 Schadenspunkt reduziert werden.

Beispiel: Du befindest dich im Kampfrausch, deine KO beträgt aktuell 18, du hast noch 2 TP und erleidest durch einen Treffer 20 Schadenspunkte. Dies würde dich töten. Du kannst 1 Runde an Kampfrausch aufwenden, um den Schaden auf 19 Punkte zu reduzieren (was dich auf gefährliche -17 TP bringen würde). Solltest du 17 Runden an Kampfrausch aufwenden, senkt du den Schaden auf 1 Punkt (das Minimum) und wärst bei 1 TP.

Hinweis: Solltest du aufgrund des Schadens bewusstlos werden, endet dein Kampfrausch wie er dies normalerweise täte – deine Konstitution fällt auf den Normalwert und senkt deine TP entsprechend. Daher ist es möglich, mittels dieses Talents den sofortigen Tod zu verhindern, dann aber dennoch zu sterben, weil die negativen TP deinen normalen KO-Wert übersteigen – beachte daher deine normale Konstitution, wenn du bestimmst, wie viele Runden an Kampfrausch du mit diesem Talent aufwendest.

Wildes Herbeizaubern

Deine herbeigezauberten Kreaturen besitzen deine Wildheit.

Voraussetzungen: Verstärkte Herbeizauberung, Zauberfokus (Beschwörung); Halb-Ork oder Ork.

Vorteil: Von dir herbeigezauberte Kreaturen besitzen die universelle Monsterfähigkeit Wildheit. Sie sterben wie normale Kreaturen beim negativen KO-Wert.

Normal: Von dir herbeigezauberte Kreaturen verschwinden, sobald sie 0 Trefferpunkte erreicht haben.

Magische Gegenstände der Halb-Orks

Halb-Orks haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Ring des wilden Aufbegehrens

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 3.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Ring gestattet es seinem Träger, physische oder mentale Traumata zu überstehen, welche seine Handlungen einschränken. Der Ring verfügt über 5 Ladungen, die sich jeden Tag erneuern. Sollte der Träger zu Beginn seines Zuges wankend sein, kann er als Freie Aktion eine Ladung aufwenden, um den Ring zu aktivieren und den Zustand Wankend bis zum Beginn seines nächsten Zuges zu ignorieren.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Hast*, *Stabilisieren*; **Kosten** 1.500 GM

Schnelle Obsidianaxt

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 11.320 GM; **Gewicht** 12 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die Klinge dieser *Scharfen Zweihandaxt* +1 besteht aus nachtschwarzem Obsidian. Wenn der Träger einen Sturmangriff gegen einen Gegner führt, erhält er einen Verbesserungsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate in dieser Runde. Einmal am Tag kann er der Axt befehlen, diesen Bonus allen Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung für 1 Runde zu verleihen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Rascher Rückzug*, *Schärfen*; **Kosten** 5.820 GM

Umhang der Menschengestalt

Aura Schwache Illusion; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 900 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser einfach wirkende Umhang besitzt nur dann einen Effekt, wenn er von einem Angehörigen eines halbmenschlichen Volkes wie einem Halb-Ork oder Halb-Elfen getragen wird. Er verändert das Äußere seines Trägers ähnlich wie ein *Verkleidungshut*, verbirgt oder verändert dabei allerdings nur seine nichtmenschlichen Körpermerkmale, so dass die Kreatur vollständig menschlich wirkt. Ein Halb-Ork, der diesen Umhang trägt, würde seine graugrüne Hautfarbe, die Ohrenspitzen und seine Hauer verlieren und auch ansonsten vollkommen einer menschlichen Version seiner selbst entsprechen. Ebenso hätte ein Halb-Elf mit diesem Umhang abgerundete Ohrmuscheln, menschliche Augen und keine äußeren Merkmale, welche auf seine Elfenahnen hindeuten. Der Träger besitzt keine Kontrolle über die Verkleidung; wer ihn in seiner normalen Erscheinung kennt, kann ihn auch in seiner Tarnung als Mensch erkennen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Selbstverkleidung*; **Kosten** 450 GM

Zauber der Halb-Orks

Halb-Orks haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Geisterwolf

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** HXM/MAG 4, PKM 2
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G, F (Zahn eines Schreckenswolfs)
Reichweite 0 m
Ziel 1 quasireale, wolfsähnliche Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A) oder 1 Runde/Stufe, siehe Text
Rettungswurf Keiner (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber beschwört eine große, quasireale, wolfsähnliche Kreatur aus wirbelndem, schwarzem Nebel. Sie funktioniert wie *Geisterross* mit den oben aufgeführten Abweichungen. Außer dem Reiter muss jeder Kreatur mit weniger als 6 TW innerhalb von 9 m Entfernung ein Willenswurf gelingen, um nicht für 1W4 erschüttert zu sein (dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt). Gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur gegen die Furchtaura des Reittiers für 24 Stunden immun.

Der Geisterwolf kann auch im Kampf eingesetzt werden. Der Reiter kann den Geisterwolf einmal pro Runde als Freie Aktion während eines Kampfes zu einem Angriff anleiten (Biss +10, 1W8+6 Schaden). Dabei muss er weder einen Fertigkeitswurf für Reiten

ablegen, noch benötigt sein Reittier entsprechendes Training. Sobald der Geisterwolf den ersten Angriff ausgeführt hat, beträgt die Wirkungsdauer nur noch 1 Runde pro Stufe.

Halbblutextraktion

Schule Verwandlung (Verwandlung); **Grad** ALC 5, DRU 5, HEX 5, HXM/MAG 5, KLE 5
Zeitaufwand 1 Stunde
Komponenten V, G, M/GF (Öle und Gifte im Wert von 3.000 GM)
Reichweite Berührung
Ziel Berührter und bereitwilliger Halb-Ork
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du verwandelst den Ziel-Halb-Ork in einen reinblütigen Ork. Das Ziel verliert alle halb-orkischen Volkmerkmale und erhält die orkischen Volksmerkmale.

Kampftrance

Schule Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussung]; **Grad** ALC 3, ANP 3, HEX 4, INQ 3, KLE 4, WAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du wirst zu einer vernichtenden Kraft, welche nicht mehr groß nachdenkt. Du erhältst die besondere Monsterfähigkeit Wildheit, temporäre TP in Höhe von 1W6 + 1 pro Zauberstufe (maximal +10) und einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Du kannst die Aktion Rückzug nicht ausführen und dich auch nicht freiwillig von einer Kreatur zurückziehen, die dich angegriffen hat.
Wenn du diesen Zauber einsetzt, nimmst du sofort 4 Punkte IN-Schaden. Zum Wirken von Zaubern muss dir ein Konzentrationswurf gegen SG 20 gelingen. Alle sonstigen Konzentrationswürfe zum Zaubern unterliegen einem Malus von -5.

Linienbrecher

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 1, ANP 1, INQ 1, KAM 1, PAL 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du erhältst einen Bonus von +6 m auf deine Grundbewegungsrate bei einem Sturmangriff und einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Ansturm und Niederrennen.

Zerfleischendes Maul

Schule Verwandlung; **Grad** ANP 1, DRU 2, INQ 2, KAM 2, KLE 2, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A), speziell (siehe unten)
Deine Zähne werden länger und schärfer, so dass sich dein Mund in ein Maul voller messerscharfer Reißzähne verwandelt. Du erhältst einen Bissangriff, der 1W4 Schadenspunkte + deinen ST-Modifikator verursacht. Solltest du mit diesem Bissangriff einen Kritischen Treffer bestätigen, verursachst du 1 Punkt Blutungsschaden zusätzlich. Solltest du bereits über einen Bissangriff verfügen, verursachst du mit einem Kritischen Treffer sogar 2 Punkte Blutungsschaden. Du bist geübt mit diesem Angriff, solltest du ihn als Teil eines Vollen Angriffs nutzen, wird er als Sekundärangriff behandelt und erfolgt mit deinem vollen GAB -5 und addiert nur deinen halben ST-Modifikator auf den Grundschaden. Du kannst diesen Zauber vorzeitig beenden, indem du ein tierhaftes Brüllen als Schnelle Aktion ausstößt. Dabei kannst du einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ablegen, um alle Gegner innerhalb eines 9 m-Radius, welche dich hören können, zu demoralisieren.



Halblinge

Halblinge sind von Natur aus optimistisch und fröhlich. Sie haben ein schon fast unheimliches Glück und werden von einer starken Wanderlust angetrieben. Ihre geringe Größe machen sie mit einem Überschuss an Wagemut und Neugier wett. Halblinge sind zugleich schnell erregbar, aber auch gelassen. Sie haben ein ausgeglichenes Gemüt und stets ein Auge für die nächste Möglichkeit, die sich bieten könnte. Auch neigen sie viel weniger zu Gewalt- oder Wutausbrüchen als andere jähzornigere Völker. Selbst in der größten Not verliert ein Halbling meist nicht seinen Humor. Ihre Gabe, selbst in den finstersten Umständen noch etwas Humorvolles zu finden, ermöglicht es ihnen oft, Abstand zu der sie umgebenden Gefahr zu gewinnen. Dies schützt sie zudem vor den Schrecken, welche ihre Verbündeten möglicherweise lähmen könnten.



Halblinge sind unverbesserliche Opportunisten. Sie glauben fest daran, aus jeder Situation Vorteile ziehen zu können, und suchen manchmal den Ärger voller Freude, ohne einen wirklichen Rückzugsplan zu besitzen, sollte etwas schiefgehen. Da sie sich den Härten des Lebens nicht selbst erwehren können, wissen sie, wann es gilt, sich zu beugen und wann man sich besser verstecken sollte. Oft jedoch besiegt die Neugier eines Halblings seinen Verstand, was nicht selten zu schlechten Entscheidungen und knappem Entkommen führt. Furchtbare Erfahrungen lehren einen Halbling zuweilen Vorsicht, lassen ihn aber nur selten sein Vertrauen in sein Glück verlieren oder ihn aufhören zu glauben, dass das Universum in gewisser Weise nur zu seiner Unterhaltung existiere und ihm daher niemals wirklichen Schaden zufügen würde.

Ihre Neugier ist es aber auch, die sie anstachelt zu reisen, neue Orte zu sehen und neue Erfahrungen zu machen. Halblinge sind zugleich ziemlich häuslich und leben oft weit über ihren Verhältnissen, wenn es darum geht, sich ein gemütliches Heim einzurichten. Ohne Zweifel genießen Halblinge Luxus und Gemütlichkeit, haben zugleich aber auch guten Grund, ihr Heim zu einem Aushängeschild zu machen – sie betrachten den Drang, Zeit, Geld und Energie zur Verbesserung ihres Zuhauses aufzuwenden, als Zeichen des Respekts gegenüber Fremden und der Zuneigung zu ihren Lieben. Egal ob es ihre Blutsverwandten, guten Freunde oder geehrte Gäste betrifft, Halblinge hübschen ihre Heimstätten auf, um denen ihre Gefühle zu zeigen, welche sie willkommen heißen. Selbst reisende Halblinge schmücken ihre Wagen zumeist oder führen ein paar hochgeschätzte Erinnerungsstücke mit sich, mit denen sie ihre Lagerplätze schmücken.

Physische Beschreibung: Halblinge werden bis zu bescheidenen 0,90 m groß. Sie laufen am liebsten barfuß herum, so dass ihre Sohlen meist schwielig und mit einer

Volksmerkmale der Halblinge

+2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, -2 Stärke: Halblinge sind gewandt und willensstark, aber ihre kleine Statur macht sie schwächer als andere Völker.

Klein: Halblinge sind kleine Kreaturen, so dass sie einen Größenbonus von +1 auf ihre RK, einen Größenbonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit erhalten. Allerdings erhalten sie einen Malus von -1 auf ihren KMB und ihre KMV.

Geringe Bewegungsrate: Halblinge haben eine Grundbewegungsrate von 6 m.

Furchtlos: Halblinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Furcht. Dieser Bonus addiert sich mit dem Bonus für Halblingsglück.

Geschärfte Sinne: Halblinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Halblingsglück: Halblinge erhalten einen Volksbonus von +1 auf alle Rettungswürfe.

Waffenvertrautheit: Halblinge sind geübt im Umgang mit Schleudern und behandeln alle Waffen, die das Wort „Halbling“ im Namen tragen, als Kriegswaffen.

Wendig: Halblinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Halblinge die Gemeinsprache und Halblingisch. Halblinge mit hohen Intelligenzwerten können aus den folgenden Sprachen weitere aussuchen: Elfisch, Gnomisch, Goblinisch und Zwergisch.

dicken Hornhaut bedeckt sind, während der Spann ihrer breiten, gebräunten Füße von dickem, lockigen Haar gewärmt wird. Halblinge haben eine leicht gebräunte Hautfarbe und oft hellbraunes Haar. Die Ohren eines Halblings sind spitz, proportional gesehen aber nicht viel größer als die eines Menschen.

Halblinge ziehen einfache, bescheidene Kleidung vor. Sie sind zwar durchaus bereit und fähig, sich den Umständen entsprechend zu kleiden, allerdings sorgt der diesem Volk in die Wiege gelegte Drang, sich ruhig im Hintergrund zu halten dafür, dass sie sich zumeist eher konservativ kleiden. Halblingische Unterhaltungskünstler allerdings leben davon, Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, und übertreiben es meist mit bunten, oft geschmacklosen Kostümen.

Gesellschaft: Viele Halblinge interessieren sich wenig für Imperien und hochgesteckte Ziele, sondern konzentrieren sich lieber auf die einfacheren und bescheidenen Tugenden der Familie und lokaler Gemeinschaften. Halblinge haben keine angestammte Heimat und kontrollieren kein Gebiet, das mehr als ein paar Dörfer oder freie Städte umfasst. Viel öfter leben sie zu Füßen ihrer menschlichen Verwandten in deren Städten und schlagen sich mehr schlecht als recht durch, indem sie von dem leben, was die Gesellschaft übriglässt. Dabei führen nicht wenige ein durchaus erfülltes Leben im Schatten ihrer größeren Nachbarn, während andere es jedoch vorziehen, als Nomaden umherzuziehen, die Welt zu bereisen und zu sehen, was sie zu bieten hat.

Um ihre eigene Kultur zu erhalten, verlassen Halblinge sich auf Gebräuche und Traditionen. Sie besitzen eine ausführliche mündliche Überlieferung ihrer Geschichte voller wichtiger Erzählungen von Volkshelden, die bestimmte Halblingstugenden verkörpern, sehen ansonsten aber keinen Grund, die Geschichte um ihretwegen zu studieren. Wenn ein Halbling die Wahl zwischen einer unnützen Wahrheit und einer nützlichen Fabel hat, wählt er in der Regel die Fabel. Diese Neigung erklärt die berühmte Anpassungsfähigkeit der Halblinge zumindest teilweise. Halblinge blicken in die Zukunft und haben kein Problem damit, den Ballast alter Verpflichtungen und Fehden abzuwerfen, welcher viele andere Völker niederdrückt.

Beziehungen zu anderen Völkern: Ein typischer Halbling ist sehr stolz darauf, dass er sich unbemerkt unter den anderen Völkern bewegen kann – eine Eigenschaft, die viele Halblinge zu hervorragenden Dieben und Schwindlern macht. Die meisten wissen haargenau, welche stereotypen Ansichten die anderen Völker von ihnen haben und verhalten sich dementsprechend extrem zuvorkommend und freundlich, wenn sie gerade nicht übersehen werden wollen. Halblinge kommen ziemlich gut mit Gnomen zurecht, die meisten behandeln jene exzentrischen Wesen aber mit einer ordentlichen Portion Vorsicht. Sie respektieren Elfen und Zwerge, allerdings haben sie mit ihnen oft nur begrenzte Interaktionen, da diese Völker in abgelegenen Regionen fern der von den Halblingen so geschätzten Bequemlichkeiten der Zivilisation leben. Im Grund gehen Halbling nur Halb-Orks aus dem Weg, da deren Größe und gewalttätiges Wesen für die meisten von ihnen zu einschüchternd ist.

Auch mit Menschen können Halblinge gut zusammenleben. Da es aber einige aggressivere menschliche Gesellschaften gibt, welche die Halblinge vor allem als Sklaven zu schätzen wissen, achten diese darauf, nicht zu unvorsichtig zu werden, wenn sie mit ihnen zu tun haben. Halblinge schätzen ihre Freiheit sehr – und insbesondere die Möglichkeit, unabhängig zu reisen und neue Erfahrungen machen zu können. Doch selbst versklavte Halblinge sind praktisch und flexibel genug, sich nur selten direkt gegen ihre Herren zu wenden. Sie warten stattdessen auf die perfekte Gelegenheit, um sich abzusetzen. Halblinge, die lange genug in der Sklaverei leben, betrachten ihre Besitzer zuweilen sogar als ihre neuen Familien und machen das Beste aus ihrem Leben, auch wenn sie immer noch von Flucht und Freiheit träumen.

Gesinnung und Religion: Halblinge sind ihren Freunden und ihrer Familie gegenüber sehr loyal. Da sie aber nun einmal in einer Welt leben, die von Völkern beherrscht wird, die doppelt so groß wie sie selbst sind, haben sie sich mit der Tatsache angefreundet, dass sie sich zuweilen durchschnorren müssen, um zu überleben. Die meisten Halblinge sind daher neutral. Obwohl sie nach außen hin die Gesetze ihrer Gemeinschaften befolgen und sich sogar den vorhandenen Vorurteilen anschließen, legen sie weitaus größeren Wert auf den gesunden Halblingsverstand des Einzelnen. Wenn ein Halbling anderer Ansicht als die Gesellschaft ist, wird er immer das tun, was er für das Beste hält.

Als praktische Wesen verehren Halblinge meist die Gottheit, welche von ihren größeren und mächtigeren Nachbarn verehrt wird. Meist erweisen sie aber auch Desna die Ehre, nur um im sicheren Bereich zu sein. Die Göttin des Glücks und des Reisens scheint eine natürliche Wahl für die meisten Halblinge zu sein, an die ab und an ein schnelles Gebet zu entrichten nur allzu vernünftig erscheint.

Abenteurer: Ihr angeborenes Glück und ihre unersättliche Wanderlust machen Halblinge zu idealen Abenteurern. Obwohl sie kein Problem damit haben, alle Wertsachen einzusacken, über die sie stolpern, sind sie mehr an neuen Erfahrungen als an Reichtümern interessiert. Halblinge betrachten Geld als ein Mittel, um ihr Leben angenehmer und einfacher zu machen, nicht aber als ein anzustrebendes Ziel.

Andere Vagabunden tun sich gerne mit Halblingen zusammen, haben sie doch die Hoffnung, dass etwas von deren legendärem Glück auf sie abfärbt. Halblinge haben kein Problem damit, diesen Glauben nicht nur bei ihren Reisegefährten, sondern bei der ganzen Welt zu ermutigen. Viele versuchen ihren Ruf zu nutzen, um Preisnachlässe für Schiffs- oder Karawanenreisen zu erlangen – oder auch bei Übernachtungen in Gasthäusern. Dabei haben sie nicht immer Erfolg. Es kursieren allerdings genug Gerüchte über das Glück, welches Reisegefährten von Halblingen haben, sodass auch die größten Skeptiker zumindest zögern. Natürlich vermuten auch einige, dass diese Berichte vorsätzlich von Halblingen zu genau diesem Zweck verbreitet werden.

Männliche Beispielnamen: Antal, Boram, Hyrgan, Jamir, Lem, Miro, Sumak, Tribin, Uldar, Vraxim.

Weibliche Beispielnamen: Anafa, Bellis, Etune, Filiu, Irlanna, Marra, Pressi, Rillka, Sistra, Wyssal, Yamyra.

Alternative Volksregeln

Halblinge sind von Natur aus mit Glück und Anpassungsfähigkeit an ihre Umgebung gesegnet. Die folgenden Regeln beziehen diese Eigenschaften ein und können von jedem Halblingscharakter genutzt werden.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden halblingischen Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Arglistig: Halblinge stehen im Ruf, faule Betrüger zu sein. Manchmal stimmt dies sogar. Halblinge mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Fingerfertigkeit. Fingerfertigkeit ist für sie stets eine Klassenfertigkeit. Dies ersetzt das Volksmerkmal Wendig.

Einschmeichelnd: Halblinge sind oft den Launen größerer und aggressiverer Völker unterworfen. Daher strengen sie sich an, sich stets nützlich zu machen oder größere Leute zumindest zu unterhalten. Halblinge mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für eine Auftretenfertigkeit ihrer Wahl. Auftreten ist für sie immer eine Klassenfertigkeit. Sie erhalten zudem einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Beruf und Handwerk. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärfte Sinne und Wendig.

Flinker Schleuderer: Halblinge sind Experten im Umgang mit der Schleuder. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, können sie eine Schleuder als Freie Aktion nachladen. Diese Handlung benötigt noch immer zwei Hände und provoziert Gelegenheitsangriffe. Dies ersetzt das Volksmerkmal Wendig.

Grenzreiter: Es gibt Halblinge, die sich auf den berittenen Kampf spezialisiert haben. Charaktere mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen und Reiten. Dies ersetzt das Volksmerkmal Wendig.

Mehrsprachigkeit: Manche Halblinge entwickeln ein Talent für das Erlernen neuer Sprachen. Dies gilt besonders für jene, die viel reisen. Diese Halblinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde. Sprachenkunde ist für sie stets eine Klassenfertigkeit. Halblinge mit diesem Volksmerkmal beherrschen auch stets die Gemeinsprache, Halblingisch und eine weitere Sprache ihrer Wahl (ausgenommen Geheimsprachen wie Druidisch) neben jenen Sprachen, die sie aufgrund hoher Intelligenz beherrschen. Sie wählen immer noch von der üblichen Liste an Bonussprachen für Halblinge. Dies ersetzt das Volksmerkmal Geschärfte Sinne und verändert das Volksmerkmal Sprachen.

Praktisch begabt: Einige Halblinge haben einen wachen Verstand und eine spezielle Hingabe für ihre harte Arbeit. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten sie einen Bonus von +2 auf Würfe für eine Berufs- oder Handwerksfertigkeit ihrer Wahl. Der gleiche Bonus gilt auch auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und auf Rettungswürfe gegen Illusionen. Dies ersetzt die Volksmerkmale Furchtlos und Wendig.

Schnell wie ein Schatten: Halblinge sind mit einem speziellen Talent für Heimlichkeit versehen und können selbst durch unwegsamstes Gebiet schleichen. Charaktere mit diesem Volksmerkmal senken den Malus auf Heimlichkeit in der Bewegung um 5, den Malus auf Heimlichkeit beim Schuss aus dem Hinterhalt um 10. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Wendig.

Schnell zu Fuß: Manche Halblinge sind schneller als ihre Artgenossen, zugleich aber auch unvorsichtiger. Halblinge mit diesem Volksmerkmal haben eine normale Bewegungsrate und eine Grundbewegungsrate von 9 m. Dies ersetzt die Volksmerkmale Langsame Bewegungsrate und Wendig.

Tiefschlag: Einige Halblinge sind besonders im Kampf mit größeren Gegnern geübt. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten sie gegen Gegner, die größer als sie selbst sind, einen Bonus von +1 auf Würfe zur Bestätigung eines kritischen Treffers. Dies ersetzt das Volksmerkmal Geschärfte Sinne.

Vielseitiges Glück: Manche Halblinge besitzen eine größere Kontrolle über ihr angeborenes Glück. Diese Fähigkeit verleiht ihnen zusätzliche Wahlmöglichkeiten, wie sie ihr Glück jeden Tag nutzen können, bildet zugleich aber auch eine Einschränkung. Ein Halbling mit diesem Volksmerkmal kann drei Mal am Tag einen Glücksbonus auf einen Attributs-, Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswurf erhalten. Sollte er diesen Bonus vor dem eigentlichen Wurf in Anspruch nehmen, beträgt er +2, nimmt er ihn nachträglich in Anspruch, beträgt er nur noch +1. Der Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht keine Aktion. Dies ersetzt das Volksmerkmal Halblingsglück.

Wanderslust: Halblinge lieben das Reisen ebenso wie die nötigen Landkarten. Charaktere mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und Wissen (Geographie). Wirken sie Zauber, die dazu dienen, Bewegungsmittel zu erschaffen oder sich schneller zu bewegen, haben sie einen Bonus von +1 auf ihre Zauberstufe. Dies ersetzt die Volksmerkmale Furchtlos und Halblingsglück.

Wuselig: Halblinge müssen für den Kampf gegen größere Feinde hart trainieren. Sie erhalten gegen Feinde, die größer als sie selbst sind, einen Ausweichbonus von +1 auf die RK und einen Bonus von +1 auf Reflexwürfe, die dazu dienen Trampelangriffen auszuweichen. Dies ersetzt das Volksmerkmal Halblingsglück.

Zaghaft: Wenngleich viele Halblinge nahezu furchtlos sind, sind einige von ihnen besonders unruhig und deshalb auch besonders aufmerksam. Halblinge mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +1 auf ihre Initiative und Angriffswürfe beim in die Zange nehmen. Sie erleiden einen Malus von –2 auf Rettungswürfe gegen Furcht und erhalten keinerlei Moralboni auf diese Würfe. Werden sie von Furchteffekten betroffen, erhöht sich ihre Bewegungsrate um 3 m und ihnen wird ein Ausweichbonus von +1 auf ihre Rüstungsklasse zuteil. Dies ersetzt die Volksmerkmale Furchtlos und Halblingsglück.

Volksunterarten

Du kannst verschiedene alternative Volksmerkmale kombinieren, um halblingische Unterarten oder auch vollständige Varianten zu entwickeln:

Halblingnomade: Diese Halblinge wurden auf der Straße geboren und folgen dieser meist bis zum Ende ihres Lebens. Sie reisen schnell und mit leichtem Gepäck und lassen keine Gelegenheit für Profit oder ein Abenteuer aus. Diese Halblinge besitzen die Wesenszüge Mehrsprachigkeit, Schnell zu Fuß und Wanderslust.

Halblingrächer: Im Gegensatz zu den meisten Halblingen sind Angehörige dieser Unterart bei ihrer Mission, Missetaten und Beleidigungen zu rächen, aktiv auf Ärger aus. Egal ob sie sich einem örtlichen Tyrannen widersetzen, einem Monster oder den Truppen eines Unterdrückers, die Halblingkrieger dieser geheimen Subkultur legen Masken an und schlagen im Namen ihrer Gemeinschaft zurück. Diese Halblinge besitzen die Volksmerkmale Flinker Schleuderer, Tiefschlag und Wuselig.

Halblingsklave: Diese Halblinge stammen aus Familien, die seit zahllosen Generationen das Eigentum anderer sind. Meist sind sie selbst frei, doch die Last der Sklaverei bedrückt ihre Seelen, drängt sie, anderen zu gefallen, und macht sie anfällig für plötzliche Angstanfälle. Diese Halblinge besitzen die Volksmerkmale Einschmeichelnd und Zaghaft.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Halblingen zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Alchemist: Füge eine zusätzliche Alchemistenformel der Liste der dem Alchemisten bekannten Formeln hinzu. Diese Formel muss um wenigstens einen Grad niedriger sein als die dem Alchemisten höchstmögliche Formel.

Barbar: Addiere +1/2 Bonus auf Fallengespür oder +1/3 auf den Bonus der Kampfrauschkraft Spontane Treffsicherheit.

Barde: Addiere +½ auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um geheime Nachrichten zu übermitteln; auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie, zum Informationensammeln und auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als Elfen-, Halb-Elfen- oder Menschenkind zu erscheinen.

Druide: Addiere einen Glücksbonus von +1/4 auf die Rettungswürfe des Tierbegleiters des Druiden.

Hexe: Addiere +1/4 auf die Zauberstufe der Hexe hinsichtlich der Effekte der Zauber, welche sie durch ihren Schutzherrn erhält.

Hexenmeister: Wähle eine Hexenmeisterblutlinenfähigkeit aus, die auf der ersten Stufe verliehen wird und dem Charakter für gewöhnlich (3 + CH-Modifikator des Hexenmeisters) Mal am Tag zur Verfügung steht. Der Hexenmeister addiert +½ auf die Anzahl der täglichen Anwendungen dieser Fähigkeit.

Inquisitor: Addiere +1/4 auf die Anzahl, wie oft ein Inquisitor am Tag sein aktuelles Gemeinschaftstalent auswechseln kann.

Kämpfer: Der Kämpfer erhält einen Bonus von +1 auf seine KMV gegen Ringkampf und Zu Fall bringen.

Kampfmagus: Der Magus erhält 1/6 eines neuen Arkanums.

Kleriker: Wähle eine Kleriker-Domänenfähigkeit aus, die auf der ersten Stufe verliehen wird und dem Charakter für gewöhnlich (3 + WE-Modifikator des Klerikers) Mal am Tag zur Verfügung steht. Der Kleriker addiert +½ auf die Anzahl der täglichen Anwendungen dieser Fähigkeit.

Magier: Addiere +1/2 auf die effektive Magierstufe zur Bestimmung des natürlichen Rüstungsbonus, der Intelligenz und der besonderen Fähigkeiten seines Vertrauten.

Mönch: Der Mönch erhält einen Bonus von +1 auf seine KMV gegen Ringkampf. Zudem addiert der Charakter +½ auf die Anzahl der täglichen Anwendungen seines Betäubenden Schlages hinzu.

Mystiker: Addiere +1/2 auf die Mystikerstufe hinsichtlich der Effekte seines Mystikerfluchs.

Paktmagier: Das Eidolon des Paktmagiers erhält einen zusätzlichen Fertigkeitsrang.

Paladin: Der Charakter addiert + ½ TP auf seine Fähigkeit Handauflegen (unabhängig davon, ob er sie zum Heilen oder Verletzen einsetzt).

Ritter: Addiere +1/2 auf die effektive Klassenstufe des Ritters hinsichtlich des Schadens, den er bei Gelegenheitsangriffen bei einem herausgeforderten Gegner verursacht.

Schütze: Addiere +1/4 auf den Ausweichbonus auf die RK, welchen das Klassenmerkmal Behände verleiht (Maximum +2) oder +1/4 auf den RK-Bonus, den der Schütze durch den Schützentrick Ausweichen erlangt.

Schurke: Wähle unter den folgenden Waffen eine aus: Dolch, Schleuder oder jede Waffe mit dem Beinamen Halbling. Für diese Waffe erhält der Charakter einen Situationsbonus von +½ beim Bestätigen Kritischer Treffer (Maximum +4). Dieser Bonus ist nicht mit Kritischer-Treffer-Fokus kumulativ.

Waldläufer: Der Halbling erhält gegen seine Erzfeinde einen Ausweichbonus auf seine RK von +1/4.

Volksarchetypen & -orden

Die folgenden Volksarchetypen und –orden stehen Halblingen offen:

Langfinger (Schurke)

Ein Langfinger stiehlt Wertsachen, ohne dass die Eigentümer es bemerken. Dieser Meister des schnellen und lautlosen Diebstahls könnte mitten im Kampf als Beutelschneider aktiv werden oder wertvolle Gegenstände unter den Augen ihrer Eigentümer durch Fälschungen ersetzen. Ein Langfinger ist ein Meister des schnellen und lautlosen Stehlens und besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Schneller als das Auge (AF): Mit der 2. Stufe erlernt ein Langfinger, sehr schnell und vorsichtig vorzugehen. Wenn er Fingerfertigkeit einsetzt, erleiden Kreaturen einen Malus auf ihre Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung in Höhe der halben Klassenstufe des Schurken. Der Langfinger senkt ferner den normalen Malus von -20 für Fingerfertigkeit als Bewegungsstatt als Standard-Aktion um seine Klassenstufe. Er ist in der Lage, einen an seiner Person verborgenen Gegenstand – eine Waffe eingeschlossen – mit einer Bewegungsaktion anstelle einer Standard-Aktion zu ziehen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Entrinnen.

Stöbern (AF): Mit der 3. Stufe erlernt ein Langfinger, den Wert eines Gegenstandes mit einem Blick einzuschätzen. Er kann überraschend genaue Aussagen über bestimmte Gegenstände allein anhand der Ausbeulungen machen, die sie in Taschen, Rucksäcken und anderen Behältern produzieren. Er erhält einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen. Dieser Bonus steigt um +1 pro weitere 3 Klassenstufen.

Als Schnelle Aktion kann ein Langfinder einen Fertigkeitswurf für Schätzen ablegen, um den relativen Wert jedes Gegenstandes zu bestimmen, den sein Ziel bei sich trägt (SG = 10 + 1 pro Gegenstand, den der Langfinger einzuschätzen versucht). Er erfährt zwar beim Stöbern nicht den tatsächlichen Wert eines Gegenstandes, wohl aber genug Informationen, um die Gegenstände nach Wert zu sortieren. Er kann einen Malus von -20 auf seinen Fertigkeitswurf nehmen, um auch Gegenstände einzuschätzen, welche sein Ziel mit sich führt, er aber nicht sehen kann. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür +1, +2, +3, +4, +5 und +6.

Klauen (AF): Mit der 4. Stufe erlernt ein Langfinger, wie er sogar mitten im Kampf seinen Gegnern Gegenstände abnehmen kann. Er erhält das Bonustalent Verbessertes Entreißen (*PF EXP*) und kann seinen Bonus für Fingerfertigkeit anstelle seines KMB bei Kampfmanövern für Entreißen (*PF EXP*) verwenden. Sollte er Boni auf Kampfmanöverwürfe durch

Zauber, Magische Gegenstände, Talente o.ä. erhalten, werden diese auf seinen Fingerfertigkeitsbonus addiert, wenn er das Kampfmanöver Entreißen einsetzt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.



Hervorragendes Klauen (AF): Mit der 8. Stufe wird ein Langfinger Meister darin, andere von ihrem Eigentum zu trennen. Er erhält das Bonustalent Mächtiges Entreißen. Gegner erhalten keinen Bonus von +5 auf ihre KMV, wenn er an ihnen befestigte Gegenstände entfernen will. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks passen zum Archetypen des Langfingers: Reaktionen verlangsamen, Schnelle Heimlichkeit (*PF GRW*), Flinke Finger, Schnelles Entkommen (*PF EXP*), Flinke Hand, Schwarzmarktkontakte (*PF ABR II: Kampf*).

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesserten Schurkentricks passen zum Archetypen des Langfingers: Fertigkeitsmeisterschaft (*PF GRW*), Schnelles Turnen (*PF EXP*), Waffe entwinden (*PF ABR II: Kampf*).

Pfotenorden (Ritter)

Nur Halblinge, welche auf Hunden oder Wölfen reiten, können diesem Ritterorden beitreten. Beim Beitritt schwören sie, Halblinge, ihre Ansiedlungen und andere Unschuldige zu verteidigen, indem sie die Wildnis patrouillieren und nach möglichen Bedrohungen für Einzelne und Gemeinschaften suchen. Diese Ritter bringen potentielle Gefahren mit einer ruchlosen Effizienz und Entschlossenheit zur Strecke, welche Angehörige anderer Völker überraschen und sogar etwas erschrecken.

Ordensregeln: Der Ritter muss seine Gemeinschaft vor umherstreifenden und wütenden Monstern ebenso schützen wie vor furchterregenden Eroberern. Seine erste Pflicht besteht stets darin, Halblinggemeinschaften zu helfen, er schwört aber auch, jene zu beschützen, die sich nicht selbst gegen solche Bedrohungen in der Wildnis schützen können. Er darf niemals etwas tun, das eine Halblinggemeinschaft oder eine unschuldige Kreatur in Gefahr bringen würde. Als Ritter des Pfotenordens muss er entweder einen Hund oder einen Wolf als Reittier wählen.

Herausforderung: Wenn ein Ritter des Pfotenordens eine Herausforderung ausspricht, erhält sein Reittier einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK, solange es das Ziel der Herausforderung bedroht und vom Ritter geritten wird. Dieser Bonus steigt pro 4 Stufen als Ritter um +1 an.

Fertigkeiten: Ein Ritter des Pfortenordens fügt Überlebenskunst und Wissen (Natur) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu. Er kann Fertigkeitswürfe für Wissen (Natur) ungeübt ablegen. Ferner ist er in der Lage, beritten Spuren zu lesen und legt beim Spurenlesen und –folgen immer die Bewegungsrate seines Reittiers zugrunde, um den Malus für Spurenlesen in der Bewegung zu bestimmen.

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter des Pfotenordens erhält die folgenden Klassenfähigkeiten im Rahmen seines Stufenaufstiegs:

Schutz vor Gefahr (AF): Mit der 2. Stufe kann der Ritter seine Verbündeten auf drohende Gefahr vorbereiten. Als Standard-Aktion kann er alle Verbündeten innerhalb von 9 m auf die Gefahr vorbereiten und einen Bonus auf eine Art Rettungswurf (REF, WIL oder ZÄH) verleihen, die er selbst auswählt. Wenn diese Verbündeten während der nächsten Minute einen Rettungswurf dieser Art nicht schaffen, können sie den Wurf mit einem Kompetenzbonus von +4 als Augenblickliche Aktion wiederholen. Sie müssen aber das Ergebnis des zweiten Wurfs behalten, selbst wenn dieses schlechter ausfallen sollte. Der Ritter kann diese Fähigkeit bis zu drei Mal am Tag einsetzen, aber nur jeweils einmal pro Art von Rettungswurf.

Wölfische Wildheit (AF): Mit der 8. Stufe wird das Reittier des Ritters im Rahmen eines Kampfmanövers für Ansturm oder Niederrennen als um eine Größenkategorie größer betrachtet hinsichtlich der Kreatur, gegen die es vorgeht. Bei dem Reittier muss es sich um einen Hund oder einen Wolf handeln. Der Ritter erhält ferner ein Bonustalent von der folgenden Liste: Angriff im Vorbeireiten, Beherzter Sturmangriff, Berittener Kampf, Entsatteln, Fertigkeitsfokus (Reiten) oder Trampeln. Er muss die Voraussetzungen des gewählten Talents erfüllen.

Riesentöter (AF): Mit der 15. Stufe erhält der Ritter einen Bonus in Höhe seiner ½ Ritterstufe auf Schadenswürfe, wenn er das Ziel seiner Herausforderung im Nahkampf trifft und dieses um wenigstens zwei Größenkategorien größer ist als er. Dieser Schaden wird bei einem Kritischen Treffer multipliziert.

Bodenkämpfer (Mönch)

Ein Bodenkämpfer nutzt seine Größe und unorthodoxe Beinarbeit als mächtige Waffe: Er bewegt sich ungehindert über das Schlachtfeld, duckt sich zwischen den Beinen größerer Kreaturen hindurch und bringt sie dann mit überraschenden Angriffen zu Fall. Ein Bodenkämpfer besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Bodenverteidigung (AF): Mit der 1. Stufe nutzt ein Bodenkämpfer seine Größe und Eleganz, um den Angriffen derer zu entgehen, die er passiert. Wenn er Akrobatik einsetzt, um Gelegenheitsangriffe beim Bewegen durch bedrohte Felder oder die Angriffsfläche eines Gegners zu vermeiden, erleidet er nur einen Malus von -5 anstelle von -10, wenn er dabei seine volle Bewegungsrate nutzt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches ein Mönch mit der 1. Stufe erhält.

Bodenhebel (AF): Mit der 1. Stufe erlernt ein Bodenkämpfer eine Reihe von Manövern und Griffen, mit denen er selbst die größten Gegner zum Stolpern und Stürzen bringen kann. Mit der 4. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen wird er behandelt, als wäre er um jeweils eine Größenkategorie größer hinsichtlich der Maximalgröße von Kreaturen, die er zu Fall bringen kann, und um seine KMB und KMV für das Kampfmanöver: Zu Fall bringen zu bestimmen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Betäubender Schlag.

Verbesserte Bodenverteidigung (AF): Mit der 5. Stufe verbessert ein Bodenkämpfer sein Können im Ausweichen von Gelegenheitsangriffen. Wenn er Akrobatik einsetzt, um Gelegenheitsangriffe zu vermeiden, während er ein bedrohtes Feld oder die Angriffsfläche eines Gegners durchquert, erleidet er bei Nutzung seiner vollen Bewegungsrate keinen Malus. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Hochsprung.

Wächter der Gemeinschaft (Mystiker)

Der Wächter der Gemeinschaft wird ausgewählt, die Schwachen und Unschuldigen in seiner Gemeinschaft zu beschützen und zu nähren. Diese Berufung gestattet es ihm, den Gemeinschaftswillen zu nutzen und zu konzentrieren, um diese Ziele zu erreichen. Ein Wächter der Gemeinschaft besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Gesinnung: Jede Gute.

Empfohlene Mysterien: Ahnen (*PF ABR: Magie*), Leben, Natur, Wissen.

Klassenfertigkeiten: Ein Wächter der Gemeinschaft besitzt die folgenden zusätzlichen Klassenfertigkeiten: Sprachenkunde, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Lokales). Diese Fertigkeiten ersetzen die zusätzlichen Fertigkeiten, welche er über sein Mysterium erhält.

Bonuszauber: 2. - *Wasser segnen*, 4. – *Ort weihen*, 6. – *Krankheit kurieren*, 10. – *Weihen*, 12. – *Heldenmahl*. Diese Bonuszauber ersetzen auf den entsprechenden Stufen die Bonuszauber des Mysteriums.

Offenbarungen: Ein Wächter der Gemeinschaft muss die folgenden Offenbarungen zu den genannten Stufen auswählen:

Seele der Gemeinschaft (AF): Du kannst als Bewegungsaktion auf die Seele der Gemeinschaft zurückgreifen. Während der nächsten Runde kannst du allen Verbündeten innerhalb von 9 m einen Kompetenzbonus von +1 auf einen Fertigkeitswurf nach Wahl des jeweiligen Verbündeten verleihen. Verbündete innerhalb von 9 m Entfernung können auf diesen Bonus verzichten und stattdessen einem einzelnen Verbündeten einen Bonus von +1 auf dessen Kompetenzbonus verleihen (der Bonus kann auf diese Weise auf maximal +5 gehoben werden). Du kannst diese Fähigkeit (3 + deinem CH-Modifikator) Mal am Tag einsetzen. Du musst diese Offenbarung mit der 1. Stufe wählen.

Erneuernder Glanz (ÜF): Einmal am Tag kannst du eine Explosion wirbelnden weißen Lichts erzeugen, welche Verbündete innerhalb von 9 m Entfernung für 1 Runde schützt und erneuert. Wenn einer der betroffenen Verbündeten am Zug ist, kann er wählen, einen heiligen Bonus von +1 auf seine RK für 1 Runde zu erhalten oder eine Anzahl an TP in Höhe deines CH-Bonus + 1W6 zu heilen. Ein sterbender Verbündeter wird stattdessen stabilisiert. Mit der 7. Stufe steigt der Bonus auf die RK auf +2 und die Heilung auf CH-Bonus + 2W6. Mit der 14. Stufe steigt der Bonus auf die RK +3 und die Heilung auf CH-Bonus + 3W6. Du musst diese Offenbarung mit der 3. Stufe wählen.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Halblinge offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Halblinge

Halblinge haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Alchemistische Notfallration: Jede kleine Dose dieser speziell behandelten Marmelade enthält genug für eine halblinggroße, belebende Mahlzeit. Jede Kreatur kann diese Ration als Standard-Aktion verspeisen, allerdings erhalten nur Halblinge einen Vorteil daraus: Ein Halbling, der diese

Marmelade isst, erholt sich von Erschöpfung, während Nichthalblinge stattdessen für 1 Runde kränkeln.

Blähmantel: Dieser Seidenumhang besteht aus mehreren sorgfältig arrangierten, überlappenden Stofflagen, welche locker zusammengenäht sind. Wenn der Umhang einem plötzlichen Windstoß ausgesetzt wird, wie er etwa beim Fallen entsteht, funktioniert er wie ein primitiver Fallschirm. Eine fallende Kreatur, welche einen Blähmantel trägt, wird behandelt, als wäre sie absichtlich gesprungen (*PF GRW*, S. 443). In Bereichen mit starkem oder stärkerem Wind (*PF GRW*, S. 439) behindert der Umhang die Bewegung und veranlasst den Träger, das Gelände als schwieriges Gelände zu behandeln, ferner erleidet der Träger einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen. Da diese Art Umhang eine recht seltsame und empfindliche Konstruktion darstellt, funktioniert er nur in der Größenkategorie Klein oder kleiner. Größere Blähmäntel verleihen keine Vorteile, wenn der Träger fällt, erleiden aber alle bei starkem Wind beschriebenen Nachteile.

Brummkordel: Entlang dieses dünnen Seiles sind mehrere seltsame geformte, metallene Hohlkörper befestigt. Als Standard-Aktion kann eine Kreatur eine Brummkordel über ihrem Kopf herumwirbeln, um eine Vielzahl unheimlicher Geräusche zu generieren. In der nächsten Runde erleiden Kreaturen innerhalb von 18 m einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, welche auf Gehör basieren, und einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Die Brummkordel kann als Bardeninstrument (Saiteninstrument) benutzt werden und verleiht dem Barden einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten, wenn er den Bardenauftritt Bannlied einsetzt.

Halbling-Jonglierstäbe: Diese vier hellbemalten Stöcke tragen bunte Streifen. Sie können beim Jonglieren Muster und Zeichen bilden. Halblinge können sie sogar nutzen, um einen noch besseren Effekt zu erzielen und erhalten einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten (Komödie).

Ausrüstung der Halblinge

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Alchemistische Notfallration	50 GM	—	20
Blähmantel	100 GM	4 Pfd.	—
Brummkordel	15 GM	1 Pfd.	—
Halbling-Jonglierstäbe	25 GM	1 Pfd.	—

Talente der Halblinge

Halblinge haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Anpassungsfähiges Glück

Dein Glück ist fast schon legendär.

Voraussetzungen Glücksmagnet, Volksmerkmal Vielseitiges Glück, Charakterstufe 10, Halbling.

Vorteil: Du kannst von deinem Volksmerkmal Vielseitiges Glück ein weiteres Mal am Tag Gebrauch machen, der Glücksbonus steigt jeweils um +2.

Glücklicher Heiler

Dein Glück gestattet es dir, mehr Nutzen aus magischer Heilung zu ziehen.

Voraussetzungen: Volksmerkmal Vielseitiges Glück, Halbling.

Vorteil: Nutze eine Anwendung deines Volksmerkmals Vielseitiges Glück, um den durch einen einzelnen magischen Heilungseffekt geheilten Schaden (z.B. eines „Heilen"-Zaubers oder Positive Energie fokussieren) erneut auszuwürfeln. Wenn du das Ziel des Effektes bist, heilst du Trefferpunkte entsprechend des höheren der beiden Würfe. Andere Kreaturen, welche das Ziel dieses Effektes sind, erhalten diesen Vorteil nicht.

Glücklicher Schlag (Kampf)

Dein Glück verbessert die Kraft deiner Waffenangriffe.

Voraussetzungen: GAB +5, Volksmerkmal Vielseitiges Glück, Halbling.

Vorteil: Nutze eine Anwendung deines Volksmerkmals Vielseitiges Glück, um den Waffenschaden eines einzelnen Angriffs neu zu würfeln. Du verursachst Schaden in Höhe des höheren Ergebnisses.

Glücksmagnet

Dein Glück ist sehr anpassungsfähig.

Voraussetzungen: Volksmerkmal Vielseitiges Glück, Halbling.

Vorteil: Du kannst das Volksmerkmal Vielseitiges Glück ein weiteres Mal am Tag einsetzen.

Mutige Entschlossenheit

Wenn andere fortrennen, hältst du noch stand.

Voraussetzungen: Volksmerkmal Furchtlos oder Zaghaft, Halbling.

Vorteil: Solltest du über das Volksmerkmal Furchtlos verfügen, steigt dein Volksbonus auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte auf +4. Solltest du über das Volksmerkmal Zaghaft verfügen, erleidest du immer noch den Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Furcht, kannst aber von Moralboni auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte profitieren.

Riskanter Schlag (Kampf)

Du kannst deine Verteidigung etwas vernachlässigen und dafür bei größeren Kreaturen verheerende Schläge landen.

Voraussetzungen: GAB +1, Halbling.

Vorteil: Du kannst dich entscheiden, einen Malus von -1 auf deine RK zu nehmen, um einen Bonus von +2 auf Nahkampfschadenswürfe gegen Kreaturen zu erhalten, die zwei oder mehr Größenkategorien größer sind als du. Wenn dein GAB +4 erreicht – und dann alle weiteren vier Stufen – steigt der Schaden um jeweils +2. Dieser Bonusschaden wird bei einem Kritischen Treffer multipliziert. Du kannst dieses Talent nur im Rahmen eines Angriffes oder Vollen Angriffes mit einer Nahkampfwaffe einsetzen, die Effekte halten bis zum Beginn deines nächsten Zuges an.

Schnell und sicher

Du bist schnell und sorgfältig.

Voraussetzungen: Volksmerkmal Schnell zu Fuß, Halbling.

Vorteil: Du erhältst einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern.

Taumelnde Verteidigung (Kampf)
Deine fieberhaften und teilweise erheiternden Verteidigungsversuche lenken derart ab, dass deine Verbündeten daraus Nutzen ziehen können.

Voraussetzungen: Umsichtiger Kämpfer, Halbling.

Vorteil: Wenn du defensiv kämpfst oder die Aktion Volle Verteidigung nutzt, erhalten Verbündete einen Glücksbonus auf ihre RK und KMV in Höhe des halben Ausweichbonus', den du durch die Aktion erhältst, solange sie zu dir angrenzend sind.

Überraschungsschlag (Kampf)
Irgendwie machst du mehr Schaden, wenn du hektisch versuchst, deinen Gegnern aus dem Weg zu gehen.

Voraussetzungen: Verzweiflungsschlag, Umsichtiger Kämpfer, GAB +6, Halbling.

Vorteil: Einmal am Tag kannst du, wenn du defensiv kämpfst oder einen Gelegenheitsangriff ausführst, während du Volle Verteidigung und Verzweiflungsschlag nutzt, ohne Malus auf den Angriffswurf angreifen.

Umsichtiger Kämpfer (Kampf)
Du machst dir mehr Gedanken über dein Überleben als über den Sieg.

Voraussetzungen: Halbling.

Vorteil: Wenn du defensiv kämpfst oder die Aktion Volle Vereidigung nutzt, steigt dein Ausweichbonus auf deine RK um +2.

Verbesserter Tiefschlag (Kampf)
Du triffst größere Gegner dort, wo es wehtut.

Voraussetzungen: GAB +4, Volksmerkmal Tiefschlag, Halbling.

Vorteil: Dein Bonus auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer gegenüber größeren Gegnern steigt auf +2. Ferner kannst du einmal am Tag einen gescheiterten Bestätigungswurf für einen Kritischen Treffer wiederholen, musst aber das Ergebnis dieses zweiten Wurfs behalten, selbst wenn es schlechter ausfällt.

Verblüffende Verteidigung (Kampf)
Dein Selbsterhaltungsinstinkt verleiht dir viele Vorteile.

Voraussetzungen: Umsichtiger Kämpfer, GAB +3, Halbling.

Vorteil: Wenn du defensiv kämpfst oder Volle Verteidigung nutzt, erhältst du einen Bonus auf Reflexwürfe und deine KMV in Höhe des halben Ausweichbonus auf die RK, den du durch diese Aktion erhältst.

Verzweiflungsschlag (Kampf)
Deine besten Treffer landest du in verzweifelten Situationen.

Voraussetzungen: Umsichtiger Kämpfer, GAB +1, Halbling.

Vorteil: Einmal am Tag kannst du einen einzelnen Nahkampfangriff durchführen, während du die Aktion Volle Verteidigung nutzt. Du erleidest einen Malus von -4 auf diesen Angriffswurf. Du erhältst einen Bonus von +4 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer, wenn du defensiv kämpfst oder Gelegenheitsangriffe ausführst, während du dieses Talent nutzt.

Magische Gegenstände der Halblinge
Halblinge haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Buch der Wunderbaren Rezepte
Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 11

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 28.800 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die Seiten dieses dicken, abgenutzten und Reisespuren tragenden ledernen Buches schreiben sich selbst erkennbar neu, während ein Leser es durchblättert. Sie erschaffen eine Reihe leckerer Rezepte, welche den Wünschen oder kulinarischen Interessen des Lesers zu entsprechen scheinen. Die Rezepte können dem Leser dabei helfen, derartige Gerichte zu erschaffen – er kann Beruf (Koch) ungeübt nutzen oder erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf derartige Fertigkeitswürfe, wenn er in der Fertigkeit geübt ist. Ferner kann das Buch einmal am Tag genutzt werden, um ein Mahl zu verbessern, welches der Leser kocht. In diesem Fall verleiht die Mahlzeit die Effekte des Zaubers *Heldenmahl* mit ZS 11.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heldenmahl*, Erschaffer muss mindestens 4 Fertigkeitsränge in Beruf (Koch) besitzen; **Kosten** 14.400 GM.

Fluchtstaub
Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 300 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Wenn eine Handvoll dieses rauen, kristallinen Pulvers auf eine einzelne Kreatur geworfen wird, umkreist es diese Kreatur und stört dessen Fähigkeit zu sehen und anzugreifen. Der Einsatz dieses Staubes erfordert einen Berührungsangriff im Fernkampf durch den Anwender (Grundreichweite 1,50 m), provoziert aber keine Gelegenheitsangriffe. Bei einem Treffer ist das Ziel geblendet und kann 1 Runde lang keine Gelegenheitsangriffe oder Augenblickliche Aktionen ausführen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Glitzerstaub*; **Kosten** 150 GM

Glückssymbol
Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 6.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese durchsichtige Kugel aus eisenhartem Glas nimmt eine Stunde, nachdem sie in den Besitz des Trägers gekommen ist, die Form des Heiligen Symbols des Trägers an. Nach Abschluss dieser Verwandlung kann ein Halbling mit dem Volksmerkmal Halblingsglück oder Vielseitiges Glück dieses Symbol verwenden, um Energie zum Heilen zu fokussieren. Ferner verleiht es den so Geheilten einen Glücksbonus von +1 auf Rettungswürfe für eine Anzahl von Runden in Höhe der Anzahl der Würfel an Fokussierter Energie.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Gunst*, Erschaffer muss ein Halbling sein; **Kosten** 3.000 GM

Langfingerhandschuhe

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Hände; **Preis** 2.500 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Diese dunkelgefärbten, hauteng anliegenden Handschuhe bestehen entweder aus gegerbter Kalbshaut oder Seide. Verfügt der Träger über wenigsten 1 Fertigkeitsrang in Fingerfertigkeit, kann er Fertigkeitswürfe darin als Bewegungsaktion mit einem Malus von -10 anstelle der üblichen -20 ablegen. Beide Handschuhe müssen getragen werden, damit die Magie wirkt.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hast*, *Katzenhafte Anmut*; **Kosten** 1.250 GM

Zaubertabak

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 1.000 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Wenn diese Fingerspitze magischen Tabaks in einer Pfeife geraucht wird, produziert er einen trägen, milchig-weißen Rauch, den der Raucher in nützliche Gegenstände verwandeln kann. Ein Halbling, der eine Volle Aktion lang in die Pfeife bläst, kann den Rauch in einen Gegenstand von maximal 5 Pfd. Gewicht und 0,30 m³ Volumen verwandeln. In den Folgerunden kann der Halbling weitere Volle Aktionen aufwenden, um das Gewicht des Gegenstandes um jeweils +2 Pfd. und das Volumen um +0,30 m³ zu vergrößern. Dem Halbling muss für einen komplexen Gegenstand ein passender Fertigkeitswurf für Handwerk gelingen. Sollte er mit dem Rauchen der Pfeife aufhören, ehe er den Gegenstand fertiggestellt hat, zerfällt die Figur im Rauch und die Pfeife erlischt. Derart erschaffene Gegenstände haben für 24 Stunden Bestand, ehe sie sich in Rauch auflösen. Diese Gegenstände haben dieselbe Härte, TP und anderen Eigenschaften wie hergestellte Dinge ihrer Art, wirken aber fest und individuell. Jede Fingerspitze des Zaubertabaks reicht für 3 Runden, entsprechend kann ein erschaffener Gegenstand maximal 9 Pfund wiegen und ein Volumen von 0,90 m³ besitzen.

Ein Halbling kann keine genauen Kopien bestimmter Gegenstände erschaffen. Er könnte ein Schloss mit einem Schlüssel erschaffen, nicht aber den Schlüssel für ein bereits bestehendes Schloss. Dieser Rauch ist ätzend und erzeugt Würgereize bei Nichthalblingen. Nichthalblinge können ihn nicht zu oben beschriebenen Zwecken nutzen; wenn sie eine Standard-Aktion zum Rauchen des Zaubertabaks aufwenden, sind sie für 1 Runde kränkelnd.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Niedere Erschaffung*, Erschaffer muss ein Halbling sein; **Kosten** 500 GM

Zauber der Halblinge

Halblinge haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Dorf verschleiern

Schule Illusion (Einbildung) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 5, HEX 5, HXM/MAG 5, KLE 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Weit (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich Ein Würfel mit 3 m Seitenlänge pro Stufe
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe
Rettungswurf Willen, anzweifeln; **Zauberresistenz** Ja

Du wirfst eine Illusion über ein Gebiet, um Kreaturen, welche die Illusion sehen oder mit ihr interagieren, glauben zu machen, dass dort eine große Katastrophe stattgefunden hat, die es für sie völlig wertlos macht. Du musst einige allgemeine Richtlinien festlegen, wenn du den Zauber wirkst, hinsichtlich der Natur dieser Katastrophe (Feuer, Tornado, Räuberüberfall, Seuche usw.). Die Illusion füllt die restlichen Details selbstständig aus, um realistisch zu wirken. Wenn du diesen Zauber wirkst, kann du Kreaturen mit bestimmten, klar identifizierbaren körperlichen Eigenschaften (Volkszugehörigkeit, Geschlecht, Alterskategorie) Immunität gegen diesen Zauber verleihen. Dies gestattet entsprechenden Kreaturen, die wahre Natur des betroffenen Gebiets anstelle der Illusion zu sehen. Kreaturen ohne diese Immunität, deren Rettungswürfe scheitern, nehmen das betroffene Gebiet als absolut uninteressant oder wertlos wahr. Sofern sie keinen Grund haben, misstrauisch zu werden, ziehen sie stets weiter, ohne das Gebiet näher zu untersuchen. Kreaturen mit hinreichenden Gründen für Misstrauen, welche die Gegend untersuchen, erhalten einen weiteren Rettungswurf mit einem Bonus von +2, da sie das Gebiet betreten und direkt mit der Illusion interagieren.

Du kannst den Wirkungsbereich dieses Zaubers erweitern, indem du ihn mehrfach wirkst. Dabei musst du jede weitere Anwendung an den bereits betroffenen Bereich „anheften“, indem du dieselben Richtlinien hinsichtlich der Katastrophe und dieselben Ausnahmen bestimmst. Tust du dies nicht, verschwindet die gesamte Illusion, egal wie groß sie ist.

Furchterweckendes Abbild

Schule Illusion (Einbildung); **Grad** BAR 3, HEX 3, HXM/MAG 3, INQ 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Monströs verzerrter Doppelgänger des Zauberwirkers
Wirkungsdauer 1 Min/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, anzweifeln (bei Interaktion); **Zauberresistenz** Ja

Du erschaffst eine größere und weitaus bedrohlichere Version deiner selbst, welche du aussenden, wie eine Marionette manipulieren und zur Interaktion mit anderen nutzen kannst. Dieses Duplikat kann um bis zu zwei Größenordnungen größer sein als du. Du legst ein Grundthema fest, wie dein ursprüngliches Aussehen verändert wird. Dieses Duplikat ähnelt dir aber dennoch stets in gewisser Weise: Kreaturen, welche dich bereits kennen, erhalten einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe, um diesen Zauber anzuzweifeln. Dein Duplikat besitzt keine Substanz, daher kannst du es nicht nutzen, um die Umgebung zu verändern, anzugreifen oder Kreaturen Schaden zuzufügen. Du kannst durch das Duplikat sprechen und verbal mit anderen interagieren und dabei Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern einsetzen; in diesem Fall erhältst du einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern.

Du kannst die Umgebung deines Duplikats sehen, hören und riechen, als würdest du deine eigene Wahrnehmung nutzen. Da du zugleich deine eigene Umgebung wahrnimmst, ist dies sehr anstrengend für deine Sinne: Während du dein Duplikat kont-

rollierst, erleidest du einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.
Das Duplikat bewegt sich unter deinen mentalen Befehlen. Du musst diese Bewegungen nicht selbst ausführen, allerdings eine Standard-Aktion aufwenden, um dein Duplikat für 1 Runde zu kontrollieren. Solltest du dich nicht auf diese Weise auf den Zauber konzentrieren, verschwindet dein Duplikat. Du kannst die Kontrolle aufrechterhalten, ohne eine Sicht- oder Effektlinie zu haben.
Das Duplikat hört sofort zu existieren auf, wenn es von einem Angriff oder schädigenden Flächeneffekt getroffen wird oder die maximale Reichweite des Zaubers verlässt.

Schutzzauber des Ausweichens

Schule Bannzauber; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 2, INQ 2, KAM 2, WDL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Dieser Schutzzauber verleiht dir zusätzliche Beweglichkeit, wenn du Angriffen größerer Gegner ausweichst. Solltest du von einer Kreatur, welche mindestens eine Größenkategorie größer ist als du, angegriffen und verfehlt werden, während du unter diesem Zauber stehst, kannst du dich als Augenblickliche Aktion bis zu 1,50 m von der angreifenden Kreatur fortbewegen. Pro 5 Zauberstufen kannst du dich um maximal weitere 1,50 m wegbewegen. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Segen des Glücks und der Entschlossenheit

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** INQ 2, KLE 2, PAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel 1 lebende, berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Min/Stufe (A), Speziell, siehe Text
Dieser Zauber ist ein von Halblingklerikern bevorzugter Segen: Er verleiht dem Ziel einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Sollte das Ziel das Volksmerkmal Furchtlos besitzen, ist es stattdessen gegen Furcht immun. Sollte dem Ziel ein Rettungswurf gegen Furcht misslingen, kann es den Zauber als Augenblickliche Aktion beenden, um den Rettungswurf mit einem Moralbonus von +4 zu wiederholen. Es muss das neue Ergebnis behalten, selbst wenn dieses schlechter sein sollte.

Massen-Segen des Glücks und der Entschlossenheit

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** INQ 6, KLE 6, PAL 4
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/Stufen)
Ziel 1 Kreatur/Stufe, kein Ziel darf von einem anderen weiter als 9 m entfernt sein.
Dieser Zauber funktioniert wie *Segen des Glücks und der Entschlossenheit*, kann aber mehrere Ziele betreffen.



Menschen

Menschen besitzen einen außergewöhnlichen Tatendrang und den ausgeprägten Willen, sich auszubreiten und so manches auszuhalten. Aus diesem Grund sind sie das gegenwärtig vorherrschende Volk der Welt. Ihre Imperien und Nationen sind riesige, ausufernde Gebilde und die Bürger dieser Länder machen sich sowohl mit Waffenstärke, als auch durch Zauberkraft einen Namen. Am besten charakterisiert man die Menschheit, wenn man sie als umtriebig und vielfältig beschreibt. Die menschlichen Kulturen reichen von wilden, aber ehrenhaften Stämmen bis hin zu dekadenten, teufelsanbetenden Adelsfamilien, die in den Metropolen der Welt leben. Neugier und Ehrgeiz triumphieren nicht selten über die Neigung zu einem sesshaften Leben und viele verlassen ihre Heimat, um die unzähligen vergessenen Winkel der Welt zu erkunden oder mächtige Armeen gegen ihre Nachbarn zu führen - einfach weil sie es können.



Die menschliche Gesellschaft ist ein seltsames Gemisch aus Nostalgie und Streben nach der Zukunft. Menschen lieben das Vergangene und erinnern sich sehnsüchtig der „goldenen Zeitalter“, sind zugleich aber schnell bereit, Tradition und Geschichte den Rücken zuzukehren und neue Wege zu gehen. Relikte der Vergangenheit werden als geschätzte Antiquitäten und Museumsstücke aufbewahrt – Menschen lieben es, Dinge zu sammeln. Dies erstreckt sich nicht nur auf leblose Artefakte, sondern auch auf lebende Kreaturen, welche sie zur Unterhaltung oder als Diener halten. Andere Völker schreiben dieses Verhalten einem in der menschlichen Psyche tiefverwurzelten Drang zu herrschen und nach Macht zu streben zu, einem Drang, die wilden Ort und Dinge der Welt zu erobern, zu zähmen oder zu ordnen. Wer Menschen wohlwollender betrachtet, hält sie für Sammler von Erfahrungen und die Dinge, welche sie nehmen – egal ob diese leben, tot sind oder nie gelebt haben -, nur für Erinnerungsstücke an die Orte, an denen sie waren, an Dinge, die sie gesehen haben, und an Taten, die sie vollbracht haben. Dabei ist der gegenwärtige und zukünftige Werte dieser Dinge nur ein Bonus, während der wahre Wert darin liegt, dass sie beständig an den unvermeidbaren Fortschritt der Menschheit erinnern.

Menschen sind vielerorts von den alten Völkern und Kulturen fasziniert, selbst wenn sie zuweilen Frust oder sogar Verachtung für die uralten und (ihrer Ansicht nach) überholten Traditionen entwickeln. Ihr Verhalten gegenüber anderen Völkern resultiert daher aus einer seltsamen Mischung von Exotik und sogar Fetischismus. Meist haben sie allerdings nur ein oberflächliches Verständnis für diese Kulturen und ihr Interesse diesbezüglich reicht eigentlich auch nicht weiter. Dazu kommt eine tiefverwurzelte Arroganz, welche die meisten Menschen glauben lässt, der Maßstab für Kultur und Gesellschaft zu sein. Menschliche Gelehrte, welche andere Völker studieren und theoretisch daher äußerst kosmopolitisch und kundig hinsichtlich Kultur und Wesensart sein sollten, sind meist nicht besser als andere Angehörige ihrer Art, wenn es darum geht, soziale Kluften zu überbrücken. Menschen sind gesellig, meist freundlich

Volksmerkmale der Menschen

+2 auf einen Attributswert: Um ihrer abwechslungsreichen Natur gerecht zu werden, erhalten Menschen bei der Charaktererschaffung einen Bonus von +2 auf einen Attributswert ihrer Wahl.

Mittelgroß: Menschen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Menschen haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Bonustalent: Menschen wählen ein zusätzliches Talent mit der 1. Stufe.

Geschult: Menschen erhalten einen zusätzlichen Fertigkeitsrang auf der 1. Stufe und einen weiteren zusätzlichen Fertigkeitsrang bei jedem Stufenaufstieg.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Menschen die Gemeinsprache. Menschen mit hohen Intelligenzwerten können jede andere Sprache zusätzlich auswählen (mit Ausnahme geheimer Sprachen wie Druidisch).

und bereit, mit anderen zu interagieren und sich unter fremde Völker zu mischen. Dabei verärgern sie andere Völker aber oft mit ihrer schieren Unfähigkeit zu bemerken, dass sie andere quasi nebenbei herabwürdigen. Natürlich misstrauen andere Völker den Menschen nicht nur aufgrund ihrer großen Zahl und – wenn auch wohlmeinenden – von Fettnäpfchen zu Fettnäpfchen springenden Ignoranz. Es gibt in der menschlichen Geschichte einfach zu viele Beispiele menschlicher Fremdenfeindlichkeit und Intoleranz, die zu sozialer Isolierung, Unterdrückung, blutigen Säuberungsaktionen, Inquisitionen, zornigen Mobs und auch offenem Krieg geführt haben. Der Mensch ist nicht das einzige Volk, welches hasst, was fremd und andersartig ist, er scheint aber empfänglicher für Gerüchte und Vorurteile zu sein, egal ob es um Volkszugehörigkeit, Sprache, Religion, Gesellschaftsschicht, Geschlecht oder andere Unterschiede geht. Eher moderate Menschen bleiben oft untätig, während Extremisten das politische und kulturelle Klima dominieren. Es gibt aber auch viele, welche sich den Extremisten entgegenstellen und so den Geist der Einheit über alle Grenzen und Barrieren hinweg repräsentieren. Diese Menschen formen große und kleine Allianzen und Beziehungen über Hautfarbe, Glauben, Landesgrenzen und Volkszugehörigkeit hinweg.

Physische Beschreibung: Das Aussehen von Menschen ist so unterschiedlich wie die Klimazonen, in denen sie leben. Im Süden etwa leben dunkelhäutige Stämme, während in den nördlichen Ländern blasse, barbarische Plünderer hausen. Hautfarben, Körperbau und Gesichtszüge von Menschen sind extrem variantenreich. Im Allgemeinen kann man aber davon ausgehen, dass die Haut von Menschen, die nahe dem Äquator leben, dunkler ist als die anderer. Zugleich unterschieden sich Körperbau, Knochenstruktur, Haarfarbe und –textur, Augenfarbe und viele andere Gesichts- und Körpermerkmale stark von Ort zu Ort. Wangenknochen können hoch oder breit sein, Nasen platt oder an Vogelschnäbel erinnernd und Lippen dünn oder voll und dick sein. Die Augenfarbe variiert stark, bei manchen liegen die Augen tief in den Höhlen, andere haben Glubschaugen, manche Augen sind rund, andere eher mandelförmig. Das Äußere unterliegt dabei kaum dem Zufall. Familien-, Stammes- und Landesähnlichkeiten ermöglichen es oft, die Herkunft eines Menschen mit einem Blick zu erkennen oder zumindest gut einschätzen zu können. Die Herkunft eines Menschen lässt auch anhand seiner Kleidung, seines Schmucks, seiner Haartracht und anderen Dingen wie Tätowierungen, Körperschmuck und sogar Stammesnarben ablesen.

Gesellschaft: Menschliche Gesellschaften orientieren sich an den unterschiedlichsten Regierungsformen, Lebensstilen und Mentalitäten. Und auch wenn die ältesten von ihnen ihre Geschichte über Tausende von Jahren zurückverfolgen können, scheint die menschliche Gesellschaft sich im Vergleich zu den langlebigeren Völkern wie Elfen und Zwergen im ständigen Wandel zu befinden: Imperien zerfallen und werden von neuen Königreichen vereinnahmt. Im Allgemeinen ist die Menschheit für ihre Flexibilität, ihren Erfindungsreichtum und ihren Ehrgeiz bekannt. Andere Völker neiden den Menschen zuweilen ihre anscheinend grenzenlose Anpassungsfähigkeit – diese ist weniger biologischer Natur, sondern eher eine Bereitschaft, bekannte Bereiche zu verlassen und ins Unbekannte vorzudringen. Viele – oder vielleicht sogar die meisten Menschen – folgen gern eingefahrenen Routinen, der Mensch als Spezies aber ist von einem Entdeckergeist erfüllt, der ihn antreibt, bis zum Horizont und weiter vorzustoßen.

Beziehungen zu anderen Völkern: Die Menschheit ist fruchtbar und ihr Tatendrang bringt sie oft in Kontakt mit anderen Völkern, wenn es wieder einmal darum geht, das eigene Territorium zu erweitern und Kolonien zu gründen. In vielen Fällen führt dies zu Gewalt und Krieg, doch die Menschen vergeben auch schnell und schließen Bündnisse mit Völkern, die nicht versuchen, es ihnen an Gewalt gleich zu tun oder sie gar zu übertreffen. Menschen sind stolz, manchmal sogar arrogant, und es kann gut sein, dass sie die Zwerge als geizige Säufer, Elfen als flatterhafte Gecken, Halblinge als gierige Diebe und Gnome als verdrehte Irre sehen und Halb-Elfen und Halb-Orks als peinliche Ausrutscher betrachten. Da die Menschheit aber ebenso facettenreich ist, werden andere schnell als das angenommen, was sie nun einmal sind. Menschen können auch derart mit ihren eigenen Angelegenheit befasst sein, dass sie die Kultur und Sprache anderer ignorieren und sich gar nicht dafür interessieren. Manche treiben diese Ignoranz zu einem hasserfüllten Extrem in Form von Intoleranz, Unterdrückung und manchmal auch der Auslöschung von allem, das sie als gefährlich, fremd oder „unrein“ betrachten. Solche Vorfälle und Gruppen beeinflussen zwar, wie andere Völker die Menschen wahrnehmen, sind zum Glück aber in der Regel die Ausnahme.

Gesinnung und Religion: Von allen Völkern sind die Menschen wohl das verschiedenartigste – sie haben die Anlage zum Bösen wie zum Guten. Manche tun sich zu riesigen Barbarenhorden zusammen, während andere gigantische Städte bauen, die sich über viele Kilometer erstrecken. Sieht man sie als Ganzes, ist die Menschheit neutral, tendiert aber dazu, sich in Nationen und Zivilisationen zu sammeln, die eine bestimmte Gesinnung haben. Außerdem verfügen die Menschen auch über die größte Bandbreite an Göttern und Religionen. Sie sind nicht so sehr in ihren Traditionen verwurzelt wie andere Völker und wenden sich gern jedem zu, der Ruhm oder Schutz verspricht.

Abenteurer: Zahllose Menschen werden von ihrem Ehrgeiz in ein Leben als Abenteurer getrieben. Für viele stellt dieser Lebensstil aber auch nur ein Mittel zum Zweck dar; sei es, um reicher zu werden, sich einen Ruf zu erstreiten, den gesellschaftlichen Stand zu verbessern oder um arkanes Wissen zu sammeln. Einige wenige wenden sich dem Leben als Abenteurer aber zu, weil sie den Nervenkitzel suchen. Da Menschen von überall her kommen und alle möglichen Hintergründe haben können, können sie so ziemlich jede Rolle in einer Abenteurergruppe übernehmen.

Namen: Im Gegensatz zu anderen Völkern, die generell bestimmten Traditionen anhängen und sich eine gemeinsame Geschichte teilen, hat die Verschiedenartigkeit der Menschen zu einem schier unendlichen Vorrat an Namen geführt. Und so haben die Namen der nördlichen Barbarenstämme nichts mit denen von Seeleuten und Händlern aus den subtropischen Ländern zu tun. Die meisten Menschen sprechen zwar die Gemeinsprache, doch ihre Namen sind so unterschiedlich wie ihre Religionen und ihr Aussehen

Alternative Volksregeln

Menschen sind ebenso anpassungsfähig wie vielseitig. Die folgenden Regeln spiegeln diese Vielseitigkeit wider und können sich in jedem menschlichen Charakter manifestieren.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden menschlichen Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Bergkind: In den Bergen geborene Menschen sind begabt im Begehen der Höhen und Vorsprünge. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Klettern und für Akrobatik bei Bewegung auf schmalen Oberflächen und unebenen Boden. Ferner gelten sie als an große Höhenlagen (*PF GRW*, S. 430) angepasst. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Blick für Begabungen: Menschen besitzen ein hohes Einfühlungsvermögen für verborgenes Potential. Sie erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen. Bei der Wahl eines Tiergefährten, Vertrauten, Gefolgsmanns (Anführen) oder eines Reittiers (Göttlicher Bund) erhält zudem diese Kreatur einen Bonus von +2 auf ein Attribut nach Wahl des Charakters. Dieses Volksmerkmal ersetzt Bonustalent.

Doppelte Begabung: Manche Menschen sind einzigartig begabt darin, ihre natürlichen Gabe zu maximieren. Diese Menschen wählen zwei Attributswerte aus und erhalten für jedes dieser Attribute einen Volksbonus von +2. Dieses Volkmerkmal ersetzt den Bonus von +2 auf einen Attributswert und die Volksmerkmale Bonustalent und Geschult.

Elendskind: In den großen Elendsvierteln einer Stadt lebende Menschen müssen schnell und schlau sein. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit und Heimlichkeit, sowie einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst in Städten und unterirdischen Gebieten. Ferner können sie gegen Krankheiten stets zwei Rettungswürfe ablegen und das bessere Ergebnis nutzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Findelkind: Verwaiste Menschenkinder werden manchmal von anderen Völkern adoptiert. Wähle ein humanoides Volk, das nicht die Unterart Mensch aufweist. Du beherrschst zu Spielbeginn die Sprache dieses Volkes und besitzt das Volksmerkmal Waffenvertrautheit, so dieses Volk dies besitzt. Andernfalls erhältst du entweder für das Volk angemessen das Bonustalent Fertigkeitsfokus oder Waffenfokus. Dieses Volksmerkmal ersetzt Bonustalent.

Glattzüngig: Menschen verstehen sich oft auf subtile Manipulationen und können sogar Todfeinde besänftigen. Menschen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie. Wenn sie Diplomatie nutzen, um die Einstellung einer Kreatur zu verändern, können sie diese um bis zu drei Stufen verändern statt nur um zwei. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Heldenhaft: Manche Menschen sind geborene Helden. In Kampagnen, welche die Optionsregeln zu Heldenpunkten (*PF EXP*, S. 322-325) nutzen, erhalten diese Menschen bei einem Stufenaufstieg 2 Heldenpunkte statt 1 Heldenpunkt. Sollten sie das Talent Heldenblut besitzen, erhalten sie sogar 3 Heldenpunkte pro Stufe statt 2 Heldenpunkten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Bonustalent.

Konzentriertes Lernen: Alle Menschen sind äußerst fähig, doch manche sind keine Generalisten, sondern konzentrieren sich auf eine Handvoll von Fertigkeiten. Diese Menschen erhalten mit der 1., 8. und 16. Stufe das Bonustalent Fertigkeitsfokus für eine Fertigkeit ihrer Wahl. Dieses Volksmerkmal ersetzt Bonustalent.

Landkind: Menschen, die auf dem Land aufwachsen, sind harte Arbeit gewöhnt. Sie erhalten einen Bonus in Höhe ihrer halben Charakterstufe auf Würfe für eine Berufs- oder Handwerksfertigkeit ihrer Wahl und können einmal pro Tag Effekte ignorieren, die sie erschöpfen oder entkräften würden. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Meereskind: Nahe der See geborene Kinder kehren immer wieder zu ihr zurück. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Beruf (Seefahrer) und Schwimmen. Beides sind stets Klassenfertigkeiten für sie. Sie können ihren Atem doppelt so lange anhalten. Zauberkundige erhalten einen Volksbonus von +4 auf Konzentrationswürfe, wenn sie Zauber unter Wasser wirken wollen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Mischling: Eine menschliche Zivilisation besitzt oft mehr als ein definierendes Charakteristikum. Ein Mensch mit diesem Volksmerkmal kann ein zweites „-kind“-Volksmerkmal auswählen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Bonustalent.

Naturkind: Menschen, die in der Wildnis aufwachsen, lernen auf die harte Tour, dass nur die Stärksten überleben. Sie erhalten einen Bonus in Höhe der Hälfte ihrer Charakterstufe auf ihre Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst. Zudem erhalten sie auf Konstitutionswürfe einen Bonus von +5, wenn sie sich im Zustand Sterbend stabilisieren müssen. Sie addieren ihre halbe Charakterstufe auf den Konstitutionswert, um die Höhe der negativen Trefferpunkte zu bestimmen, die nötig sind, um sie zu töten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Sommerkind: In tropischen Klimazonen geborene Menschen behandeln natürliche Hitze als um eine Stufe schwächer. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen heißes Klima und die Fähigkeiten Ablenkung und Gift von Schwärmen und Ungeziefer. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Stadtkind: Menschen aus geschäftigen Städten sind den Umgang mit Volksmengen gewöhnt. Sie erhalten einen Bonus von +1 auf ihren Reflexwurf und einen Ausweichbonus von +1 auf ihre RK, wenn sie sich zu wenigstens zwei Verbündeten angrenzend befinden. Zudem gelten Ansammlungen von Leuten für sie nicht als schwieriges Gelände. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Winterkind: In kalten Klimazonen geborene Menschen behandeln natürliche Kälte als um eine Stufe schwächer. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen die Effekte kalten Klimas, auf Würfe oder Rettungswürfe, um Ausrutschen und Fallen zu vermeiden, und auf ihre KMV gegen Zu-Fall-bringen. Dieser Bonus betrifft auch Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern bei rutschigen Bedingungen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Volksunterarten

Du kannst verschiedene alternative Volksmerkmale kombinieren, um menschliche Unterarten oder auch vollständige Varianten zu entwickeln:

Alleskönner: Diesen Menschen fehlt es zwar ein wenig an der für Menschen üblichen Ausbildung, doch machen sie dies mit ihrer Vielseitigkeit mehr als wett. Ersetze die Volksmerkmale +2 Bonus auf einen Attributswert, Geschult und Bonustalent durch Doppelte Begabung.

Blaublut: Diese Menschen stammen entweder aus einem Imperium, einer aufstrebenden Nation oder einem Gebiet kontrollierenden Stadtstaat. Sie sind arrogante

Expansionisten, welche andere für ihre Ziele und Kultur einnehmen. Ersetze die Volksmerkmale Geschult und Bonustalent durch Glattzüngig und Blick für Begabung.

Entdecker: Diese anpassungsfähigen und erfinderischen Menschen brauchen einen schnellen Verstand und großes Glück, um in den von ihnen besiedelten Ländern zu überleben. Ersetze die Volksmerkmale Geschult und Bonustalent durch Heldenhaft und Naturkind.

Kanalratte: Bürger zweiter Klasse leben oft in ausgedehnten Ghettos und Elendsvierteln. Diese Menschen arbeiten hart, um in der Stadt zu überleben. Ersetzt die Volksmerkmale Geschult und Bonustalent durch Elendskind und Mischling.

Landbewohner: Diese Menschen eignen sich für das Leben auf dem Land. Ersetze die Volksmerkmale Geschult und Bonustalent durch Landkind und Konzentriertes Lernen.

Stadtbewohner: Diese Menschen sind an das Leben in der Stadt angepasst, können Straßen voller Menschen durchqueren und die Bedürfnisse erfüllen, welche solche Ortschaften an Facharbeiter stellen. Ersetze die Volksmerkmale Geschult und Bonustalent mit Stadtkind und Konzentriertes Lernen.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Menschen zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Alchemist: Füge eine Extraktformel aus der Liste des Alchemisten zum Formelbuch des Charakters hinzu. Diese Formel muss wenigstens um einen Grad unter dem höchsten liegen, welchen der Alchemist nutzen kann.

Barbar: Addiere einen Bonus von +½ auf Fallengespür oder +⅓ auf den Bonus, den die Kampfrauschkraft Aberglaube verleiht.

Barde: Füge aus der Bardenliste einen Zauber zu den bekannten Bardenzaubern hinzu. Dieser Zauber muss wenigstens ein Grad unter dem höchsten sein, den der Barde wirken kann.

Druide: Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Einschüchtern erhalten einen Bonus von ½, wenn der Mensch versucht, die Einstellung einer Kreatur zu beeinflussen.

Hexe: Füge aus der Liste der Hexenzauber einen Zauber zu den dem Hexenvertrauten bekannten Zaubern hinzu. Dieser Zauber muss wenigstens ein Grad unter dem höchsten sein, den die Hexe wirken kann. Sollte die Hexe jemals ihren Hexenvertrauten wechseln, kennt der neue Vertraute diese Bonuszauber ebenfalls.

Hexenmeister: Füge aus der Liste der Zauber des Hexenmeisters einen Zauber zu den ihm bekannten Zaubern hinzu. Dieser Zauber muss wenigstens ein Grad unter dem höchsten sein, den der Hexenmeister wirken kann.

Inquisitor: Füge aus der Liste der Zauber des Inquisitors einen Zauber zu den ihm bekannten Zaubern hinzu. Dieser Zauber muss wenigstens ein Grad unter dem höchsten sein, den der Inquisitor wirken kann.

Kämpfer: Der Charakter erhält gegen zwei Kampfmanöver seiner Wahl einen Bonus von +1 auf seine KMV.

Kampfmagus: Addiere +1/4 Punkt zur Arkanen Reserve des Kampfmagus hinzu.

Kleriker: Addiere +1 auf Würfe für die Zauberstufe zum Überwinden der Zauberresistenz von Externaren.

Magier: Füge aus der Liste der Zauber des Magiers einen Zauber zu denen in seinem Zauberbuch hinzu. Dieser Zauber muss wenigstens ein Grad unter dem höchsten sein, den der Magier wirken kann.

Mönch: Addiere +¼ Punkt zum Ki-Vorrat des Mönchs.

Mystiker: Füge aus der Liste der Zauber des Mystikers einen Zauber zu den ihm bekannten Zaubern hinzu. Dieser Zauber muss wenigstens ein Grad unter dem höchsten sein, den der Mystiker wirken kann.

Paktmagier: Das Eidolon des Paktmagiers erhält einen zusätzlichen Trefferpunkt oder Fertigkeitsrang.

Paladin: Füge +1 zu einer Energieresistenz des Paladins hinzu (Maximum +10 je Energieart).

Ritter: Addiere +¼ auf den Bonus des Banners.

Schütze: Addiere +1/4 Punkt zu den Schneidpunkten des Schützen.

Schurke: Der Schurke erhält +1/6 eines neuen Schurkentalents.

Waldläufer: Der Tiergefährte des Waldläufers erhält entweder einen zusätzlichen Fertigkeitsrang oder einen zusätzlichen Trefferpunkt. Sollte der Waldläufer jemals seinen Tiergefährten wechseln, erhält der neue Tiergefährt ebenfalls diese zusätzlichen Fertigkeitsränge und/oder Trefferpunkte.

Volksarchetypen und –blutlinien

Die folgenden Volksarchetypen und Blutlinien stehen Menschen offen:

Gebieterische Blutlinie (Hexenmeister)

Ein Angehöriger der Gebieterischen Blutlinie ist ein Nachkomme vergessener Könige mit einem Stammbaum, der unter dem Staub uralter Imperien aus allen goldenen Zeitaltern der Menschengeschichte vergraben liegt. Er verkörpert den Höhepunkt des menschlichen Potentials, aber auch die menschliche Unbesonnenheit und uneingeschränkte Hybris.

Klassenfertigkeit: Auftreten (Redekunst)

Bonuszauber: 3. – *Augenblick der Größe*[ABR II], 5. - *Pracht des Adlers*, 7. – *Heldenmut*, 9. – *Dreigestalt*[EXP], 11. – *Mächtiger Befehl*, 13. – *Abstoßung*, 15. – *Mächtige Resistenz gegen Alterung*[ABR], 17. – *Visionen des Versagens*[ABR], 19. – *Überwältigende Ehrfurcht*[ABR]

Bonustalente: Ausdauer, Beredsamkeit, Heldenhafte Erholung[EXP], Heldenhafter Trotz[EXP], Nachwirkender Zauber[EXP], Neigung zur Magie, Unverwüstlich, Verbesserte Initiative

Geheimnis des Blutes: Wenn du einen Schadenszauber wirkst, erhältst du bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Bonus in Höhe des Zaubergrades auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern gegen Kreaturen, welche negativ von deinem Zauber betroffen wurden.

Macht des Blutes: Du beziehst deine Kraft von vergessenen wie legendären Ahnen.

Menschenkenntnis (AF): Mit der 1. Stufe erhältst du Diplomatie, Sprachenkunde, Wissen (Geschichte) und Wissen (Lokales) als Klassenfertigkeiten. Wenn du diese Fertigkeiten nutzt, um Informationen über Menschen zu erlernen, zu studieren oder zu sammeln, addierst du auf solche Fertigkeitswürfe einen Verständnisbonus in Höhe deines CH-Bonus.

Heldenhaftes Echo (ÜF): Mit der 3. Stufe steigt jeder Moralbonus, den du durch einen Zauber, eine zauberähnliche Fähigkeit oder einen magischen Gegenstand erhältst (auch wenn du ihn auf dich selbst wirkst), um +1. Mit der 9. Stufe betrifft

dies auch Kompetenzboni. Solltest du einen Moraleffekt (oder ab der 9. Stufe auch einen Kompetenzbonus) erhalten, welcher einen Bereich oder mehrere Ziele betrifft, kann du deinen erhöhten Bonus als Augenblickliche Aktion mit allen anderen Empfängern teilen. Die anderen erhalten den Bonus für eine Anzahl von Runden in Höhe deines CH-Bonus. Du kannst diese Fähigkeit einmal am Tag benutzen und ein weiteres Mal für jeweils drei weitere Stufen jenseits der 3. Stufe.

*Schmähen (ÜF):*Mit der 9. Stufe kannst du einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ablegen, nachdem du Ziel eines Schadenszaubers, einer schädigenden zauberähnlichen oder übernatürlichen Fähigkeit geworden bist und keinen Schaden erlitten hast (sei es aufgrund eines erfolgreichen Rettungswurfes, Zauberresistenz oder gescheiterten Angriffswurfs), um die Kreatur zu demoralisieren, von welcher der Effekt ausgegangen ist. Die Kreatur muss sich dazu innerhalb von 9 m Entfernung befinden und dich klar sehen und hören können.



Mit der 13. Stufe kannst du diese Fähigkeit einsetzen, nachdem du mittels eines Rettungswurfs die Effekte eines Angriffes reduziert hast (sollte kein Rettungswurf gestattet sein, kannst du diese Fähigkeit nicht nutzen).

Heldenhafte Legende (ÜF): Mit der 15. Stufe kannst Lied der Größe oder Lied des Heldentums mit einer effektiven Bardenstufe in Höhe deiner Hexenmeisterstufe wirken, indem du einen Zauberplatz als Schnelle Aktion oder als Bewegungsaktion opferst. Der Effekt hält für eine Anzahl von Runden in Höhe des Grades des geopferten Zauberplatzes an; diese Wirkungsdauer ist bei Menschen verdoppelt.

Unsterbliche Legende (AF): Mit der 20. Stufe hörst du auf zu altern. Du musst nicht mehr essen, trinken oder schlafen und erlangst Immunität gegen Lebenskraftentzug und Todeseffekte.

Menschlicher Bukanier (Schütze)

Der Menschliche Bukanier ist ein Schütze der hohen See, ein Freibeuter, welcher sich an die komplexen Regeln klammert, die auf unabhängigen Schiffen gelten. Er wird von der Faszination der Gefahr angetrieben und häufig auch von der vorübergehenden Tapferkeit, welche sich in einem Krug Grog finden lässt. Ein Menschlicher Bukanier besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Schützentricks: Ein Menschlicher Bukanier tauscht insgesamt vier der normalen Schützentricks gegen die folgenden Schützentricks aus:

Seebeine (AF): Mit der 1. Stufe erhält der Menschlicher Bukanier das Bonustalent *Seefestigkeit* (*PF ABR II: Kampf*). Sollte er 1 Schneidpunkt aufwenden, kann er schwieriges Gelände bis zum Ende seines Zuges ignorieren. Dies ersetzt den Schützentrick Lauf reinigen.

Piratenjargon (AF): Mit der 3. Stufe erhält der Menschliche Bukanier dank seines verwirrenden Geplappers voller nautischer und piratentypischer Begrifflichkeiten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Einschüchterung. Wenn er 1 Schneidpunkt und eine Schnelle Aktion aufwendet, kann er eine einzelne lebende Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zu einem Willenswurf mit SG 10 + ½ Schützenstufe + CH-Modifikator zwingen, um nicht für 1 Runde verwirrt zu sein. Dies ist ein geistesbeeinflussender, sprachabhängiger Effekt. Dieser Schützentrick ersetzt Kolbenhieb.

Seilschwung (AF): Mit der 7. Stufe erhält der Menschliche Bukanier, solange er über wenigstens 1 Schneidpunkt verfügt, einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern in Höhe seiner Schützenstufe, wenn er an einem Seil klettert oder schwingt. Sollte er dabei zugleich 1 Schneidpunkt aufwenden, provoziert er keine Gelegenheitsangriffe. Dieser Schützentrick ersetzt Blattschuss.

Kapitänsfluch (ZF): Mit der 11. Stufe kann ein Menschlicher Bukanier 2 Schneidpunkte aufwenden, um als zauberähnliche Fähigkeit *Fluch des Seebären* zu wirken. Mit der 15. Stufe kann er stattdessen auch *Schwarzes Mal* wirken. Seine Zauberstufe entspricht dabei seiner Schützenstufe. Der SG des Rettungswurfes ist 10 + Schützenstufe + CH-Modifikator. Dieser Schützentrick ersetzt Blitzschnelles Nachladen.

Schneid (AF): Der Menschliche Bukanier ist eine Naturgewalt wie das Meer selbst. Er nutzt seinen CH-Modifikator anstelle des WE-Modifikators, um seine Schneidpunkte zu Beginn eines Tages zu bestimmen. Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie das gleichnamige Klassenmerkmal des Schützen.

Flüssiger Mut (AF): Mit der 2. Stufe erlangt ein Menschlicher Bukanier die Fähigkeit, seinen Schneid mit einem kräftigen Getränk zu stärken. Das Trinken ist eine Standard-Aktion, die Gelegenheitsangriffe provoziert. Jeder entsprechende Schluck Grog gibt dem Schützen 1 Grogpunkt. Grogpunkte können anstelle von Schneidpunkten genutzt werden, um Schützentricks oder Schneidtalente zu betreiben (inklusive jener, die 1 Schneidpunkt als Minimum voraussetzen). Der Menschliche Bukanier kann täglich eine Anzahl von Grogpunkten in Höhe seines KO-Modifikators (Minimum 1) erlangen. Diese halten für 1 Stunde vor, wenn sie nicht genutzt werden. Der Schütze erhält einen Moralbonus auf Rettungswürfe gegen Furcht und einen Ausweichbonus auf seine RK gegen Gelegenheitsangriffe in Höhe seiner aktuellen Grogpunkte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Behände.

Bonustalent: Neben den Kampf- und Schneidtalenten kann ein Menschlicher Bukanier seine Bonustalente aus folgenden Talenten aus den *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf* auswählen: Belagerungsschütze, Fähiger Fahrzeuglenker, Meisterlicher Belagerungsschütze,

Meisterlicher Fahrzeuglenker (nur Wasserfahrzeuge).

Exotisches Haustier (AF): Mit der 5. Stufe erhält ein Menschlicher Bukanier einen Vertrauten wie ein Magier. Hinsichtlich dieses Vertrauten entspricht seine effektive Magierstufe seiner halben Schützenstufe. Bei dem Haustier handelt es sich in der Regel um einen Affen oder Papageien (Spielwerte wie Raben), es erhält aber niemals die Fähigkeit, Berührungszauber zu übertragen oder Zauber zu teilen. Solche Tiere sind selbst mitten im Kampf nützliche Späher. Solange das Haustier sich von dem Menschlichen Bukanier nicht weiter als 9 m entfernt, erhält dieser zudem die Vorteile von Reflexbewegung. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Feuerwaffentraining 1.

Schwert und Pistole: Mit der 9. Stufe erhält ein Menschlicher Bukanier das Bonustalent Schwert und Pistole (*PF ABR II: Kampf*), selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Feuerwaffentraining 2.

Feuerwaffentraining (AF): Ein Menschlicher Bukanier erhält dieses Klassenmerkmal nur mit der 13. Stufe. Er kann nur eine einzelne Art von Feuerwaffe wählen.

Seeräuberriposte (AF): Mit der 17. Stufe provoziert jeder Gegner, der den Menschlichen Bukanier mit einem Gelegenheitsangriff verfehlt, selbst einen Gelegenheitsangriff durch den Menschlichen Bukanier. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Feuerwaffentraining 4.

Wandermönch (Mönch)

Manche Mönche durchwandern die Welt voller Bescheidenheit, um zu lernen und die Weisheit und Philosophie ihrer Lehrer weiterzugeben. Oft helfen sie jenen, die ihnen begegnen. Ein Wandermönch besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenfertigkeiten: Der Wandermönch fügt Diplomatie, Sprachenkunde, Überlebenskunst, Wissen (Geographie) und Wissen (Lokales) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

Weitgereister (AF): Mit der 1. Stufe erhält der Wandermönch entweder eine zusätzliche bekannte Sprache oder er ist geübt im Umgang mit einer Kriegswaffe oder einer Exotischen Waffe. Mit der 4. Stufe und jeder weiteren vierten Klassenstufe kann der Wandermönch eine weitere Sprache erhalten oder den Umgang mit der auf der 1. Stufe erlernten Waffe umlernen zu einer anderen Kriegs- oder Exotischen Waffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches ein Mönch mit der 1. Stufe erhält.

Langer Marsch (AF): Mit der 3. Stufe erhält der Wandermönch das Bonustalent Ausdauer. Bei KO-Würfen während eines Gewaltmarsches wird der Talentbonus verdoppelt. Ferner erhält der Wandermönch einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte, welche Erschöpfung und Entkräftung hervorrufen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Ruhiger Geist.

Leichter Schritt (ÜF): Mit der 5. Stufe hinterlässt ein Wandermönch keine Spuren mehr und kann nicht mehr mittels Spuren lesen verfolgt werden. Er kann aber freiwillig eine Fährte hinterlassen. Indem er 1 Punkte seines *Ki*-Vorrats aufwendet, kann er *Ameisenstärke*[EXP], *Federleicht*[EXP], *Lange Schritte*, *Spurloses Gehen* oder *Unermüdliche Verfolgung*[EXP] als Zauberähnliche Fähigkeit wirken. Seine Zauberstufe entspricht seiner Mönchsstufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Sturz verlangsamen.

Ungründlich (ÜF): Mit der 5. Stufe wird der Wandermönch von einer Aura des Geheimnisvollen umgeben. Der SG, um Informationen oder Erkenntnisse über den Wandermönch mit Hilfe von Diplomatie, Motiv erkennen oder Wissensfertigkeiten zu erlangen, steigt um 5. Der Wandermönch kann zudem 1 Punkt seines *Ki*-Vorrats aufwenden, um für 24 Stunden unter *Unauffindbarkeit* zu stehen; die Zauberstufe entspricht dabei seiner Mönchsstufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Hochsprung.

Einsichten des Wandermönchs (AF): Mit der 7. Stufe kann der Wandermönch exzellente Ratschläge in Form philosophischer Sprichworte und Parabeln geben. Als Schnelle Aktion kann er Lied des Mutes oder Lied des Erfolges mit einer effektiven Bardenstufe in Höhe seiner Mönchsstufe einsetzen, indem er 2 Punkte seines *Ki*-Vorrats aufwendet. Dies betrifft 1 Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung für eine Anzahl von Runden in Höhe des WE-Modifikators des Wandermönchs (Minimum 1 Runde). Diese Fähigkeit ist sprachabhängig. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unversehrtheit des Körpers.

Unbemerktes Verschwinden (AF): Mit der 12. Stufe kann der Wandermönch Heimlichkeit einsetzen, um sich zu verbergen, selbst wenn er direkt beobachtet wird oder weder Tarnung noch Deckung zur Hand hat. Hierzu muss er zu einer Kreatur von mindestens seiner Größenkategorie oder größer angrenzend sein und 1 Punkt seines *Ki*-Vorrats aufwenden. Dieser Effekt hält bis zu Beginn seines nächsten Zuges an und kann in den Folgerunden erneuert werden, indem der Wandermönch 1 *Ki*-Punkt pro Runde aufwendet. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Weiter Schritt.

Freier Schritt (ÜF): Mit der 13. Stufe erhält der Wandermönch dauerhaft *Bewegungsfreiheit* als ständig aktive zauberähnliche Fähigkeit. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Diamantseele.

Wildling (Druide)

Manche Kinder, die in der Wildnis ausgesetzt werden, werden von Tieren großgezogen. Einige davon sind derart mit

ihrer Adoptivfamilie und ihrer Heimat verbunden, dass sie wild werden. Diese Findlinge misstrauen der zivilisierten Gesellschaft und ziehen meist die Wildnis der Gegenwart ihrer menschlichen Artgenossen vor. Ein Wildling besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Wildling ist nicht geübt im Umgang mit Krummsäbel, Sense, Sichel und Schilden.

Klassenfertigkeiten: Ein Wildling fügt Akrobatik zur Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu und entfernt Beruf und Fliegen.

Analphabet: Mit der 1. Stufe ist ein Wildling nicht imstande zu lesen und zu schreiben, kann dies aber erlernen, indem er 1 Fertigkeitsrang in Sprachenkunde investiert. Er erhält Druidisch nicht als Zusatzsprache und kann Sylvanisch nicht als Bonussprache auswählen.

Verbesserter Waffenloser Schlag: Mit der 1. Stufe erhält ein Wildling das Bonustalent Verbesserter Waffenloser Schlag.

Tierfamilie (AF): Mit der 1. Stufe kann ein Wildling eine bestimmte Tierart auswählen, deren Vertreter ihn aufgezogen haben. Er erhält einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen und Tierempathiewürfe mit Tieren dieser Art. Er kann mit diesen kommunizieren, als würde er eine nichtmagische Version von *Mit Tieren sprechen* dauerhaft nutzen.

Bund mit der Natur (AF): Mit der 1. Stufe muss ein Wildling einen Tiergefährten im Rahmen dieses Klassenmerkmals auswählen.

Bevorzugtes Gelände (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Wildling das Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände. Seine effektive Waldläuferstufe entspricht seiner Druidenstufe. Er kann nicht Stadt als Bevorzugtes Gelände auswählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurloser Schritt und Tausend Gesichter.

Wildnisschläue (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Wildling das Klassenmerkmal Fallengespür wie ein Barbar. Seine effektive Barbarenstufe entspricht seiner Druidenstufe. In seinem Bevorzugten Gelände steht ihm ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung zu, um Fallen innerhalb von 3 m zu entdecken. Ferner kann er mit der 3. Stufe und dann mit jeder weiteren dritten Klassenstufe ein Kampfmanöver auswählen, gegen welches er einen Bonus auf seine KMV in Höhe seines Fallengespürbonuses erhält. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tiergestalt.

Wildniszähigkeit (AF): Mit der 4. Stufe erhält ein Wildling einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Entkräftung, Erschöpfung, Furcht Gift und Krankheit. In seinem Bevorzugten Gelände kann er seinen Bonus für Bevorzugtes Gelände stattdessen auf diese Rettungswürfe addieren. Er erholt sich ferner mit der doppelten Geschwindigkeit von Attributsschaden, Entkräftung und Erschöpfung. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Ruf der Wildnis (ÜF): Mit der 9. Stufe erhalten Tiere, welche der Wildling mittels *Verbündeten der Natur herbeizaubern* herbeizaubert, einen Bonus von +2 auf ihre Stärke- und Konstitutionswerte. Dies ist kumulativ mit dem Talente Verstärkte Herbeizauberung. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift und Zeitloser Körper.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Menschen offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Menschen

Menschen haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Ausbildungsgeschirr: Diese spezialisierte Ausrüstung muss für eine bestimmte Tierart hergestellt werden – siehe Tabelle 6-7 im *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 153. Ein Ausbildungsgeschirr verleiht eine Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen gegenüber dem Tier, welches es trägt.

Ausbildungspeitsche: Diese kurze Leine hat eine Reichweite von nur 3 m, entspricht ansonsten aber einer normalen Peitsche. Der Träger erhält einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen, um ein ausgebildetes Tier anzutreiben, sowie auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern, um es zu demoralisieren, solange es sich in der Reichweite der Peitsche befindet. Im letzteren Fall kann der Benutzer entscheiden, das Tier zu faszinieren, anstelle es erschüttert zu machen (die Wirkungsdauer ist bei beiden Effekten identisch, der Faszinieren-Effekt endet aber, sobald die Sichtlinie zwischen Träger und Tier unterbrochen wird).

Ausrüstung der Menschen

Gegenstand	Preis	Gewicht
Ausbildungsgeschirr	10 GM	10 Pfd.
Peitsche, Ausbildungs-	5 GM	2 Pfd.

Talente der Menschen

Menschen haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Einschüchterndes Selbstvertrauen

Du hast absolutes Vertrauen in dein Können.

Voraussetzungen: CH 13, Furchtlose Neugier, Einschüchtern 5 Fertigkeitsränge, Mensch.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Gefühl. Dieser Bonus ist kumulativ mit Furchtlose Neugier. Wenn du einen Kritischen Treffer bestätigst, kannst du als Freie Aktion einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ablegen, um eine von dir bedrohte Kreatur zu demoralisieren. Solltest du über das Talent Bedrohliche Darbietung verfügen, kannst du sogar einen Wurf für Einschüchtern ablegen, um alle von dir bedrohten Kreaturen zu demoralisieren. Sollte deine Waffe einen Kritischen Modifikator von x3 besitzen, erhältst du einen Bonus von +2 auf diesen Wurf, bzw. einen Bonus von +4, sofern die Waffe einen Modifikator von x4 besitzt.

Furchtlose Neugier

Dein Verlangen, die Welt zu sehen und Erfahrungen zu machen, lässt dich die Vorsicht in den Wind schreiben.

Voraussetzungen: CH 13, Mensch.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Gefühl. Ferner erhältst du zu Beginn jeder Runde, zu der du unter einem Furchteffekt stehst, einen neuen Rettungswurf, um die Schwere des Furchteffekts zu senken (Panisch –Verängstigt – Erschüttert – Unbetroffen).

Glück im Unglück

Manchmal kannst du Angriffe und Zauber voller Trotz abschütteln, welche schwächere Kreaturen töten würden.

Voraussetzung: Mensch.

Vorteil: Einmal am Tag, nachdem du bei einem Rettungswurf eine natürliche 1 gewürfelt hast oder gegen dich ein Kritischer Treffer bestätigt wurde, kannst du den Rettungswurf wiederholen, bzw. die Kreatur, welche den Kritischen Treffer gegen dich bestätigt hat, zur Wiederholung des Bestätigungswurfs zwingen. Dies ist nicht kumulativ mit Effekten, welche es dir gestatten, einen Angriffs- oder Rettungswurf zu wiederholen. Du kannst nur einmal neu würfeln.

Speziell: Solltest du das optionale Heldenpunktsystem (*PF EXP*, S. 322-324) verwenden, kannst du auch 1 Heldenpunkt aufwenden, wenn ein Kritischer Treffer gegen dich bestätigt wird, um ein Neuwürfeln dieses Bestätigungswurfs zu erzwingen.

Glück verleihen

Du bist ein extremer Glückspilz – manchmal betrifft dies sogar deine Verbündeten.

Voraussetzungen: Glück im Unglück, Unerklärliches Glück, Mensch.

Vorteil: Du kannst deine Fähigkeit Glück im Unglück 1 zusätzliches Mal am Tag einsetzen. Du kannst zudem deine Fähigkeit Unerklärliches Glück als Augenblickliche Aktion nutzen, um ihre Vorteile einem Verbündeten zu gewähren, der dich sehen und hören kann.

Heldenhafter Wille

Dein unbezwingbarer Wille lässt dich geistige Fesseln brechen.

Voraussetzungen: Eiserner Wille, WIL +4, Mensch.

Vorteil: Einmal am Tag kannst du als Standard-Aktion einen neuen Rettungswurf gegen einen auf dich wirkenden, nachteiligen Zustand ablegen, welcher einen Willenswurf gestattet. Solltest du beherrscht, kontrolliert oder aus anderen Gründen nicht imstande sein, eine Aktion gegen einen auf dich wirkenden Effekt auszuführen, kannst du diese Fähigkeit zu Beginn deines Zuges nutzen; sie verbraucht dann keine Aktion, allerdings endet dein Zug im Falles eines Erfolges augenblicklich. Du kannst dieses Talent nicht gegen Sofortefekte, Effekte, die keinen Willenswurf erfordern, und Effekte, die gar keinen Rettungswurf erfordern, einsetzen.

Improvisation

Du kannst fast in jeder Lebenslage improvisieren.

Voraussetzungen: IN 13, Schnelle Auffassungsgabe, Mensch.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Fertigkeiten, in denen du keine Fertigkeitsränge besitzt. Zudem kannst du alle Fertigkeiten, welche eigentlich zum Gebrauch investierte Fertigkeitspunkte voraussetzen, ungeübt einsetzen.

Kritischer-Treffer-Vielseitigkeit (Kampf)

Dein offener Verstand und deine Kampfausbildung verleihen deinen Kritischen Treffern große Vielseitigkeit.

Voraussetzungen: Kämpferstufe 11, Mensch.

Vorteil: Einmal am Tag kannst du 1 Stunde lang Manöver einüben, um ein Kritischer-Treffer-Talent zu erhalten, dessen Voraussetzungen du erfüllst. Du erhältst die Vorteile des ausgewählten Kritischer-Treffer-Talents, bis du dich entscheidest, ein anderes Kritischer-Treffer-Talent einzuüben.

Meisterhafte Waffenvielseitigkeit (Kampf)

Dein umfangreiches Wissen über Waffen umfasst viele ähnliche Waffenarten.

Voraussetzungen: Waffenvielseitigkeit, Kämpferstufe 16, Mensch.

Vorteil: Jedes Kampftalent, das eigentlich nur für eine bestimmte Waffe anwendbar ist (z.B. Waffenfokus), kann mit allen Waffen derselben Waffengruppe (*PF ABR II: Kampf*, S. 39) genutzt werden.

Schnelle Auffassungsgabe

Du verbesserst dich stets auf mehreren Gebieten.

Voraussetzungen: IN 13, Mensch.

Vorteil: Wenn du in deiner bevorzugten Klasse eine Stufe aufsteigst, erhältst du sowohl +1 TP und +1 Fertigkeitsrang, statt dazwischen wählen zu müssen. Du kannst auch eine Option zu deiner bevorzugten Klasse anstelle eines dieser beiden Vorteile wählen.

Siegessicher

Dein Erfolg treibt deine weiteren Taten an.

Voraussetzungen: Mensch.

Vorteil: Wenn du einen Kritischen Treffer bestätigst oder bei einem Rettungswurf eine natürliche 20 erzielst, erhältst du einen Situationsbonus von +2 bis zum Ende deines nächsten Zuges. Diesen Bonus kannst du für einen einzelnen Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeits- oder Attributswurf deiner Wahl nutzen. Du musst dich vor dem Wurf entscheiden, ob du den Bonus nutzt oder nicht.

Stallmeister

Du bist ein Experte im Abrichten von Pferden, Hunden, Falken oder Jagdkatzen.

Voraussetzungen: Mit Tieren umgehen 1 Fertigkeitsrang, Klassenmerkmal Tiergefährte, Reittier oder Göttlicher Bund (Reittier), Mensch.

Vorteil: Solltest du das Klassenmerkmal Tiergefährte besitzen, wähle eine der folgenden Tierarten aus, welche diesem Talent unterfallen: Hund, kleine Katze, Pferd oder Vogel. Solltest du über das Klassenmerkmal Reittier oder Göttlicher Bund (Reittier) verfügen, wirkt dieses Talent immer auf Pferde.

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen und Wissen (Natur) hinsichtlich der gewählten Tierart. Ferner steigt deine effektive Klassenstufe um +1 hinsichtlich der Fähigkeiten deines Tiergefährten oder Reittiers, sofern das Tier unter die gewählte Tierart fällt.

Unerklärliches Glück

Dein Glück macht andere oft sprachlos.

Voraussetzungen: Glück im Unglück, Mensch.

Vorteil: Einmal am Tag erhältst du als Freie Aktion vor einem Wurf einen Bonus von +8 auf einen Wurf mit einem W20. Du kannst von dieser Fähigkeit auch alternativ nach dem Wurf Gebrauch machen, allerdings beträgt der Bonus dann nur +4.

Verbesserte Improvisation

Du bist ein Meister des Improvisierens.

Voraussetzungen: IN 13, Schnelle Auffassungsgabe, Improvisation, Mensch.

Vorteil: Dein Malus beim Umgang mit Waffen, Rüstungen und Schilden, mit denen du nicht geübt bist, wird halbiert. Ferner steigt der Bonus auf alle Fertigkeitswürfe, in denen du keine Fertigkeitsränge besitzt, von +2 auf +4.

Verwegenes Schicksal

Du verfügst über beeindruckendes Geschick, Katastrophen abzuwenden.

Voraussetzungen: CH 13, Furchtlose Neugier, Einschüchtern 10 Fertigkeitsränge, Mensch.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Gefühl. Dieser Bonus ist kumulativ mit denen aus Furchtlose Neugier und Einschüchterndes Selbstvertrauen. Zudem kannst du einmal am Tag bei einer natürlichen 1 bei einem Angriffs- oder Rettungswurf neu würfeln. Sollte der neue Wurf in einem erfolgreichen Angriffs- oder Rettungswurf gipfeln, kannst du als Freie Aktion einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ablegen, um das Ziel deines Angriffs oder die Kreatur, welche dich zu dem Rettungswurf gezwungen hat, zu demoralisieren, solange die Kreatur nicht weiter als 9 m entfernt ist und dich sehen und hören kann. Dieser Effekt gilt nicht bei Rettungswürfen gegen Fallen oder andere Gegenstände. Er ist auch nicht kumulativ mit anderen Effekten, welche dich einen Rettungs- oder Angriffswurf wiederholen lassen können. Du kannst nur einmal neu würfeln.

Waffenvielseitigkeit (Kampf)

Du erweiterst dein Studium der Waffen hinsichtlich vieler ähnlicher Waffen.

Voraussetzungen: Kämpferstufe 4, Mensch.

Vorteil: Wähle ein Kampftalent aus, welches auf eine bestimmte Waffe Anwendung findet, z.B. Waffenfokus. Du kannst dieses Talent mit allen Waffen derselben Waffengruppe verwenden.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, es findet jedes Mal auf ein anderes Talent Anwendung.

Magische Gegenstände der Menschen

Menschen haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Erobererkrone

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 7

Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 24.600 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Krone aus Stahl und Gold strahlt bedrohliche Macht aus. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern. Wenn er einen Kritischen Treffer bestätigt, erzeugt die Krone den Effekt von *Gebet* mit ZS 5 zentriert auf ihren Träger.

Sollte der Träger der Krone das Talent Anführen besitzen, erhält er einen Bonus von +1 auf seinen Anführenwert. Seine Anhänger und Gefolgsleute erhalten einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte, solange sie sich innerhalb der Sichtlinie zum Träger befinden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gebet*, *Pracht des Adlers*, *Segnen*; **Kosten** 12.300 GM

Gürtel der Nahrungssuche

Aura Schwache Erkenntnismagie; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Gürtel; **Preis** 6.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gürtel gestattet es seinem Träger, in der Wildnis mit Leichtigkeit Nahrung zu finden. Solange der Träger wenigstens 1 Fertigkeitsrang in Überlebenskunst besitzt, muss er würfeln, um sich in der Wildnis zurechtzufinden – dieser Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gelingt immer automatisch, solange er sich nicht mit mehr als seiner halben Überlandreisegeschwindigkeit fortbewegt. Er kann immer diesen Fertigkeitswurf ablegen, um Nahrung und Wasser für andere Kreaturen zu finden; er kann eine zusätzliche Kreatur pro jeweils 2 Punkte versorgen, um die er den SG von 10 übertrifft. Ferner kann er alternativ einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 20 ablegen, um sich in der Wildnis zu versorgen, während er sich mit seiner vollen Geschwindigkeit fortbewegt. Dabei kann er eine weitere Kreatur pro 2 Punkte zusätzlich versorgen, um die er den SG von 20 übertrifft.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tiere und Pflanzen entdecken*, Erschaffer muss über wenigstens 1 Fertigkeitsrang in Überlebenskunst verfügen; **Kosten** 3.000 GM.

Schwerterkrone

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 6.000 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese strahlende Stahlkrone trägt einen Kranz aus winzigen Mithralschwertern. Eine *Schwerterkrone* kann bis zu 10 Mal am Tag benutzt werden. Sollte der Träger im Kampf getroffen werden, kann er eine Anwendung aufwenden, um eine *Waffe des Glaubens* in Form eines Langschwertes zu erschaffen. Diese Waffe greift sodann den Angreifer an. Der Träger kann während seiner nächsten Züge jeweils 1 Anwendung aufwenden, um das Ziel weiterhin mit der *Waffe des Glaubens* anzugreifen. Die *Waffe des Glaubens* kann nicht auf ein anderes Ziel umgelenkt werden und verschwindet, sollte ihr Ziel getötet werden oder sich außer Reichweite bewegen. Sollte der Träger in den Folgerunden angegriffen werden, kann er mehrere *Waffen des Glaubens* erschaffen, welche ggfs. auch dasselbe Ziel angreifen. Jede davon verbraucht pro Runde Existenz 1 Anwendung.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Waffe des Glaubens*; **Kosten** 3.000 GM

Zepter der Standhaftigkeit

Aura Durchschnittliche Bannmagie; **ZS** 9

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 38.305 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Zepter funktioniert wie ein *Leichter Streitkolben* +2. Es hat die Form eines leichten Streitkolbens mit Kopf in Gestalt einer geballten Faust. Wenn eine Kreatur dieses Zepter führt, verleiht sie allen Verbündeten innerhalb eines Explosionsradius‘ von 6 m Radius einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht- und Gefühlseffekte. Verbündete der Unterart Mensch erhalten sogar einen Moralbonus von +4 auf diese Würfe.

Ferner kann der Träger einmal am Tag als Augenblickliche Aktion das Zepter aktivieren, um sich oder einem Verbündeten inner-

halb der Aura des Zepters das Wiederholen eines gescheiterten Rettungswurfs gegen einen Zauber oder Effekt der Kategorie Furcht oder Gefühl zu ermöglichen. Die betroffene Kreatur muss das Ergebnis dieses neuen Wurfs behalten, auch wenn es schlechter sein sollte.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Gefühle besänftigen*, *Segnen*, Erschaffer muss der Unterart Mensch angehören; **Kosten** 19.305 GM

Zauber der Menschen

Menschen haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Fluch des Seebären

Schule Nekromantie [Fluch]; **Grad** DRU 5, HEX 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Flasche mit Meerwasser)
Reichweite Berührung
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer Permanent
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du legst den Fluch der unruhigen See auf das Ziel und lässt es dauerhaft kränkeln. Sobald das Ziel sich auf oder im Wasser und weiter als 1,5 km entfernt vom Ufer befindet, ist es zudem aufgrund von Seekrankheit Wankend. Dieser Fluch kann nicht gebannt werden. *Fluch brechen* oder *Verzauberung brechen* können ihn aber aufheben.

Schwarzes Mal

Schule Nekromantie [Fluch, Furcht]; **Grad** DRU 7, HEX 7
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Flasche mit Meerwasser)
Reichweite Berührung
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer Permanent
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du markierst das Ziel mit einem schwarzen Mal auf der Haut, dessen Form und Aussehen dir überlassen ist. Das Mal kann aber nicht größer als deine Hand sein. Das *Schwarze Mal* funktioniert wie ein *Mal der Gerechtigkeit*. Wenn das Mal aktiviert ist, ist das Ziel stets erschüttert, wenn es sich im oder auf dem Wasser und mehr als 1,50 m vom Ufer entfernt befindet. Während der Aktivierungszeit unterliegt das Ziel zudem dem Zauber *Verbannt aus der Natur*[EXP], allerdings reagieren alle Kreaturen der Unterarten Aquatisch oder Wasser und solche mit einer Bewegungsrate: Schwimmen auf das Ziel feindselig. Dies umfasst nicht nur Tiere, allerdings sind nichtaquatische Tiere nicht davon betroffen.

Verständnis verleihen

Schule Verzauberung (Zwang); **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2, INQ 2, KLE 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Eine berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Wenn du diesen Zauber wirkst, dann wähle eine Fertigkeit aus, in welcher du wenigstens einen Fertigkeitsrang besitzt. Das Ziel erhält einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für diese Fertigkeit und gilt als in ihr geübt. Der Verständnisbonus steigt um +1 pro vier Stufen des Zauberkundigen (Maximum +6). Ferner kann das Ziel während der Wirkungsdauer des Zaubers einmal zwei Würfe für seine Fertigkeit ausführen und das bessere Ergebnis behalten; dies beendet aber die anderen Effekte des Zaubers.



Zwerge

Zwerge sind ein stoisches und ernsthaftes Volk, welches in Städten lebt, die es aus den Herzen von Bergen gehauen hat. Sie sind aufs Äußerste entschlossen, wilde, plündernde Völker wie Orks und Goblins zurückzuschlagen. Mehr als jedes andere Volk stehen Zwerge im Ruf, humorlose und mürrische Kunsthandwerker der Felsen zu sein. Man könnte sagen, dass das Verhalten vieler Zwerge ein Produkt ihrer Geschichte ist, da sie auf hohen Bergen und in gefährlichen Gebieten unter der Erde residieren und sich ständig im Krieg mit Riesen, Goblins und anderen Schrecken befinden.

Zwerge lieben die Geschichte und die Tradition. Aufgrund ihrer hohen Lebenserwartung kommt es bei ihnen weniger häufig zu Veränderungen im Verhalten, im Stil, in der Mode und bei anderen Trends als bei kurzlebigeren Völkern. Wenn etwas funktioniert, müssen sie es nicht reparieren oder ersetzen. Und wenn etwas beschädigt ist, reparieren sie es eher, als dass sie es ersetzen. Zwerge hassen es, etwas wegzuwerfen, das nicht wirklich jenseits aller Reparaturmöglichkeiten liegt, da Sparsamkeit ihnen in Fleisch und Blut übergegangen ist. Zugleich müssen sie auch kaum etwas fortwerfen, da ihre schon an Besessenheit grenzende Aufmerksamkeit für Einzelheiten und Dauerhaftigkeit dafür sorgt, dass Dinge von Bestand sind. Dementsprechend werden auch Gebäude, Kunstgegenstände, Werkzeuge, Haushaltsgegenstände, Kleidungsstücke, Waffen und fast alle andere von Zwergenhand gefertigte Gegenstände noch genutzt, wenn sie bei anderen Völkern längst in Museen, staubigen Antiquitätenläden oder auf Schrottplätzen landen würden. Diese Wesenszüge erzeugen zusammengenommen den Eindruck, dass Zwerge ein in der Zeit erstarrtes Volk wären.

Volksmerkmale der Zwerge

+2 Konstitution, +2 Weisheit, -2 Charisma: Zwerge sind zäh und weise, zugleich aber auch etwas unwirsch.

Abgehärtet: Zwerge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift, Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten.

Dunkelsicht: Zwerge können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Mittelgroß: Zwerge sind mittelgroße Kreaturen und erhalten aufgrund ihrer Größe weder Boni noch Mali.

Ruhig und sicher: Zwerge haben eine Grundbewegungsrate von 6 m. Diese Bewegungsrate wird nie durch Rüstung oder Belastung gesenkt.

Gier: Zwerge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen, um den Wert nichtmagischer Gegenstände zu bestimmen, welche Edelmetalle oder Edelsteine beinhalten.



Hass: Aufgrund ihrer speziellen Ausbildung erhalten Zwerge einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen humanoide Kreaturen der Unterarten Ork und Goblinoider.

Standfestigkeit: Zwerge erhalten einen Volksbonus von +4 auf ihre Kampfmanöverfertigkeit gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen, solange sie auf dem Boden stehen.

Steingespür: Zwerge erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um ungewöhnliche Steinarbeiten zu bemerken, z.B. Fallen und Geheimtüren in Steinwänden und –böden. Sie erhalten einen Wurf, um derartiges zu bemerken, wenn sie es innerhalb von 3 m Entfernung passieren, egal ob sie bewusst danach suchen oder nicht.

Verteidigungsschulung: Zwerge erhalten einen Ausweichenbonus von +4 auf ihre RK gegen Monster der Unterart Riese.

Waffenvertrautheit: Zwerge sind geübt im Umgang mit Streitäxten, schweren Streithämmern/Kriegshacken und Kriegshämmern. Sie behandeln jede Waffe mit dem Wort „zwergisch“ im Namen als eine Kriegswaffe.

Sprachen: Zu Spielbeginn beherrschen Zwerge die Gemeinsprache und Zwergisch. Zwerge mit hohen Intelligenzwerten können aus den folgenden Sprachen weitere aussuchen: Finsterländisch, Gnomisch, Goblinisch, Orkisch, Riesisch und Terral.

Nichts jedoch entspräche weniger der Wahrheit, da Zwerge zudem nachdenklich sowie einfallsreich und bereit zu Experimenten sind. Sie sind stets bestrebt, neue Techniken und Produkte zu verbessern und zu perfektionieren, ehe sie mit dem nächsten weitermachen. Zwerge haben auf den Gebieten der Metallurgie, Steinbearbeitung, Baukunst und dem Ingenieurswesen großes geleistet und sind darin technologisch anderen Völkern ständig voraus. Manche nichtzwergische Völker greifen aber auf Magie zurück, um ihre eigenen Schöpfungen zu perfektionieren und so dieselben Ziele mit mystischen statt normalen Mitteln zu erreichen.

Zwerge sind von sturem Mut und dem Wunsch erfüllt, Aufgaben zu vollenden, egal wie hoch die Risiken dabei sind. Diese Wesenszüge haben dazu geführt, dass sie extreme Umgebungen erkundet und sich dort niedergelassen haben, wo andere Völker sich verzagt zurückziehen würden. Zwerge haben in den tiefsten Winkeln der Unterwelt und auf den höchsten Berggipfeln ihre Enklaven und Festungen errichtet; seien es rostende, eiserne Zitadellen an verlassenen Felsenküsten oder gedrungene Dschungelstufenpyramiden. Sie verteidigen ihre Siedlungen gegen alle Angreifer oder kämpfen bis zum letzten Axtträger und lassen nur ihre Monumente zurück.

Es wird zwar behauptet, dass Zwerge nicht unternehmungslustig oder einfallsreich seien, doch wäre es genauer zu sagen, dass sie sich auf jede Aufgabe konzentrieren, die sie anfangen, und jede Veränderung genau überdenken und abwägen und diese nur übernehmen, wenn sie vollends davon überzeugt sind. Angesichts veränderter Umstände und Bedürfnisse versuchen sie zunächst, althergebrachte Werkzeuge und Techniken zum Einsatz zu bringen und existierende Methoden, wann immer es ihnen möglich ist, zu nutzen, statt neue Lösungen für jede Lage zu entwickeln. Sollte es aber erforderlich werden, dann widmen sie sich mit aller Kraft der Entwicklung der nächsten perfekten Prozedur, um die Hindernisse zu überwinden, die sich ihnen entgegenstellen. Sobald sie ein Ziel erreicht haben, konzentrieren sie sich darauf, ihr neues Revier zu konsolidieren und jedes neue Konzept und jeden Fortschritt zu perfektionieren. Zwerge übernehmen sich daher nur selten, könnten aber dennoch Gelegenheiten versäumen, die Initiative zu ergreifen und ihre Vorteile zu maximieren.

Körperliche Beschreibung: Zwerge sind ein kleines, kräftig gebautes Volk. Der durchschnittliche Zwerg ist etwa 0,30 m kleiner als die meisten Menschen und hat einen breiten, kompakten Körper, der ihn stämmig wirken lässt. Zwerge wie Zwerginnen sind stolz auf ihr langes, volles Haar. Männer schmücken ihre Bärte oft mit diversen Spangen oder flechten sie zu kunstvollen Zöpfen. Ein glattrasierter Zwerg kann in ihren Augen nur wahnsinnig sein oder schlimmeres – niemand, der sich halbwegs mit der zwergischen Gesellschaft auskennt, vertraut einem bartlosen Zwergenmann.

Gesellschaft: Die großen Entfernungen zwischen den Bergzitadellen der Zwerge sind für viele kulturelle Unterschiede innerhalb der Zwergengesellschaft verantwortlich. Trotz dieser Schismen können Zwerge weltweit anhand ihrer Liebe für die Bearbeitung von Steinen, die Passion für stein- und metallbasierendes Handwerk und Architektur, sowie ihren unnachgiebigen Hass auf Riesen, Orks und Goblinoide charakterisiert werden. In manchen abgelegenen Enklaven und Gebieten, in denen diese Erbfeinde selten oder unbekannt sind, sorgt die Fixierung der Zwerge auf Sicherheit in Verbindung mit ihrem eher kämpferischen Wesen dafür, dass sie Feinde oder zumindest Rivalen an jedem Ort finden, an dem sie Siedlungen errichten. Zwerge sind zwar nicht wirklich militaristisch, lernten aber schon vor langer Zeit, dass jene, die keine Äxte besitzen, von ihnen in Stücke gehackt werden können. Daher werden sie überall unterwiesen, bereit zu sein, ihre Rechte und Ansprüche mit Waffengewalt durchzusetzen. Wenn ihre Geduld auf diplomatischem Wege etwas erreichen zu wollen, erschöpft ist, zögern sie nicht, zu (wie sie es nennen) „aggressiven Verhandlungsmitteln“ zu greifen.

Beziehungen: Zwerge und Orks leben schon lange in Nachbarschaft und teilen sich eine blutige Geschichte, welche bis zur Entstehung beider Völker zurückreicht. Zwerge misstrauen Halb-Orks und meiden sie in der Regel. Elfen, Gnome und Halblinge sind in ihren Augen zu zerbrechlich, launenhaft oder zu „hübsch“, als dass sie wirklichen Respekt wert wären. Mit Menschen unterhalten sie die stärksten Verbindungen, da das geschäftige Wesen und der herzhafte Appetit der Menschen den zwergischen Idealen noch am nächsten kommen.

Gesinnung und Religion: Zwerge werden von Ehre und Tradition angetrieben. Zwar werden sie oft als reserviert beschrieben, besitzen aber einen starken Sinn für Freundschaft und Gerechtigkeit. Wer ihr Vertrauen gewinnt, erkennt, dass sie hart arbeiten, sich aber auch zu amüsieren verstehen, insbesondere wenn gutes Bier ins Spiel kommt. Die meisten Zwerge sind rechtschaffen gut.

Abenteurer: Obwohl im Vergleich zu Menschen zwergische Abenteurer selten sind, kann man sie an den meisten Orten der Welt antreffen. Zwerge verlassen ihre Schanzen oft auf der Suche nach Ruhm für ihren Klan oder um Reichtümer zu erringen, die sie heimbringen können. Andere wollen den Erbfeinden ihres Volkes gefallene zwergische Zitadellen wieder entreißen. Die zwergische Kriegskunst definiert sich oft über Tunnelkämpfe und Nahkampf, daher neigen viele Zwerge zu Klassen wie Kämpfer oder Barbar.

Männernamen: Dolgrin, Grunyar, Harsk, Kazmuk, Morgrym, Rogar.

Frauennamen: Agna, Bodill, Ingra, Kotri, Rusilka, Yangrit.

Alternative Volksregeln

Die meisten Leute halten Zwerge für ein relativ homogenes Volk. Allerdings haben sich viele Klans im Laufe der Jahre an harsche und unterschiedliche Umgebungen angepasst, um dort zu überleben. Die folgenden Regeln repräsentieren einige dieser Anpassungen und können von jedem zwergischen Charakter gewählt werden:

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der zwergischen Standard-Volksmerkmale gewählt werden. Sprich dich vorher mit deinem SL ab.

Bergsteiger: Bergzwerge sind Meister im Klettern und Begehen schmaler Vorsprünge. Zwerge mit diesem Volksmerkmal sind immun gegen Höhenkrankheit und verlieren ihren GE-Bonus auf RK nicht, wenn sie Fertigkeitswürfe für Klettern oder Akrobatik ablegen, um schmale oder glatte Oberflächen zu überqueren. Dieses Volksmerkmal ersetzt Standfestigkeit.

Felsenläufer: Zwerge mit diesem Volksmerkmal können sich elegant über felsiges Gelände bewegen. Sie können bei

1,50 m-Schritten schwieriges Gelände ignorieren, welches durch Geröll, aufgebrochenen Boden oder steile Treppen geformt wird. Dieses Volksmerkmal ersetzt Steingespür.

Drachenfeind: Zwerge mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Ausweichenbonus von +2 auf ihre RK und Rettungswürfe gegen die außergewöhnlichen, übernatürlichen und zauberähnlichen Fähigkeiten von Drachen. Sie erhalten ferner einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Arkanes), um Drachen zu identifizieren, und können solche Würfe ungeübt ablegen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hass, Steingespür und Verteidigungsschulung.

Handwerker: Zwerge sind für ihre überlegene Handwerkskunst auf den Gebieten der Metall- und Steinbearbeitung bekannt. Zwerge mit diesem Volkswesenszug erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Beruf oder Handwerk in Bezug auf Metall oder Stein. Dieses Volksmerkmal ersetzt Gier.

Himmelswächter: Als Kreaturen mit einer tiefen Verbundenheit für den Erdboden sind Zwerge wachsam gegen Angriffe von oben. Feinde auf höhergelegenen Positionen erhalten keinen Bonus auf Angriffswürfe gegen Zwerge mit diesem Volksmerkmal. Solche Zwerge erhalten einen Volksbonus auf Angriffswürfe, einen Ausweichenbonus von +2 auf RK und einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung gegen fliegende Kreaturen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hass, Steingespür und Verteidigungsschulung.

Magieresistent: Manche der älteren Zwergenklans sind besonders widerstandsfähig gegen Magie. Zwerge mit diesem Volksmerkmal erhalten Zauberresistenz in Höhe von 5 + Charakterstufe. Diese Resistenz kann als Standard-Aktion für 1 Runde gesenkt werden. Zwerge mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Malus von -2 auf alle Konzentrationswürfe für arkane Zauber. Dieses Volksmerkmal ersetzt Abgehärtet.

Oberflächenangepasst: Manche Zwerge leben schon so lange an der Oberfläche, dass sie ihre Nachtsicht verloren haben. Ihre Anpassung an extreme Umgebungen gestattet ihnen jedoch, Windbedingungen zur Bestimmung, ob sie fortgeweht werden, und entweder Hitze oder Kälte (wähle eines) als eine Stufe schwächer zu behandeln.

Riesenjäger: Zwerge mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Humanoide der Unterart Riese. Ferner erhalten sie einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um Spuren von Humanoiden der Unterart Riese zu finden und zu folgen. Dieses Volksmerkmal ersetzt das Volksmerkmal Hass.

Salzbart: Manchmal gründen Zwerge eiserne Städte an zerklüfteten Küsten. Die Bewohner dieser Städte erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Beruf (Seefahrer) und Überlebenskunst auf dem Meer. Sie erhalten einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Ausweichenbonus von +2 auf ihre RK gegen Kreaturen der Unterart Aquatisch oder Wasser. Ihr Volksmerkmal Gier findet nur Anwendung auf Schätze, die im und unter Wasser gefunden werden, gilt aber auch für solche Schätze, die keine Edelmetalle oder Edelsteine enthalten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hass, Steingespür und Verteidigungsschulung.

Steingesang: Die Affinität mancher Zwerge zur Erde verleiht ihnen größere Kräfte. Zwerge mit diesem Volksmerkmal werden behandelt, als wäre ihre Stufe um +1 höher, wenn sie Zauber der Kategorie Erde wirken oder Kräfte der Domäne der Erde, Blutlinienkräfte der Elementaren Blutlinie der Erde und Offenbarungen des Mysteriums der Steine nutzen. Diese Fähigkeit gibt ihnen keinen früheren Zugang zu stufenabhängigen Kräften und betrifft nur die Kräfte, welche sie auch ohne diese Fähigkeit nutzen könnten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Steingespür.

Stollensicht: Zwerge mit diesem Volksmerkmal erhöhen die Reichweite ihrer Dunkelsicht auf 27 m. Sie sind aber automatisch geblendet in hellem Licht und erleiden einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Unterart Licht. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dunkelsicht.

Stur: Zwerge sind für ihre Sturheit bekannt. Zwerge mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Willenswürfe, um Zaubern und zauberähnlichen Fähigkeiten der Schulen Verzauberung (Bezauberung) und (Zwang) zu widerstehen. Sollte ihnen solch ein Rettungswurf misslingen, steht ihnen 1 Runde später ein weiterer Rettungswurf zu, um den Effekt vorzeitig zu beenden (sofern dieser eine Wirkungsdauer von mehr als 1 Runde hat). Dieser zweite Rettungswurf erfolgt gegen denselben SG wie der erste. Sollte der Zwerg über eine ähnliche Fähigkeit aus einer anderen Quelle verfügen (z.B. der Schurkentrick Entschlüpfender Geist), kann er pro Runde nur eine dieser Fähigkeiten nutzen, die andere wohl aber in der Folgerunde nutzen, sollte der erste wiederholte Wurf auch scheitern. Dieses Volksmerkmal ersetzt Abgehärtet.

Tiefenkrieger: Zwerge mit diesem Volksmerkmal standen während ihrer Jugend den Scheußlichkeiten gegenüber, welche tief unter der Oberfläche leben. Sie erhalten einen Ausweichenbonus von +2 auf ihre RK gegen Monster der Unterart Aberration, sowie einen Volksbonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe, um solche Kreaturen in einen Ringkampf zu verwickeln oder einen Ringkampf mit ihnen aufrechtzuerhalten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Verteidigungsschulung.

Unnachgiebig: Zwerge sind begabt darin, sich ihren Weg über das Schlachtfeld freizustoßen und mit Leichtigkeit schwächere Gegner zur Seite zu schleudern. Zwerge mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Ansturm und Niederrennen. Dieser Bonus greift nur, wenn der Zwerg und sein Gegner beide Boden unter den Füßen haben. Dieses Volksmerkmal ersetzt Standfestigkeit.

Uralte Feindschaft: Zwerge stehen schon lange im Konflikt mit Elfen – insbesondere mit den verhassten Drow. Zwerge mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen humanoide Kreaturen der Unterart Elf. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hass.

Xenophob: Isolationistische Zwerge verachten nichtzwergische Humanoide. Sie sprechen nur Zwergisch und erhalten keine Bonussprachen durch hohe Intelligenz. Ferner erlernen sie nur eine Sprache pro zwei Ränge in Sprachenkunde. Ihr misstrauisches Wesen verleiht ihnen aber einen Bonus von +1 gegen geistesbeeinflussende Effekte abgesehen von Furchteffekten. Dieses Volksmerkmal ersetzt die normalen Sprachen eines Zwergs.

Zwergenhistoriker: Zwergen führen ausführliche Aufzeichnungen über ihre Geschichte und die Welt um sie herum. Zwerge mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte) hinsichtlich Zwergen und ihre Feinde. Sie können solche Fertigkeitswürfe ungeübt ausführen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Gier.

Volksunterarten

Du kannst verschiedene alternative Volksmerkmale kombinieren, um zwergische Unterarten oder Volksvarianten zu erschaffen, z.B.:

Bergzwerg: Auf hohen Gipfeln lebende Zwerge haben das Volksmerkmal Bergsteiger und häufig zudem Oberflächenangepasst. Bergzwerge sind ferner ausgebildet, ihre Heimat zu verteidigen und können auch die Volksmerkmale Himmelswächter und Xenophob besitzen.

Brauchtumshüter: Traditionalistische Zwerge mit weit zurückreichenden Stammbäumen haben die Volksmerkmale Uralte Feindschaft, Zwergenhistoriker und entweder Magieresistent oder Stur.

Tiefenforscher: Tief unter der Erde lebende Zwerge haben die Volksmerkmale Stollensicht und Tiefenkrieger. Zauberkundige Tiefenforscher können Steingespür durch Steingesang ersetzen.

Verbannter: Zwerge, welche ihre Heimat verloren haben oder verlassen mussten, besitzen meist die Volksmerkmale Stur und Unnachgiebig, sowie oft auch Drachenfeind.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Statt eines zusätzlichen Fertigkeitsranges oder Trefferpunktes bei einem Stufenaufstieg in ihrer bevorzugten Klasse können Zwerge auch aus einer Reihe anderer Boni wählen. Die folgenden Optionen stehen allen Zwergen mit den aufgeführten bevorzugten Klassen offen. Sofern nicht anders erwähnt, kommt der Bonus jedes Mal zum Tragen, wenn die aufgeführte Belohnung für die bevorzugte Klasse gewählt wird.

Alchemist: Addiere +1/4 zum natürlichen Rüstungsbonus des Alchemisten, wenn er sein Mutagen verwendet.

Barbar: Addiere +1 auf die Anzahl an Kampfrauschrunden, welche dem Barbaren pro Tag zur Verfügung stehen.

Barde: Senke die Chance für arkane Zauberpatzer beim Wirken von Bardenzaubern in mittelschwerer Rüstung um 1%. Wenn auf diese Weise eine Senkung von insgesamt 10% zusammenkommt, erhält der Barde das Talent Umgang mit mittelschwerer Rüstung, so er es noch nicht besitzt.

Druide: Wähle eine Domänenkraft der 1. Stufe, welche normalerweise (3 + WE-Modifikator des Druiden) Mal am Tag einsetzbar ist. Der Druide addiert +1/2 tägliche Anwendung dieser Kraft.

Hexe: Addiere einen natürlichen Rüstungsbonus von +1/4 auf die RK deines Hexenvertrauten.

Hexenmeister: Addiere +1/2 auf den Attributsschaden durch Erde- oder Säurezauber oder zauberähnliche Fähigkeiten.

Inquisitor: Addiere +1/2 auf die Stufe des Inquisitors zwecks Bestimmung der Effekte einer Art von Richtspruch.

Kämpfer: Addiere +1 auf die KMV gegen Ansturm oder Zu-Fall-bringen.

Kampfmagus: Wähle ein dir bekanntes Kampfmagusarkanum, welches nur einmal pro Tag nutzbar ist. Der Kampfmagus addiert +1/6 auf die Anzahl der Anwendungen pro Tag. Sobald er dieses Arkanum zwei Mal am Tag nutzen kann, muss er ein anderes Arkanum wählen.

Kleriker: Wähle eine Domänenkraft der 1. Stufe, welche normalerweise (3 + WE-Modifikator des Klerikers) Mal am Tag einsetzbar ist. Der Kleriker addiert +1/2 tägliche Anwendung dieser Kraft.

Magier: Wähle ein dir bekanntes Gegenstand erschaffen-Talent aus. Wenn du einen Gegenstand mittels dieses Talents herstellst, steigt dein Fortschritt in einer Arbeitsphase von 8 Stunden um +200 GM Gegenwert (oder+50 GM, wenn der Charakter unterwegs ist). Dies senkt nicht die Kosten des Gegenstandes, sondern nur die Herstellungsgeschwindigkeit.

Mönch: Senke die Härte von Gegenständen aus Ton, Stein oder Metall um 1, wenn diese von den waffenlosen Schlägen des Mönchs getroffen werden (Minium 0).

Mystiker: Senke den Malus beim Umgang mit einer ungeübten Waffe um 1. Wenn der Abzug auf diese Weise für eine Waffe 0 erreicht, wird der Mystiker behandelt, als wäre er im Umgang mit dieser Kriegs- oder Exotischen Waffe geübt.

Paktmagier: Addiere einen natürlichen Rüstungsbonus von +1/4 auf die RK deines Eidolons.

Paladin: Addiere einen Bonus von +1 auf Konzentrationswürfe beim Wirken von Paladinzaubern.

Ritter: Addiere +1/2 zum Schadensbonus des Ritters bei Zielen seiner Herausforderung.

Schütze: Senke die Fehlzündungschance bei einer Art von Feuerwaffe um -1/4. Du kannst die Fehlschlagschance auf diese Weise nicht unter 1 reduzieren.

Schurke: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten bei Steinfallen und einen Bonus von +1/2 auf Fallengespür bei Steinfallen.

Waldläufer: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen beim Beeinflussen von unterirdisch lebenden Tieren und magischen Bestien.

Volksarchetypen

Die folgenden Archetypen stehen Zwergen offen:

Exarch (Inquisitor)

Der schroffe Traditionalismus der meisten Zwerge tritt am stärksten bei jenen hervor, die einem strengen orthodoxen Glauben folgen, welcher in uralten Prinzipien und Praktiken verwurzelt ist, und die Wandel und Neuerungen stets abgeneigt sind.

Zauber: Exarchen können keine Zauber der Kategorie Chaos wirken.

Unnachgiebiger Wille (AF): Mit der 1. Stufe erhält ein Exarch einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen *Verwirrung* und *Wahnsinn*-Effekte und Effekte der Kategorie Chaos. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Monsterkunde.

Chaotisches entdecken (ZF): Ein Exarch kann beliebig oft *Chaotisches entdecken* einsetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gesinnung entdecken.

Furchteinflößender Richter (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Exarch als Schnelle Aktion eine seiner Waffen mit der besonderen Waffeneigenschaft *Bedrohlich* oder *Richtend* versehen. Eine solche Waffe hat ihren kritischen Bedrohungsbereich gegen chaotische Kreaturen verdoppelt. Dies ist nicht kumulativ mit *Schärfen*, dem Talent Verbesserter Kritischer Treffer oder ähnlichen Effekten. Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie und ersetzt Verderben.

Aura der Wiederholung (ÜF): Mit der 8. Stufe kann ein Exarch einmal am Tag, wenn er einen Richtspruch nutzt, eine Aura der Wiederholung aufbauen (siehe Unterdomäne der Mühen, *Pathfinder Expertenregeln*, S. 111). Sollte er über die Domäne Handwerk (Mühen) verfügen, steigt der SG des Rettungswurfes gegen diese Aura um 2, während die Wirkungsdauer unverändert bleibt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt seinen Zweiten Richtspruch.

Doppeltes Wagnis (ÜF): Mit der 12. Stufe kann ein Exarch mittels Furchteinflößender Richter zwei Waffen betreffen, von denen eine mit *Bedrohlich* und die andere mit *Richtend* versehen wird. Alternativ können beide Eigenschaften auf eine Waffe gelegt werden, deren kritischer Bedrohungsbereich verdoppelt wird. Dies ist nicht kumulativ mit *Schärfen*, dem Talent Verbesserter Kritischer Treffer oder ähnlichen Effekten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Mächtiges Verderben.

Aura der Umkehrung (ÜF): Mit der 16. Stufe kann ein Exarch bei Nutzung eines Richtspruches eine Ausstrahlung mit 9 m Radius täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Inquisitorenstufe abgeben. Jede andere Kreatur außer ihm, welche innerhalb der Aura einen Verwandlungseffekt nutzt, kränkelt zu Beginn ihres Zuges. Sollte sie sogar einen Gestaltwandel-Effekt nutzen, Gestalt wechseln eingeschlossen, kränkelt sie und leidet unter Übelkeit. Ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Exarchenstufe + WE-Modifikator vereitelt den Eintritt dieser Zustände. Andauernde Effekte permanenter magischer Gegenstände lassen diesen Effekt nicht eintreten. Innerhalb der Aura erhalten Bannwürfe gegen Verwandlungseffekte einen Bonus von +4. Diese Fähigkeit kann nicht zugleich mit Aura der Wiederholung eingesetzt werden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt den Dritten Richtspruch.

Hammerträger (Kämpfer)

Auch wenn die Axt die berühmteste Waffe der Zwerge ist, so ist der Hammer das Herz ihrer Tradition als Meisterschmiede und Kämpfer.

Vorschlaghammer (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Hammerträger einen Situationsbonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Ansturm, Niederrennen, Zerschmettern und Zu-Fall-bringen, solange er einen Hammer führt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 1.

Waffentraining (AF): Mit der 5. Stufe muss ein Hammerträger Hämmer auswählen und erlangt kein Waffentraining mit anderen Waffengruppen. Sein Waffentrainingsbonus steigt aber um +1 alle vier Stufen jenseits der 5. Stufe.

In den Boden hämmern (AF): Mit der 7. Stufe kann ein Hammerträger am Ende eines erfolgreichen Kampfmanövers für Ansturm ein Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen ausführen. Sollte er sich nicht mit dem Ziel bewegen, kann die Wucht seines Schlages den Gegner immer noch zu Fall bringen, allerdings unterliegt sein Kampfmanöverwurf für Zu-Fall-bringen dann einem Malus von -5. Mit der 15. Stufe wird jeder Gegner, gegen den einem Hammerträger ein Ansturm gelingt, automatisch am Ende des Ansturmes zu Bode geworfen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 2 und 4.

Rhythmische Schläge (AF): Mit der 9. Stufe erhält ein Hammerträger einen kumulativen Bonus von +1 auf seine Angriffswürfe gegen ein Ziel für jeden erfolgreichen vorherigen Angriff gegen dieses Ziel während seines Zuges. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2.

Rammstoß (AF): Mit der 11. Stufe kann ein Hammerträger als Standard-Aktion einen Nahkampfangriff mit einer Waffe der Hammerwaffengruppe ausführen. Gelingt dieser Angriff, kann er als Freie Aktion gegen sein Ziel ein Kampfmanöver



für Ansturm oder Zu-Fall-bringen ausführen, welche keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 3.

Bodenbrecher (AF): Mit der 13. Stufe kann ein Hammerträger als Volle Aktion mit seinem Hammer den Boden bearbeiten. Sollte er mit seinem Angriff mehr Schaden verursachen, als der Boden an Härte besitzt, werden das vom Hammerträger belegte und alle benachbarten Felder zu schwierigem Gelände. Alle anderen Kreaturen auf diesen Feldern werden zu Boden geworfen, so ihnen kein Reflexwurf gegen SG 15 gelingt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3.

Hammermeister (AF): Mit der 17. Stufe kann ein Hammerträger alle Kampftalente, die er in Bezug auf eine Waffe der Hammerwaffengruppe erlernt hat (z.B. Verbesserter Kritischer Treffer oder Waffenfokus) auf alle Waffen dieser Gruppe anwenden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 4.

Verheerender Schlag (AF): Mit der 19. Stufe kann ein Hammerträger als Standard-Aktion einen Nahkampfangriff mit einer Waffe der Hammerwaffengruppe ausführen, welcher einem Malus von -5 unterliegt. Sollte der Angriff treffen, wird er als Kritische Bedrohung behandelt. Besondere Waffeneigenschaften, welche nur bei einem Kritischen Treffer aktiv werden, aktivieren sich nicht, sollte dieser Kritische Treffer bestätigt werden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungsmeisterschaft.

Waffenmeisterschaft (AF): Ein Hammerträger muss eine Waffe aus der Hammerwaffengruppe auswählen.

Schmiedemeister (Kleriker)

Schmiedemeister sind zwergische Priester, welche Rituale wirken und Meister der Verzauberung sind. Sie können ihre runenverzierten Rüstungsgegenstände mit beeindruckender Geschwindigkeit herstellen.

Handwerk: Ein Schmiedemeister erhält nur eine Domäne, bei welcher es sich um die Domäne des Handwerks handeln muss, es darf auch keine Unterdomäne sein. Sollte er eine Gottheit verehren, muss diese Zugang zur Domäne des Handwerks verleihen.

Stahlzauber: Ein Schmiedemeister fügt die folgenden Zauber seiner Zauberliste hinzu; mit einem Sternchen (*) markierte Zauber sind in den *Pathfinder Expertenregeln* zu finden: 1. – *Handwerkers Fluch**, *Handwerkers Glück**, *Bleiklingen**; 2. – *Metall erhitzen, Metall kühlen, Zerbersten*; 3. – *Schärfen, Vielseitige Waffe**; 8. – *Eiserner Körper, Metall oder Stein zurücktreiben*.

Göttlicher Schmied (ÜF): Wenn ein Schmiedemeister einen Zauber wirkt, der eine Waffe, eine Rüstung oder einen Schild zum Ziel hat, wirkt der Zauber mit Zauberstufe +1. Sollte auf den Zauber Metamagie zur Anwendung kommen, wird die Anpassung des Zaubergrades um 1 gesenkt (Minimum 0).

Runenschmied (ÜF): Ein Schmiedemeister kann als Volle Aktion eine Waffe, einen Schild oder eine Rüstung mit mystischen Runen versehen. Diese Fähigkeit kann er IN-Modifikator +3 Mal am Tag einsetzen. Diese Runen bestehen für 1 Runde pro Klerikerstufe, allerdings kann der Schmiedemeister auch dieselbe Rune zwei Mal auf einen Gegenstand schreiben und so die Wirkungsdauer auf 1 Minute pro Klerikerstufe, bei drei Mal auf 10 Minuten pro Klerikerstufe und bei vier Mal auf 1 Stunde pro Klerikerstufe erhöhen. *Austilgen* wirkt auf Runen, als wären sie magische Schriftzeichen. Ein Schmiedemeister erlernt mit der 1. Stufe *Schmiedemeisters Segen* und kann jeweils eine weitere Rune mit der 2. Stufe und dann jede weitere gerade Klerikerstufe erlernen. Wenn eine Rune mit einem Sternchen (*) versehen ist, bedeutet dies, dass neben ihr keine weiteren Runen auf einem Gegenstand platziert werden können. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Energie fokussieren.

Beständigkeit: Die Härte des mit dieser Rune versehenen Gegenstandes steigt um den WE-Modifikator des Schmiedemeisters und seine Trefferpunkte steigen um die doppelte Stufe des Schmiedemeisters.

Diebesfluch: Der Schmiedemeister bestimmt eine Kreatur zum rechtmäßigen Besitzer des Gegenstandes. Jede andere Kreatur, welche den Gegenstand absichtlich ergreift, wird für die Wirkungsdauer der Rune verflucht (wie *Fluch*). Der Schmiedemeister muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, ehe er diese Rune erlernen kann.

Ehrwürdiger Glanz: Die Waffe, Rüstung oder der Schild mit dieser Rune verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Einschüchtern (gegenüber Zwergen steigt der Bonus auf +4).

Federgewicht: Das Gewicht des mit dieser Rune versehenen Gegenstandes wird halbiert, bei einem Metallgegenstand sogar auf ¼ reduziert. Handelt es sich um eine Rüstung, werden die Rüstungsmali auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern halbiert.

Grabeshieb: Die mit dieser Rune versehene Waffe speichert einmal *Totenglocke*. Der Effekt wird augenblicklich ausgelöst, wenn ein Treffer dieser Waffe ein Ziel unter 0 TP reduziert. Dies verbraucht alle *Grabeshieb*-Runen auf der Waffe. Der Schmiedemeister muss mindestens die 4. Stufe erreicht haben, ehe er diese Rune erlernen kann.

Geisterglyphe: Der mit dieser Rune versehene Gegenstand erhält die besondere Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*. Der Schmiedemeister muss mindestens die 4. Stufe erreicht haben, ehe er diese Rune erlernen kann.

*Kraftschlag**: Der kritische Bedrohungsbereich der mit dieser Rune versehenen Waffe wird verdoppelt. Dies ist nicht kumulativ mit *Schärfen*, Verbessertem Kritischen Treffer oder ähnlichen Effekten. Der Schmiedemeister muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, ehe er diese Rune erlernen kann.

Leuchtglyphe: Der mit dieser Rune versehene Gegenstand gibt Licht ab wie eine Fackel. Als Standard-Aktion kann der Träger die Rune anweisen, in einer Lichtexplosion zu explodieren wie ein Schild mit der besonderen Eigenschaft *Blendend*. Pro *Leuchtglyphe* auf dem Gegenstand beträgt der Explosionsradius 1,50 m. Dies verbraucht alle *Leuchtglyphen*, die sich auf dem Gegenstand befinden.

Markierung: Solange die Rune besteht, kann der Kleriker ihren Aufenthaltsort beliebig oft als Standard-Aktion wahrnehmen, als würde er *Gegenstand aufspüren* einsetzen.

*Rückkehr**: Die mit dieser Rune versehene Waffe erhält die Waffeneigenschaft *Rückkehr*. Der Schmiedemeister muss mindestens die 4. Stufe erreicht haben, ehe er diese Rune erlernen kann.

Schmiedemeisters Segen: Der mit dieser Rune versehene, nichtmagische Gegenstand funktioniert wie eine Meisterarbeit.

*Unverwundbarkeit**: Die mit dieser Rune versehene Rüstung verleiht ihrem Träger SR/Magie in Höhe der halben Klerikerstufe des Schmiedemeisters. Der Schmiedemeister muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben, ehe er diese Rune erlernen kann.

Wundenschläger:* Die Hieb- oder Stichwaffe mit dieser Rune funktioniert, als hätte sie die besondere Eigenschaft *Verwunden*, selbst wenn sie nichtmagisch sein sollte. Der Schmiedemeister muss mindestens die 4. Stufe erreicht haben, ehe er diese Rune erlernen kann.

Zauberglyphe:* Die mit dieser Rune versehene Waffe erhält die besondere Eigenschaft *Zauberspeicher*. Der Schmiedemeister muss mindestens die 4. Stufe erreicht haben, ehe er diese Rune erlernen kann.

Zauberwacht: Der mit dieser Rune versehene Gegenstand erhält Zauberresistenz in Höhe von 11 + Klerikerstufe; diese ZS gilt nur für Effekte, welche den Gegenstand selbst betreffen.

Magische Waffen und Rüstungen herstellen: Mit der 3. Stufe erhält der Schmiedemeister das gleichnamige Talent als Bonustalent.

Meisterschmied (AF): Mit der 5. Stufe kann ein Schmiedemeister nichtmagische Metallgegenstände schnell herstellen. Als Ausgangswert für die Zeitberechnung dient der halbe Marktpreis in GM. Magische Metallgegenstände kann er in der Hälfte der normalerweise erforderlichen Zeit herstellen.



Steinfürst (Paladin)

Ein Steinfürst ist ein pflichtbewusster Wächter zwergischer Enklaven, welcher die Macht der Erde und des Felsens nutzt, um sein Volk zu beschützen.

Steinhieb (ÜF): Einmal täglich pro Paladinstufe kann ein Steinfürst die Macht des lebenden Felsens anrufen. Als Schnelle Aktion behandelt er alle seine bewaffneten und waffenlosen Nahkampfangriffe bis zum Beginn seines nächsten Zuges als Magisch und Adamant. Er ignoriert Härte bis zu seiner doppelten Paladinstufe und erhält einen Bonus von +1 auf Angriffs-, Schadens- und Kampfmanöverwürfe. Sollten er oder sein Ziel den Erdboden oder eine Steinstruktur berühren, gilt der Bonus auch für seine KMV. Dieser Bonus steigt um +1 mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Böses niederstrecken.

Herzstein (AF): Mit der 2. Stufe wird die Haut eines Steinfürsten zunehmend felsenartig. Er erhält einen natürlichen Rüstungsbonus von +1 auf seine RK und SR/Adamant in Höhe seiner ½ Paladinstufe. Der natürliche Rüstungsbonus steigt mit der 6. Stufe um +1 und dann alle weiteren 4 Stufen um +1 (Maximum +5 mit der 18. Stufe). Diese Vorteile werden halbiert, wenn er nicht den Erdboden oder eine Steinstruktur berührt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Göttliche Würde.

Steinblut (AF): Mit der 3. Stufe beginnen die inneren Organe eines Steinfürsten zu versteinern und sein Blut verwandelt sich in flüssiges Gestein. Er addiert seine Paladinstufe auf Würfe, um sich zu stabilisieren, und erhält eine 25% Chance, Kritische Treffer und Präzisionsschaden zu ignorieren. Dies ist nicht kumulativ mit der Rüstungseigenschaft *Bollwerk* oder ähnlichen Effekten. Mit der 9. Stufe steigt die Chance auf 50% und der Paladin wird immun gegen Versteinerung. Mit der 15. Stufe steigt die Chance auf 75% und er wird gegen Blutungs- und Blutsaugeneffekte immun. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Göttliche Gesundheit und die Gnade, welche ein Paladin mit der 3., 9. und 15. Stufe erhält.

Verteidigungshaltung (AF): Mit der 4. Stufe erhält ein Steinfürst die Fähigkeit Verteidigungshaltung (siehe Standhafter Verteidiger, *Pathfinder Expertenregeln*, S. 275) und kann mit der 8. Stufen und dann alle weiteren vier Stufen eine Verteidigungsfähigkeit auswählen. Stufen als Paladin und Standhafter Verteidiger sind kumulativ hinsichtlich der Bestimmung der Gesamtrundenanzahl pro Tag, die er seine Verteidigungshaltung nutzen kann. Ein Steinfürst erhält keine Zauber und nicht die Gabe, Zauber zu wirken, hat keine Zauberstufe und kann keine zauberauslösenden oder –wirkenden magische Gegenstände nutzen.

Erde fokussieren (ÜF): Mit der 4. Stufe erhält ein Steinfürst Element Fokussieren (Erde) als Bonustalent. Dieses kann er nutzen, indem er zwei Anwendungen von Hand auflegen aufwendet und seine Paladinstufe als effektive Klerikerstufe nutzt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Positive Energie fokussieren.

Steindiener (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Steinfürst einen Kleinen Erdelementar an seine Seite rufen, so wie ein Paladin sein Reittier herbeiruft. Dieser Erdelementar ist von rechtschaffen guter Gesinnung und verfügt über die Schablone für Celestische Kreaturen. Es wächst, wenn der Steinfürst neue Klassenstufen als Paladin erlangt. Mit der 8. Stufe wird es mittelgroß, mit der

Tabelle 1-2: Waffen der Zwerge

Exotische Waffen	Preis	Schaden (K)	(M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht	Art	Speziell
Leichte Nahkampfwaffen								
Zwergischer Felsenhelm	20 GM	1W3	1W4	×2	—	10 Pfd.	W	siehe Text
Einhändige Kriegswaffen								
Zwergische Doppelstreitaxt	60 GM	1W8	1W10	×3	—	12 Pfd.	H	siehe Text
Zweihändige Nahkampfwaffen								
Zwergische Langaxt	50 GM	1W10	1W12	×3	—	14 Pfd.	H	Reichweite
Zwergischer Langhammer	70 GM	1W10	2W6	×3	—	20 Pfd.	W	Reichweite

11. Stufe groß, mit der 14 Stufe riesig, mit der 17. Stufe wird es zu einem Mächtigen Erdelementar und mit der 20. Stufe zu einem Älteren Erdelementar. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Göttlicher Bund.

Steinverderben (ÜF): Mit der 11. Stufe erhalten die Steinhieb-Angriffe des Steinfürsten die besondere Eigenschaft *Verderben* gegen Kreaturen der Unterart Erde und gegen Konstrukte und Gegenstände aus Erde oder Stein. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Gerechtigkeit.

Schlag durch Stein (ÜF): Mit der 12. Stufe können die Steinhieb-Angriffe eines Steinfürsten Stein und Metall passieren, als wären diese gar nicht vorhanden. Indem der Steinfürst zwei Anwendungen seiner Fähigkeit Steinhiebe aufwendet, kann er jede Deckung unterhalb Vollständiger Deckung ignorieren, sowie die RK-Boni von steinernen oder metallenen Rüstungen und Schilden, als würde er eine Waffe mit der Eigenschaft *Strahlendes Licht* führen. Allerdings ist er imstande, Untoten Schaden zuzufügen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Gnade, welche ein Paladin mit der 12. Stufe erhält.

Bewegliche Verteidigungshaltung (AF): Mit der 18. Stufe kann ein Steinfürst einen 1,50 m-Schritt pro Runde ausführen und zugleich seine Verteidigungshaltung aufrechterhalten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Gnade, welche ein Paladin mit der 18. Stufe erhält.

Steinleib (AF): Mit der 20. Stufe verwandelt sich der Körper eines Steinfürsten in lebendes Gestein. Er muss nicht länger essen, trinken, atmen oder schlafen und wird immun gegen Betäubung, Gift und Lähmung. Er wird zudem immun gegen Kritische Treffer und Präzisionsschaden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Heiliger Streiter.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Zwergen offen. Nach Maßgabe des SL können sie auch passende andere Völker ganz oder teilweise nutzen:

Ausrüstung der Zwerge

Zwerge haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Zwergische Doppelstreitaxt: Diese schwere Streitaxt ähnelt einer gewöhnlichen Zwergischen Streitaxt, allerdings bilden ihre Klingen einen Bogen ähnlich eines todbringenden Schmetterlings. Eine Zwergische Doppelstreitaxt verleiht einen Bonus von +1 auf alle Angriffswürfe nach dem ersten Angriff im Rahmen eines Doppelschlages oder Mächtigen Doppelschlages.

Zwergische Langaxt: Diese verzierten, schweren Klingen sind an einem langen, stahlverstärkten Griff befestigt, um größere Reichweite zu erlangen. In Höhlen lebende Zwerge setzen sie nur selten ein, doch unter Bergzwergen, die regelmäßig gegen Riesen Krieg führen, ist diese Waffe ein alltäglicher Anblick.

Zwergischer Felsenhelm: Dieser schwere, verstärkte Helm kann für Nahkampfangriffe genutzt werden. Der Träger kann den Helm zudem im Rahmen eines Ansturms nutzen und erhält dabei einen Situationsbonus von +2 auf den Kampfmanöverwurf, ist nach dem Manöver (erfolgsunabhängig) aber bis zum Ende seines nächsten Zuges wankend. Ferner verleiht der Helm seinem Träger einen Situationsbonus von +2 auf seine RK gegen Kritische Bestätigungswürfe. Ein Zwergischer Felsenhelm erhöht die arkane Patzerchance des Trägers um +20%. Er belegt den Kopfausrüstungsplatz und besteht aus Metall, nicht Gestein, kann wie eine Metallwaffe auch aus ungewöhnlichen Materialien bestehen. Ein Zwergischer Felsenhelm kann wie eine Waffe verzaubert werden, nicht aber wie eine Rüstung, auch wenn er etwas Schutz bietet.

Zwergischer Langhammer: Diese mit schweren Hammerköpfen ausgestatteten Wuchtwaffen tragen oft monströse Gesichter. In andere sind winzige Löcher gebohrt, um ein bedrohliches Pfeifen zu erzeugen, wenn sie geschwungen werden.

Talente der Zwerge

Im Laufe ihrer langen Geschichte standen Zwerge über und unter der Erde bereits vielen Gegnern gegenüber. Daher haben sie eine Reihe von Tricks und Fähigkeiten entwickelt, welche ihnen angesichts solcher Gefahren das Überleben ermöglichen sollen.

Braumeister

Du kannst machtvolle Gebräue herstellen

Voraussetzungen: Beruf (Brauer) 1 Rang, Handwerk (Alchemie) 1 Rang, Zwerg.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Beruf (Brauer) und Handwerk (Alchemie) und addierst +1 auf den SG jedes von dir erschaffenen Einnahmegiftes.

Dickschädel (Kampf)

Dein dicker Schädel ist beinahe selbst schon eine Waffe.

Voraussetzungen: GAB 1+, Zwerg.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Kampfmanöverwürfe mit einem Helm. Du erhältst einen

Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten, welche dich wankend machen oder betäuben würden.

Eingedellter Helm (Kampf)

Dein Helm schützt dich vor harten Schlägen.

Voraussetzungen: Dickschädel, GAB +6, Zwerg.

Vorteil: Wenn du einen Helm trägst, addierst du +1 auf deine RK gegen Kritische Trefferbestätigungswürfe. Sollte ein Kritischer Treffer gegen dich bestätigt werden, kannst du als Augenblickliche Aktion den halben Schaden auf deinen Helm gehen lassen statt auf dich selbst. Die Härte des Helms wird normal angerechnet, sollte der Schaden den Helm zerstören, erleidest du den dann noch überzähligen Schaden. Nach Einsatz dieses Talents bist du bis zum Ende deines nächsten Zuges wankend. Du kannst dieses Talent nicht nutzen, sollte dein Helm den Zustand Beschädigt haben oder der Angriff Rüstungsboni auf die RK ignorieren.

Erholung vom Gift

Dein Körper erholt sich mit erstaunlicher Geschwindigkeit von Vergiftungen.

Voraussetzungen: Zwerg, Volksmerkmal Abgehärtet.

Vorteil: Wenn dir ein Rettungswurf gegen Gift gelingt, heilst du 1 Punkt des durch das Gift verursachten Attributschadens. Wenn du Attributsschaden auf natürliche oder magische Weise heilst, heilst du 1 zusätzlichen Punkt Attributschadens. Dieses Talent hat keine Auswirkungen bei Mali auf Attributswerte oder Attributsentzug.

Gespaltener Helm (Kampf)

Dein Helm wehrt tödliche Schläge ab.

Voraussetzungen: Dickschädel, Eingedellter Helm, GAB 11+, Zwerg.

Vorteil: Wenn du einen Helm trägst, addierst du +1 auf deine RK gegen Kritische Trefferbestätigungswürfe. Dieser Vorteil ist kumulativ mit Eingedellter Helm. Wenn du Eingedellten Helm nutzt, um einen Kritischen Treffer abzulenken, kannst du den Schaden des Kritischen Treffers auf deinen Helm umlenken, ehe du selbst Schaden nimmst. Solltest du selbst keinen Schaden nehmen, werden zusätzliche Effekte wie Gift oder die Effekte Kritischer-Treffer-Talente aufgehoben.

Goblinschlitzer (Kampf)

Du hackst gnadenlos nach kleineren Gegnern.

Voraussetzungen: ST 13, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Zwerg.

Vorteil: Wenn du Doppelschlag oder Mächtiger Doppelschlag einsetzt und dein erster Angriff trifft, kannst du zusätzliche Angriffe gegen alle von dir bedrohten Kreaturen ausführen, welche kleiner sind als du; diese Ziele müssen nicht zueinander benachbart sein. Zusätzliche Angriffe gegen Humanoide (Goblinoide) erhalten einen Situationsbonus von +2 auf ihre Angriffswürfe.

Gratwanderer

Du kannst winzige Vorsprünge nutzen wie eine Bergziege.

Voraussetzungen: GE 13, Volksmerkmale Bergsteiger oder Standfestigkeit, Zwerg.

Vorteil: Du kannst dich mit voller Bewegungsrate fortbewegen, wenn du Akrobatik nutzt, um auf schmalen Oberflächen zu balancieren. Du erhältst einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Klettern, um dich oder eine andere Kreatur zu fangen, wenn du fällst. Ferner erhältst du einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, welche dich zu Boden werfen würden (z.B. Erdbeben). Dieser Bonus wird nicht auf deine KMV gegen Ansturm oder Zu-Fall-bringen angerechnet.

Orkspalter

Du hackst wild nach deinen Feinden und ganz besonders nach Orks.

Voraussetzungen: ST 13, Doppelschlag, Goblinschlitzer, Heftiger Angriff, Zwerg.

Vorteil: Dieses Talent funktioniert wie Goblinschlitzer, deine zusätzlichen Angriffe können aber gegen Kreaturen erfolgen, welche maximal deine Größenkategorie besitzen können. Ferner erhalten deine Angriffe gegen Humanoide (Orks) einen Situationsbonus von +2 auf Angriffswürfe.

Riesenschlächter (Kampf)

Deine Doppelschläge sind ernsthafte Gefahren für Riesen und größere Gegner.

Voraussetzungen: ST 13, Doppelschlag, Gegenschlag, Goblinschlitzer, Heftiger Angriff, Orkspalter, GAB 11+, Zwerg.

Vorteil: Dieses Talent funktioniert wie Goblinschlitzer; deine zusätzlichen Angriffe können aber gegen Kreaturen erfolgen, welche bis zu einer Größenkategorie größer sein können als du. Ferner erhalten deine Angriffe gegen Humanoide (Riesen) einen Situationsbonus von +2 auf Angriffswürfe.

Zauberschmetterer (Kampf)

Deine mächtigen Schläge zerschmettern die Magie deiner Gegner.

Voraussetzungen: Zauberbrecher, Zauberstörer, Zwerg, KÄM 10+.

Vorteil: Als Standard-Aktion kannst du versuchen, einen andauernden Zaubereffekt zu zerschmettern, als besäßest du die Kampfrauschkraft Zauber zerschmettern (*Pathfinder ABR II: Kampf*, S. 28). Du kannst dieses Talent einmal am Tag nutzen plus ein weiteres Mal pro Tag für jeweils 5 Punkte, um welche dein Grundangriffsbonus über +10 liegt.

Zwischenschritt (Kampf)

Du hackst gnadenlos nach kleineren Gegnern.

Voraussetzungen: ST 13, Doppelschlag, Heftiger Angriff, GAB 11+, Zwerg.

Vorteil: Wenn du Doppelschlag oder Mächtiger Doppelschlag einsetzt und dein erster Angriff trifft, kannst du als Freie Aktion vor den weiteren Angriffen einen 1,50 m-Schritt ausführen. Sollte so eine Kreatur in deinen Bedrohungsbereich gelangen, ist diese ein legales Ziel für deine weiteren Doppelschlagangriffe, sofern sie alle anderen Voraussetzungen erfüllt.

Normal: Du kannst zusätzliche Doppelschlagangriffe nur gegen Kreaturen ausführen, welche du bereits mit dem ersten Angriff bedrohst.

Magische Gegenstände der Zwerge

Zwergenmagie befasst sich häufig mit Erde und Stein und soll die Herausforderungen des Alltagslebens bewältigen. Daher

dürfte es nicht überraschen, dass zwergische magische Gegenstände mit ähnlichen Zielsetzungen erschaffen werden. Die folgenden magischen Gegenstände wurden von zwergischen Zauberhandwerkern erschaffen und sind außerhalb zwergischer Gemeinden selten:

Dunkelsichtelixier

Aura: Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 1.200 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser dunkle, sirupartige Trank verdoppelt die Reichweite der Dunkelsicht des Trinkenden und befähigt ihn, mittels Dunkelsicht durch *Tiefe Dunkelheit* zu blicken. Der Effekt hält 1 Stunde an.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelsicht*, *Tiefe Dunkelheit*; **Kosten** 600 GM

Zepter der Zwergenmacht

Aura: Starke Verwandlung; **ZS** 19
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 80.000 GM; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese zwergische Version des bekannteren *Zepters der herrschaftlichen Macht* besitzt keine zauberähnlichen Kräfte. Wenn es aber von einem Zwerg geführt wird, erhöht es alle Boni auf RK, Angriffswürfe, KMB, KMV und Rettungswürfe aufgrund von zwergischen Volksmerkmalen um +1. Das Zepter besitzt die nichtmagischen Kräfte eines *Zepters der herrschaftlichen Macht*, während seine Form als magische Waffen zwergischen Vorstellungen entsprechen:

* In seiner normalen Gestalt kann das Zepter als *Leichter Hammer der Rückkehr +1* genutzt werden.
* Wenn Knopf 1 gedrückt wird, wird das Zepter zu einem *Zwergischen Langhammer +3*.
* Wenn Knopf 2 gedrückt wird, wird das Zepter zu einer *Zwergischen Streitaxt +4*.
* Wenn Knopf 3 gedrückt wird, wird das Zepter zu einer *Leichten Armbrust +2* oder einer *Schweren Armbrust +2*.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberzepter herstellen, *Bärenstärke*, *Telekinese*, Hersteller muss ein Zwerg sein; **Kosten** 40.000 GM

Zauber der Zwerge

Zwergische Zauberkundige sind bekannt dafür, den Boden unter sich zu formen, Metall zu formen und Magie als Hilfe beim Handwerk einzusetzen. Diese Zauber sind nur Beispiele für derartige Magie:

Bodenhebung

Schule Verwandlung [Erde]; **Grad** DRU 2, KAM 2, KLE 2, WDL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Min/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dieser Zauber gestattet dem Ziel, den Boden unter ihm sich erheben zu lassen. Als Schnelle Aktion kann das Ziel sein Feld sich um 1,50 m in die Höhe bewegen lassen; benachbarte Felder werden dabei zu steilen Anstiegen (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 428). Kreaturen, die sich im Vergleich zum Ziel tieferliegend befinden, können dieses nicht in die Zange nehmen. Sollte das Ziel sich nach Erschaffen der *Bodenerhebung* weiterbewegen, kehrt der Boden zum Ende seines Zuges auf Normalniveau zurück, ansonsten verbleibt er in dieser Höhe, bis das Ziel sich fortbewegt oder ihn mit einer Schnellen Aktion auf Normalniveau zurückkehren lässt. Der Boden kann auf diese Weise maximal um 1,50 m angehoben werden.

Eisenbart

Schule Verwandlung; **Grad** ANP 1, KAM 1, KLE 1, PAL 1, WDL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Min/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dieser Zauber lässt einen buschigen Bart aus steifem Eisen im Gesicht eines bereitwilligen Zieles sprießen. Dieser *Eisenbart* verleiht dem Ziel einen Rüstungsbonus von +1 auf RK, welche mit getragener Rüstung kumulativ ist. Der *Eisenbart* kann auch als Waffe wie Rüstungsstacheln aus Kaltem Eisen genutzt werden. Er erschwert aber das Sprechen, daher unterliegen Zauber mit verbaler Komponente einer Zauberpatzerchance von 20%.

Lied der Mühen

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 1
Zeitaufwand siehe Text
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 lebende Kreatur
Wirkungsdauer siehe Text
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du kannst diesen Zauber als Teil der Aktion nutzen, mit welcher du den Bardenauftritt Lied des Erfolges beginnst. Der Vorteil von Lied des Erfolges hält an, bis das Ziel den Fertigkeitswurf mit der ausgewählten Fertigkeit durchgeführt hat (maximal aber 1 Stunde pro Zauberstufe), selbst wenn du den Bardenauftritt beendest.



2 Ungewöhnliche Völker



Runter!" schrie Seoni. In ihrer Hand entstand ein murmelgroßer Feuerball, welcher brüllend ihre Faust zu verschlingen schien, als sie die Hand hob und –

Ein Arm stieß sie grob zurück. „Bist du wahnsinnig?" fragte Alahazra. „Glaubst du wirklich, mit Feuer einen Pyrier verletzen zu können?"

Die flammende Kriegerin vor ihnen grinste. Unbezahlbare Schriftrollen verbrannten zu Asche, als sie mit ihren glühenden Beinen in Kontakt kamen. Sie hob ihr Schwert.

„Sie ist nur ein übergroßes Lagerfeuer", erklärte Alahaza und senkte ihren Stab, um dessen Kopf Blitze knisterten. „Und wie sonst löscht man ein Feuer besser als mit einem Gewitter?!"

Ungewöhnliche Völker

Der Hauptfokus des Pathfinder-Rollenspiels liegt bei den sieben Völkern des Grundregelwerks. Diese sind aber nicht die einzigen Völker, die für Charaktere geeignet sind. Die Welt wird von anderen, noch fremdartigeren Völkern bewohnt, welche mit Erlaubnis des SL auch Spielercharaktere hervorbringen können. Dies sorgt für Spaß und neue rollenspielerische Gelegenheiten. Dieses Kapitel befasst sich mit den am häufigsten in Erscheinung tretenden dieser Völker. Egal ob gelenkige Katzenleute, feurige Pyrier oder vogelartige, diebische Tengus, auch Angehörige dieser Völker besitzen dieselben Motive, wie Elfen, Gnome oder Menschen ein Leben als Abenteurer zu führen. Sie mögen in den Hauptbevölkerungszentren der Pathfinderkampagnenwelt nicht so zahlreich vertreten sein, verfügen aber alle über einen eigenen Hintergrund und einzigartige Fähigkeiten.

Viele dieser Völker werden als zivilisiert betrachtet, manche aber auch als Monster, so dass sie interessante Herausforderungen für Rollenspiel und Charakterinteraktion darstellen. Wer einen Drow, Kobold, Ork oder Angehörigen eines anderen derartigen Volkes spielt, sollte in der Regel im Interesse der Gruppendynamik einen Charakter darstellen, der gegen die Normen seines Volkes und seiner Gesellschaft rebelliert – jemanden, der nicht die Ansichten seiner oft brutalen Kultur vertritt und stattdessen unter Vertretern anderer Völker ein besseres Leben sucht. Bei Angehörigen dieser Völker ist es noch wichtiger als bei manchen anderen Völkern, mit dem SL Charaktermotive und einen Hintergrund zu erarbeiten, der mit der Kampagne kompatibel ist.

Dieses Kapitel liefert Einzelheiten zu den folgenden Völkern:

Aasimare: Diese mit einer celestischen Blutlinie gesegneten Kreaturen wirken menschlich, sieht man von manchen exotischen Merkmalen ab, die ihre außerweltliche Herkunft verraten. Aasimare sind zwar fast immer schön und zugleich Teil der Menschheit und von ihr getrennt, aber nicht ausschließlich gut. Jedoch sind nur wenige von ihnen böse.

Drow: Als dunkle Spiegelbilder der Oberflächenelfen sind Drow schattenhafte Jäger, welche das Licht der Welt auslöschen wollen. Drow sind mächtige magische Kreaturen, welche meist Dämonen dienen. Nur ihr chaotisches Wesen hält sie davon ab, zu einer noch größeren Bedrohung zu werden. Einige wenige wenden sich von ihrer lasterhaften, nihilistischen Gesellschaft ab, um einen heldenhaften Pfad zu beschreiten.

Gestrandete: Vor langer Zeit wurden die Ahnen der Gestrandeten – Menschen – auf die Schattenebene verbannt. Diese verwandelte sie in ein eigenes Volk mit der Gabe, mit den Schatten zu verschmelzen, und einer natürlichen Affinität für Schattenmagie. Die Gestrandeten, welche sich nun selbst die *Kayal* nennen, fungieren oft als Gesandte zwischen den Bewohnern der Schattenebene und der Materiellen Ebene.

Goblins: Diese wahnsinnigen Brandstifter mit einer Neigung zu unaussprechlicher Gewalt stellen das kleinste der goblinoiden Völker dar. Sie lieben zwar den Spaß, haben aber einen meist grausamen und verletzenden Humor. Auf Abenteuer ausziehende Goblins kämpfen ständig mit ihrer dunklen, Unfug treibenden Seite, um mit anderen zurechtzukommen. Nur wenige sind dabei erfolgreich.

Halb-Vampire: Diese verfluchte Brut von Vampiren besteht aus lebenden Kreaturen, welche vom Fluch des Untodes befleckt sind. Sie erleiden Schaden durch positive Energie und werden durch negative Energie geheilt. Viele von ihnen wenden sich ihrer dunklen Seite zu, doch andere verspüren den machtvollen Drang, gegen diese Befleckung anzukämpfen und Vampire und ihresgleichen aufzuspüren und zu vernichten.

Hobgoblins: Diese Kreaturen stellen das disziplinierteste und militärischste Volk der goblinoiden Völker. Hobgoblins sind hochgewachsen, zäh wie Leder und kräftig gebaut, so dass sie für jede Abenteurergruppe ein Segen wären, wären sie nicht zumeist grausam und bösartig. Hinzu kommt ihre Neigung zur Sklavenhaltung.

Katzenvolk: Diese eleganten Entdecker sind von Natur aus neugierig. Sie organisieren sich in Klans und kommt mit anderen Völkern zurecht, welche sie gut behandeln und ihr Revier respektieren. Sie lieben es, auf Entdeckungsreisen zu gehen und neue Dinge zu erlernen, was sie oft zu geborenen Abenteurern macht.

Kobolde: Kobolde betrachten sich als Abkömmlinge von Drachen. Ihre geringe Körpergröße machen sie durch gewaltige Egos wett. Ein paar besitzen drakonischere Züge als ihre Artgenossen. Viele von ihnen sind mächtige Hexenmeister, listige Alchemisten und clevere Schurken.

Orks: Wild, primitiv und schwer zu töten – Orks sind häufig die Geißel der Wildnis und tiefen Höhlen. Viele von ihnen sind furchteinflößende Barbaren, da sie muskelbepackt sind und zu blutigen Amokläufen neigen. Die wenigen, welche ihre Blutlust kontrollieren können, geben exzellente Abenteurer ab.

Oreaden: Die Nachkommen von Menschen und Kreaturen der Ebene der Erde sind stark und hart wie Stein. Ihr oft standhaftes, stures und unnachgiebiges Wesen erschwert es ihnen meist, mit anderen Völkern auszukommen, sieht man von Zwergen ab. Oreaden sind exzellente Krieger und Hexenmeister, welche die rohen Kräfte der Erde und des Felsens manipulieren können.

Pyrier: Dieses Volk stammt von Sterblichen und den seltsamen Bewohnern der Ebene des Feuers ab. Ihr Äußeres und ihre Persönlichkeiten verraten häufig ihre feurige Herkunft. Sie neigen dazu, ruhelos, unabhängig und herrisch zu sein. Aus Städten werden sie aufgrund ihrer Gabe der Manipulation von Flammen oft verjagt. Sie haben das Potential, mächtige Hexenmeister und Krieger zu werden, die das Feuer wie kein anderes Volk einsetzen können.

Rattenvolk: Diese kleinen, rattenartigen Humanoiden sind klanorientierte, nomadische Meister des Handels. Viele von ihnen sind Bastler, Händler und Kesselflicker und meist mehr an neuen und interessanten Kuriositäten als an Münzen interessiert.

Sylphen: Diese ätherischen Geschöpfe der Luft sind Nachkommen von Menschen und Bewohnern der Elementarebene der Luft. Wie Pyrier, Oreaden und Undinen können sie zu mächtigen elementaren Hexenmeistern werden, welche ihr entsprechendes Element beherrschen. Sie sind meist schön und schlank und haben eine Begabung dafür, andere zu belauschen.

Tengus: Diese krähenartigen Humanoiden sind Meister des Schwertkampfes und des Stimmennachahmens. Sie sammeln sich in Bevölkerungszentren und schließen sich ab und

an Abenteurergruppen aus Neugier oder Notwendigkeit an. Ihre impulsiven, fremdartigen Angewohnheiten können denen, die nicht daran gewohnt sind, den letzten Nerv rauben.

Tieflinge: Dieses vielfältige, von anderen Humanoiden oft verachtete Volk besteht aus Sterblichen, die das befleckende Erbe von Scheusalen in sich tragen. Andere Völker trauen ihnen nur selten, was häufig dazu führt, dass Tieflinge sich dem Bösen, dem Laster und der Wut zuwenden, die in ihrem verdorbenen Blut kocht. Einige wenige betrachten den inneren Kampf gegen diese dunklen Gelüste als Motivation, große Heldentaten zu begehen.

Undinen: Wie ihre Vettern, die Pyrier, Oreaden und Sylphen, sind Undinen die Nachfahren von Menschen und planaren Wesen, in diesem Fall Bewohnern der Ebene des Wassers. Sie sind an Land und im Wasser gleichermaßen elegant. Undinen sind anpassungsfähig, resistent gegen Kälte und begabt auf dem Gebiet der Wassermagie.

Allgemeine Beschreibung

Der Eintrag zu jedem Volk beginnt mit einer kurzen, allgemeinen Beschreibung des Volkes. Dieser folgen spezifische Einträge zum Äußeren, der Gesellschaft, den Beziehungen zu anderen Völkern, der Gesinnung, der Religion und allgemeinen Gründen für Angehörige dieses Volkes, aufs Abenteuer hinauszuziehen.

Volksmerkmale

Der Eintrag zu jedem Volk enthält auch einen Kasten mit den gewöhnlichen Volksmerkmalen dieses Volkes. Dazu gehören die Kreaturenart, die Größe, Sinneswahrnehmung, Bewegungsrate und einige andere Merkmale, die den meisten Angehörigen dieses Volkes gemein sind. Mit Erlaubnis dieses SL kannst du auch von der Option Gebrauch machen, diese Standardvolksmerkmale gegen entsprechende alternative Volksmerkmale auszutauschen – siehe den nächsten Abschnitt.

Alternative Volksmerkmale

Angehörige jedes Volkes können Standardvolksmerkmale gegen die in diesem Abschnitt aufgeführten alternativen Volksmerkmale austauschen. Jedes dieser alternativen Volksmerkmale führt auf, welches Standardmerkmal es ersetzt. Die vollständigen Regeln für den Austausch von Merkmalen sind in Kapitel 1 zu finden.

Optionen zur Bevorzugten Klasse

Jedes Volk kann die aufgeführten bevorzugten Klassenoptionen wählen anstelle der üblichen Belohnung bei der Wahl einer Stufe in der bevorzugten Klasse (+1 TP oder +1 Fertigkeitsrang). Die vollständigen Regeln für bevorzugte Klassenoptionen sind im Kapitel 1 aufgeführt.

Volksarchetypen

Dieser Abschnitt stellt pro Volk zwei Archetypen vor. Der Eintrag zu Kobolden bildet eine Ausnahme, dieser enthält einen Archetypen und eine Hexenmeister-Blutlinie. In der Regel können nur Angehörige des jeweiligen Volkes die aufgeführten Archetypen auswählen. Ein solcher Archetyp besitzt in der Regel eine thematische Verbindung zu dem Volk und verleiht ihm Klassenmerkmale, welche zu den Fähigkeiten und dem Hintergrund des Volkes passen. Da Abenteurer oft nicht der gesellschaftlichen Norm entsprechen, sind diese Archetypen zuweilen Ausnahmen, was die Tendenzen des Volkes angeht. Die folgende Aufzählung präsentiert alle Archetypen in diesem Kapitel nach Völkern, die jeweiligen Klassen sind in Klammern aufgeführt.

Aasimare: Besonnener Wächter (Paladin), Läuterer (Mystiker)

Drow: Dämonischer Apostel (Kleriker), Höhlenheckenschütze (Kämpfer)

Gestrandete: Dämmerpirscher (Waldläufer), Schattenrufer (Paktmagier)

Goblins: Feuerbombenwerfer (Alchemist), Wilder Knirscher (Barbar),

Halb-Vampire: Cruoromant (Magier), Sippenmörder (Inquisitor)

Hobgoblins: Schrecklicher Reiter (Ritter, Stahlmönch (Mönch)

Katzenvolk: Behänder Wächter (Mönch), Fassadenkletterer (Schurke)

Kobolde: Strauchdieb (Schütze), Koboldhexenmeister (Hexenmeister-Blutlinie)

Orks: Narbiger Hexendoktor (Hexe), Raufbold (Kämpfer)

Oreaden: Schaitan-Rufer (Paktmagier), Schüler des Steins (Mönch)

Pyrier: Flammenrichter (Inquisitor), Wunschformer (Hexenmeister)

Rattenvolk: Schluchtschütze (Schütze), Seuchenbringer (Alchemist)

Sylphen: Himmelsdruide (Druide), Windlauscher (Magier)

Tengus: Schigenjo (Mystiker), Schwertmeister (Schurke)

Tieflinge: Infernalisches Medium (Kleriker), Scheußlicher Schinder (Kampfmagus)

Undinen: Undinenadept (Druide), Wassersänger (Barde)

Neue Volksregeln

Der letzte Abschnitt zu jedem Volk enthält neue, weitere Regeln für das Volk, welche den folgenden vier Kategorien unterfallen:

Ausrüstung: Der Ausrüstungsabschnitt enthält neue Regeln für gewöhnliche und alchemistische Ausrüstungsgegenstände, die dem Volk zur Verfügung stehen.

Talente: Dieser Abschnitt enthält neue Talente für Angehörige dieses Volkes. Alle diese Talente benennen das entsprechende Volk als Voraussetzung, so dass Angehörige anderer Völker sie nicht auswählen können.

Magische Gegenstände: In diesem Abschnitt aufgeführte magische Gegenstände werden oft nur von Angehörigen dieses Volkes hergestellt und benutzt. Manche besitzen Effekte, die mit Volksmerkmalen interagieren, während andere breitere Einsatzmöglichkeiten haben und von Angehörigen anderer Völker benutzt werden können.

Zauber: Die Zauber in diesem Abschnitt sind unter zauberkundigen Angehörigen des Volkes verbreitet. Manchmal sind nur Angehörige dieses Volkes legale Ziele, meist handelt es sich aber auch „nur“ um wohlbehütete Geheimnisse dieses Volkes, welche Angehörige anderer Völker mit Genehmigung des SL erlernen können.

Aasimare

Aasimare sind Menschen, unter deren Vorfahren es Himmlische oder andere gute Externare gab. Sie selbst sind nicht immer gut, tendieren aber eher zur Freundlichkeit als zum Bösen und fühlen sich von guten Glaubensrichtungen oder Organisationen angezogen, die mit den Himmlischen assoziiert werden. Dieses Erbe kann Generationen lang schlummern, nur um sich plötzlich in einem Kind zu manifestieren, das scheinbar ganz normale menschliche Eltern hat. Die meisten Gesellschaften sehen die Geburt eines Aasimars als gutes Omen. Manche Aasimare nutzen den guten Ruf ihrer Art aber aus und zerstören die Erwartungen anderer brutal mit furchtbar grausamen Taten oder völliger Unzuverlässigkeit. Diese bösen Aasimare leben nach dem Motto „Es ist immer der, von dem man es am wenigsten erwartet". Sie führen meist ein Doppelleben als aufrechte Bürger oder falsche Helden und halten ihre dunkle Seite gut verborgen. Zum Glück sind diese wenigen aber die Ausnahme und nicht die Regel.

Physische Beschreibung: Abgesehen von einigen kleineren körperlichen Eigenheiten, die ihr ungewöhnliches Erbe verraten, sehen Aasimare wie Menschen aus. Zu ihren typischen Merkmalen gehören Haare, die wie Metall glänzen, ungewöhnliche Augen mit der Farbe von Edelsteinen, glänzende Hautfarben und teils sogar golden leuchtende Heiligenscheine.

Gesellschaft: Aasimare besitzen eigentlich keine eigene Gesellschaft. Als Nebenlinie der Menschen übernehmen sie die sozialen Normen ihrer Umgebung. Sie fühlen sich zumeist zu jenen Elementen der Gesellschaft hingezogen, die gegen Ungerechtigkeit und Leid ankämpfen. Dies bringt sie in manchen, tyrannisch regierten Landstrichen mal mit dem Gesetz in Konflikt. Wenn nötig können sie vorsichtig und schlau sein und sich verkleiden, um Verfolger auf die falsche Fährte zu lenken. Böse Aasimare könnten Einzelgänger sein oder Geheimgesellschaften gründen, um ihre finsteren Taten zu verschleiern. Gute Aasimare dagegen sind oft Teil gutgesonnener Organisationen, insbesondere Kirchen und religiöser Orden.

Beziehungen zu anderen Völkern: Aasimare sind in menschlichen Gemeinschaften am häufigsten vertreten, wo sie sich auch am wohlsten fühlen. Dies gilt besonders, wenn ihre himmlische Abstammung nur schwach erkennbar ist. Man weiß nicht, warum die Berührung der Himmlischen bei Menschen stärker ausgeprägt ist als bei anderen Völkern. Möglicherweise liegt es an der angeborenen Anpassungsfähigkeit und Affinität für Veränderungen der Menschen, dass Aasimare sich zu einem eigenen Volk entwickeln konnten. Vielleicht sind die Merkmale der anderen Völker zu sehr in ihrem Wesen verwurzelt, zu stark und zu resistent gegen Veränderungen. Wenn Angehörige anderer Völker mit den Bewohnern der oberen Ebenen Liebschaften eingehen, kommt es nur selten zu Nachwuchs und bisher ist noch keine eigene Unterart entstanden.

Auch wenn Aasimare in der Regel die menschliche Gesellschaft vorziehen, können sie in fast jeder Umgebung heimisch werden. Sie sind relativ sozial und entwaffnend offen. Sie kommen gut mit Halb-Elfen zurecht, da diese wie sie nicht wirklich Mensch sind. Die Beziehung zu Halb-Orks ist jedoch meist weniger freundschaftlich – letztere haben einfach keine Geduld für die schönen Worte der gutaussehenden Aasimare. Elfische Höflinge betrachten Aasimare zuweilen als naiv und arglos und kritisieren, dass sie sich auf ihren natürlichen Charme verlassen würden, wenn sie in ein Fettnäpfchen getreten sind. Von den bekannten Völkern halten Gnome Aasimare am faszinierendsten. Diese wissen ihre stark unterschiedliche Erscheinung und das Geheimnis des himmlischen Erbes sehr zu schätzen.

Gesinnung und Religion: Aasimare sind in der Regel von guter Gesinnung. Natürlich gibt es auch Ausnahmen. Aasimare, welche dem Guten den Rücken zukehren, können in unglaubliche Tiefen der Abartigkeit vorstoßen. Die meisten Aasimare bevorzugen Gottheiten der Ehre, des Ruhms, des Schutzes, der Heilung und der Zuflucht oder einfache, prosaische Religionen von Heim und Herd, der Gemeinschaft und der Familie. Manche folgen auch den Wegen der Künste, der Musik und des Wissens und finden Wahrheit und Weisheit in der Schönheit und der Gelehrsamkeit.

Abenteurer: Aasimare werden oft Abenteurer, da sie sich häufig nicht ganz unter Menschen zuhause fühlen und den Ruf eines größeren Schicksals spüren. Viele von ihnen wählen den Weg des Klerikers, des Mystikers oder des Paladins, es gibt aber auch Barden, Hexenmeister und Paktmagier in großer Zahl unter ihnen. Barbaren sind dagegen selten, in Stammesgemeinschaften geborene Aasimare werden oft zu Anführern und ermutigen ihre Klans, die Celestischen Totems zu verehren.

Männliche Namen: Aritian, Beltin, Cernan, Cronwier, Eran, Ilamin, Maudril, Okrin, Parant, Tural, Wyran, Zaigan.

Weibliche Namen: Arken, Arsinoe, Davina, Drinma, Imesah, Masozi, Nijena, Niramour, Ondrea, Rhialla, Valtyra.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Aasimar-Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Charakterstark: Zuweilen werden Aasimare mit der Gabe geboren, das Böse fernhalten zu können. Diese können einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit ***Oppositionsresistenz***[EXP] gegen Böses wirken. Sollte der Aasimar diese Fähigkeit auf sich selbst anwenden, steigt die Wirkungsdauer auf 1 Stunde pro Stufe. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeit.

Celestischer Kreuzfahrer: Das Schicksal mancher Aasimare besteht darin, gegen die Mächte des Bösen in den Krieg zu ziehen. Diese Individuen erhalten einen Verständnisbonus von +1 auf Angriffswürfe und ihre RK gegen böse Externare und einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) und Zauberkunde, um böse Externare oder von ihnen erschaffene Gegenstände und Effekte zu identifizieren. Zu diesem Zweck können sie diese Fertigkeiten ungeübt nutzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Bewandert und Celestische Resistenz.

Erhabene Resistenz: Ein Aasimar mit diesem Volksmerkmal erhält Zauberresistenz 5 + Stufe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Böses, sowie gegen alle Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten böser Externare. Dieses Volksmerkmal ersetzt Celestische Resistenz.

Heiligenschein: Manche Aasimare können Heiligenscheine manifestieren. Sie können beliebig oft als zauberähnliche

Fähigkeit *Licht* erschaffen, welches auf ihre Köpfe zentriert ist. Dabei erhalten sie einen Situationsbonus auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern gegenüber bösen Kreaturen und auf Rettungswürfe gegen Blindheit, Blind und Geblendet. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dunkelsicht.

Himmelsgeboren: Diese in den himmlischen Reichen geborenen Aasimare erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) und wirken Zauber der Kategorien Gutes oder Licht mit ZS +1. Dieses Volksmerkmal ersetzt Bewandert und Zauberähnliche Fähigkeit.

Spross der Menschheit: Bei manchen Aasimaren ist ihr himmlisches Erbe kaum noch zu erkennen. Ein solcher Aasimar zählt als Externar (Einheimischer) und Humanoider (Mensch) hinsichtlich aller Effekte, die sich auf die Volkszugehörigkeit beziehen, Talentvoraussetzungen und Zauber, welche Humanoide betreffen, einbezogen. Er kann als Mensch durchgehen, ohne sich verkleiden zu müssen. Dieses Volksmerkmal ersetzt die Sprache Celestisch und verändert die Unterart Einheimischer.

Sprachenmeister: Manche Aasimare sind wahre Sprachgenies. Sie erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Sprachenkunde. Wenn sie einen Fertigkeitsrang in Sprachenkunde investieren, erlernen sie dafür zwei Sprachen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Bewandert.

Unsterblicher Geist: Besonders willensstarke Aasimare können sich der Macht des Todes widersetzen. Sie erhalten Resistenz 5 gegen negativen Energieschaden. Diese Aasimare verlieren keine TP, wenn sie negative Stufen erhalten und erlangen einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Todeseffekte, Lebenskraftentzug, negative Energie und Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten der Schule der Nekromantie. Dieses Volksmerkmal ersetzt Celestische Resistenz.

Unsterblicher Lebensfunke: Aasimare mit diesem Volksmerkmal widerstehen der Macht des Todes. Sie erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte) und auf Rettungswürfe gegen Todeseffekte. Sie können einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Schwächere Resistenz gegen Alterung*[ABR] wirken. Dieses Volksmerkmal ersetzt Bewandert und Zauberähnliche Fähigkeit.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Aasimaren zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Barde: Wähle einen Bardenauftritt, dessen Effekte einen Bonus von +1/2 auf die effektive Bardenstufe erhalten.

Hexenmeister: Addiere +1/4 auf die Zauberstufe des Hexenmeisters, wenn er Zauber der Kategorie Gutes wirkt.

Inquisitor: Addiere +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern, Motiv erkennen und Wissen (jedes) gegen Externare.

Kleriker: Addiere +1/2 auf den Schaden positiver Energie, die der Kleriker gegen Untote einsetzt, sowie auf den Schaden von Gesinnung fokussieren gegenüber bösen Externaren.

Mystiker: Addiere +1/2 auf die effektive Mystikerstufe hinsichtlich der Effekte einer seiner Offenbarungen.

Paktmagier: Verleihe dem Eidolon des Paktmagiers SR 1/Böses. Wird dieser Vorteil erneut gewählt, erhöht er diese SR um jeweils +1/2 (Maximum SR 10/Böses).

Paladin: Addiere +1/6 auf den Moralbonus auf Rettungswürfe, den die Auren des Paladins generieren.

Ritter: Addiere +1/4 auf den Schaden des Ritters gegen Ziele seiner Herausforderung.

Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen Aasimaren offen:

Besonnener Wächter (Paladin)

Ein Besonnener Wächter ist ein Botschafter des Friedens und der inneren Ruhe. Er ist eine besänftigende Stimme in einer brutalen, gefährlichen Welt. Ein Besonnener Wächter besitzt die folgenden Klassenmerkmale:



Volksmerkmale der Aasimare

Weisheit +2 und Charisma +2: Aasimare sind verständnisvoll, selbstbewusst und offen.

Einheimischer Externar: Aasimare sind Externare mit der Unterart Einheimisch.

Mittelgroß: Aasimare sind mittelgroße Kreaturen und erhalten aufgrund ihrer Größe weder Boni noch Mali.

Normale Bewegungsrate: Die Grundbewegungsrate eines Aasimars beträgt 9 m.

Bewandert: Aasimare erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Wahrnehmung.Celestische Resistenz: Aasimare haben Resistenz Elektrizität 5, Kälte 5 und Säure 5.

Dunkelsicht: Aasimare können bei Dunkelheit bis zu 18 m sehen.

Zauberähnliche Fähigkeit: Aasimare können einmal am Tag *Tageslicht* als zauberähnliche Fähigkeit benutzen (die Zauberstufe entspricht der Klassenstufe des Aasimar).

Sprachen: Aasimare beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Celestisch. Aasimare mit hohem Intelligenzwert können folgende Sprachen als Bonussprachen wählen: Drakonisch, Elfisch, Gnomisch, Halblingisch, Sylvanisch und Zwergisch.

Hauch der Gelassenheit (ÜF): Mit der 1. Stufe erhält ein Besonnene Wächter das Bonustalent Hauch der Gelassenheit[EXP], selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt. Mit der 6 Stufe und dann alle weiteren sechs Stufen steigt die Wirkungsdauer seines Hauchs der Gelassenheit um +1 Runde. Dem Ziel steht zu Beginn jeder seiner Züge ein neuer Willenswurf zu, um den Effekt zu beenden. Die Wirkungsdauer mehrerer Anwendungen ist nicht kumulativ, es gilt stets nur die längste verbleibende Wirkungsdauer. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Böses niederstrecken.

Schlag der Gelassenheit (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Besonnener Wächter nach Bestätigung eines Kritischen Treffers als Freie Aktion den Schaden seines Angriffs in nichttödlichen Schaden umwandeln. Dabei kann er durch seine Waffe oder seinen Waffenlosen Schlag Hauch der Gelassenheit leiten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura des Mutes.

Göttlicher Bund (ÜF): Ein Besonnener Wächter, der einen göttlichen Bund mit seiner Waffe eingeht, kann nur deren Verbesserungsbonus erhöhen oder ihr die folgenden Eigenschaften verleihen: *Gnade*, *Grauflamme*[EXP], *Leitend*[EXP], *Schutz* oder *Zerschlagen*.

Aura der Ruhe (ÜF): Mit der 8. Stufe wird ein Besonnener Wächter immun gegen alle Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten der Kategorie Gefühl, sowie gegen alle Furchteffekte. Jeder Verbündete innerhalb von 3 m Entfernung erhält einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen diese Effekte.

Diese Fähigkeit funktioniert nur, wenn der Besonnene Wächter bei Bewusstsein ist und nicht, wenn er bewusstlos oder tot ist. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Entschlossenheit.

Wellen des Friedens (ÜF): Mit der 11. Stufe kann ein Besonnener Wächter 2 Anwendungen seines Hauchs der Gelassenheit aufwenden, um jeden Gegner innerhalb von 1,50 m mit diesem Effekt zu betreffen. Er muss die Kreaturen hierzu nicht berühren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Gerechtigkeit.

Friedensapostel (ÜF): Mit der 20. Stufe steigt die SR des Besonnenen Wächters auf 10/Böses. Wenn er positive Energie fokussiert oder zum Heilen Handauflegen nutzt, heilt er den höchstmöglichen Betrag. Jede Kreatur, die von seinem Hauch der Gelassenheit getroffen wird, muss selbst bei erfolgreichem Rettungswurf beim nächsten Angriff einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Paladinstufe + CH-Modifikator ablegen, um diesen Angriff überhaupt ausführen zu können. Scheitert der Rettungswurf, scheitert auch der Angriff automatisch (dies umfasst auch Zauber und besondere Fähigkeiten). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Heiliger Streiter.

Läuterer (Mystiker)

Der Läuterer sucht nach Anzeichen von Besessenheit und Geisteskontrolle bei unwilligen und oft ahnungslosen Dienern unheiliger Mächte und deren sterblicher Anhänger. Ein Läuterer strebt die Befreiung von Körper, Geist und Seele von den Fesseln der Sünde und der Befleckung durch das Böse an. Ein Läuterer besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Empfohlene Mysterien: Ahnen, Firmament, Kampf, Wissen.

Bonuszauber: 2. – *Himmelsschleier*, 4. – *Beichte*[EXP], 6. – *Austreiben*[EXP], 8. – *Anprangern*[EXP], 10. – *Böses bannen*, 12. – *Verbannung*, 14.- *Heiliges Wort*, 16. – *Gedankenleere*, 18. - *Befreiung*.

Vermindertes Zauberwirken: Ein Läuterer hat weniger Zauberplätze pro Tag und erlernt nicht automatisch *Wunden heilen*- oder *Wunden verursachen*-Zauber. Die Anzahl seiner bekannten Mystikerzauber bleibt unverändert.

Offenbarungen: Ein Mystiker muss die folgenden Offenbarungen mit den genannten Stufen wählen:

Sünde sehen (ZF): Mit der 3. Stufe erhält ein Mystiker einen Bonus in Höhe seiner ½ Mystikerstufe auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen, um Verzauberungen zu bemerken. Er kann diese Würfe als Volle Aktion ablegen. Er erhält zudem einen entsprechenden Bonus auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, um Zauber der Schule der Verzauberung und der Kategorie Fluch oder Gefühl zu identifizieren (siehe auch *Pathfinder Ausbauregeln: Magie*, Seite 251 hinsichtlich der Zauber der Kategorien Fluch oder Gefühl).

Celestische Rüstung (ÜF): Mit der 7. Stufe erhält die Rüstung eines Läuterers einen goldenen oder silbernen Glanz und wird federleicht. Für den Läuterer besitzt seine getragene Rüstung nur das halbe Gewicht. Zudem erhält er das Klassenmerkmal Rüstungstraining mit einer effektiven Kämpferstufe in Höhe seiner Mystikerstufe -4. Mit der 11. Stufe erhält er das Bonustalent Umgang mit Schwerer Rüstung.

Sündenzehrer (ÜF): Mit der 11. Stufe kann ein Läuterer CH-Modifikator Mal am Tag als Volle Aktion einen Fluch, eine Verzauberung oder einen Gefühlseffekt mittels einer Berührung verzehren. Hierzu muss ihm ein Charismawurf mit einem Bonus in Höhe seiner Mystikerstufe gegen SG 11 + ZS des Effektes (oder der TW des Erschaffers eines übernatürlichen Effekts) gelingen. Sollte der Wurf gelingen, wird der Effekt aufgehoben und der Läuterer kränkelt für 1W4 Runden.

Sollte das Ziel besessen sein (z.B. mittels *Magisches Gefäß* oder die Fähigkeit Böswilligkeit eines Geistes) wird der fremde Geist bei einem erfolgreichen Wurf aus dem Körper des Zieles vertrieben. Der Läuterer kränkelt für 2W4 Runden, egal ob der Wurf gelingt oder nicht.

Heilige Geißel (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Läuterer heilige Macht fokussieren, um böse Externare zu verletzen, als besäße er das Talent Gesinnung fokussieren und eine effektive Klerikerstufe in Höhe seiner Mystikerstufe. Er kann diese Fähigkeit täglich CH-Modifikator +1 Mal anwenden.

Heiliger Schrecken (ÜF): Mit der 9. Stufe kann ein Läuterer sein Klassenmerkmal Heilige Geißel nutzen, um böse Externare panisch zu machen. Dies funktioniert nach denselben Mechanismen wie Untote abwehren gegenüber Untoten.

Celestischer Meister (ÜF): Mit der 13. Stufe kann ein Läuterer sein Klassenmerkmal Heilige Geißel einsetzen, um gute Externare in seine Dienste zu zwingen. Dies funktioniert nach denselben Mechanismen wie Untote befehligen gegen Untoten.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Aasimaren offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Aasimare

Aasimare haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Ambrosia: Dieses aus Weihwasser und gesegneten Kräutern gebraute, himmlische Elixier verleiht einen heiligen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen negative Energie, Lebenskraftentzug und Todeseffekte für 1 Stunde. Dies schließt

Rettungswürfe zum Entfernen negativer Stufen mit ein. Ambrosia wirkt auf Untote und böse Externare wie Weihwasser.

Celestisches Rauchfass: Dieses gesegnete Rauchfass enthält bis zu 10 Einheiten Weihrauch und verbrennt 1 Einheit Weihrauch pro Stunde. Sollte einem brennenden Rauchfass ein Rauchstab hinzugefügt werden, sind Kreaturen der Unterart Böse geblendet, solange sie sich innerhalb des entstehenden Rauchs befinden.

Celestische Lampe: Diese polierte Lampe aus Metall und Kristall enthält eine *Dauerhafte Flamme* und verbreitet Licht wie eine gewöhnliche Lampe. Sollte sie mit Weihwasser gefüllt werden, ist ihr Licht für 24 Stunden rein und fügt einen Bonus von +1 auf die SG aller Rettungswürfe gegen fokussierte positive Energie oder zum Verletzen von bösen Externaren fokussierter Energie innerhalb eines 9 m-Radius hinzu.

Salböl: Dieses heilige, mit aromatischen Gewürzen und destilliertem Weihwasser versehene Öl kann auf eine Kreatur aufgetragen werden, während man einen harmlosen göttlichen Zauber mit Reichweite Berührung wirkt. Dies erhöht den Zeitaufwand auf eine Volle Aktion, erhöht aber auch die effektive Zauberstufe des Zauberkundigen um +1 für den gewirkten Zauber.

Weihrauch: Dieses aromatische, mit Duftölen versetzte Harz wird oft zu Stäbchen, Kegeln oder Bällen geformt und während Zeremonien oder der Meditation verbrannt. Eine Einheit Weihrauch brennt 1 Stunde lang.

Ausrüstung der Aasimare

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Ambrosia (Phiole)	100 GM	1 Pfd.	25
Celestisches Rauchfass	50 GM	3 Pfd.	—
Celestische Lampe	300 GM	2 Pfd.	25
Salböl	25 GM	1 Pfd.	20
Weihrauch (10 Stäbchen)	10 GM	1 Pfd.	—

Talente der Aasimare

Aasimare haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Celestischer Diener

Dein Tiergefährte oder Vertrauter ist kein gewöhnliches Tier, sondern stammt aus den himmlischen Reichen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Tiergefährte, Vertrauter oder Reittier, Aasimar.

Vorteil: Dein Tiergefährte, Vertrauter oder Reittier erhält die Schablone für Celestische Kreaturen und wird zu einer Magischen Bestie. Du kannst ihm gegenüber aber immer noch Mit Tieren umgehen, Tierempathie und alle anderen Zauber oder Klassenmerkmale einsetzen, welche speziell Tiere betreffen.

Engelsblut

Heilige Macht fließt durch deine Adern.

Voraussetzungen: KO 13, Aasimar.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe der Kategorie Böses und auf Konstitutionswürfe, um dich zu stabilisieren, wenn du auf negative Trefferpunkte reduziert, aber nicht getötet wirst. Wenn du Blutungsschaden oder Schaden durch Blut saugen nimmst, nimmt jede angrenzende untote Kreatur und jede Kreatur der Unterart Böse ebenfalls 1 Schadenspunkt.



Engelshaut

Deine Haut glänzt wie poliertes Metall.

Voraussetzungen: Engelsblut, Aasimar.

Vorteil: Du erleidest einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Verkleiden, erlangst dafür aber einen der folgenden Vorteile in Abhängigkeit vom metallischen Glanz deiner Haut:

Gold: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Blindheit, Geblendet, Muster und Effekte der Kategorie Licht. Wenn du Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten der Unterschule der Muster (Illusion) oder der Kategorie Licht einsetzt, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Zauberstufe dabei.

Messing: Du erhältst Feuerresistenz 5 und einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Feuereffekte.

Silber: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Lähmung, Versteinerung und Gift. Deine Waffenlosen Schläge oder natürlichen Waffen gelten als Silber hinsichtlich der Schadensreduzierung.

Stahl: Du erhältst einen natürlichen Rüstungsbonus auf deine RK von +1. Deine Waffenlosen Schläge oder natürlichen Waffen gelten als Kaltes Eisen hinsichtlich der Schadensreduzierung.

Engelsschwingen

Fedrige Schwingen wachsen aus deinem Rücken.

Voraussetzungen: Engelsblut, Charakterstufe 10, Aasimar.

Vorteil: Du erhältst ein Paar glänzender, gefiederter Flügel, die dir eine Bewegungsrate: Fliegen von 9 m (durchschnittlich) verleihen, wenn du leichte Rüstung trägst oder unbelastet bist. In mittlerer oder schwerer Rüstung oder mit mittlerer oder schwerer Traglast beträgt die Bewegungsrate: Fliegen 6 m (schlecht). Fliegen ist für dich eine Klassenfertigkeit.

Himmlisches Strahlen

Dein himmlisches Licht kann vielfältig eingesetzt werden.

Voraussetzungen: Zauberähnliche Fähigkeit *Tageslicht*, ausreichende Stufe (s.u.), Aasimar.

Vorteil: Du kannst *Tageslicht* ein weiteres Mal pro Tag einsetzen. Wähle einen der Zauber auf der folgenden Tabelle; indem du eine Anwendung von *Tageslicht* nutzt, kannst du diesen Zauber als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Du musst die erforderliche, aufgeführte Charakterstufe besitzen, um einen Zauber auswählen zu können. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Zauberähnliche Fähigkeit	Mindestcharakterstufe
Lichtblitze[EXP]	1.
Leuchtender Weg[EXP]	3.
Gleißendes Licht	5.
anderndes Sternenfunkeln[EXP]	7.
Sonnenstrahl (nur ein Strahl)	9.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Du erhältst jedes Mal 1 zusätzliche tägliche Anwendung von *Tageslicht* und kannst einen weiteren Zauber von der Liste auswählen.

Macht fokussieren

Dein Fokussieren wird durch deinen Glauben gestärkt, so dass du dich bewegen und deinen Gegnern Schaden zufügen kannst.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Energie fokussieren 2W6, Aasimar.

Vorteil: Wenn du Energie fokussierst, um Schaden zuzufügen, kannst du entscheiden, nur ein einzelnes Ziel innerhalb von 9 m betreffen zu wollen. Sollte dem Ziel der Rettungswurf misslingen, erleidet es nicht nur entsprechend Schaden, sondern kann von dir auch noch pro 2W6 Punkte dir möglichen fokussierten Energieschadens um bis zu 1,50 m weit gezogen oder gestoßen werden.

Mächtiges Macht-fokussieren

Deine Ausbrüche heiliger Macht lassen deine Gegner erbeben.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Energie fokussieren 6W6, Macht fokussieren, Verbessertes Macht-fokussieren, Aasimar.

Vorteil: Wenn du Verbessertes Macht-fokussieren einsetzt, kannst du alle Kreaturen innerhalb eines Explosionsradius' von 9 m betreffen.

Metallische Schwingen

Die Federn deiner Flügel bestehen aus glänzendem Metall.

Voraussetzungen: Engelsblut, Engelshaut, Engelsschwingen, Charakterstufe 11, Aasimar.

Vorteil: Du erhältst zwei Flügelangriffe. Dabei handelt es sich um sekundäre natürliche Angriffe, welche 1W4 Punkte Hiebschaden verursachen (oder 1W3 Schadenspunkte, solltest du Klein sein).

Verbessertes Macht-fokussieren

Du bewegst deine Gegner mit Hilfe eines Strahls rechtschaffener Energie.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Energie fokussieren 4W6, Macht fokussieren, Aasimar.

Vorteil: Wenn du Macht fokussieren einsetzt, kannst du alle Kreaturen in einer 18 m-Linie oder eines 9 m-Explosionskegels betreffen. Du musst dich entscheiden, entweder alle Kreaturen im Wirkungsbereich, deren Rettungswurf misslingt, zu stoßen oder zu ziehen.

Magische Gegenstände der Aasimare

Aasimare haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Bedrohlicher Heiligenschein

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 9

Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 84.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Wenn dieser Heiligenschein aus poliertem, glänzendem Stahl über dem Kopf platziert wird, schwebt er darüber, belegt aber dennoch den Ausrüstungsplatz: Kopf. Der Heiligenschein strahlt ständig eine Aura mit 6 m Radius um den Träger aus. Jede feindselige Kreatur innerhalb dieser Aura muss einen Willenswurf ge-

gen SG 20 ablegen, um nicht für die nächsten 24 Stunden oder bis sie den Träger mit einem Angriff trifft oder ihm mit einem Zauber, einer zauberähnlichen Fähigkeit oder einer übernatürlichen Fähigkeit Schaden zufügt, einen Malus von -2 auf Angriffs- und Rettungswürfe und ihre RK zu erleiden. Die Aura ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zorn der Ordnung*, Erschaffer muss ein Aasimar oder ein Archon sein; **Kosten** 42.000 GM.

Celestischer Schild

Aura Durchschnittliche Hervorrufung [Gutes]; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Schild; **Preis** 13.170 GM; **Gewicht** 7 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser strahlende, silberne oder goldene *Blendende Schwere Stahlschild +2* ist unglaublich leicht und trotz seiner Größe gut zu handhaben. Er hat keinen Rüstungsmalus und auch keine arkane Patzerchance. Der Träger kann einmal am Tag auf sich *Federfall* anwenden. Eine Kreatur, welche zu diesem Schild eine *Celestische Rüstung* trägt, kann anstelle von *Fliegen* einmal am Tag *Überlandflug* einsetzen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Federfall, Überlandflug;* **Kosten** 6.670 GM.

Elysischer Schild

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz Schild; **Preis** 52.620 GM; **Gewicht** 45 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *Turmschild der Geisterhaften Berührung +2* trägt Begräbnisrunen der friedvollen Ruhe zufriedener Toter. Der Träger dieses Schildes ist immun gegen die Fähigkeit Brut erzeugen von Untoten. Einmal am Tag kann er als Augenblickliche Aktion einen Lebenskraftentzug, Attributsentzug oder Attributsschadensangriffe verhindern, welcher von einem Untoten ausgeht. Ferner kann der Träger einmal am Tag als Standard-Aktion eine Welle positiver Energie entfesseln, welche Untote panisch macht wie das Talent Untote abwehren (WIL, SG 20, keine Wirkung).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Untote abwehren, *Ätherische Gestalten, Todesschutz*; **Kosten** 26.390 GM.

Zauber der Aasimare

Aasimare haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Geweihter Ort

Schule Hervorrufung [Gutes]; **Grad** KLE 2, PAL 2
Zeitaufwand Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Phiole Ambrosia)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Zielgebiet Ausstrahlung mit 6 m Radius
Wirkungsdauer 2 Stunden/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber reinigt einen Bereich mit himmlischer Macht. Der SG für Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Gutes oder gegen fokussierte Energie, welche bösen Externaren Schaden zufügt (z.B. aufgrund von Gesinnung fokussieren), steigt um +2. Ferner erleiden böse Externare einen Malus von -1 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe und können an einem *Geweihten Ort* nicht herbeigezaubert oder beschworen werden. Sollte das Gebiet einen Altar, Schrein oder andere dauerhafte Einrichtung enthalten, welche deiner Gottheit, deinem Pantheon oder einer höheren Macht von guter Gesinnung geweiht ist, werden die genannten Modifikatoren verdoppelt. Du kannst *Geweihter Ort* nicht in einem Bereich wirken, der eine dauerhafte Einrichtung enthält, die einer anderen als deiner Gottheit geweiht ist.

Himmelsschleier

Schule Bannmagie [Gutes]; **Grad** PAL 1
Zeitaufwand Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich oder 1,50 m; siehe Text
Ziel Du oder alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m Entfernung; siehe Text
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, halbiert; **Zauberresistenz** Nein

Du umgibst dich selbst mit einem Schleier aus positiver Energie, welcher es bösen Externaren erschwert, dich zu verletzen. Für die Wirkungsdauer dieses Zaubers erhältst du einen heiligen Bonus von +2 auf deine RK und Rettungswürfe. Beide Boni gelten nur gegen Angriffe und Effekte, welche von Externaren der Unterart Böse ausgehen. Du kannst diesen Zauber als Schnelle Aktion beenden, um allen solchen Externaren innerhalb von 1,50 m Entfernung 1W8 Schadenspunkte +1 Punkt pro Paladinstufe zuzufügen. Ein Willenswurf halbiert diesen Schaden.

Wahre Sprache

Schule Erkenntnismagie; **Grad** BAR 4, HEX 5, HXM/MAG 5, KLE 6
Zeitaufwand Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Du kannst mit jeder Kreatur kommunizieren, die nicht geistlos ist. Solange du gehört werden kannst, können dich alle Kreaturen verstehen. Jede Kreatur vernimmt dich in ihrer Muttersprache oder anderen natürlichen Art der Kommunikation, während du die Antworten in deiner Muttersprache vernimmst. Du kannst Fragen stellen und Antworten erhalten, der Zauber macht andere Kreaturen aber nicht freundlicher oder kooperativer. Nichtintelligente Kreaturen könnten nur begrenzte Antworten geben. Während du diesen Zauber nutzt, kannst du mit deinen sprachabhängigen Effekten alle Kreaturen betreffen, die nicht geistlos sind.

Drow

Die grausamen und listigen Drow sind ein finsteres Spiegelbild des Elfenvolkes. Man nennt sie auch Dunkelelfen. Drow hausen in tiefgelegenen, gewaltigen unterirdischen Städten, die sie aus dem Felsen riesiger Höhlen errichten. Sie zeigen sich Oberflächenbewohnern nur sehr selten und ziehen es vor, im Reich der Legenden zu verbleiben, während sie ihre finsteren Ziele durch Stellvertreter und Beauftragte vorantreiben. Drow lieben nur sich selbst und sind Meister im Manipulieren anderer Kreaturen. Sie sind zwar nicht von Geburt an böse, allerdings ist die Bösartigkeit in ihrer Kultur und Gesellschaft tief verwurzelt. Wer sich nicht daran anpasst, überlebt nicht lange. Es gibt Geschichten, dass unter den richtigen Umständen ein stark vom Hass erfüllter Elf sich in einen Drow verwandeln könne, allerdings wäre hierfür wohl ein wahrhaft grässliches Individuum erforderlich.

Physische Beschreibung: Drow sind ähnlich gebaut wie Menschen, sind zugleich aber schlank wie Elfen und besitzen deren äußerliche Merkmale, die auffallenden, spitzen Ohren eingeschlossen. Ihre Augen haben keine Pupillen und sind in der Regel von einem durchgehenden Weiß oder Rot. Die Hautfarbe variiert zwischen Kohlschwarz und dämmrigem Purpur. Das Haar ist meist weiß oder silbern, wobei es auch durchaus Variationen gibt.

Gesellschaft: Die Drowgesellschaft ist klassenorientiert und matriarchalisch organisiert. Drowmänner sind zumeist Krieger und verteidigen die Spezies gegen Bedrohungen von außen, währen die Frauen Führungs- und Autoritätspositionen innehaben. Diese Verteilung der Geschlechterrollen wird dadurch verstärkt, dass etwa jeder 20. Drow mit außergewöhnlichen Fähigkeiten geboren wird. Diese Kinder werden als adelig erachtet – und die meisten von ihnen sind weiblich. Die Drowpolitik wird von den Adelshäusern bestimmt. Jedem dieser Häuser steht eine Matriarchin vor, dazu kommen niedere Häuser, Geschäftsbetriebe und Soldatenkompanien. Zudem ist jedes Haus mit einem Dämonenherrscher assoziiert. Drow werden stark von ihren eigenen Interessen und Zielen angetrieben. Ihre Kultur ist vergiftet von Intrigen und egoistischer Politik. Gewöhnlich geborene Drow bemühen sich um die Gunst des Adels und die Adeligen streben nach der Vorherrschaft mittels Meuchelmord, Verführung und Verrat.

Beziehungen zu anderen Völkern: Drow glauben sich allen anderen Völkern überlegen. Effektiv teilen sie den Rest des Universums in zwei Gruppen ein: Sklaven und künftige Sklaven. In der Praxis behandeln sie meist Völker mit ähnlichen Veranlagungen (wie Hobgoblins und Orks), sowie jene, die ihnen freiwillig dienen, als Dienervölker, denen sie ein gewisses Maß an Vertrauen und sogar etwas Einfluss in der Drowgesellschaft erlauben. Andere Völker wie Gnome, Halblinge und Zwerge dagegen eignen sich in ihren Augen nur als auszupeitschende Arbeitssklaven. Die manipulativen Drow lieben es, die menschlichen Charakterschwächen auszunutzen. Sie beanspruchen zwar keine Verwandtschaft zu den Gestrandeten, begegnen ihnen aber mit extremer Neugier, da beide Völker das Ergebnis von Anpassung an gefährliche Extrembedingungen sind. Der Hass, den die Dunkelelfen auf Elfen verspüren, unterscheidet sie von allen anderen Völkern – es gibt nichts, wonach es ihnen stärker verlangt, als der völlig Untergang ihrer an der Oberfläche lebenden Verwandten.

Gesinnung und Religion: Drow stellen Macht und Überleben über alles. Hierzu treffen sie auch die bösartigsten Entscheidungen, welche sie in keiner Weise bedauern. Schließlich überleben sie Probleme nicht nur – sie erobern sie. Sie haben keinen Bedarf an Mitgefühl und vergeben weder ihren alten, noch ihren aktuellen Feinden. Wie Oberflächenelfen sind Drow von starken Gefühlen und Leidenschaft erfüllt, drücken sie aber auf negative Weise in Form von Hass, Rachsucht, Machtstreben und rohen sexuellen Gelüsten aus. Daher sind die meisten Drow chaotisch böse. Dämonenherrscher sind ihre auserwählten Schutzherren, da diese ihr Streben nach Macht und Zerstörung teilen. Sie bevorzugen auch die Göttin Lamaschtu.

Abenteurer: Als Eroberer und Sklavenhalter werden die Drow angetrieben, ihr Revier zu erweitern. Viele wollen auch uralte Racheschwüre gegenüber Elfen- und Zwergenvölkern an unheimlichen, leiderfüllten und umkämpften Orten an der Oberfläche ausleben. Drowmänner ziehen kriegerische oder heimlich vorgehende Klassen vor, die es ihnen ermöglichen, als Soldaten oder Spione nahe an ihre Feinde und deren Heimstätten heranzukommen. Drowfrauen dagegen ergreifen zumeist Anführerpositionen und wählen Klassen wie Barde oder Kleriker. Beide Geschlechter besitzen eine angeborene Gabe für die arkanen Künste und können Magier oder Paktmagier werden. Drow geben eigentlich von Natur aus wunderbare Antipaladine ab, allerdings werden die Männer nie ermutigt, diesem Pfad zu folgen, da der weibliche Adel von der Idee willensstarker Männer mit unabhängigen Instinkten und einer direkten Verbindung zu einem Dämonenherrscher alles andere als angetan ist.

Männernamen: Arcavato, Drovic, Firyin, Kaelmourn, Mirrendier, Pharnox, Syrendross, Zov.

Frauennamen: Belmarniss, Cylellinth, Ilvaria, Johysis, Loscivia, Tyvorhan, Ulumbralya, Volundeil.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Drow-Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Blasphemischer Pakt: Seitdem Drow als eigenes Volk bestehen, paktieren sie mit Dämonen. Manche haben starke Kontakte zu diesen Kreaturen und berufen sich auf uralte, obszöne Beziehungen, um Dämonen zur Kooperation zu bringen. Drow mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie gegenüber ungebundenen Kreaturen der Unterart Dämon. Dämonen, die sie mittels eines *Herbeizaubern*-Zaubers herbeizaubern erhalten +2 TP pro TW. Die Kosten oder Tributleistungen für *Verbündeter aus den Ebenen* werden hinsichtlich Dämonen für sie um 20% reduziert. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärfte Sinne und Gift einsetzen.

Ehrgeiziger Ränkeschmied: Verführung und Verrat sind die Werkzeuge, um in der Drowgesellschaft voranzukommen. Drow mit diesem Volksmerkmal können Bluffen oder Diplomatie als Klassenfertigkeit auswählen und erhalten einen Bonus von +2 auf diese Fertigkeitswürfe. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärfte Sinne.

Finsterlandjäger: Die Gebiete außerhalb der Drowstädte – egal ob aus dem Fels gehauene Tunnel oder felsige Höhlen

– sind gefährliches Terrain. Drow mit diesem Volksmerkmal können unterirdisches Schwieriges Gelände ohne Mali durchqueren. Drow mit GE 13 oder mehr erhalten zudem das Bonustalent Behände Bewegung. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeiten.

Oberflächeninfiltrant: Manche Drow hausen nahe der Oberfläche. Manche davon sind verbannte, andere handeln im Auftrag der Mächtigen oder weil es den Zielen der Drow dient. Drow mit diesem Volksmerkmal erhalten Dämmersicht und können bei Dämmerlicht doppelt soweit sehen wie Menschen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dunkelsicht und Blindheit durch Licht.

Uralter Groll: Die Feindschaft zwischen Drow und Elfen und Zwergen ist alt und tiefverwurzelt. Drow mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Humanoide der Unterarten Zwerg oder Elf (Drow selbst ausgenommen) aufgrund ihrer besonderen Ausbildung für den Kampf gegen diese verhassten Feinde. Dieses Volksmerkmal ersetzt Gift einsetzen

Verführer: Manche Drow verfügen über ein angeborenes Verständnis der dunkelsten Wünsche, welche in jedem Herzen lauern. Drow mit diesem Volksmerkmal addieren +1 auf den SG der Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten der Schule der Verzauberung. Drow mit WE 15 oder mehr können einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Person bezaubern* mit einer Zauberstufe in Höhe ihrer Charakterstufe einsetzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Immunitäten der Drow.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Drow zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Alchemist: Die Wirkungsdauer der Mutagene des Alchemisten wird um +10 Minuten verlängert.

Antipaladin: Der Antipaladin addiert +1/4 auf die Anzahl der Grausamkeiten, die er zufügen kann.

Hexenmeister: Füge einen Zauber der Liste der Hexenmeisterzauber zur Liste der dir bekannten Zauber hinzu. Dieser Zauber muss der Kategorie Böses, Fluch oder Schmerz angehören und einen Grad aufweisen, der mindestens um

Volksmerkmale der Drow

Geschicklichkeit +2, Charisma +2, Konstitution -2: Drow sind geschickte, manipulative Wesen.

Elf: Drow sind Humanoide der Unterart Elf.

Mittelgroß: Drow sind mittelgroße Kreaturen und erhalten wegen ihrer Größe keine Boni oder Mali.

Normale Bewegungsrate: Drow haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Blindheit durch Licht: Drow erblinden 1 Runde lang, wenn sie plötzlich grellem Licht ausgesetzt werden. In den folgenden Runden gelten sie solange als geblendet, wie sie sich in dem betroffenen Bereich aufhält.

Dunkelsicht: Drow können in der Dunkelheit bis zu 36 m weit sehen.

Geschärfte Sinne: Drow erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Würfe auf Wahrnehmung.

Gift einsetzen: Drow können Gift einsetzen und riskieren niemals, sich selbst versehentlich zu vergiften.

Immunitäten der Drow: Drow sind gegen magische Schlafeffekte immun. Gegen Verzauberungen erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf ihre Rettungswürfe.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Drow können einmal am Tag die Zauber *Dunkelheit*, *Feenfeuer* und *Tanzende Lichter* wirken. Ihre Zauberstufe entspricht dabei ihrer Charakterstufe.

Zauberresistenz: Die Zauberresistenz der Drow beträgt 6 plus ihre Klassenstufe.

Waffenvertrautheit: Drow sind im Umgang mit der Handarmbrust, dem Rapier und dem Kurzschwert geübt.

Sprachen: Drow beginnen das Spiel mit den Sprachen Elfisch und Finsterländisch. Drow mit entsprechend hoher Intelligenz können ihre Bonussprachen aus der folgenden Liste auswählen: Abyssisch, Aklo, Aqual, Drakonisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Zeichensprache der Drow.



einen Grad unter dem dir möglichen Zauberhöchstgrad für Hexenmeisterzauber liegt.

Kämpfer: Wähle das Kampfmanöver Entwaffnen oder Versetzen. Addiere +1/3 auf den KMB des Kämpfers bei diesem Manöver (Maximum +4).

Kleriker: Wähle eine Domänenfähigkeit der 1. Stufe aus, welche WE-Modifikator +3 Mal täglich einsetzbar ist. Der Kleriker addiert +1/2 auf die Anzahl der täglichen Anwendungen dieser Domänenfähigkeit.

Magier: Wähle eine Fähigkeit einer arkanen Schule der 1. Stufe aus, welche IN-Modifikator +3 Mal täglich einsetzbar ist. Der Magier addiert +1/2 auf die Anzahl der täglichen Anwendungen dieser arkanen Schulfähigkeit.

Schurke: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um zu fintieren und geheime Nachrichten weiterzugeben.

Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen Drow offen:

Dämonischer Apostel (Kleriker)

Um zu überleben, schlossen sich die Drow den Dämonenherrschern an. Daher ist die Dämonenverehrung unter Drow weitverbreitet. Dies gilt auch für Dämonische Apostel, welche magische Einsichten durch ihre finsteren Herren erlangen und deren Feinde mittels fokussierter dämonischer Energie zermalmen. Ein Dämonischer Apostel besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Dämonische Magie Ein Dämonischer Apostel muss sich dafür entscheiden, negative Energie zu fokussieren. Er muss entweder die Domäne des Bösen oder des Chaos oder die Unterdomäne der Dämonen[EXP] als einzige Domäne auswählen.

Dämonischer Vertrauter: Mit der 1. Stufe erhält ein Dämonischer Apostel einen Vertrauten wie ein Magier. Seine effektive Magierstufe entspricht seiner Klerikerstufe. Sollte er bereits einen Vertrauten besitzen, sind seine Klerikerstufen kumulativ zur Bestimmung der Fähigkeiten des Vertrauten. Mit der 3. Stufe erhält der Vertraute die Schablone für Infernalische Kreaturen (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 294). Mit der 7. Stufe tauscht der Dämonische Apostel seinen Vertrauten gegen einen Quasit aus. Er muss dafür nicht das Talent Verbesserter Vertrauter besitzen.

Dämonisches Fokussieren (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Dämonischer Apostel dämonische Energie fokussieren, um Kreaturen von guter oder rechtschaffener Gesinnung zu verletzen und auf hohen Stufen die Fähigkeiten chaotisch böser Verbündeter zu stärken.

Diese Energie zu fokussieren erschafft einen 9 m-Explosionsradius zentriert auf den Kleriker. Gute oder rechtschaffene Kreaturen innerhalb dieses Bereichs erleiden 1W6 Schadenspunkte plus 1W6 Schadenspunkte pro weitere ungerade Stufe des Klerikers (2W6 mit der 3. Stufe, 3W6 mit der 5. Stufe usw.). Kreaturen, welche Schaden durch diese Fähigkeit erleiden, steht ein Zähigkeitswurf zu, um den Schaden zu halbieren. Der SG dieses Rettungswurfs ist 10 + ½ Stufe des Dämonischen Apostels + CH-Modifikator. Rechtschaffen gute Kreaturen erleiden einen Malus von -2 auf diesen Rettungswurf. Mit der 5. Stufe sind chaotisch böse Kreaturen innerhalb des Explosionsradius' betroffen, als wären sie das Ziel des Zaubers *Wut* mit einer Wirkungsdauer von 1 Runde. Mit der 9. Stufe kränkeln gute oder rechtschaffene Kreaturen zudem für 1W6 Runden, wenn ihnen der Zähigkeitswurf gegen diese Fähigkeit misslingt. Dämonisches Fokussieren ist eine Standard-Aktion, welche keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Energie fokussieren.

Höhlenheckenschütze (Kämpfer)

Der Höhlenheckenschütze ist in der Dunkelheit zuhause und nutzt Heimlichkeit und magisch aufgeladene Fernkampfangriffe, um seine Gegner zu drangsalieren. Sein Hauptaugenmerk liegt sich auf Überraschung, angeborenen magischen Fähigkeiten und Gift, um unachtsame Gegner außer Gefecht zu setzen. Der Höhlenheckenschütze besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenfertigkeiten: Der Höhlenheckenschütze fügt Heimlichkeit zur Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu und entfernt dafür Einschüchtern.

Aufgeladener Schuss (ÜF): Mit der 1. Stufe erhält ein Höhlenheckenschütze die Fähigkeit, als Schnelle Aktion seine Pfeile oder Bolzen mit dem Effekt einer seiner zauberähnlichen Drow-Fähigkeiten *Dunkelheit, Feenfeuer* oder *Tiefe Dunkelheit* aufzuladen, sofern er über diese verfügt. Wenn solch ein aufgeladener Pfeil oder Bolzen abgefeuert wird, ist der Wirkungsbereich des Zaubers auf den Aufschlagspunkt des Pfeils oder Bolzens zentriert. Sollte das Ziel eine Angriffsfläche von mehr als 1,50 m aufweisen, kann der Höhlenheckenschütze entscheiden, welches Feld der Angriffsfläche das Zentrum des Effektes der zauberähnlichen Fähigkeit sein soll, solange er Sichtlinie zu diesem Feld besitzt. Er kann sich alternativ entscheiden, ein einzelnes Feld innerhalb seiner Sichtlinie zum Ziel seines aufgeladenen Schusses zu machen; dieses Feld ist dann das Zentrum des Effektes, sofern er es trifft (RK 5). Der Pfeil oder Bolzen muss in derselben Runde abgefeuert werden, in der er aufgeladen wurde, andernfalls ist die Anwendung der zauberähnlichen Fähigkeit verschwendet. Dasselbe gilt, wenn der Pfeil oder Bolzen sein Ziel verfehlt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welche ein Kämpfer mit der 1. Stufe erhält.

Lautloser Schuss (AF): Mit der 2. Stufe erhält ein Höhlenheckenschütze einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, wenn er einen Bogen oder eine Armbrust lädt, Munition vergiftet und Schüsse aus dem Hinterhalt abgibt. Dieser Bonus steigt um +2 pro weitere vier Stufen jenseits der 2. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Schnell und tödlich (AF): Mit der 4. Stufe kann ein Höhlenheckenschütze sich mit seiner vollen Bewegungsrate fortbewegen und zugleich Heimlichkeit einsetzen. Als Schnelle Aktion kann er einen Pfeil oder Armbrustbolzen vergiften. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches ein Kämpfer mit der 4. Stufe erhält.

Heckenschützentraining (AF): Mit der 5. Stufe wählt ein Höhlenheckenschütze die Waffengruppe Armbrüste oder Bögen aus. Er erhält einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit Waffen der gewählten Gruppe. Dieser Bonus steigt um +1 pro weitere vier Stufen jenseits der 5. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1, 3 und 4.

Mächtiger Aufgeladener Schuss (ÜF): Mit der 9. Stufe erhält der Höhlenheckenschütze jeweils zwei zusätzliche

tägliche Anwendungen seiner zauberähnlichen Fähigkeiten *Dunkelheit* und *Feenfeuer*, welche er aber nur im Rahmen seines Klassenmerkmals Aufgeladener Schuss zum Aufladen von Bolzen und Pfeilen einsetzen kann. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2.

Waffenmeisterschaft (AF): Mit der 20. Stufe erhält der Höhlenheckenschütze das Klassenmerkmal Waffenmeisterschaft. Er muss sich dabei für die Waffengruppe Armbrüste oder Bögen entscheiden.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Drow offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Drow

Drow haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Reitfledermaus: Schreckensfledermäuse (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 116) gelten als die schnellsten nichtmagischen Transportmittel der Finsterlande. Sie werden in Gefangenschaft gezähmt, um als Reittiere zu dienen. Stallungen für diese großen Kreaturen sind meist nur in Drowstädten zu finden, welche in großen, unterirdischen Höhlen errichtet wurden. Sie benötigen viel Platz zur Ausbildung und für ihren Auslauf. Manche Drowausbilder fliegen mit ihnen aber fast bis zur Oberfläche hinauf. Diese Kreaturen benötigen exotische Sättel.

Reitgecko: Diese Mammutechsen sind größer als der gemeine Riesengecko. Sie werden speziell als Reittiere der Drow gezüchtet. Diese schätzen sie aufgrund ihrer Fähigkeit, an Höhlendecken und glatten Wänden entlanglaufen zu können. Reitgeckos benötigen exotische Sättel. Verwende die Spielwerte eines Riesengeckos mit der Schablone für Riesenhafte Kreaturen (*Pathfinder Monsterhandbuch III*, S. 291).

Spinnenseilsack: Diese Säcke haben nichts mit Spinnen zu tun, sondern sind alchemistische Gerätschaften mit einem einzigartigen Abschussmechanismus. Es handelt sich um graue, kürbisartige Beutel, die zum Klettern und auch im Kampf genutzt werden. Sie werden aus speziell gezüchteten Pilzen gemacht, die über eine widerstandsfähige, aber dehnbare Außenhaut verfügen. Der Pilz wird vorsichtig geerntet, an einem Ende aufgebohrt und ausgehöhlt. Dann wird er mit einem starken, alchemistischen Klebstoff gefüllt, der bei Luftkontakt fast augenblicklich zu einem spinnenfadenartigen Material aushärtet. Wenn ein Spinnenseilsack gedrückt wird, schießt der Klebstoff mit einer Höchstreichweite von 3 m heraus und bleibt an allem kleben, das er trifft. Dabei trocknet er sofort zu einem widerstandsfähigen, faserigen Seil. Behandle den Spinnenseilsack wie einen Wurfhaken, nur dass alle Oberflächen RK 5 besitzen, wenn er zum Klettern eingesetzt wird. Er kann zudem als Lasso benutzt werden und besitzt RK 10, 4 TP und zum Freibrechen ist ein Stärkewurf gegen SG 24 erforderlich. Ein Spinnenseilsack besitzt nur 1 Ladung.

Ausrüstung der Drow

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Spinnenseilsack	30 GM	1 Pfd.	20

Reittiere der Drow

Reittier	Preis	Gewicht
Reitgecko	300 GM	-
Reitgecko (Streitross)	400 GM	-
Schreckensreitfledermaus	300 GM	-
Schreckensreitfledermaus (Streitross)	450 GM	-

Talente der Drow

Drow haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Drowadel

In deinen Adern pulsiert Macht, welche dir mächtigere zauberähnliche Fähigkeiten verleiht.

Voraussetzungen: Besitzt zauberähnliche Drowfähigkeiten, Drow.

Vorteil: Du kannst beliebig oft als zauberähnliche Fähigkeit *Magie entdecken* anwenden. Ferner kannst du einmal am Tag *Federfall* und *Schweben* als zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen. Deine Zauberstufe entspricht deiner Charakterstufe.

Drowadel-Zauberresistenz

Deine Entwicklung ist abgeschlossen, da du nun eine Zauberresistenz besitzt, die der eines Dämons fast gleichkommt.

Voraussetzungen: CH 13, WE 13, Mächtiger Drowadel, Charakterstufe 13, Drow.

Vorteil: Deine Zauberresistenz ist 11 + deine Charakterstufe.

Speziell: Du erhältst einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Einschüchtern gegenüber Drow.

Mächtiger Drowadel

Du hast die schwächeren zauberähnlichen Fähigkeiten der Drow gemeistert und zeigst wahren Adel.

Voraussetzungen: CH 13, Drowadel, Verbesserter Drowadel, besitzt zauberähnliche Drowfähigkeiten, Drow.

Vorteil: Deine zauberähnliche Fähigkeit *Magie entdecken* ist nun immer aktiv. Du kannst deine zauberähnlichen Fähigkeiten *Federfall, Feenfeuer, Schweben, Tanzende Lichter* und *Tiefe Dunkelheit* beliebig oft benutzen.

Schattenabkömmling

Je mehr sich deine Fähigkeiten entwickeln, umso mehr neue zauberähnliche Fähigkeiten stehen dir zur Verfügung.

Voraussetzungen: CH 13, WE 13, Drowadel, Mächtiger Drowadel, Verbesserter Drowadel, besitzt zauberähnliche Drowfähigkeiten, Drow.

Vorteil: Wähle aus: *Einflüsterung, Göttliche Gunst* oder *Magie bannen*. Du kannst diesen Zauber einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Deine Zauberstufe entspricht deiner Charakterstufe.

Schattenzauberer

Dank deiner Macht über Schatten und Dunkelheit kannst du länger anhaltende Zaubereffekte erschaffen.

Voraussetzungen: Zauberstufe 1, Drow.

Vorteil: Wenn du Zauber der Unterschule der Schatten oder der Kategorie Dunkelheit wirkst, ist deine effektive Zauberstufe um zwei höher hinsichtlich der Wirkungsdauer dieser Zauber.

Spinnenbeine

Du kannst dich dort bewegen, wo auch Spinnen wandeln.

Voraussetzungen: Charakterstufe 3, Drow.

Vorteil: Du kannst einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Spinnenklettern* einsetzen. Seine Zauberstufe entspricht deiner Charakterstufe. Ferner erhältst du einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen die besonderen Spinnennetzangriffe von Spinnen und die Effekte von *Spinnennetz* und ähnlichen Zaubern wie z.B. *Netzwolke*.

Spinnenrufer

Du kannst mächtige Spinnen herbeizaubern.

Voraussetzungen: Fähig zum Wirken vom *Monster herbeizaubern* oder *Verbündeten der Natur herbeizaubern*.

Vorteil: Wenn du einen *Monster herbeizaubern*- oder *Verbündeten der Natur herbeizaubern*-Zauber wirkst, stehen dir mehr Optionen zur Verfügung. Abhängig vom Grad des Zaubers kannst du die aufgeführten Spinnen herbeizaubern.

Monster herbeizaubern: 1. Grad – Riesenkrabbenspinne[MHB III], 4. Grad – Riesige Schwarze Witwe[MHB II], 5. Grad – Ogerspinne[MHB III], 7. Grad – Riesentarantel[MHB II].

Alle Kreaturen werden mit der Schablone für Himmlische Kreaturen herbeigezaubert, wenn du eine gute Gesinnung hast, bzw. der Schablone für Unheilige Kreaturen, wenn du eine böse Gesinnung hast. Solltest du neutral sein, kannst du auswählen, welche Schablone zur Anwendung kommt.

Verbündeten der Natur herbeizaubern: 1. Grad – Riesenkrabbenspinne[MHB III], 4. Grad – Riesige Schwarze Witwe[MHB II], 5. Grad – Ogerspinne[MHB III], 7. Grad – Riesentarantel[MHB II].

Ferner steigt bei allen von dir herbeigezauberten Spinnen der SG der Gift-und Spinnennetzeffekte um +2.

Verbesserter Drowadel

Dein magisches Erbe ist ausgeprägter als das deiner Gleichrangigen, wie deine überlegenen zauberähnlichen Fähigkeiten belegen.

Voraussetzungen: CH 13, Drowadel, besitzt zauberähnliche Drowfähigkeiten, Drow.

Vorteil: Du kannst deine zauberähnlichen Fähigkeiten *Federfall, Feenfeuer, Schweben* und *Tanzende Lichter* zwei Mal am Tag einsetzen. Deine zauberähnliche Fähigkeit *Dunkelheit* wird zu *Tiefe Dunkelheit* und kann zwei Mal am Tag eingesetzt werden.

Verbesserter Schattenabkömmling

Du bist ein Meister der adeligen Drowmagie.

Voraussetzungen: CH 13, WE 13, Drowadel, Mächtiger Drowadel, Schattenabkömmling, Verbesserter Drowadel, besitzt zauberähnliche Drowfähigkeiten, Drow.

Vorteil: Du kannst einmal am Tag *Einflüsterung, Göttliche Gunst* und *Magie bannen* als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Deine Zauberstufe entspricht deiner Charakterstufe.

Magische Gegenstände der Drow

Drow haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Finsterklinge

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 8.810 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

Beschreibung

Dieses kohlschwarze Schwert wird mächtiger, je weiter es vom Licht entfernt ist. Bei Dämmerlicht funktioniert es wie ein *Kurzschwert +1* und bei Dunkelheit wie ein *Kurzschwert +2*. In übernatürlicher Dunkelheit, z.B. dem Wirkungsbereich von *Tiefe Dunkelheit*, funktioniert es wie ein *Kurzschwert +2* und verleiht seinem Träger zudem die Vorteile des Talents Blind kämpfen. Bei Tageslicht oder hellem Licht verliert das Schwert vorübergehend alle magischen Verbesserungsboni und funktioniert wie eine Waffe von Meisterarbeitsqualität. Sobald es sich nicht mehr in hellem Licht befindet, nimmt es seine magischen Funktionen wieder auf.

Erschaffung

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Tiefe Dunkelheit*; **Kosten** 4.560 GM

Lebende Kleidung

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Körper; **Preis** 5.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

Beschreibung

Diese glatte, seidige Robe, die in der Regel aus Spinnenseide gefertigt wird, ist von bester Qualität. Auf Befehl kann sie sich auf vielfältige Weise verändern, was Farbe, Größe und Grunddesign angeht. Sie kann jede Stimmung ausdrücken und unterstreichen, nach der der Träger ist. Sie scheint stets sauber und repariert sich automatisch mit einer Geschwindigkeit von 1 TP pro Runde (Härte 0, 4 TP). Zudem verleiht sie dem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausbessern, Pracht des Adlers, Zaubertrick*, Erschaffer muss ein Drow sein; **Kosten** 2.500 GM

Schattenzepter

Aura Durchschnittliche Bannmagie; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 64.305 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieses Ebenholzzepter ist so schwarz, dass es das Licht zu absorbieren scheint. Es funktioniert wie ein *Leichter Streitkolben +2* und gestattet seinem Träger, im Dunkeln zu sehen (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 297). Drei Mal am Tag kann der Träger einen *Tiefe Dunkelheit*-Effekt mit ZS 8 wirken. Hierzu muss er den zu betreffenden Gegenstand berühren – dies ist eine Standard-Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert.

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Tiefe Dunkelheit, Wahrer Blick*; **Kosten** 32.305 GM

Zauber der Drow

Drow haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Evolutionäre Rückverwandlung

Schule Verwandlung (Verwandlung); **Grad** ALC 2, ANP 3, HEX 2, HXM/MAG 3, KLE 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührter, bereitwilliger Drow
Wirkungsdauer 24 Stunden (A)

Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Der Ziel-Drow verwandelt sich in einen Oberflächenelfen. Er verliert die Volksmerkmale Dunkelsicht und Blindheit durch Licht und erlangt stattdessen das Volksmerkmal Dämmersicht. Gesinnung und Persönlichkeit sind nicht betroffen. Der Zauber verbirgt aber seine Gesinnung wie der Zauber *Gesinnung verbergen*. Der Zauber verleiht dem Ziel einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als Elf durchzugehen. Es erscheint aber als sein elfisches Gegenstück und kann von anderen Drow erkannt werden, die das Ziel kennen.

Netzgeschoss

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** HEX 1, HXM/MAG 1, KAM 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Faustgroßer Klumpen Netzflüssigkeit
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Reflex, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein
Du schleuderst einen Klumpen aus Spinnennetzfäden auf ein Ziel, dem ein Rettungswurf gelingen muss, um vom Effekt eines *Spinnennetz*-Zaubers betroffen zu werden, welcher nur das Feld der Kreatur belegt. Sollte der Rettungswurf gelingen oder die Kreatur aus dem Netz ausbrechen, lösen sich die Reste des Spinnennetzes auf und das Feld gilt deswegen nicht als Schwieriges Gelände. Dieser Zauber löst keinen Effekt aus, wenn das Ziel sich nicht auf oder angrenzend zu einer festen Oberfläche befindet, an der das Netz Halt finden kann.

Netzwolke

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Wolke mit 6 m Radius und 6 m Höhe
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Reflex, teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein
Du erschaffst eine Wolke aus feuerresistenten, klebrigen Spinnennetzfäden, welche ähnlich einer *Todeswolke* wallt und wogt. Die Wolke bewegt sich mit einer Bewegungsrate von 3 m pro Runde von dir fort entlang der Bodenoberfläche.
Bestimme die jeweilige Ausdehnung der Wolke von ihrem neuen Ursprungspunkt jede Runde erneut (der Ursprungspunkt bewegt sich jede Runde um 3 m weiter von dir fort). Im Spinnennetz gefangene Kreaturen verbleiben gefangen, auch wenn die Wolke weiterzieht. Von der Wolke passiertes Gelände gilt allerdings nicht als Schwieriges Gelände, wenn die Wolke weitergezogen ist.
Da das Netzgewebe schwerer ist als Luft, sinkt die Wolke immer nach unten, so dass sie auch in Löchern und Gräben verschwinden kann. Sie kann weder Flüssigkeiten durchdringen, noch unter Wasser gewirkt werden.
Ansonsten verhält sich die Wolke wie der Zauber *Spinnennetz*. Eine Kreatur, die sich zu Beginn ihres Zuges im Inneren der Wolke befindet, muss einen Rettungswurf gegen den Effekt ablegen. Das Netzmaterial ist brennbar (siehe *Spinnennetz*), verfügt aber über Feuerresistenz 5.



Gestrandete

Gestrandete sind die Nachkommen von Menschen, die auf der Schattenebene festsaßen. Sie sind Kreaturen der Verschmelzung von Licht und Dunkelheit. Nach Generationen des Kontaktes mit dieser seltsamen Ebene und ihren Bewohnern sind Gestrandete ein eigenes Volk. Sie erkennen ihre Herkunft zwar an, ähneln im Äußeren und ihrer Kultur aber kaum noch ihren Ahnen von der Materiellen Ebene. Daher fühlen sie sich oft beleidigt, wenn sie mit Menschen verglichen werden. Manche Angehörige dieses Volkes nehmen auch Anstoß an der Bezeichnung „Gestrandete" – diesen Namen haben sie von den Menschen erhalten, während sie selbst sich als *Kayal* bezeichnen. Dies ist ein Lehnwort aus dem Aklo und bedeutet in etwa „Schattenvolk" oder „Bewohner der Dämmerung".

Gestrandete sind mit der Essenz der Schattenebene aufgeladen. Sie sind Menschenabkömmlinge, haben sich aber mit den Einheimischen der Schattenebene vermischt und Volksmerkmale und Fähigkeiten entwickelt, die zu ihrer Heimatebene und deren ödem, farblosem Gelände passen. Die meisten Gestrandeten betrachten die Schattenebene zwar als Heimat, handeln aber oft mit Kreaturen von der Materiellen Ebene. Manche gehen sogar soweit, Enklaven auf der Materiellen Ebene einzurichten, wo die Grenze zwischen den beiden Ebenen durchlässig ist, um Allianzen und Handelsrouten zu fördern. Diese Gestrandeten fungieren oft als Händler, Mittelsmänner und Führer für Völker zu beiden Seiten der planaren Grenze.

Physische Beschreibung: Auf den ersten Blick ähneln Gestrandete unnatürlich schlanken, eigentlich schon zerbrechlichen Menschen. Ihre angenommene Heimat hat ihrer Haut und ihrem Haar die hellen, strahlenden Farben geraubt. Der Hautton rangiert von absolutem Weiß zu Tiefschwarz und umfasst alle dazwischenliegenden Graustufen. Die Augen sind pupillenlos und groß und leuchten in der Regel gelblich oder grün-gelblich, wobei es auch einige Einzelne mit blau-grünen Augen gibt. Das Haar ist meist schlohweiß oder blassgrau, wobei viele sich das Haar schwarz färben. Manche Angehörige höherer Schichten und einige auf der Materiellen Ebene lebende Gestrandete färben ihr Haar in auffälligeren Farben wie Dunkelviolett, Blau und Blutrot.

Gesellschaft: Gestrandete sind anpassungsfähige Kreaturen und haben als Volk keine Vorlieben für Gutes oder Böses, Ordnung oder Chaos. Die meisten ahmen die kulturellen Normen und Regierungsstrukturen ihrer Nachbarn oder Herren nach. Gestrandete sind zwar unstreitig das größte Volk auf der Schattenebene, herrschen aber nur selten über eigene Reiche. Die meisten dienen den großen Zwielichtdrachen ihrer Heimat oder den bizarren Nihiloi, die in den Tiefen der Dunkelheit hausen. In erster Linie sind Gestrandete Überlebenskünstler – ihre Zähigkeit, Vielseitigkeit und tiefer Pragmatismus haben ihnen dabei geholfen, die harsche Umgebung der Schattenebene und die Intrigen ihrer neuen Nachbarn zu überleben. Auf der Materiellen Ebene neigen Gestrandete dazu, in kleinen, isolierten Gemeinschaften zusammenzukommen, vor allem wenn sie aus eigener Kraft nicht auf ihre Heimatebene zurückkehren können. Dabei ahmen sie die kulturellen Normen und politischen Strukturen ihrer Handelspartner nach.

Beziehungen zu anderen Völkern: Aufgrund der gemeinsamen Vorfahren können Gestrandete am leichtesten mit Menschen interagieren. Sie verspüren aber auch Verbundenheit zu Gnomen und anderen Völkern, die von ihrer Heimatebene abgeschnitten wurden oder nicht auf der Materiellen Ebene heimisch sind. Ihr pragmatisches, anpassungsfähiges Wesen macht ihnen Probleme bei kriegerischen oder zerstörerischen Völkern. Wenn Gestrandete es mit Orks, Goblinoiden und anderen wilden Kulturen zu tun haben, spielen sie oft bewundernde Speichellecker – diese Taktik haben sie im Dienst der Zwielichtdrachen erlernt und betrachten sie nun als Schlüssel zum Überleben ihrer Art. Seltsamerweise sind die Beziehungen zu Elfen und Zwergen recht angespannt. Zwerge halten Gestrandete für unheimlich und falsch, während die Spannungen zwischen Gestrandeten und Elfen so subtil und schwammig sind, dass beide Völker sie eigentlich nicht erklären können.

Gesinnung und Religion: Gestrandete verehren eine Vielzahl an Göttern. Dies gilt insbesondere für jene, die nicht auf der Schattenebene leben. Auf der Schattenebene verehren sie hauptsächlich Desna und Zon-Kuthon, wobei erstere angebetet und letzterer eher besänftigt wird. Ein paar wenige verehren auch Dämonenherrscher der Dunkelheit und der Lust.

Abenteurer: Die stets präsenten Gefahren der Schattenebene stellen für Gestrandete eine große Bedrohung, aber auch viele Chancen dar. Da sie auf ihrer Heimatebene aber den Status von Dienern haben, ziehen es die meisten vor, auf der Materiellen Ebene ins Abenteuer zu ziehen. Diese bietet oft größere Freiheit und bessere Handelsmöglichkeiten. Gestrandete geben exzellente Mystiker, Ninja, Paktmagier, Schurken und Waldläufer ab.

Männliche Namen: Arim, Drosil, Jegan, Somar, Yetar, Zoka.

Weibliche Namen: Acera, Amelisce, Inva, Renza, Zaitherin.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Volksmerkmale der Gestrandeten ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Emissär: Nur wenige Gestrandete sind für die Rolle eines Emissärs zwischen der Materiellen Ebene und der Ebene der Schatten geeignet. Diese Gestrandeten können einmal am Tag bei einem Fertigkeitswurf für Bluffen oder Diplomatie zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis wählen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Mit Schatten verschmelzen.

Raffinierter Strippenzieher: Statt die Gestalt anderer anzunehmen, können manche Gestrandete die Erinnerung anderer zerstören. Anstelle von *Selbstverkleidung* erhalten diese Gestrandeten *Gedächtnislücke* als einmal am Tag anwendbare, zauberähnliche Fähigkeit. Die Zauberstufe entspricht der Charakterstufe. Dieses Volksmerkmal modifiziert Zauberähnliche Fähigkeiten.

Schattenmagie: Gestrandete, welche die subtile Magie ihrer Ebene studieren, erlangen arkanes Verständnis für Schattenzauber. Diese Gestrandeten erhalten einen Volksbonus von +1 auf den SG aller Illusionszauber (Schatten), die sie wirken. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Weltreisender: Gestrandete, die den Gutteil ihres Lebens auf der Materiellen Ebene verbringen, können sich an ihre neue Umgebung anpassen. Anstelle eines Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) erhalten sie einen Volksbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wissen

(Lokales) und Wissen (Natur). Dieses Volksmerkmal modifiziert Geschult.

Zwielichtschimmer: Manche Gestrandete können schattenhafte Energie manipulieren, um ihre Position zu verbergen, statt zwischen den Schatten zu reisen. Wenn sie mit der 9. Stufe *Schattenreise* als zauberähnliche Fähigkeit erhalten würden, erhalten sie stattdessen *Standort vortäuschen*. Sie können diese zauberähnliche Fähigkeit zwei Mal am Tag einsetzen; die Zauberstufe entspricht der Charakterstufe. Dieses Volksmerkmal modifiziert Zauberähnliche Fähigkeiten.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Gestrandeten zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Hexenmeister: Addiere +1/2 auf die Elektrizitäts- oder die Kälteresistenz (Maximal Resistenz 10 pro Resistenzart).

Magier: Addiere einen Zauber von der Zauberliste des Magiers zum Zauberbuch des Magiers. Dieser Zauber muss einen niedrigeren Grad besitzen als der dem Magier höchstmögliche Magierzauber. Der Zauber muss ferner der Unterschule der Schatten (Illusion) oder der Kategorie Dunkelheit angehören.

Mystiker: Die effektive Stufe des Mystikers erhält einen Bonus von +1/3 hinsichtlich der ihm verfügbaren zauberähnlichen Volksfähigkeiten.

Paktmagier: Das Eidolon des Paktmagiers erhält entweder Elektrizitäts- oder Kälteresistenz 1. Wenn der Paktmagier diese Option wählt, erhöht er jedes Mal eine der beiden Resistenzen seines Eidolons um +1 (Maximum Resistenz 10 pro Resistenzart)

Schurke: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit und Heimlichkeit bei Dämmerlicht oder Dunkelheit.

Waldläufer: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und Wahrnehmung auf der Ebene der Schatten.

Volksmerkmale der Gestrandeten

Geschicklichkeit +2, Charisma +2, Weisheit –2: Gestrandete sind schnell und ausdrucksstark, wirken oft aber merkwürdig und sind leicht abgelenkt.

Einheimischer Externar: Gestrandete sind Externare der Unterart Einheimischer.

Mittelgroß: Gestrandete sind mittelgroße Kreaturen und erhalten aufgrund ihrer Größe weder Boni noch Mali.

Normale Bewegungsrate: Gestrandete haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: Gestrandete können bei schwachem Licht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Dunkelsicht: Gestrandete können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Geschult: Gestrandete besitzen einen Volksbonus von +2 auf Würfe für Heimlichkeit und Wissen (Die Ebenen).

Mit Schatten verschmelzen (ÜF): Angriffe gegen einen Gestrandeten haben bei dämmrigem Licht eine Fehlschlagschance von 50% statt der gewöhnlichen 20%. Diese Fähigkeit verleiht keine vollständige Tarnung, sie erhöht nur die Fehlschlagswahrscheinlichkeit.

Schattenhafte Resistenz: Gestrandete haben Elektrizitätsresistenz 5 und Kälteresistenz 5.

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZF): Ein Gestrandeter kann Selbstverkleidung einmal am Tag auf sich selbst wirken. Er kann die Gestalt jeder beliebigen humanoiden Kreatur mit dieser zauberähnlichen Fähigkeit annehmen. Wenn ein Gestrandeter eine beliebige Kombination von 9 Klassenstufen besitzt, erhält er 1/Tag *Schattenreise* (nur selbst) als zauberähnliche Fähigkeit. Auf der 13. Stufe erhält er 1/Tag *Ebenenwechsel* (nur selbst, nur zur Schattenebene oder zur Materiellen Ebene). Die Zauberstufe eines Gestrandeten entspricht der Summe seiner Trefferwürfel.

Sprachen: Gestrandete beginnen das Spiel mit der Gemeinsprache. Ein Gestrandeter mit ausreichend hoher Intelligenz kann aus den folgenden Sprachen wählen: Aklo, Aqual, Aural, Drakonisch, D'ziriak (nur verstehen, nicht sprechen), Ignal, Terral und jede regionale Menschensprache.



Schablone für Schattenkreaturen (HG+1)

Kreaturen mit der Schablone für Schattenkreaturen hausen auf der Schattenebene und reisen nur selten auf andere, hellere Ebenen. Sie können aber von Schattenrufern herbeigezaubert werden. Diese Schablone erhöht den HG der Kreatur um +1. Die Schnellen Regeln und die Schöpfungsregeln sind identisch.

Schöpfungsregeln: Sinne erhält Dämmersicht und Dunkelsicht 18 m; **Verteidigungsfähigkeiten** Energieresistenz und SR gemäß der folgenden Tabelle; ZR ZR in Höhe von 5 + neuer HG; **Besondere Fähigkeiten** Mit Schatten verschmelzen (ÜF) Eine Schattenkreatur verschmilzt bei jeder Helligkeit unterhalb hellen Lichts mit den Schatten und erlangt so Tarnung (20% Fehlschlagschance). Die Kreatur kann diese Fähigkeit als Freie Aktion deaktivieren oder aktivieren.

Verteidigungsfähigkeiten einer Schattenkreatur

TW	Elektrizitäts- und Kälteresistenz	SR
1–4	5	—
5–10	10	5/Magie
11+	15	10/Magie

Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen Gestrandeten offen:

Dämmerpirscher (Waldläufer)

Bei diesen Jägern und Führern auf der Schattenebene handelt es sich um Waldläufer, die in den Schatten gedeihen. Sie sind Meister der Jagd bei Zwielicht, Dämmerung und Dunkelheit und der Manipulation der Schatten. Ein Dämmerpirscher besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenfertigkeiten: Ein Dämmerpirscher fügt Wissen (Die Ebenen) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu und entfernt Wissen (Natur).

Schattenführer: Wenn ein Dämmerpirscher das Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände erhält, wird diese auf folgende Weise modifiziert: Mit der 3. Stufe wählt er sein erstes Gelände normal, erhält außerhalb der Schattenebene aber nur einen Bonus von +1 auf die betroffenen Fertigkeitswürfe, während der Bonus auf der Schattenebene +3 beträgt. Jedes Mal, wenn er ein weiteres Bevorzugtes Gelände wählen kann, erhält er dieselben Boni in entsprechendem Gelände auf bzw. außerhalb der Schattenebene. Dieses Klassenmerkmal modifiziert Bevorzugtes Gelände.

Schattenbund (ÜF): Mit der 4. Stufe geht ein Dämmerpirscher einen mystischen Bund mit den Schatten ein. Die ihn umgebenden Schatten zucken und wirbeln, um seine Gegner zu verwirren. Wenn er bei Dämmerlicht oder Dunkelheit kämpft (egal ob magischer Natur oder nicht), erhält er einen Verständnisbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um ein bedrohtes Feld oder die Angriffsfläche eines Gegners zu durchqueren. Ferner kann er täglich in Höhe seines WE-Modifikators Mal die Schatten in einem Feld von 1,50 m x 1,50 m in maximal 9 m Entfernung manipulieren. Dieses Feld muss in Dämmerlicht oder Dunkelheit liegen. Feinde mit einem Intelligenzwert auf oder angrenzend zu diesem Feld erleiden einen Malus von -2 auf ihre RK und Reflexwürfe. Die belästigenden Schatten verbleiben für 1 Runde. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bund des Jägers.

Im Dunkeln sehen (ÜF): Mit der 12. Stufe erhält ein Dämmerpirscher die Fähigkeit Im Dunkeln sehen (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 297). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tarnung.

Schattenrufer (Paktmagier)

Die meisten Paktmagier können alle möglichen Kreaturen aus den Ebenen herbeirufen, auf dass sie ihnen im Kampf dienen. Auf diese Weise unterstützen sie ihre Eidola mit einer breiten Vielfalt an Helfern. Andere verzichten auf diesen Optionsreichtum und konzentrieren sich stattdessen darauf, Wesen von der Schattenebene herbeizuzaubern. Ein Schattenrufer besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenfertigkeiten: Der Schattenrufer fügt Heimlichkeit der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu und entfernt dafür Magischen Gegenstand benutzen.

Schattenherbeizauberung (ZF): Wenn ein Schattenrufer sein Klassenmerkmal *Monster herbeizaubern* nutzt oder einen *Monster herbeizaubern*-Zauber einsetzt, ruft er in der Regel Kreaturen von der Schattenebene herbei oder solche, die eng mit Schatten verbunden sind. Wenn die *Monster herbeizaubern*-Auflistung angibt, dass eine Kreatur in Abhängigkeit von der Gesinnung der Zauberkundigen mit der Schablone für Celestische oder Infernalische Kreaturen herbeigezaubert wird, erhält die Kreatur stattdessen die Schablone für Schattenkreaturen (siehe Kasten). Ferner wird die Liste der herbeizauberbaren Kreaturen folgendermaßen modifiziert:

Monster herbeizaubern I: Keine Veränderungen.

Monster herbeizaubern II: Ein Schattenrufer kann keine Kleinen Elementare oder Lemuren, sondern dafür Zoogs[MHB III] herbeizaubern.

Monster herbeizaubern III: Ein Schattenrufer kann keine Dretches oder Lanternenarchonten herbeizaubern, dafür aber Auguren-Kytone[MHB III].

Monster herbeizaubern IV: Ein Schattenrufer kann keine Mittelgroßen Elementare, Höllenhunde, Hundearchonten oder Mephiten herbeizaubern, dafür aber Allips[MHB III], Düsterfalter[MHB II] und Schatten.

Monster herbeizaubern V: Ein Schattenrufer kann keine Babaus, Bartteufel, Bralani-Azatas, Große Elementare, Salamander oder Xills herbeizaubern, sondern Schae[MHB III] und Schattenmastiffs[MHB III].

Monster herbeizaubern VI: Ein Schattenrufer kann keine Riesigen Elementare, Erinnyen, Lillend-Azatas oder Sukkubi herbeizaubern, sondern Mantler.

Monster *herbeizaubern VII*: Ein Schattenrufer kann keine Bebilithen, Knochenteufel, Ältere Elementare oder Vrocks herbeizaubern, sondern Höhere Schatten.

Monster herbeizaubern VIII: Ein Schattenrufer kann nur Derghodaimonen[MHB III] und Junge Zwielichtdrachen[MHB II] herbeizaubern.

Monster herbeizaubern IX: Ein Schattenrufer kann nur Interlokutor-Kytonen[MHB III] und Nachtschwingen[MHB II] herbeizaubern.

Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie und modifiziert das Klassenmerkmal und die zauberähnliche Fähigkeit *Monster herbeizaubern* des Paktmagiers.

Schatteneidolon: Das Eidolon eines Schattenrufers ist zugleich ein Ding aus Schatten, die aus der Tiefe der Schattenebene stammen, und seinem eigenen Schatten. Beide sind unzertrennbar. Wenn sich das Eidolon manifestiert, streckt sich der Schatten des Paktmagiers und löst sich von ihm, um sich selbständig zu machen. Solange das Eidolon sich manifestiert, besitzen er und das Eidolon keine Schatten, egal wie und ob das Licht fällt. Dies ersetzt das magische Symbol, welches einen Paktmagier und sein Eidolon identifiziert.

Dieses Klassenmerkmal verändert Eidolon.

Neue Evolutionen

Die folgenden Evolutionen sind allen Paktmagiern verfügbar:

2-Punkte-Evolution

Schattengestalt (ÜF): Der Körper des Eidolons wird schattenhafter und schwerer zu erkennen. Diese Schattengestalt verleiht dem Eidolon ständige Tarnung (20% Fehlschlagschance). Seine Nahkampfangriffe wirken gegen körperlose Kreaturen, als besäßen sie die Waffeneigenschaft *Geisterhafte Berührung*. Die Nahkampfangriffe des Eidolons verursachen bei körperlichen Kreaturen nur halben Schaden.

Schattentarnung (ÜF): Bei allen Lichtverhältnissen, die schwächer sind als helles Licht, verschwindet das Eidolon in den Schatten und erhält Tarnung (20% Fehlschlagschance). Sollte es über die Evolution Schattengestalt verfügen, erhält es stattdessen Völlige Tarnung (50% Fehlschlagschance). Das Eidolon kann diese Fähigkeit als Freie Aktion aktivieren oder deaktivieren.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Gestrandeten offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Gestrandeten

Gestrandete haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Schattendunst: Diese dünne, schwarze Flüssigkeit wird in luftdichten Flaschen gelagert, da sie sich bei Luftkontakt rasch verflüchtigt. Man kann eine Flasche Schattendunst als Wurfwaffe mit Explosionsschadens einsetzen, die Grundreichweite beträgt 3 m. Ein direkter Treffer lässt die Zielkreatur das vorherrschende Licht als um eine Stufe schlechter wahrnehmen (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 172). Befindet sich die Kreatur bereits in natürlicher Dunkelheit, nimmt sie die Umgebung nun wahr, als befände sie sich in übernatürlicher Dunkelheit. Dieser Effekt hält für 1 Runde an. Eine geworfene Flasche mit Schattendunst hat keine Auswirkungen auf angrenzende Kreaturen oder bei Verfehlen ihres Zieles.

Schattenlaterne: Diese Laterne verbrennt anstelle von Öl Schattendunst und erzeugt dabei eine merkwürdige, dunstige Dunkelheit, welche den Helligkeitsgrad in 9 m Radius um eine Kategorie senkt (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 172). Diese Anwendung von Schattendunst kann natürliche Dunkelheit nicht zu übernatürlicher Dunkelheit verstärken. Eine Flasche Schattendunst reicht als Brennmaterial einer Laterne für 1 Minute.

Zwielichtsichtbrille: Diese nichtmagische Brille wird aus alchemistisch behandelten, obsidianschwarzen Gestein hergestellt, das in den Gebirgen der Schattenebene vorkommt. Trägt ein Gestrandeter eine solche Brille über beiden Augen, steigt die Reichweite seiner Dunkelsicht auf 27 m und er erhält die Schwäche Lichtempfindlichkeit (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 301). Andere Völker können durch die Gläser der Brille nicht sehen. Sie ist auch nutzlos für Gestrandete mit dem Talent Zwielichtsicht. Diese Brille ist zwar ein alchemistischer und kein magischer Gegenstand, belegt aber den Ausrüstungsplatz Augen.

Ausrüstung der Gestrandeten

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Schattendunst	25 GM	1 Pfd.	20
Schattenlaterne	20 GM	3 Pfd.	–
Zwielichtsichtbrille	200 GM	–	25

Talente der Gestrandeten

Gestrandete haben Zugang zu den folgenden Talenten:

In Magischer Dunkelheit sehen

Du bist in der Lage, selbst in magischer Dunkelheit zu sehen.

Voraussetzungen Zwielichtsicht, Gestrandeter.

Vorteil: Du kann bis zu 4,50 m weit ungehindert bei magischer Dunkelheit sehen, wie sie etwa durch *Tiefe Dunkelheit* erzeugt wird.

Schattengeist

Du kannst häufiger zwischen der Schattenebene und der Materiellen Ebene wechseln.

Voraussetzungen: Zauberähnliche Fähigkeit *Schattenreise*, Gestrandeter.

Vorteil: Du kannst *Schattenreise* ein zusätzliches Mal am Tag anwenden.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, du erhältst jedes Mal eine zusätzliche Anwendung von *Schattenreise*.

Schattenwanderer

Du kannst den Schleier zwischen der Schattenebene und der Materiellen Ebene häufiger und mit größerer Wirkung durchbrechen.

Voraussetzungen: Zauberähnliche Fähigkeit *Schattenreise*, Gestrandeter.

Vorteil: Du kannst eine deiner täglichen Anwendungen der zauberähnlichen Fähigkeit *Schattenreise* nutzen, um *Dimensionstür* als zauberähnliche Fähigkeit einzusetzen. Ausgangs- und Endpunkt müssen sich dabei in Dämmerlicht oder in Dunkelheit befinden.

Verbessertes In-magischer-Dunkelheit-sehen

Du kannst nicht nur in normaler Dunkelheit klar sehen, sondern auch in magischer Dunkelheit.

Voraussetzungen: In magischer Dunkelheit sehen, Zwielichtsicht, Gestrandeter.

Vorteil: Du erhältst die Fähigkeit Im Dunkeln sehen (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 297) und verlierst die Schwäche Lichtempfindlichkeit, erhältst dafür aber die Schwäche Blindheit durch Licht (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 298).

Zwielichtschlag (Kampf)

Nur wenige Kreaturen sind derart daran gewöhnt, in den Schatten zu kämpfen, wie du.

Voraussetzungen: Blind kämpfen, Gestrandeter.

Vorteil: Wenn du dich in einem Bereich von Dämmerlicht oder Dunkelheit befindest, erhältst du einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Kreaturen, die sich ebenfalls im Dämmerlicht oder in Dunkelheit aufhalten.



Zwielichtsicht

Dank einer Kombination aus fremdartiger Schattenmagie und Chirurgie können deine Augen in der Dunkelheit weiter sehen.

Voraussetzungen: Gestrandeter.

Vorteil: Du erhältst Dunkelsicht 27 m, aber auch die Schwäche Lichtempfindlichkeit (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 301).

Magische Gegenstände der Gestrandeten

Gestrandete haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Amulett des Verborgenen Lichts

Aura Schwache Illusion; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 9.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses große Amulett aus grobgeschnittenen Glas kann auf Befehl Licht wie ein Sonnenzepter abgeben. Im Gegensatz zu normalen Lichtquellen können Kreaturen außerhalb dieses Wirkungsbereichs das Licht des Amuletts nicht sehen

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Licht, Unsichtbarkeit*; **Kosten** 4.500 GM

Laterne der Tanzenden Schatten

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS 6**

Ausrüstungsplatz Keiner; Preis 41.000 GM; **Gewicht 2 Pfd.**

BESCHREIBUNG

Diese kleine, aus dünnem, fast durchsichtigem Papier und Gusseisen gefertigte Laterne brennt mit einem ½ l Öl 6 Stunden lang. Sie lässt den Helligkeitsgrad in eine 9 m-Radius um eine Stufe näher an Dämmerlicht heranrücken. (Helles Licht wird zu normalem Licht, normales Licht zu Dämmerlicht, Dunkelheit wird zu Dämmerlicht). Bei Dämmerlicht hat sie keine Wirkung. Nichtmagische Lichtquellen wie Fackeln und Laternen verstärken die Helligkeit im Wirkungsbereich der Laterne nicht. Magisches Licht oder Dunkelheit beeinflusst die Lichtverhältnisse nur, wenn der Zaubergrad höher als der der Laterne ist.

Einmal am Tag kann die brennende *Laterne der Tanzenden Schatten* eingesetzt werden, um quasireale Illusionen aus den von ihr geworfenen Schatten zu erzeugen wie durch den Zauber *Schattenbeschwörung*. Ferner kann der Laterne einmal am Tag befohlen werden, für kurze Zeit Schatten zu verfestigen. Dies lässt körperlose Kreaturen innerhalb des 9 m-Lichtradius der Laterne halbfeste Form annehmen wie durch den Zauber *Massen-Klagelied des Geisterbannes*[EXP].

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelheit, Massen-Klagelied des Geisterbannes, Schattenbeschwörung;* **Kosten** 20.500 GM

Schattenfenster

Aura Durchschnittliche Erkenntnismagie; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 20.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese kleine Glasscheibe in einem schwarzen Metallrahmen wirkt auf den ersten Blick wie ein kleiner Handspiegel. Wenn eine Kreatur wenigstens 1 Minute lang ihr Spiegelbild ansieht, verändert sich das Bild und zeigt die Landschaft einer anderen Ebene. Sollte das *Schattenfenster* auf der Materiellen Ebene aktiviert werden, zeigt es den entsprechenden Ort auf der Schattenebene und dort befindliche Kreaturen. Wird es auf der Schattenebene aktiviert, zeigt es den entsprechenden Ort und dort befindliche Kreaturen auf der Materiellen Ebene. Der Gegenstand ermöglicht nur den Blick auf die jeweils andere Ebene, nicht aber zu hören oder anderweitig wahrzunehmen, was dort geschieht. Dieser Effekt kann täglich für bis zu 10 Minuten genutzt werden. Diese Minuten müssen nicht fortlaufend genutzt werden. Die 1 Minute zum Aktivieren des *Schattenfensters* zählt nicht gegen das Zeitlimit.

Der Träger eines aktiven *Schattenfensters* kann es als besonderen Fokus für *Ebenenreise* nutzen oder *Ebenenreise* als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen, um den im Spiegel gezeigten Ort zu erreichen, statt 7,5-750 Kilometer vom beabsichtigten Ziel entfernt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausspähen, Ebenenwechsel;* **Kosten** 10.000 GM

Zauber der Gestrandeten

Gestrandete haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Blendende Zwielichtgeschosse

Schule Beschwörung (Erschaffung) [Schatten]; **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3, KAM 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Ein oder mehr Energiegeschosse
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Reflex, keine Wirkung; siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Du erschaffst ein oder mehr Geschosse aus negativer Energie, die mit Schatten aus der Schattenebene aufgeladen sind. Du kannst ein Geschoss plus ein weiteres pro vier Stufen jenseits der 5. Stufe abfeuern (maximal drei Geschosse mit der 13. Stufe). Du kannst diese Geschosse auf dasselbe Ziel oder unterschiedliche Ziele abfeuern, die nicht mehr als 9 m voneinander entfernt sein dürfen. Du musst pro Geschoss einen Berührungsangriff im Fernkampf ausführen. Jedes Geschoss fügt einer lebenden Kreatur 4W6 Schadenspunkte zu oder heilt bei einer untoten Kreatur 4W6 Schadenspunkte. Ferner verbreitet sich die Energie des Geschosses auf der Haut der Zielkreaturen und macht sie vorübergehend blind – gelingt einer getroffenen Kreatur ein Reflexwurf nicht, ist sie für 1 Runde blind.

Schattige Zuflucht

Schule Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein kleiner schwarzer Seidenbeutel)
Reichweite Berührung
Ziel ein berührtes Feld mit 1,50 m Seitenlänge
Wirkungsdauer 2 Stunden/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Seiltrick*, allerdings ist der Eingangspunkt kein Seil, sondern ein Feld mit 1,50 m Seitenlänge. Der Raum kann bis zu 10 Kreaturen beliebiger Größe fassen.

Wird dieser Zauber auf ein 1,50 m-Feld einer Wand gewirkt, erschafft es einen extradimensionalen Raum, welcher an die Schattenebene angrenzt. Kreaturen in diesem extradimensionalen Raum befinden sich außerhalb der Reichweite von Zaubern (Erkenntnismagie eingeschlossen), sofern diese nicht über die Grenzen von Ebenen hinauswirken. Der Raum fasst bis zu 10 Kreaturen (Größe beliebig). Der Zugang zu diesem extradimensionalen Raum bleibt als ein im Vergleich zur Umgebung dunklerer Bereich sichtbar.

Durch den extradimensionalen Zugang können keine Zauber gewirkt werden. Auch Flächeneffekte reichen nicht hinein. Von drinnen kann man hinaussehen wie durch eine 1,50 m x 1,50 m große Tür, von der Außenseite her kann man die Öffnung bemerken, aber nicht hindurchsehen. Wenn die Wirkungsdauer endet, wird alles aus dem extradimensionalen Raum hinausgeworfen. Der Raum kann stets nur von einer Kreatur gleichzeitig betreten oder verlassen werden.

Der Zugang ist nur offen, wenn er in Dämmerlicht liegt. Jede andere Helligkeitsstufe (heller oder dunkler) schließt den Zugang und setzt die im extradimensionalen Raum befindlichen Kreaturen fest. Sollte der Zugang bei Ablauf der Wirkungsdauer geschlossen sein, besteht eine Chance von 50%, dass Insassen des Extradimensionalen Raumes statt vor den Zugang auf die Schattenebene ausgeworfen werden. In diesem Fall erscheinen sie 1W10 x 1,5 Kilometer in zufälliger Richtung von dem Ort entfernt, welcher dem Zugang auf der Materiellen Ebene entspricht. Der Zauber hat keine Wirkung, wenn er auf einer Ebene gewirkt wird, die nicht an die Schattenebene angrenzt.

Da der extradimensionale Raum an die Schattenebene angrenzt, funktionieren *Schattenreise* und jeder ähnliche Effekt, der es erlaubt, auf die Schattenebene zu reisen, mit höherer Genauigkeit. Die Entfernung, um welche Kreaturen beim Eintreffen von ihrem anvisierten Ziel abweichen, wird halbiert.

Goblins

Goblins sind kindsgroße und –ähnliche Kreaturen, welche aufgrund ihrer Zerstörungswut und Verfressenheit von fast allen anderen Kreaturen verachtet werden. Sie sind schwach und feige und werden häufig von stärkeren Kreaturen manipuliert und versklavt, welche ersetzbare, zerstörerische Fußsoldaten brauchen. Jene Goblins, die sich auf ihren eigenen Verstand verlassen, um zu überleben, hausen an den Rändern der Gesellschaft und leben von den Abfällen und schwächeren Angehörigen der zivilisierteren Völker. Die meisten anderen Völker betrachten sie als weit verbreitete Parasiten, welche man einfach nicht ausrotten kann.

Goblins können fast alles essen, ziehen aber Fleisch vor. Menschen- und Gnomenfleisch ist für sie eine seltene und schwer erhältliche Delikatesse. Sie fürchten die größeren Völker zwar, haben zugleich aber ein kurzes und schlechtes Gedächtnis und ewig Appetit, so dass sie immer wieder in den Krieg ziehen oder Überfälle ausführen, um ihrem Zerstörungsdrang nachzukommen und ihre Speisekammern zu füllen.

Physische Beschreibung: Goblins sind kleine, hässliche Humanoide von gerade 0,90 m Körpergröße. Zu ihren dürren Leibern kommen übergroße, meist kahle Köpfe mit gewaltigen Ohren und in den Höhlen liegenden, roten oder zuweilen gelben Augen. Die Hautfarbe variiert nach der Umgebung; Grün, Grau und Blau sind weitverbreitete Farbtöne, man hat aber auch schon schwarze und sogar schlohweiße Goblins gesichtet. Zu ihrem gewaltigen, heißhungrigen Appetit passen ihre riesigen Münder voller scharfer Zähne.

Gesellschaft: Goblins sind gewalttätig und äußerst fruchtbar. Sie leben in primitiven Stammesstrukturen, bei denen das Machtgefüge in ständigem Fluss ist. Sie sind nur selten in der Lage, ihre Bedürfnisse durch Ackerbau oder Jagen und Sammeln zu befriedigen. Goblinstämme leben dort, wo es Nahrung in Hülle und Fülle gibt oder wo sie diese stehlen können. Da sie nicht in der Lage sind, auch nur annähernd diese Bezeichnung verdienende Befestigungen zu errichten und von den meisten leicht zugänglichen Orten vertrieben werden, hausen sie meist an unangenehmen und abgelegenen Orten. Und weil sie zudem schlechte, unfähige Baumeister sind und kaum für die Zukunft planen können, leben sie meistens in primitiven Höhlen, Dörfern aus windschiefen Hütten und verlassenen Ruinen oder aufgegebenen Gebäuden. Nur wenige Goblins können mit Werkzeugen umgehen oder haben Ahnung vom Ackerbau. Die seltenen Wertgegenstände, die sie besitzen, sind meistens von Menschen oder Angehörigen anderer zivilisierter Kulturen fortgeworfene Ausrüstungsgegenstände.

Der ewige Hunger und die schlechten Planungsfähigkeiten der Goblins führen dazu, dass kleine Stämme von den stärksten Kriegern dominiert werden. Selbst die härtesten Goblinanführer erkennen aber rasch, dass ihr Überleben davon abhängt, dass sie häufig Überfälle durchführen, um an Nahrung zu gelangen und die aggressiveren Jugendlichen des Stammes dabei loszuwerden. Goblinmänner und –frauen sind hässlich und bösartig; die Anführerpositionen innerhalb eines Stammes sind nicht geschlechtsspezifisch festgelegt.

Goblinbabys sind schon bald nach der Geburt völlig selbständig. Kleinkinder werden beinahe wie Haustiere behandelt. Viele Stämme ziehen ihre Kinder gemeinschaftlich in Käfigen oder Ställen auf, wo sie von den Erwachsenen größtenteils ignoriert werden. Unter Goblins herrscht eine hohe Kindersterblichkeit; wenn die Erwachsenen sie nicht füttern oder die Vorräte knapp werden, lernen die Kinder schon frühzeitig, dass Kannibalismus manchmal der beste Weg ist, um in einem Goblinstamm zu überleben.

Beziehungen zu anderen Völkern: Goblins neigen dazu, andere Wesen als Nahrungsquellen zu betrachten, was natürlich die Beziehungen zu den meisten zivilisierten Völkern sehr erschwert. Oft überleben sie am Rande der menschlichen Zivilisation, wo sie auf schwache oder verirrte Reisende Jagd machen und zuweilen kleine Ortschaften überfallen, um ihren gewaltigen Hunger zu stillen. Goblins besitzen eine besondere Abneigung gegenüber Gnomen und feiern das Einfangen oder Töten solcher Opfer mit Festmählern. Von den verbreiteten Völkern tolerieren Halb-Orks Goblins noch am ehesten aufgrund ihrer eigenen Abstammung und des Hasses, den sie selbst oft erfahren. Die Goblins wissen aber nicht um diese Sympathie und gehen Halb-Orks aus dem Weg, schließlich sind diese größer, gemeiner und weniger wohlschmeckend als andere Humanoide.

Gesinnung und Religion: Goblins sind gierig, launenhaft und von Natur aus zerstörerisch. Die meisten sind daher neutral böse oder chaotisch böse. Wenn sie sich mit der Verehrung von Gottheiten befassen, folgen sie der Göttin Lamaschtu und zu einem geringeren Grad den vier Barghest-Heldengöttern Hadregasch, Venkelvore, Zarongel und Zogmugot.

Abenteurer: Goblinabenteurer sind in der Regel neugierig und neigen dazu, die Welt erkunden zu wollen. Allerdings sterben sie oft aufgrund eigener Dummheit oder werden von anderen zur Strecke gebracht, nachdem sie ihrem Zerstörungstrieb Lauf gelassen haben. Ihr verderbliches Wesen macht eine Interaktion mit zivilisierten Völkern nahezu unmöglich, daher neigen sie dazu, in der Wildnis oder am Rande der Zivilisation ins Abenteuer zu ziehen. Abenteuerlustige Individuen, welche lange genug überleben, reiten oft auf Goblinhunden oder anderen exotischen Reittieren. Sie konzentrieren sich aufs Bogenschießen und meiden enge Konfrontationen mit größeren Gegnern. Zauberkundige Goblins ziehen die Feuermagie und das Werfen von Bomben nahezu allen anderen Methoden zum Verbreiten von Chaos vor.

Männliche Namen: Boorgub, Faulfuß, Gogmurch, Zobmaggel.
Weibliche Namen: Gidra, Gumluga, Hoglob, Lackams.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Goblin-Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Allesfresser: Viele Goblins, die mit wenig oder ohne richtige Nahrung aufgewachsen sind, haben gelernt zu überleben, indem sie alles Greifbare essen. Sie können fast alles verdauen, ohne krank zu werden. Diese Goblins erhalten einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um nach Nahrung zu suchen, und einen Volksbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die die Zustände Kränkelnd oder Übelkeit verursachen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Baumläufer: In den weglosen Regenwäldern und Sümpfen kann es schwer sein, trockenen Boden zu finden, auf dem man Hütten errichten kann. Goblinstämme in diesen

Regionen haben daher gelernt, in den Baumkronen zu leben. Diese Goblins erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Klettern und Schätzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Harter Schädel, Große Zähne: Goblins sind für ihre ballonartigen Köpfe und gewaltigen Mäuler bekannt. Manche haben noch größere Köpfe mit noch größeren Mäulern voller messerscharfer Zähne. Diese Goblins erhalten einen Bissangriff als natürlichen Primärangriff, welcher 1W4 Schadenspunkte verursacht. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Höhlenkrabbler: Manche Goblins werden in Höhlen geboren und verbringen ihr Leben dort, ohne oft das Licht des Tages zu erblicken. Sie besitzen eine Bewegungsrate: Klettern 3 m und den damit einhergehenden Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Klettern. Goblins mit diesem Volksmerkmal besitzen eine Grundbewegungsrate von 6 m und verlieren das Volksmerkmal Schnell.

Müllsammler: Goblins, welche innerhalb der Städte der Menschen leben, überleben, indem sie den Müll durchwühlen und herrenlose Tiere jagen. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und Wahrnehmung und können Überlebenskunst in Städten einsetzen, um Nahrung zu finden. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Übergroße Ohren: Goblinohren sind niemals anmutig, doch diese Goblins besitzen wahrlich monströse Ohren, mit denen sie selbst die leisesten Geräusche wahrnehmen können. Sie erhalten einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Waffenvertrautheit: Die traditionellen Goblinwaffen sind der Hundsschnitter und der Pferdeschlächter. Diese Waffen sind besonders geeignet, um ihre meistgehassten Gegner niederzumachen. Goblins mit diesem Volksmerkmal sind geübt im Umgang mit Hundsschnitter und Pferdeschlächter und behandeln alle Waffen mit dem Wort „Goblin“ im Namen als Kriegswaffen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Goblins zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Alchemist: Der Alchemist erhält Feuerresistenz 1. Jedes Mal, wenn er diese Option erneut wählt, steigt seine Feuerresistenz um +1. Diese Feuerresistenz ist nicht mit Feuerresistenz aus anderen Quellen kumulativ.

Barbar: Addiere +1/2 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer mit Waffenlosen Schlägen oder natürlichen Waffen (Maximalbonus +4). Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit Kritischer Trefferfokus.

Barde: Addiere +1 auf die Anzahl an Runden an Bardenauftritt pro Tag.

Druide: Addiere +1 TP zu den Trefferpunkten des Tiergefährten des Druiden. Sollte der Druide jemals seinen Tiergefährten ersetzen müssen, erhält der neue Tiergefährte diese Bonustrefferpunkte.

Hexe: Addiere einen Zauber von der Liste der Hexenzauber zum Vertrauten der Hexe. Dieser Zauber muss einen Grad von mindestens einem Grad unterhalb dem der Hexe höchstmöglichen Grad für Hexenzauber besitzen. Sollte die Hexe jemals ihren Vertrauten ersetzen müssen, erhält der neue Vertraute diese Bonuszauber.

Hexenmeister: Addiere einen Zauber von der Liste der Hexenmeisterzauber zur Liste der ihm bekannten Zauber. Dieser Zauber muss der Kategorie Feuer angehören und einen Grad von mindestens einem Grad unterhalb dem dem Hexenmeister höchstmöglichen Grad für Hexenmeisterzauber besitzen.



Volksmerkmale der Goblins

–2 Stärke, +4 Geschicklichkeit, –2 Charisma: Goblins sind schnelle, aber schwache und unangenehme Kreaturen.

Goblinoide: Goblins sind Humanoide der Unterart Goblinoide.

Klein: Goblins sind kleine Kreaturen und erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK und ihre Angriffswürfe, einen Größenbonus von +4 auf Heimlichkeit sowie einen Malus von –1 auf KMB und KMV.

Schnell: Für ihre Größe sind Goblins sehr schnell und haben daher eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dunkelsicht: Goblins können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Geschult: Volksbonus von +4 auf Heimlichkeit und Reiten

Sprachen: Die Anfangssprache eines Goblincharakters ist Goblinisch. Besitzt er einen hohen Intelligenzwert, kann er aus den folgenden Bonussprachen auswählen: Drakonisch, Gnoll, Gnomisch, Halblingisch, Gemeinsprache, Orkisch und Zwergisch.

Entdeckungen der Goblins

Die folgenden Entdeckungen können von Goblinalchemisten gewählt werden:

Flammenbrand (ÜF): Ein Alchemist mit dieser Entdeckung kann eine seiner täglichen Anwendungen des Klassenmerkmals Bombe nutzen, um die Bombenreagenzien als Schnelle Aktion auf seine Waffe aufzutragen. Eine derart behandelte Waffe verursacht Feuerschaden, als besäße sie die besondere Eigenschaft *Aufflammen*. Mit der 10. Stufe wird die Waffe behandelt, als besäße sie die besondere Eigenschaft *Flammeninferno*. Die Bombenreagenzien brennen 1 Minute lang oder bis die Waffe im Wasser gelöscht wird. Ein Alchemist kann diese Fähigkeit in Verbindung mit natürlichen Waffen einsetzen, erhält aber 1W6 Punkte Feuerschaden pro Runde und derart behandelte Waffe.

Lumpenpuppen-Mutagen (ÜF): Wenn der Alchemist dieses Mutagen zu sich nimmt, werden sein Körper und seine Knochen gummiartig und sehr biegsam. Der Alchemist erhält einen Bonus in Höhe seiner Klassenstufe auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst. Er kann sich durch Öffnungen hindurchquetschen, als wäre er um eine Größenkategorie kleiner und kann Reflexwürfe gegen SG 15 +1 pro gefallene 3 m ablegen, um Sturzschaden zu halbieren. Mit der 10. Stufe wird jeder Fallschaden als nichttödlich behandelt und der Alchemist kann sich durch Öffnungen hindurchquetschen, als wäre er um zwei Größenkategorien kleiner, während er unter der Wirkung dieses Mutagens steht.

Raketenbombe (ÜF): Alchemisten mit dieser Entdeckung können besondere Raketen bauen, mit denen sie ihre Bomben verschießen. Raketenbomben haben eine größere Reichweite und größere Explosionsradien, können aber nicht auf individuelle Kreaturen verschossen werden. Raketenbomben haben einen Explosionsradius von 6 m und alle Kreaturen innerhalb dieses Bereiches erleiden den üblichen Explosionsschaden. Die Grundreichweite einer Raketenbombe beträgt 15 m. Raketenbomben können nicht in Verbindung mit den Entdeckungen Präzisionsbombe und Schnelle Bombe genutzt werden. Ein Alchemist muss wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, ehe er diese Entdeckung wählen kann.

Schrottbombe (ÜF): Wenn der Alchemist eine Bombe erschafft, kann er sich entscheiden, dass sie in einem Splitterhagel explodiert, der Stichwaffenschaden verursacht. Eine Kreatur, welche einen direkten Treffer durch eine Schrottbombe erleidet, erleidet zudem 1 Punkt Blutungsschaden pro Schadenswürfel an Bombenschaden, außer ihr gelingt ein Reflexwurf.

Mystiker: Addiere +1 auf Konzentrationswürfe beim Wirken von Feuerzaubern.

Paktmagier: Addiere +1/4 Evolutionspunkt zum Evolutionsvorrat des Eidolons. Diese Bonusevolutionspunkte müssen für Evolutionen aufgewandt werden, welche Feuerschaden verursachen oder das Eidolon vor Feuerschaden schützen, z.B. Energieangriff, Immunität, Odemwaffe, Resistenz usw.

Ritter: Addiere +1 TP zu den Trefferpunkten des Reittiers des Ritters. Sollte der Ritter jemals sein Reittier ersetzen müssen, erhält das neue Reittier diese Bonustrefferpunkte.

Schütze: Addiere +1/3 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer mit Feuerwaffen (Maximalbonus +5). Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit Kritischer Trefferfokus.

Schurke: Addiere einen Bonus von +1 auf den Hinterhältigen Schaden während einer Überraschungsrunde oder ehe das Ziel im Kampf gehandelt hat.

Waldläufer: Addiere einen Bonus von +1/2 auf den Schaden, den du Hunden, hundeartigen Kreaturen, Pferden und pferdeartigen Kreaturen zufügst.

Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen Goblins offen:

Feuerbombenwerfer (Alchemist)

Feuerbombenwerfer sind Meister darin, Kreaturen abzufackeln und Dinge in die Luft zu jagen. Dafür schwächeln sie, wenn es darum geht, andere Arten von Bomben oder Extrakten herzustellen. Ein Feuerbombenwerfer besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Feuerbombenwerfer behandelt Fackeln als Einfache Waffen.

Feuerbomber (ÜF oder AF): Mit der 1. Stufe erleiden alle Kreaturen im Explosionsradius einer vom Feuerbombenwerfer erschaffenen Bombe, die Feuerschaden verursacht, einen zusätzlichen Schadenspunkt pro Feuerschadenswürfel. Feuerbombenwerfer addieren nur ihren Intelligenzbonus auf den Schaden von Bomben und alchemistischen Substanzen, die Feuerschaden verursachen. Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie Bombe und Improvisierter Fernkampf und modifiziert diese Klassenmerkmale.

Bonustalente: Ein Feuerbombenwerfer kann anstelle einer Entdeckung die Talente Feuerfuchser, Feuerzähmer oder Flammenherz auswählen.

Feuriges Gemisch (ÜF): Mit der 4. Stufe kann ein Feuerbombenwerfer, der eine Entdeckung nutzt, die Nichtfeuerschaden verursacht, den Schaden gleichmäßig zwischen dem Primärschadenstyp der Bombe und W6 Punkten an Feuerschaden aufteilen; sollte die Anzahl der Schadenswürfel ungerade sein, ist der letzte Würfel ein Schadenswürfel des Primärschadens. Wenn z.B. ein Feuerbombenwerfer der 8. Stufe eine Schallbombe wirft, kann er diese 2W6 Punkte Feuer- und 3W4 Punkte Schallschaden verursachen lassen. Weitere Effekte der Bombe kommen immer noch zur Anwendung, allerdings wird der SG des Rettungswurfes bei Bombenzusätzen um 2 gesenkt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Entdeckung, welche ein Alchemist mit der 4 Stufe erhält.

Feuerkörper (AF): Mit der 8. Stufe fügt ein Feuerbombenwerfer *Elementarkörper I* der Liste seiner Extrakte als Extrakt des 3. Grades hinzu. Diese Extrakte sind aber auf

Feuerelementare beschränkt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Giftresistenz +6.

Verbesserter Feuerkörper (AF): Mit der 10. Stufe fügt der Feuerbombenwerfer *Elementarkörper II* der Liste seiner Extrakte als Extrakt des 4. Grades hinzu. Er ist aber auf Feuerelementare beschränkt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Giftimmunität.

Mächtiger Feuerkörper (AF): Mit der 14. Stufe fügt der Feuerbombenwerfer *Elementarkörper IV* der Liste seiner Extrakte als Extrakt des 5. Grades hinzu. Er ist aber auf Feuerelementare beschränkt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Beständiges Mutagen.

Entdeckungen: Die folgenden Entdeckungen passen zum Feuerbombenwerfer: Feuerbrand, Raketenbombe (siehe Kasten), Infernobombe, Präzisionsbombe, Schnelle Bombe, Sprengbombe (*Pathfinder Expertenregeln*); Bombe rollen, Schlick in Flaschen, Verwirrungsbombe (*Pathfinder Ausbauregeln: Magie*); Brandbombe, Odemwaffenbombe, Sprenggeschoss (*Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*).

Wilder Knirscher (Barbar)

Wilde Knirscher wachsen in der Wildnis auf. Sie werden entweder von Tiere großgezogen oder überleben aus eigener Kraft und lernen rasch, auf eigenen Beinen zu stehen. Diese Barbaren nutzen oft zusammengestückelte Rüstungsteile und kämpfen mit ihren scharfen Zähnen und was ihnen an improvisierten Waffen in die Hände fällt. Ein Wilder Knirscher besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Wilder Knirscher ist nicht im Umgang mit mittelschweren Rüstungen und Kriegswaffen mit Ausnahme der Zweihändigen Keule geübt.

Grausamer Biss (AF): Mit der 1. Stufe erhält ein Wilder Knirscher einen natürlichen Grausamen Bissangriff, welcher 1W4 Schadenspunkte verursacht. Sollte der Goblin über das Volksmerkmal Harter Schädel, Große Zähne verfügen, steigt der Schaden auf 1W6. Mit der 10. Stufe steigt der Schaden auf die nächste Kategorie (1w6, bzw. 1W8) und verursacht bei einem Kritischen Treffer x3 Schaden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Bewegung.

Improvisierte Bewaffnung (AF): Mit der 2. Stufe erhält ein Wilder Knirscher das Bonustalent Improvisierter Fernkampf und kann jeden einhändig zu führenden Gegenstand als Freie Aktion ergreifen oder aufheben, den niemand in der Hand oder am Leib trägt. Ferner kann er das Talent Improvisierter Nahkampf anstelle einer Kampfrauschkraft wählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Kampfrauschkraft, welche ein Barbar mit der 2. Stufe erhält.

Verbeißen (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Wilder Knirscher für seinen Bissangriff die Fähigkeit Ergreifen. Er kann diese Fähigkeit bei Kreaturen einsetzen, welche bis zu einer Größenkategorie größer sind als er selbst. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Meister der Waffenimprovisation (AF): Mit der 5. Stufe erhält ein Wilder Knirscher das Bonustalent Meister der Waffenimprovisation. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.

Verbessertes Verbeißen (AF): Mit der 6. Stufe gilt ein Wilder Knirscher, welcher einen Ringkampf mit Hilfe seines Verbeißenangriffs kontrolliert, nicht als in den Ringkampf verstrickt. Er kann sich aber dennoch nicht bewegen oder seinen Mund für etwas anderes benutzen, als den Ringkampf aufrechtzuerhalten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür +2.

Mächtiges Verbeißen (AF): Mit der 9. Stufe und der 15. Stufe kann der Wilde Knirscher seine Fähigkeit Verbeißen gegen Kreaturen einsetzen, welche um zwei, bzw. drei Größenkategorien größer sind als er. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür +3 und Fallengespür +5.

Garstige Improvisationskunst (AF): Mit der 12. Stufe wird ein Wilder Knirscher besser im Umgang mit improvisierten Waffen und natürlichen Angriffen. Er erhält einen Kompetenzbonus von +1 auf Schadenswürfe mit natürlichen Angriffen oder improvisierten Waffen, während er sich im Kampfrausch befindet. Dieser Schadensbonus steigt mit jeder folgenden geraden Barbarenstufe um +1. Dies ist kein Präzisionsschaden und wird daher bei einem Kritischen Treffer multipliziert. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür +4.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte passen zum Archetypen des Wilden Knirschers: Bestientotem, Erhöhte Schadensreduzierung, Mächtiges Bestientotem, Schwächeres Bestientotem (*Pathfinder Expertenregeln*); Geisterwüter, Magiefresser (*Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*).

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Goblins offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Goblins

Goblins haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Bombenwerfer: Diese seltsam aussehenden, eiförmigen Gerätschaften verfügen über gut angebrachte Flossen, welche die Genauigkeit von Bomben verbessern. Goblinalchemisten, welche diese besonderen Behälter verwenden, verleihen ihren Bomben auf hohe Entfernung bessere Genauigkeit. Die Grundreichweite der Bombe steigt auf 9 m (die Reichweite der Entdeckung Raketenbombe steigt auf 21 m). Ein Bombenwerfer wird bei der Benutzung zerstört.



Tabelle 2-1: Waffen der Goblins

Kriegswaffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grund-reichweite	Gewicht	Art	Speziell
Leichte Nahkampfwaffen								
Hundsschnitter	8 GM	1W4	1W6	19-20/x2	-	1 Pfd.	H	Zerbrechlich*
Zweihändige Nahkampfwaffen								
Pferdeschlächter	10 GM	1W8	1W10	x3	-	12 Pfd.	H oder S	Reichweite, Zu-Fall-bringen

* **Zerbrechliche Waffen**: Eine zerbrechliche Waffe erhält den Zustand Beschädigt, wenn ihr Träger bei einem Angriff mit dieser Waffe eine natürliche 1 würfelt. Sollte sie bereits beschädigt sein, wird sie stattdessen zerstört.

Hundsschnitter: Dieses kurze, gebogene Schwert ist die Lieblingswaffe der Goblins. Diese bohren sehr listig Löcher in die Klinge, um ihr Gewicht zu reduzieren. Gewöhnliche Hundsschnitter haben die Eigenschaft Zerbrechlich. Meisterarbeiten verlieren diese Eigenschaft.

Magenbitter: Das Trinken einer Phiole dieser geschmackslosen, bläulichen Flüssigkeit verleiht einen alchemistischen Bonus von +5 auf Zähigkeitswürfe zum Vermeiden von Kränkeln und Übelkeit für 1 Stunde. Sollte man bereits unter Übelkeit leiden, kann man Magenbitter als Bewegungsaktion zu sich nehmen, um einen zweiten Rettungswurf (wenn auch ohne den Bonus von +5) zu erhalten. Goblins nutzen diese Flüssigkeit oft, um bereits verfaultes Fleisch und andere, verdorbene Nahrung verschlingen zu können.

Pferdeschlächter: Goblins fertigen diese Waffen an, um gegen Pferde einen Vorteil zu erlangen. Ein Pferdeschlächter ist im Grund eine Hellebarde mit einem langen Haken gegenüber der Klinge.

Saftwurz: Clevere Goblinhäuptlinge geben diese orange Paste ihren Stammeskriegern, ehe sie einen besonders wagemutigen Überfall vorschlagen. Der Verzehr von Saftwurz sorgt für Euphorie und ein Gefühl von Unbesiegbarkeit. Man erhält für 1 Stunde einen alchemistischen Bonus von +5 gegen Furchteffekte. Solange man unter der Wirkung von Saftwurz steht, muss man aber auch einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen, um den Bedrohungsbereich eines Gegners verlassen zu können – scheitert dieser Rettungswurf, kann man den bedrohten Bereich nicht verlassen, verliert aber auch keine Aktion.

Ausrüstung der Goblins

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Bombenwerfer	10 GM	½ Pfd.	25
Magenbitter (Phiole)	50 GM	–	25
Saftwurz (Phiole)	25 GM	-	20

Talente der Goblins

Goblins haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Beinsteller (Kampf)

Kreaturen, die deinen Weg kreuzen, stolpern über ihre eigenen Füße.

Voraussetzungen: Ausweichen, Beweglichkeit, Wuselig[EXP], Größenkategorie Klein oder kleiner, Goblin.

Vorteil: Wenn du die Angriffsfläche eines größeren Gegners durchquerst und einen Fertigkeitswurf für Akrobatik schaffst, um Gelegenheitsangriffe zu vereiteln, kannst du diesen Gegner als Freie Aktion bis zum Ende seines nächsten Zuges das Gleichgewicht verlieren lassen. Eine Kreatur, die das Gleichgewicht verloren hat, muss zum Fortbewegen einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 15 bestehen, um nicht zu Boden zu stürzen und die Bewegungsaktion zu verschwenden. Du kannst pro Runde nur eine Kreatur mit diesem Effekt betreffen.

Feuerfuchser

Du treibst die Liebe der Goblins zur Brandstiftung und feurigen Kunststücken in völlig neue Höhen.

Voraussetzungen: Mechanismus ausschalten 1 Fertigkeitsrang, Goblin.

Vorteil: Du verursachst zusätzliche 1W4 Punkte Feuerschaden, wenn du mit Feuer aus einer alchemistischen oder nichtmagischen Quelle (z.B. einer Fackel oder Alchemistischem Feuer) angreifst. Ferner erhältst du einen Kompetenzbonus von +4 auf Reflexwürfe, um nicht Feuer zu fangen und dich selbst zu löschen. Der Schadensteil dieses Talents findet keine Anwendung auf magische Angriffe (z.B. Bomben des Alchemisten) oder Explosionsschaden.

Feuerhand (Kampf)

Du wurdest quasi mit einer Fackel in der Hand geboren und kannst mit allem umgehen, das brennt.

Voraussetzungen: Goblin.

Vorteil: Du kannst eine Fackel als Waffe verwenden, ohne einen Malus zu erhalten, weil du mit ihr nicht geübt bist. Zudem erhältst du einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit Nahkampfwaffen, welche Feuerschaden verursachen.

Feuerzähmer

Du kennst dich sogar mit magischem Feuer aus.

Voraussetzungen: Goblin.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber der Kategorie Feuer. Ferner zeigen deine Narben, dass du ein begabter Feuerzähmer bist – wenn du es mit anderen Goblins zu tun hast, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Einschüchtern.

Flammenherz

Du hast die Feuermagie und die Alchemie gemeistert!

Voraussetzungen: Feuerzähmer, Charakterstufe 5, Goblin.

Vorteil: Du erhältst Feuerresistenz 5. Deine effektive Zauber- oder Alchemistenstufe beim Wirken von Zaubern der

Kategorie Feuer und dem Werfen von Bomben, welche Feuerschaden verursachen, ist um +1 höher.

Goblinschütze (Kampf)

Du kannst mit den großen Wummen umgehen!

Voraussetzungen: Goblin.

Vorteil: Du kannst mittelgroße Feuerwaffen benutzen und erleidest keinen Malus für das Führen einer Waffe, die nicht deiner Größenkategorie entspricht.

Normal: Du erleidest einen Malus von -2 beim Führen von Waffen, die nicht deiner Größenkategorie entsprechen.

Magische Gegenstände der Goblins

Goblins haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Fangzahnumhang

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9

Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 2.800 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser grob gesponnene Umhang aus kratzigem Tierhaar wird von Goblins sehr geschätzt. Der Träger erhält einen Resistenzbonus von +1 auf Rettungswürfe. Ferner kann er seine Zähne bis zu fünf Mal am Tag als Schnelle Aktion schnell wachsen lassen. Die übergroßen Zähne bestehen 1 Runde lang, während welcher der Träger einen Bissangriff ausführen kann. Dabei handelt es sich um einen natürlichen Primärangriff, der 1W4 Schadenspunkte verursacht (1W6 Schadenspunkte, falls der Träger mittelgroß ist). Sollte der Träger bereits über einen Bissangriff verfügt, wird der Schaden um eine Stufe erhöht (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 302).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gestalt verändern, Resistenz;* Kosten 1.250 GM

Zauber der Goblins

Goblins haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Feuerspur

Schule Verwandlung [Feuer]; **Grad** ALC 3, HXM/MAG 3, KAM 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Effekt Eine Spur aus Flammen folgt den Bewegungen des Zauberkundigen; siehe Text

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Wenn du diesen Zauber wirkst, tropft brennbare Flüssigkeit aus deinen Poren auf den Boden und entzündet sich spontan. Während der Wirkungsdauer dieses Zaubers hinterlässt du jedes Mal, wenn du dein Feld verlässt, eine Feuerspur, die 1 Runde in von dir durchquerten Feldern brennt, ehe sie ausbrennt. Du kannst jede Runde bis zu 18 m an Feuerspur hinterlassen, sofern du klein oder mittelgroß bist. Solltest du größer als mittelgroß sein, reduziert dies die potentielle Länge der Feuerspur: Eine große Kreatur hinterlässt eine Spur von 3 m Breite und bis zu 9 m Länge, eine riesige Kreatur eine Spur von 4,50 m Breite und bis zu 4,50 m Länge. Noch größere Zauberkundige hinterlassen jede Runde nur eine Spur von 3 m Länge und einer Breite, die der Breite ihrer Angriffsfläche entspricht. Du entscheidest dich, wo du eine Feuerspur hinterlässt.

Kreaturen, die ihren Zug angrenzend zur Feuerspur beginnen, erleiden 1W6 Punkte Feuerschaden. Beginnen sie ihren Zug innerhalb der Feuerspur oder betreten ein entsprechend brennendes Feld, erleiden sie Feuerschaden in Höhe von 1W6 + 1 pro Zauberstufe (Maximum +10). Sollte eine Kreatur mehrfach während ihres Zuges ein brennendes Feld betreten, erleidet sie jedes Mal diesen Schaden. Brennbare Gegenstände in der oder angrenzend zur Feuerspur fangen Feuer.

Modderkugel

Schule Beschwörung [Erde]; **Grad** DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1, KAM 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufe)

Effekt Ein faustgroßer Klumpen klebrigen Schlamms

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Reflex, keine Wirkung; siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Wenn du diesen Zauber wirkst, zauberst du einen Ball klebrigen Schlamms herbei und schleuderst ihn als Berührungsangriff im Fernkampf ins Gesicht eines Gegners. Bei einem Treffer wird das Ziel blind. Der getroffenen Kreatur steht zu Beginn jedes ihrer Züge ein Reflexwurf zu, um den Modder abzuschütteln und den Effekt zu beenden. Der Modder kann von der Zielkreatur oder einer an sie angrenzenden Kreatur als Standard-Aktion abgewischt werden.

Zwilling ausspeien

Schule Beschwörung (Erschaffung, Teleportation); **Grad** ALC 3, HXM/MAG 4, KAM 3, PKM 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Effekt Erschafft einen Schlickdoppelgänger des Zauberkundigen

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Wenn du diesen Zauber wirkst, erbrichst du eine abscheuliche Kopie deiner selbst aus Schlick in ein angrenzendes Feld. Solange der Zwilling existiert kann er sich bewegen, wenn du selbst dich als Bewegungsaktion bewegst. Er muss dir nicht folgen und kann keine anderen Aktionen ausführen. In den folgenden Runden kannst du zu Beginn deines Zuges augenblicklich mit deinem Zwilling die Plätze tauschen, als würdest du *teleportieren.* Dies ist keine Aktion und provoziert keinen Gelegenheitsangriff.

Der Zwilling hat eine Bewegungsrate von 9 m und provoziert normal Gelegenheitsangriffe durch Bewegung. Er hat eine RK in Höhe von 10 + deine ½ Zauberstufe und TP in Höhe deiner Zauberstufe. Sollte der Zwilling auf 0 TP reduziert werden, wird er zerstört. Du kannst aber als Standard-Aktion während deines Zuges einen neuen erschaffen, solange die Wirkungsdauer des Zaubers anhält. Du kannst stets nur über einen derart erschaffenen Zwilling verfügen.

Halb-Vampire

Halb-Vampire sind die halblebendigen Kinder von Menschenfrauen und Vampiren und somit Nachfahren von Schrecken und Tragödie. Die Umstände der Empfängnis eines Halb-Vampirs werden oft in Frage gestellt und kaum verstanden, zumal nur wenige sterbliche Mütter die Geburt eines solchen Kindes überstehen. Jene, die sie überleben, lassen ihre monströsen Kinder oft im Stich und weigern sich, über das Thema zu sprechen. Manche spekulieren, dass Halb-Vampire das Ergebnis eines „natürlichen" Zeugungsaktes zwischen sterblichen Frauen und Vampiren sind, während andere davon ausgehen, dass sie entstehen, wenn ein Vampir eine Schwangere beißt. Einige besonders eifrige Gelehrte stellen sogar in Frage, dass Halb-Vampire ein eigenes Volk darstellen, und betrachten sie stattdessen als Menschen, die unter einer unheiligen Krankheit leiden. Diese Hypothese wird von dem Umstand gestützt, dass Halb-Vampire anscheinend nicht imstande sind, sich fortzupflanzen – ihre Abkömmlinge sind stets Menschen (und meist Hexenmeister mit der Blutlinie des Untodes). Dennoch leben und sterben sie wie alle anderen sterblichen Kreaturen, auch wenn sie eine übernatürliche Langlebigkeit ähnlich der Elfen besitzen.

Die jungen Jahre eines Halb-Vampirs sind voller Härte und Leid. Die meisten wachsen als Waisen auf und werden trotz ihres guten Aussehens und angeborenen Charmes ihr Leben lang mit Vorurteilen, Misstrauen, Furcht und Verfolgung konfrontiert. Menschen, welche Zeuge des scheinbar bösen Wesens der übernatürlichen Kräfte eines halb-vampirischen Kindes oder seiner Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht werden, reagieren äußerst unterschiedlich – manche mit Ehrfurcht, andere mit Schrecken oder wieder andere mit unverhohlenem Hass. Irgendwann muss ein Halb-Vampir lernen, mit diesen Schwierigkeiten zu leben, wenn er seinen Platz in der Welt finden will. Die meisten Halb-Vampire ergeben sich dem innewohnenden Bösen ihres untoten Erbes und werden zu jenen monströsen Unholden, welche die Gesellschaft ohnehin schon in ihnen sieht. Andere dagegen lehnen ihr unheiliges Erbe ab und schwören stattdessen, ihre Mütter zu rächen und ihre Väter zur Strecke zu bringen!

Halb-Vampire besitzen im besten Fall einige wenige enge Vertraute. Die meisten bösen Halb-Vampire betrachten selbst die wertvollsten Verbündeten letztendlich nur als Werkzeuge oder Futter. Halb-Vampire schätzen den Nutzen des Einzelnen nicht nach seiner Volkszugehörigkeit ein sondern nach seinen Taten. Selbst gegenüber denen, die ihnen etwas bedeuten, treten sie in der Regel reserviert und verdrießlich auf. Manche befürchten, dass sie ihre Freunde derselben Verfolgung aussetzen, die sie selbst erleiden müssen, während sich andere sorgen, eines Tages vielleicht ihrer Blutlust nachzugeben und über ihre Freunde herzufallen. Fast immer bringt eine Allianz mit einem Halb-Vampir nichts Gutes hervor.

Physische Beschreibung: Halb-Vampire wirken wie statuenartige Menschen von unirdischer Schönheit. Sie sind hochgewachsen, schlank, kräftig sowiegutgebaut. In Haut-, Augen- und Haarfarbe ähneln sie auf erschreckende Weise ihren Müttern. Viele haben einen geisterhaft bleichen Hautton, der besonders im Sonnenlicht erkennbar ist. Dunkelhäutigere Halb-Vampire dagegen haben einen Hautton, der an einen Bluterguss erinnert.

Bei idealen Bedingungen gehen viele Halb-Vampire als Menschen durch. Ihre Züge sind aber ausgeprägter und sie bewegen sich mit unnatürlich fließender Eleganz. Alle Halb-Vampire weisen verlängerte Augenzähne auf. Dabei handelt es sich nicht um richtige Fangzähne, sie sind aber dennoch scharf genug, um blutende Wunden zu reißen. Viele leiden unter dem abstoßenden Verlangen nach Blut, obwohl sie daraus keine körperlichen Vorteile gewinnen.

Gesellschaft: Halb-Vampire besitzen keine eigene Gesellschaft, auch kennt man keine Länder oder auch nur Gemeinschaften von Halb-Vampiren. Meist werden sie heimlich geboren und dann Waisenhäusern übergeben oder zum Sterben am Ortsrand abgelegt. Sie neigen dazu einsamen Existenzen als Verbannte und Ausgestoßene zu führen. Sie übernehmen die kulturellen Ansichten und Lehren der Regionen, in denen sie aufwachsen, und dann weitere Philosophien im Laufe ihrer komplexen Leben. Diese Fähigkeit, sich allen möglichen Umständen anpassen zu können, macht Halb-Vampire zu sozialen Chamäleons und verbirgt sie vor ihren Jägern und ihrer Beute.

In seltenen Fällen kommen Halb-Vampire zu kleinen Gruppen oder Kabalen zusammen, welche gemeinsame Ziele verfolgen. Doch auch in diesem Fall spiegelt die Philosophie der Gruppe nur die Interessen der Einzelnen wider, nicht aber so etwas wie eine gemeinsame Halb-Vampirkultur.

Beziehungen zu anderen Völkern: Halb-Vampire sind Abkömmlinge des Bösen und werden daher von kaum einem Volk wohlwollend betrachtet. Dies haben sie mit anderen Halbblütern gemeinsam, deren finstere Ahnen sie von der menschlichen Gesellschaft trennen, insbesondere Tieflingen und Halb-Orks. Menschen betrachten Halb-Vampire mit einer Mischung aus Furcht und Mitleid, allerdings wandeln sich diese Gefühle oft zu Hass und Gewalt. Andere humanoide Völker, wie Elfen, Halblinge und Zwerge, gehen ihnen einfach aus dem Weg. Halb-Vampire verspüren ihrerseits eine tiefsitzende Verachtung für lebende Kreaturen, welche aus Neid entsteht und durch Frustration genährt wird.

Gesinnung und Religion: Die meisten Halb-Vampire ergeben sich dem Bösen in ihrem Blut. Sie sind unnatürliche Kreaturen und der finstere Einfluss ihres untoten Erbes sorgt für eine schwer zu überwindende, böse Grundeinstellung. Selbst jene, die gegen ihre böse Natur ankämpfen, schaffen es nur selten, mehr als eine neutrale Grundeinstellung zu erlangen.

Halb-Vampire, die als Vampirjäger aktiv werden, verehren abhängig von ihrer moralischen Grundeinstellung oft Sarenrae oder Pharasma. Jene, die sich dem Bösen zuwenden und ihr untotes Erbe willkommen heißen, verehren dagegen in der Regel die Dämonenherrscherin Zura die Vampirkönigin oder Urgathoa, die Göttin der Untoten.

Abenteurer: Das Abenteurerleben erfasst die meisten Halb-Vampire, da sie ihre Tage auf der Wanderschaft verbringen, um Verfolgern zu entgehen. Böse Halb-Vampire sind ständig unterwegs, um ihr Geheimnis zu wahren und Lynchmobs zu entgehen, während Vampirjäger auf der Suche nach ihren verachteten Erzeugern sind. Die meisten Halb-Vampire fühlen sich daher aus vielerlei Gründen eher auf der Straße als in Ortschaften zuhause. Ohne sonderliches formelles Training werden viele dieser Reisenden zu Kämpfern oder Schurken.

Jene, die der Magie zuneigen, werden fast ausschließlich zu Nekromanten. Es gibt auch Alchemisten unter ihnen, welche von der Verwandlung ihrer Leiber besessen sind. Wer den Ruf der Jagd vernimmt, wird auch oft zu einem Inquisitor.

Namen: Ohne eigene Kultur und gemeinsame Traditionen orientieren sich Halb-Vampire an der vielfältigen Namensgebung der Menschen. Die meisten behalten ihre Geburtsnamen. Viele nehmen die Nachnamen ihrer Mütter an, andere aber auch die Namen der Ortschaften oder Regionen, in denen sie geboren wurden, oder leiten ihre Nachnamen von bedeutsamen Ereignissen ab.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden halb-vampirischen Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Fänge: Manche Halb-Vampire erben die langen Eckzähne ihrer Väter. Wenn ein solcher Halb-Vampir einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf ausführt, um seinem Gegner Schaden zuzufügen, kann er ihn beißen und 1W3 Schadenpunkte verursachen, als würde er einen natürlichen Bissangriff einsetzen. Als Standard-Aktion kann er ein Opfer beißen, welches gefesselt, hilflos, gelähmt oder anderweitig nicht in der Lage ist, sich zu verteidigen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeit.

Taggeborener: Ein paar wenige, glückliche Halb-Vampire werden am Tag geboren und von Priestern gesegnet. Ihr Blut weist eine schwächere Verbindung zur untoten Blutlinie ihrer Art auf. Sie werden von Sonnenlicht nicht behindert und verlieren das Volksmerkmal Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeit.

Vampirempathie: Halb-Vampire haben zwar oft Probleme mit Humanoiden, doch es gibt einige, welche eine Affinität zu niederen Kreaturen besitzen: Diese Halb-Vampire können mit Fledermäusen, Ratten und Wölfen kommunizieren, als stünden sie unter den Effekten von *Mit Tieren sprechen* (die ZS entspricht ihrem ½ TW). Zudem erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie gegenüber diesen Tieren. Wenn diese Halb-Vampire ein Gespräch eröffnen, sind Tiere zu Beginn gleichgültig eingestellt. Dies ist eine übernatürliche Fähigkeit. Dieses Volksmerkmal ersetzt Manipulativ.



Volksmerkmale der Halb-Vampire

Geschicklichkeit +2, Charisma +2, Konstitution –2: Halb-Vampire sind schnell und verführerisch, stehen dem Tode jedoch näher als die meisten Sterblichen.

Halb-Vampir: Halb-Vampire sind Humanoide der Unterart Halb-Vampir.

Mittelgroß: Halb-Vampire sind mittelgroße Kreaturen und erhalten weder Boni noch Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Halb-Vampire besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Lebenskraftentzug widerstehen: Ein Halb-Vampir erleidet zwar keine Mali durch Lebenskraftentzug, kann dadurch aber immer noch getötet werden, sollte er mehr negative Stufen ansammeln, als er Trefferwürfel besitzt. Nach 24 Stunden werden alle negativen Stufen entfernt, die ein Halb-Vampir angehäuft hat, ohne dass ein zusätzlicher Rettungswurf erforderlich wäre.

Lichtempfindlichkeit: Halb-Vampire sind geblendet in hellem Sonnenlicht oder im Radius des Zaubers Tageslicht.

Manipulativ: Volksbonus von +2 auf Bluffen und Wahrnehmung.

Sinne: Dämmersicht und Dunkelsicht 18 m.

Untote Resistenz: Halb-Vampire erhalten einen Volksbonus von +2 gegen geistesbeeinflussende Effekte und Krankheiten.

Verbundenheit mit Negativer Energie: Halb-Vampire sind zwar lebende Kreaturen, reagieren auf positive und negative Energie aber wie Untote – positive Energie verletzt sie, negative Energie heilt sie.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Ein Halb-Vampir kann drei Mal am Tag *Untote entdecken* als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Die Zauberstufe dieser Fähigkeit entspricht seiner Klassenstufe.

Sprachen: Halb-Vampire sprechen die Gemeinsprache. Jene mit hoher Intelligenz können jede beliebige Sprache als Bonussprache auswählen (Druidisch und andere Geheimsprachen ausgenommen).

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Halb-Vampiren zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Alchemist: Die Wirkungsdauer der Mutagens des Alchemisten steigt um +10 Minuten.

Hexenmeister: Addiere +1/2 Punkt negativen Energieschadens auf den Schaden von Zaubern, die negativen Energieschaden verursachen.

Inquisitor: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern zum Demoralisieren von Humanoiden.

Kämpfer: Addiere einen Bonus +2 auf Würfe zum Stabilisieren, wenn der Kämpfer im Sterben liegt.

Kleriker: Addiere +1 auf die Zauberstufe jeden Energie-fokussieren-Talents, welches gegen Untote eingesetzt wird.

Magier: Addiere +1/4 auf die Zauberstufe des Magiers, wenn er Zauber der Schule der Nekromantie wirkt.

Schurke: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Wahrnehmung bei Dämmerlicht und Dunkelheit.

Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen und –orden stehen Halb-Vampiren offen:

Cruoromant (Magier)

Diejenigen, die das Blut eines Halb-Vampirs zu manipulieren wissen, können es als machtvolle magische Komponente nutzen. Ein Cruoromant lädt seine nekromantische Magie mit der Macht seiner einzigartigen Mischung aus lebendem Blut und untoter Körperflüssigkeit auf. Wenn er in dieser seltsamen arkanen Kunst an Macht gewinnt, stößt er auf potente Möglichkeiten, sein einzigartiges Blut mit nekromantischen Zaubern aufzuladen. Ein Cruoromant besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Blutinfusion (ÜF): Wenn ein Cruoromant einen Zauber der Schule der Nekromantie wirkt, kann er diesen als Schnelle Aktion mit seinem vom Untod befleckten Blut aufladen. Diese Macht und Effekte seiner Infusionen werden stärker, wenn er in der Stufe aufsteigt. Wenn ein Cruoromant Blutinfusion nutzt, nutzt er einen Teil seines eigenen Blutes, indem er sich mit einer Klinge ritzt oder den Schorf einer früheren Wunde wieder öffnet. Dabei erleidet er Schaden in Höhe von 1W4 + Grad des aufgeladenen Zaubers. Ein Cruoromant kann einen Zauber nur mit einer Art von Blutinfusion aufladen. Mit der 1. Stufe kann er seine nekromantischen Zauber auf folgende Weisen aufladen:

Konzentrierte Infusion: Wenn der Cruoromant diese Infusion nutzt, addiert er +1 auf den SG des aufgeladenen nekromantischen Zaubers.

Kränkelnd machende Infusion: Wenn der Cruoromant diese Infusion nutzt, kränkelt jede Kreatur, die durch den aufgeladenen Zauber Schaden erleidet, für 1 Runde.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt Arkane Verbindung.

Blutbefehl (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Cruoromant bis zu 5 TW an untoten Kreaturen pro Zauberstufe anstatt der üblichen 4 TW kontrollieren, wenn er *Tote beleben* wirkt. Er erhält ferner folgende Blutinfusionsfähigkeit.

Befehlende Infusion: Wenn der Cruoromant *Tote beleben* mit dieser Infusion auflädt, kann er Untoten mit einer Anzahl von Trefferwürfeln in Höhe seiner dreifachen Zauberstufe anstelle der doppelten Zauberstufe erschaffen.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches der Magier mit der 5. Stufe erhält.

Blutentweihung (ÜF): Mit der 10. Stufe erhält ein Cruoromant die folgende Blutinfusion:

Entweihende Infusion: Wenn ein Cruoromant diese Infusion nutzt, kann er einen auf sich oder das Ziel seines mit dieser Infusion aufgeladenen Zaubers zentrierten *Ort entweihen*-Effekt wirken (er trifft diese Wahl beim Zaubern). Dieser Effekt entspricht dem Zauber *Ort entweihen*, wirkt aber für 1 Minute pro Zauberstufe des Cruoromants und interagiert nicht mit Altären, Schreinen oder permanenten Einrichtungen, welche den *Ort entweihen*-Effekt verstärken.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches der Magier mit der 10. Stufe erhält.

Blutfähigkeit (ÜF): Mit der 15. Stufe kann der Cruoromant durch eine untote Kreatur ausspähen, die er mittels eines mit Befehlende Infusion aufgeladenen Zaubers erschaffen hat. Die untote Kreatur wird behandelt, als läge *Arkaner Blick* mit einer Zauberstufe in Höhe der Magierstufe des Cruoromants auf ihr. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches der Magier mit der 15. Stufe erhält.

Perfekte Infusion (ÜF): Mit der 20. Stufe kann ein Cruoromant seine Blutinfusionen nutzen, ohne Schaden zu erleiden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches der Magier mit der 20. Stufe erhält.

Sippenmörder (Inquisitor)

Ein Sippenmörder ist angewidert und voller Schuld aufgrund der entsetzlichen Umstände seiner Geburt. Er widmet sich dem Kampf gegen jene Kreaturen, deren Blut durch seine Adern fließt und verbringt sein Leben mit der Jagd auf jene vampirischen Monster, welche Menschen als Beute behandeln. Ein Sippenmörder besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Richtspruch (ÜF): Mit der 1. Stufe erhält ein Sippenmörder den folgenden Richtspruch:

Brandmal des Jägers (ÜF): Wenn der Sippenmörder diesen Richtspruch einsetzt, erhält er die Fähigkeit, untote Kreaturen mit positiver Energie zu brandmarken. Hierzu muss ihm ein Berührungsangriff gegen die untote Kreatur gelingen. Dieser Angriff verursacht positiven Energieschaden in Höhe von 1W6 + Charismawert des Sippenmörders; er brennt dabei sein persönliches Zeichen in das Fleisch, die Knochen und sogar die körperlose Gestalt des Untoten. Fortan kann er seine Existenz spüren, als wäre der gebrandmarkte Untote das Ziel von *Kreatur aufspüren* mit einer ZS in Höhe seiner ½ Inquisitorenstufe. Ein Brandmal des Jägers besteht, bis die untote Kreatur zerstört wird oder der Sippenmörder diese Fähigkeit gegen eine andere Kreatur einsetzt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt den Richtspruch Vernichtung.

Mächtiges Brandmal (ÜF): Mit der 1. Stufe erlernt ein Sippenmörder, sein Brandmal des Jägers zu modifizieren, wenn er in der Stufe aufsteigt. Wenn er von seiner Klassenprogression her ein Gemeinschaftstalent erlernen kann, kann er alternativ eine der folgenden Modifikationen seines Brandmals des Jägers erlernen:

Brandmarkender Strahl: Das Brandmal des Jägers kann als Berührungsangriff im Fernkampf mit Reichweite 6 m

eingesetzt werden. Ein Sippenmörder kann diese Modifikation mehrfach wählen; die Reichweite des Brandmals steigt jedes Mal um +6 m.

Schwächendes Brandmal: Eine Kreatur, welche aktuell vom Richtspruch Brandmal des Jägers betroffen ist, erleidet einen Malus von -2 auf Angriffswürfe gegen den Sippenmörder, welcher das Brandmal platziert hat.

Verheerendes Brandmal: Wenn der Sippenmörder eine Kreatur angreift, die er mit dem Brandmal des Jägers versehen hat, bedroht er bei einem Wurf von 19-20 mit einem Kritischen Treffer. Sollte der Sippenmörder von guter Gesinnung sein, erhält er zudem einen heiligen Bonus von +2 auf alle Bestätigungswürfe für Kritische Treffer gegen eine gebrandmarkte Kreatur.

Zweifaches Brandmal: Der Sippenmörder kann bis zu zwei Kreaturen gleichzeitig gebrandmarkt halten.

Heiliges Brandmal: Der Sippenmörder kann sein Brandmal des Jägers zusätzlich gegen Kreaturen der Unterart Böse einsetzen.

Sengendes Brandmal: Das Brandmal des Jägers des Sippenmörders verursacht zusätzliche 1W6 Schadenspunkte pro fünf Inquisitorenstufen. Sollte die gebrandmarkte Kreatur besonders empfindlich gegen helles Licht sein, steigt der Schadenswürfel auf W8. Ein Sippenmörder muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, ehe er diese Modifikation auswählen kann.

Silbernes Brandmal: Der Sippenmörder kann sein Brandmal des Jägers zusätzlich gegen Lykanthropen und Kreaturen mit Empfindlichkeit gegen Silber einsetzen.

Wenn der Sippenmörder ein Mächtiges Brandmal auswählt, ersetzt dieses Klassenmerkmal ein Gemeinschaftstalent, welches er mit der entsprechenden Stufe erhalten würde.

Untotengespür (ZF): Mit der 2. Stufe erlangt ein Sippenmörder die Fähigkeit, *Untote entdecken* beliebig oft als zauberähnliche Fähigkeit mit einer Zauberstufe in Höhe seiner Inquisitorenstufe zu nutzen. Wenn er die Anwesenheit eines Untoten entdeckt, kann er seine Fähigkeit Monsterkunde einsetzen, um die Art des Untoten zu bestimmen und seine Stärken und Schwächen zu erkennen. Sollte er einen Vampir entdecken, erhält er auf seinen Monsterkundewurf einen Bonus in Höhe seiner Inquisitorenstufe, um den Untoten sofort als Vampir zu identifizieren.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt *Gesinnung entdecken*.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Halb-Vampire offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Halb-Vampire

Halb-Vampire haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Halsschutz: Dieses Halsband besteht aus gehärtetem Leder, das mit einem Metallband verstärkt wird. Es schützt den Träger gegen Vampirbisse, wenn es um die Kehle getragen wird. Der Halsschutz bietet einen Rüstungsbonus auf die RK von +1 gegen Vampirbisse und ähnliche Angriffe, die gegen die Kehle des Trägers gehen. Im Gegensatz zu den meisten Rüstungsboni ist dieser Bonus von +1 kumulativ mit leichter oder mittelschwerer Rüstung, aber nicht mit schwerer Rüstung.

Pfählender Bolzen: Pfählende Bolzen werden speziell aus kräftigem Schwarzholz hergestellt, um Vampire zu töten. Ein Pfählender Bolzen kann mit jeder Armbrust abgefeuert werden, verleiht aber einen Malus von -2 auf den Angriffswurf und halbiert die Grundreichweite der Waffe. Ein damit getroffener Vampir erleidet normalen Schaden, muss ferner aber einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht für 1 Runde hilflos zu Boden zu stürzen. Während der Vampir hilflos ist, kann eine Kreatur versuchen, ihm den Rest zu geben, indem sie den Pfählenden Bolzen als Volle Aktion durch sein Herz treibt. Sobald der lähmende Effekt des Pfählenden Bolzens endet, kann der Vampir ihn als Bewegungsaktion herausziehen. Ein Vampir, der mit solch einem Bolzen getötet wird, unterliegt den normalen Regeln und Einschränkungen für das Töten eines Vampirs mit einem Holzpflock (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 267). Ein Pfählender Bolzen verursacht Schaden entsprechend der Armbrust, mit der er abgefeuert wird.

Vampirjägerausrüstung: Dieser kleine, verriegelte Holzkasten enthält zahlreiche Werkzeuge und Gerätschaften für das Jagen und Töten von Vampiren. Er enthält 10 Knoblauchzehen, 4 Holzpflöcke (Meisterarbeit), einen Hammer, einen versilberten Spiegel, 4 Phiolen Weihwasser, 1 Dosis *Silberöl* und ein Heiliges Symbol (Meisterarbeit). Dazu kommen zahlreiche Reagenzien und Pulver zur Behandlung von Wunden und der Anfertigung von Schutzzaubern, Salben und anderen Gebräuen. Wenn eine Vampirjägerausrüstung präsentiert wird, verleiht sie zudem ihrem Besitzer einen Bonus von +2 auf alle charismabasierenden Fertigkeitswürfe zur Untersuchung vampirischer Aktivitäten und der Suche nach Vampiren.

Ausrüstung der Halb-Vampire

Gegenstand	Preis	Gewicht
Halsschutz	10 GM	¼ Pfd.
Pfählender Bolzen (5)	100 GM	3 Pfd.
Vampirjägerausrüstung	500 GM	8 Pfd.

Talente der Halb-Vampire

Halb-Vampire haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Blutsäufer

Das Trinken von Blut verleiht dir übermenschliche Stärke.

Voraussetzungen: Bluttrinker, GAB +6, Halb-Vampir.

Vorteil: Wenn du mittels deines Talents Bluttrinker einer Kreatur 4 KO-Punkte oder mehr entziehst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe und einen Bonus von +1 auf stärkebasierende Fertigkeitswürfe. Dieser Bonus hält für eine Anzahl von Runden in Höhe deines ½ TW an.

Bluttrinker

Das Trinken von Blut verleiht dir neue Kraft.

Voraussetzungen: Halb-Vampir.

Vorteil: Wähle eine humanoide Unterart, z.B. „Goblinoider“ (du kannst nicht die Unterart „Halb-Vampir“ auswählen). Du bist auf den Geschmack für das Blut von Kreaturen dieser Unterart gekommen. Wenn du von einer solchen Kreatur frisches Blut trinkst, erhältst du temporäre 5 TP und einen Bonus von +1 auf konstitutionsbasierende Fertigkeitswürfe und Rettungswürfe. Dieser Effekt hält 1 Stunde lang an. Solltest

du mehrfach entsprechendes Blut trinken, erlangst du weitere temporäre TP (Maximum 5 temporäre TP pro drei TW), während der andere Bonus nicht kumulativ ist. Du kannst eigentlich nur das Blut eines Gegners trinken, der hilflos, im Ringkampf, im Haltegriff, gelähmt, bewusstlos oder auf ähnliche Weise kampfunfähig ist. Solltest du über einen Bissangriff verfügen, kannst du automatisch als Teil dieses Bissangriffes Blut trinken. Andernfalls musst du deinem Ziel erst eine Verletzung von wenigstens 1 TP mit einer Hieb- oder Stichwaffe zufügen. Du kannst auch von einer Kreatur mit schweren Verletzungen oder Blutungsschaden trinken. Das Trinken aus einer Wunde ist eine Standard-Aktion und fügt dem Opfer 2 Punkte KO-Schaden zu.

Das Blut muss einer lebenden Kreatur der spezifizierten humanoiden Unterart stammen. Es kann nicht von einer toten oder herbeigezauberten Kreatur stammen. Sich von intelligenten Kreaturen zu nähren, die dazu nicht bereit sind, ist eine böse Handlung.



Geborener Charmeur

Du verfügst über einen Teil der beherrschenden Kräfte deines vampirischen Erzeugers.

Voraussetzungen: CH 17, Halb-Vampir.

Vorteil: Du kannst auf jeden charismabasierenden Fertigkeitswurf zum Bezaubern, Überzeugen, Überreden oder Verführen von Humanoiden 20 nehmen, die dir gegenüber mindestens freundlich eingestellt sind. 20 nehmen benötigt die zwanzigfache Zeit zum Ablegen des Fertigkeitswurfes.

Normal: Du kannst nicht 20 bei Würfen nehmen, bei denen ein Misserfolg zu Mali führt.

Kaltbluttrinker

Du musst nicht das Blut einer lebenden Kreatur trinken, um davon profitieren zu können.

Voraussetzungen: Bluttrinker, Halb-Vampir.

Vorteil: Du kannst dein Talent Bluttrinker bei einer toten Kreatur der passenden humanoiden Unterart anwenden, die maximal seit 6 Stunden tot sein darf.

Normal: Das Talent Bluttrinker verschafft dir nur Vorteile, wenn du das frische Blut einer lebenden Kreatur trinkst.

Vielseitiger Bluttrinker

Dein Geschmack für Blut ist nicht so eingeschränkt wie bei anderen Halb-Vampiren.

Voraussetzungen: Bluttrinker, Halb-Vampir.

Vorteil: Wähle eine humanoide Unterart oder die Kategorie Monströser Humanoide. Du kannst dein Talent Bluttrinker bei Kreaturen dieser Unterart oder Kategorie nutzen.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst aber jedes Mal eine andere Unterart oder die Kategorie Monströser Humanoider wählen (sofern du letzteres noch nicht getan hast).

Magische Gegenstände der Halb-Vampire

Halb-Vampire haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Amulett der Fokussierten Lebensenergie

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 10

Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 12.000 GM; **Gewicht** 1/2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Amulett besteht aus einer blass-durchsichtigen Gemme in einem stumpfen Metallrahmen, der uralte Runen trägt. Wird er von einem Individuum mit dem Volksmerkmal Verbundenheit mit negativer Energie getragen, verändert es die Auswirkungen, welche positive Energie auf seinen Leib hat. Wenn der Träger zum Ziel positiver Energie wird, welche lebende Kreaturen heilt, erhält der Träger stattdessen die Hälfte der geheilten TP als temporäre TP für 10 Minuten. Dieser Effekt ist nicht kumulativ mit *Lebensenergie fokussieren* (s.u.) oder anderen Effekten, die heilende positive Energie in temporäre TP umwandelt.

Dieser Gegenstand wandelt positive Energie nicht in negative Energie um, sondern betrifft nur die Art, wie der Körper seines Trägers auf positive Energie reagiert. Nur eine lebende Kreatur kann von diesem Amulett profitieren, nicht aber ein Untoter.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Lebensenergie fokussieren;* **Kosten** 6.000 GM

Linsen der Finsternis

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Augen; **Preis** 12.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese Linsen werden aus dunkelgefärbten, kristallinen Material angefertigt und mit magischer Dunkelheit aufgeladen. Sie passen auf die Augen des Trägers. Diese Linsen schützen eine Kreatur mit Empfindlichkeit gegen Licht, Lichtempfindlichkeit oder Blindheit im Licht gegen die Effekte von Sonnenlicht, *Tageslicht* und ähnliche Lichteffekte. Beide Linsen müssen getragen werden, um ihren Effekt zu entfalten.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelheit*; **Kosten** 6.000 GM

Symbol des Unheiligen Befehls

Aura Schwache Nekromantie; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 8.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses unheilige Symbol wurde vollständig aus Knochen geschnitzt. Wenn der Träger es als Fokus für das Talent Untote befehligen einsetzt, erhält er einen unheiligen Bonus auf den SG dieses Talents.
Kreaturen guter Gesinnung mit 5 TW oder weniger, welche das Symbol berühren, müssen einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht für 1 Runde erschüttert zu sein. Der vorsätzliche Einsatz dieses Symbols ist eine böse Handlung.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Talent Untote befehligen oder Zauber *Untote befehligen*; **Kosten** 4.000 GM

Zauber der Halb-Vampire

Halb-Vampire haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Blendender Strahl

Schule Hervorrufung [Gutes, Licht]; **Grad** INQ 3, KLE 2, PAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7, 50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Ein oder mehr Lichtstrahlen
Wirkungsdauer Augenblicklich (siehe Text)
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du deckte deine Gegner mit blendenden Sonnenlichtstrahlen ein. Du kannst einen Strahl plus einen weiteren Strahl pro vier Stufen jenseits der 3. Stufe abschießen (Maximum drei Strahlen mit der 11. Stufe). Jeder Strahl erfordert einen Berührungsangriff im Fernkampf. Wenn ein Strahl trifft, explodiert er in heftige Lichtblitze. Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gelingen, um nicht für 1 Runde blind zu werden. Sollte das Ziel über Blindheit im Licht, Empfindlichkeit gegenüber Licht oder eine andere Schwäche gegenüber hellem Licht besitzen, wird es bei einem misslungenen Rettungswurf für 1W4 Runden blind und erleidet 1W4 Schadenspunkte pro zwei Stufen des Zauberkundigen (Maximum 5W4). Jede Kreatur, die von einem Strahl blind gemacht wird, gibt für die Wirkungsdauer seiner Blindheit Licht wie ein Sonnenzepter ab. Die Strahlen können auf dasselbe Ziel oder unterschiedliche Ziele abgefeuert werden, im letzten Fall dürfen die Ziele nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein. Alle Strahlen werden gleichzeitig abgefeuert.

Lebensenergie fokussieren

Schule Verwandlung; **Grad** KLE 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G,
Reichweite Berührung
Ziel Eine berührte Kreatur mit Verbundenheit mit negativer Energie
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Wenn dieser Zauber auf eine Kreatur mit Verbundenheit mit negativer Energie gewirkt wird, kann das Ziel fokussierte positive Energie in temporäre Trefferpunkte umwandeln. Wenn es zum Ziel eines Effektes wird, der nur bei lebenden Kreaturen TP heilt (z.B. *Leichte Wunden heilen* oder Positive Energie fokussieren), erhält das Ziel stattdessen temporäre TP in Höhe der Hälfte der TP, welche die positive Energie normalerweise geheilt hätte. Diese temporären Trefferpunkte halten bis zum
Ende der Wirkungsdauer des Zaubers vor.

Schutzzauber gegen Verwandlung in untote Brut

Schule Nekromantie; **Grad** INQ 5, KLE 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Das Ziel wird resistent gegen die Effekte von Lebenskraftentzug und Blutsaugen durch untote Kreaturen. Es kann nicht im Falle seines Todes in Brut verwandelt werden, solange der Zauber wirkt.
Sollte der TW des angreifenden Untoten deine Zauberstufe nicht überschreiben, hat der Lebenskraftentzug oder das Blutsaugen keine Wirkung. Andernfalls muss dem Untoten ein Zähigkeitswurf gegen den SG dieses Zaubers pro Angriff gelingen, damit diese besonderen Eigenschaften greifen. Der Zauber verhindert nur den KO-Schaden durch Blutsaugen und negative Stufen durch Lebenskraftentzug, nicht aber andere Effekte dieser Angriffe.

Hobgoblins

Hobgoblins sind ein zähes und militaristisches Volk, das durch Eroberungen überlebt. Die nötigen Rohstoffe für ihre Kriegsmaschinerie gewinnen sie mit ihren Überfällen, während ihre Waffen, Rüstungen und Festungen von Sklaven hergestellt werden, die sie zu Tode schinden. Sie sind von Natur aus ambitioniert und von Neid erfüllt und bestrebt, ihr eigenes Geschick auf Kosten anderer und auch ihrer Artgenossen zu bessern. Im Kampf stellen sie aber ihre Differenzen beiseite und kämpfen mit einer Disziplin, welche der der besten Soldaten gleichkommt. Hobgoblins verspüren füreinander kaum Liebe oder Vertrauen – und noch weniger für Fremde. Ihr Leben besteht aus Verpflichtungen gegenüber Höherstehenden, dem Beherrschen Niedrigstehender und seltenen Gelegenheiten, nach persönlichem Ruhm zu greifen und den eigenen Rang zu verbessern.

Physische Beschreibung: Hobgoblins sind stämmig und muskulös und nur ein paar Zentimeter kleiner als der durchschnittliche Mensch. Aufgrund ihrer langen Arme, kurzen Beine und breiten Oberkörpern erinnern sie von der Statur her ein wenig an Affen. Ihre Haut ist von einem kränklichen Graugrün, das nach langem Kontakt mit Sonnenlicht zu einem Moosgrün nachdunkelt. Die Augen leuchten in einem feurigen Orange oder Rot und ihre breiten Gesichter und spitzen Ohren verleihen ihnen etwas Katzenartiges. Hobgoblins haben keine Kopf- oder Gesichtsbehaarung und auch Hobgoblinfrauen sind völlig kahl. Sieht man von der Körpergröße ab, ähneln Hobgoblins körperlich sehr ihren Goblinverwandten.

Gesellschaft: Hobgoblins leben in militaristischen Tyranneien. Jede ihrer Gemeinschaften steht unter der absoluten Herrschaft eines ihrer Generäle. Jeder Hobgoblin erhält militärisches Training. Jene, die sich dabei beweisen, dienen später in der Armee, während der Rest eher gewöhnliche Aufgaben erfüllt. Wer sich nicht zum Militärdienst eignet, hat einen niedrigen sozialen Status gerade oberhalb dem von Lieblingssklaven. Dennoch basiert die Hobgoblingesellschaft in gewisser Weise auf Gleichberechtigung: Geschlecht und Abstammung stehen einem Aufstieg nicht im Wege, da dieser stets auf Basis persönlicher Taten erfolgt. Hobgoblins meiden persönliche Bindungen und gehen solche nicht einmal zu ihren Kindern ein. Beziehungen sind eine Frage der Bequemlichkeit und entstehen fast immer nur unter Hobgoblins desselben gesellschaftlichen Ranges. Kinder werden ihren Müttern nach 3 Wochen weggenommen und abgestillt. Hobgoblinkinder altern rasch – die meisten sind nach 6 Monaten schon in der Lage zu sprechen und sich um sich selbst zu kümmern. Mit 14 Jahren ist die Kindheit beendet – dabei handelt es sich um einen eher traurigen Zeitraum voller brutaler Ausbildung in der Kriegskunst.

Beziehungen zu anderen Völkern: Andere Völker sind in den Augen der Hobgoblins nur Werkzeuge, die man versklaven, einschüchtern und zur Arbeit zwingen kann. Ihre Gesellschaft basiert derart auf geraubter Arbeitskraft, dass sie ohne Sklaven zusammenbrechen würde. Ein verletzter, kranker oder widerspenstiger Sklave ist wie ein zerbrochenes Werkzeug – nutzloser Abfall, der mit dem Hausmüll hinausgeworfen wird. Es überrascht daher nicht, dass Hobgoblingemeinschaften keine anderen Völker zu ihren Freunden und kaum jemanden zu ihren Verbündeten zählen. Elfen und Zwergen gegenüber verspüren sie besondere Feindschaft, da sie sich kaum brechen und in die Sklaverei überführen lassen. Im Gegenzug unterhalten beide Völker Blutfehden gegenüber allen Hobgoblins. Halblinge und Halb-Orks dagegen sind für sie besonders wertvolle Sklaven – erstere aufgrund ihrer Beweglichkeit und ihres Können und weil man sie leicht brechen kann, letztere, weil sie auch unter den härtesten Bedingungen gedeihen. Für andere Goblinartige verspüren Hobgoblins keine Liebe, sie behandeln goblinoide Sklaven meist aber besser als Sklaven aus anderen Völkern.

Gesinnung und Religion: Das Leben der Hobgoblins ist geordnet und unterliegt einer strengen Hierarchie. Hobgoblins neigen rechtschaffenen Gesinnungen zu. Sie sind zwar nicht von Natur aus böse, aufgrund der harten, gnadenlosen Ausbildung, die ihre viel zu kurze Kindheit erfüllt, aber meistens verbittert und hasserfüllt. Es gibt nur wenige Hobgoblins guter Gesinnung – solche Individuen wachsen in der Regel innerhalb anderer Kulturen auf. Zahlreicher, aber immer noch selten, sind chaotisch gesonnene Hobgoblins. Dabei handelt es sich in der Regel um Verbannte, die von den Despoten ihrer Heimatländer ins Exil geschickt werden. Wie die meisten nichtmilitärischen Dinge interessiert auch die Religion die meisten Hobgoblins nicht. Die meisten leisten einem oder mehreren Göttern gegenüber Lippenbekenntnisse und bringen zuweilen Opfergaben, um deren Gunst zu erlangen oder Unheil abzuwenden. Jene Hobgoblins, die den Ruf der Religion vernehmen, verehren furchterregende, tyrannische Götter und Teufel.

Abenteurer: Aufs Abenteuer ausziehende Hobgoblins sind meist in ihren Herzen Rebellen – Einzelgänger, die sich an der strikten Hierarchie des Militärlebens reiben. Andere sind Flüchtlinge oder werden in Schande verbannt, weil sie Schwäche oder Feigheit zeigen. Manche träumen davon, eines Tages mit Reichtümern und Ruhm beladen heimzukehren. Ein paar dienen sogar langfristig planenden Hobgoblingenerälen, die vielversprechende Jugendliche in die Welt hinausschicken, um so mächtige Helden heranzuziehen, welche später für die hobgoblinische Sache streiten. Hobgoblins tendieren zu kriegerischen Klassen wie Kämpfer, Mönch, Ritter oder Schurke. Sie misstrauen den arkanen Künsten, daher gibt es in ihrer Gesellschaft – von Alchemisten abgesehen – kaum arkane Zauberkundige. Alchemisten dagegen werden aufgrund ihrer pyrotechnischen Fähigkeiten widerstrebend gepriesen und bewundert.

Männliche Namen: Aronok, Bankanir, Dorduken, Fentanas, Grur, Hagors, Kalmant, Malgroar, Slatark, Talogan.

Weibliche Namen: Arinet, Eloqi, Eskani, Horinnia, Korumun, Moranassa, Moritla, Nimanisi, Noranillim, Vortiga.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Hobgoblin-Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Beängstigend: Manche Hobgoblins verzichten auf Vorsicht und Subtilität zugunsten von angeberischem und aufgeblasenem Auftreten. Diese Hobgoblins erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe Einschüchtern. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hinterhältig.

Ingenieur: Hobgobliningenieure experimentieren ständig mit Feuer, Sprengstoffen und Kriegsmaschinen. Hobgoblins

mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie) und Wissen (Baukunst). Dieses Volksmerkmal ersetzt Hinterhältig.

Krummbeinig: Krummbeinige Hobgoblins haben einen noch auffälligeren Körperbau als andere Hobgoblins mit ihren O-Beinen und breiten Schultern. Diese Hobgoblins erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Klettern und Reiten sowie auf ihre KMV gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen, solange sie auf festem Boden stehen. Ihrer Grundbewegungsrate wird auf 6 m reduziert.

Magierjäger: Hobgoblins hassen und fürchten arkane Zauberkundige. Ein Magierjäger erhält einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, um Zauber beim Wirken zu identifizieren. Er erhält einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen arkane Zauberkundige. Er kann diesen Bonus nur gegen Kreaturen nutzen, welche Zauber wirken, nicht aber gegen Kreaturen, die nur zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hinterhältig.

Peitschenschwinger: Die Kriegsmaschinerie der Hobgoblins wird vom Blut der Sklaven angetrieben. Peitschenschwinger quetschen das letzte Quäntchen Arbeitskraft aus ihren Untergebenen heraus. Diese Hobgoblins sind geübt im Umgang mit Peitschen und erhalten einen Volksbonus von +1 auf Kampfmanöverwürfe zum Entwaffnen und Zu-Fall-bringen mit einer Peitsche. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hinterhältig.

Schlachterprobt: Die ständigen Drills lassen die Verteidigung manchen Hobgoblins in Fleisch und Blut übergehen. Diese Hobgoblins erhalten einen Bonus von +1 auf ihre KMV. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hinterhältig.

Sklaventreiber: Hobgoblinsklaventreiber sind Meister darin, entflohene Sklaven aufzuspüren und im größten Dreck zu überleben. Hobgoblins mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und auf Zähigkeitswürfe gegen Krankheit. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hinterhältig.

Untauglich: Hobgoblins, denen es nicht gelingt, eine militärische Position zu erlangen, besitzen innerhalb der Hobgoblingesellschaft den niedrigsten Status. Sie erlernen schnell, wie wichtig es ist, die Höhergestellten auf ihrer Seite zu haben. Diese Hobgoblins sind geübt im Umgang mit einer Kriegswaffe und erhalten einen Volksbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hinterhältig.

Vernarbt: Ein Hobgoblin kann sich selbst mit Klinge und Feuer verletzen, um seine Haut zu einer harten Masse hornhautüberzogenen Narbengewebes zu machen. Hobgoblins mit diesem Volksmerkmal erhalten einen natürlichen Rüstungsbonus von +1 auf ihre Rüstungsklasse. Der ständige Kontakt mit Feuer schädigt aber auch ihre Augen dauerhaft. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dunkelsicht.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Hobgoblins zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Alchemist: Addiere +1/2 zur Anzahl der Bomben, welche der Alchemist pro Tag erschaffen kann.

Inquisitor: Addiere einen Bonus von +1 auf Konzentrationswürfe zum Wirken von Inquisitorenzaubern.

Kämpfer: Addiere einen Situationsbonus von+1/2 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer mit einer Waffe nach Wahl des Kämpfers (maximal +4). Dieser Bonus ist nicht mit Kritischer Trefferfokus kumulativ.

Kleriker: Addiere +1/2 auf den negativen Energieschaden von Zaubern, *Wunden verursachen*-Zauber eingeschlossen.



Volksmerkmale der Hobgoblins

Geschicklichkeit +2, Konstitution +2: Hobgoblins sind schnell und ausdauernd.

Goblinoider: Hobgoblins sind Humanoide der Unterart Goblinoid.

Mittelgroß: Hobgoblins sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keine Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Hobgoblins besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dunkelsicht: Hobgoblins können bis zu 18 m in Dunkelheit sehen.

Hinterhältig: Hobgoblins bekommen einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Sprachen: Bei Spielbeginn sprechen alle Hobgoblins die Gemeinsprache und Goblinisch. Hobgoblins mit hohen Intelligenzwerten können jede der folgenden Bonussprachen auswählen: Drakonisch, Infernalisch, Orkisch, Riesisch, Zwergisch.

Mönch: Addiere einen Bonus von +1/4 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf und Zu-Fall-bringen.

Ritter: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern und Reiten.

Schütze: Addiere +1/4 zu den Schneidpunkten des Schützen.

Schurke: Reduzieren den Malus für die Nutzung einer Waffe, mit der du nicht geübt bist, um 1. Wenn dieser Malus bei einer Waffe durch diesen Vorteil auf 0 fällt, wird der Schurke behandelt, als besäße er für diese Waffe das Talent Umgang mit Kriegswaffen oder Umgang mit Exotischen Waffen.

Waldläufer: Addiere +1/4 auf den Bonus für eine Art von Erzfeind (maximal +1 pro Erzfeind).

Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen Hobgoblins offen:

Schrecklicher Reiter (Ritter)

Der Schrecklicher Reiter reitet auf einer Bestie, die er allein gezähmt hat. Er trampelt seine Gegner nieder und hinterlässt nur entstellte Leichen. Die Angst reitet an seiner Seite. Ein Schrecklicher Reiter besitzt die folgenden Volksmerkmale:

Brachiales Reittier (AF): Das Reittier eines Schrecklichen Reiter ist ungewöhnlich groß und wild. Es erhält einen Bonus von +2 auf seine Stärke, erleidet aber zugleich einen Malus von -2 auf Geschicklichkeit. Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie das Klassenmerkmal des Ritters Reittier und modifiziert dieses Klassenmerkmal.

Amoklauf (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Schrecklicher Reiter das Bonustalent Trampeln. Er erhält einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Niederrennen, während er beritten ist. Zudem erhält sein Reittier einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe mit Hufangriffen oder wenn es die Monsterfähigkeit Trampeln einsetzt, selbst wenn es keinen Gegner niederrennt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Sturmangriff des Ritters.

Schrecklicher Reiter (AF): Mit der 4. Stufe erhält ein Schrecklicher Reiter einen Bonus in Höhe seiner ½ Stufe auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern, während er beritten ist. Einmal pro Runde kann er als Freie Aktion einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ablegen, um einen Gegner zu demoralisieren, gegen den er beritten ein Kampfmanöver für Trampeln oder Sturmangriff ausgeführt hat. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Meisterlicher Ausbilder.

Grauenhafte Ausstrahlung (AF): Mit der 5. Stufe ruft ein berittener Schrecklicher Reiter Angst und Furcht hervor. Solange er beritten ist, erleiden alle Gegner innerhalb von 18 m einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Furcht. Mit der 10. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen steigt dieser Malus um -1. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Banner.



Tödlicher Amoklauf (AF): Mit der 11. Stufe provoziert ein Schrecklicher Reiter beim Niederrennen einer Kreatur keine Gelegenheitsangriffe mehr. Gelingt das Niederrennen kann er als Freie Aktion einen Nahkampfangriff gegen sein Ziel ausführen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Mächtiger Sturmangriff.

Schrecken (AF): Mit der 14. Stufe kann ein Schrecklicher Reiter als Standard-Aktion sein Reittier sich auf die Hinterbeine aufrichten lassen. Feinde innerhalb von 18 m Entfernung, die den Kriegsreiter sehen können, müssen einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Ritterstufe + CH-Modifikator ablegen, um nicht für 1 Runde pro Ritterstufe des Schrecklichen Reiters erschüttert zu sein. Kreaturen, deren TW der Hälfte oder weniger des Schrecklichen Reiters entspricht, sind stattdessen verängstigt. Ein Gegner, dessen Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen den Schrecken dieses Schrecklichen Reiters immun. Dieses Klassenmerkmal ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt und ersetzt Mächtiges Banner.

Unaufhaltsamer Amoklauf (AF): Mit der 20. Stufe kann ein berittener Schrecklicher Reiter bis zu vier Gegner als Teil desselben Kampfmanövers zum Niederrennen niederrennen. Dabei erleidet er auf seinen Kampfmanöverwurf für jeden weiteren Gegner nach dem ersten Gegner einen kumulativen Malus von -5 (beim vierten Gegner betrüge der Malus folglich -15). Sollte ein Niederrennenversuch scheitern, kann er in dieser Runde kein weiteres Niederrennen mehr versuchen. Angriffe, welche der Schrecklicher Reiter oder sein Reittier während des Niederrennens ausführen (z.B. aufgrund des Talents Trampeln oder des Klassenmerkmals Tödlicher Amoklauf), erhalten einen Bonus von +4 auf den Angriffswurf; Kritische Bedrohungen werden dabei automatisch bestätigt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Überlegener Sturmangriff.

Stahlmönch (Mönch)

Ein Stahlmönch härtet seinen Leib durch Disziplin und Training derart ab, dass er auch heftigen Schlägen widersteht. Er ist zwar langsam zu Fuß, kann aber mit seinen schwieligen Händen Stein zerschmettern und Gegner zum Wanken bringen. Ein Stahlmönch besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Stahlhaut (AF): Mit der 1. Stufe erhält ein Stahlmönch einen Bonus von +1 auf seine natürliche Rüstung. Dieser Bonus ist kumulativ mit anderen natürlichen Rüstungsboni des Stahlmönchs. Mit der 4. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen steigt dieser Bonus um +1. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungsklassenbonus und das Klassenmerkmal, den WE-Bonus auf die RK addieren zu können.

Bonustalent: Mit der 1. Stufe fügt ein Stahlmönch Heftiger Angriff zur Liste seiner Wahlmöglichkeiten hinzu, mit der 6. Stufe Verbessertes Gegenstand zerschmettern, mit der 10. Stufe Mächtiges Gegenstand zerschmettern.

Diese Bonustalente ersetzen Ausweichen, Beweglichkeit und Tänzelnder Angriff.

Widerstandskraft (AF): Mit der 2. Stufe kann ein Stahlmönch die körperlichen Effekte mancher Angriffe abschütteln. Wenn ihm ein Zähigkeitswurf gegen einen Angriff gelingt, der bei erfolgreichem Rettungswurf einen schwächeren Effekt aufweist, entgeht er dem Effekt vollständig. Diese Fähigkeit kann nur genutzt werden, wenn der Mönch leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt. Ein hilfloser Mönch genießt keine Vorteile aufgrund dieser Fähigkeit. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Entrinnen.

***Ki*-Vorrat (ÜF):** Mit der 4. Stufe kann ein Stahlmönch 1 Punkt seines *Ki*-Vorrats aufwenden, um einen Schadensbonus in Höhe seiner halben Mönchsstufe gegenüber Gegenständen und Konstrukten für 1 Runde zu erhalten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Fähigkeit, mittels *Ki* die Bewegungsrate zu erhöhen.

Wankendmachende Hiebe (AF): Mit der 5. Stufe kann ein Stahlmönch beim Angriff mit seinem Waffenlosen Hieb 1 Punkt seines *Ki*-Vorrats als Freie Aktion nach einem Kritischen Treffer aufwenden, um die getroffene Kreatur für 1 Runde wankend zu machen (Zähigkeit, SG 10 + ½ Mönchsstufe + WE-Modifikator, keine Wirkung). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Hochsprung.

Zäh wie Leder (AF): Mit der 6. Stufe erhält ein Stahlmönch SR 1/-. Ziehe 1 Schadenspunkt ab, wenn der Eisenhautmönch Schaden durch eine Waffe oder einen natürliche Angriff erleidet. Diese Schadensreduzierung steigt um 1 Punkt mit der 9. Stufe und dann alle weiteren 3 Stufen. Schadensreduzierung kann Schaden auf 0, aber nicht darunter reduzieren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Bewegung und Sturz abbremsen.

Entrinnen (AF): Mit der 9. Stufe erhält ein Stahlmönch Entrinnen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbessertes Entrinnen.

Trittsicher (AF): Mit der 17. Stufe wird die Bewegungsrate eines Stahlmönchs durch Schwieriges Gelände nicht mehr reduziert. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Sprache von Sonne und Mond.

Unbeugsam (AF): Mit der 20. Stufe lässt ein Stahlmönch viele Unzulänglichkeiten des sterblichen Körpers hinter sich. Er wird immun gegen Betäubung und Todeseffekte, Attributsschaden und –entzug und kann mit 75%iger Wahrscheinlichkeit den zusätzlichen Schaden von Kritischen Treffern und Hinterhältigen Angriffen ignorieren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Perfektes Selbst.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Hobgoblins offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Hobgoblins

Hobgoblins haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Fußfesseln: Fußfesseln sind Handschellen, welche um die Knöchel angelegt werden anstelle der Handgelenke. Hinsichtlich Aufbrechen, Entkommen und Preis entsprechen sie Handschellen. Eine Kreatur in Fußfesseln ist Verstrickt und kann sich nur mit halber Bewegungsrate fortbewegen. Wenn sie sich schneller bewegen will, muss ihr ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 15 gelingen. Scheitert der Wurf um 5 oder mehr, stürzt sie zu Boden.

Gestank in Flaschen: Tierischer Moschus, verdorbenes Fleisch, übelriechende Pflanzen und andere stinkende Substanzen, die gerade zur Hand sind, werden zum Brauen von Gestank in Flaschen benutzt. Wenn diese Mischung zum Kochen gebracht wird, entsteht ein dicker alchemistischer Schleim, der an allem klebt, womit er in Berührung kommt. Du kannst Gestank in Flaschen als Waffe mit Explosionswirkung und einer Grundreichweite von 3 m werfen. Eine Kreatur, welche direkt getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht für 2W6 Runden zu kränkeln. Misslingt der Rettungswurf, muss sie einen zweiten Zähigkeitswurf ablegen, um nicht für 1 Runde unter Übelkeit zu leiden. Kreaturen innerhalb des Explosionsradius' müssen einen Zähigkeitswurf ablegen, um nicht für 1 Runde zu kränkeln. Eine Kreatur, welche Gestank in Flaschen trinkt, erhält keinen Rettungswurf, sie kränkelt für 2W6 Runden und leidet 1 Runde lang unter Übelkeit.

Hobgoblinkriegsgebräu: Diese ist eine übelriechende, alchemistische Mixtur aus Rohalkohol, zerdrückten Maden und medizinischen Pilzen. Ein Hobgoblin unter dem Einfluss dieses Gebräus ignoriert alle Mali aufgrund der Zustände Erschöpft und Erschüttert für 10 Minuten. Im Anschluss muss ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelinge, um nicht für 1 Stunde zu kränkeln. Ein Nichtgoblinoider, welcher dieses Gebräu trinkt, muss sofort den Rettungswurf ablegen, um nicht für 1 Stunde zu kränkeln – gelingt der Zähigkeitswurf, ignoriert er alle Mali aufgrund der Zustände Erschöpft und Erschüttert für 1 Minute und kränkelt dann 10 Minuten lang. Dieses Gebräu hat keine Wirkung auf Kreaturen, die gegen Gift immun sind.

Instabiler Brandbeschleuniger: Diese hochexplosive Mischung aus brennbaren Reagenzien kann wie Alchemistenfeuer geworfen werden. Ein Alchemist kann eine Flasche dieses Brandbeschleunigers beim Herstellen einer Bombe verwenden und den Feuerschaden der Bombe um +1W6 erhöhen. Dies funktioniert nur bei Bomben, die Feuerschaden verursachen. Sollte die Bombe eine anhaltende Wirkung besitzen, kommt dieser zusätzliche Schaden nur in der ersten Runde zum Tragen.

Stachelhandschellen: Sollte ein Gefangener, der diese Fesseln trägt, sich nicht langsam und vorsichtig bewegen, erleidet er Verletzungen. Eine Kreatur, die diese Handschellen trägt, erleidet 1 Punkt Stichwaffenschaden, wenn sie während einer Runde mehr als eine einzelne Bewegungsaktion ausführt. Sie erleidet diesen Schaden auch bei groben Bewegungen, etwa wenn sie stürzt oder im Kampf geschlagen wird. Ein Versuch, diese Fesseln mittels eines Stärkewurfes zu brechen, verursacht 1W4 Punkte Stichwaffenschaden unabhängig vom Erfolg.

Auch Fußfesseln können mit Stacheln ausgestattet werden. Der Träger kann Schaden vermeiden, indem er nichts tut, zu dem er seine Beine bewegen muss. Hobgoblins fesseln auf diese Weise oft Kunsthandwerker an ihre Arbeitsplätze. Trägt ein Gefangener mehrere Handschellen und/oder Fußfesseln, erleidet er keinen zusätzlichen Schaden.

Ausrüstung der Hobgoblins

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Fußfesseln	15 GM	2 Pfd.	-
Fußfesseln, Meisterarbeit	50 GM	2 Pfd.	-
Gestank in Flaschen	40 GM	1 Pfd.	25
Hobgoblinkriegsgebräu	10 GM	1 Pfd.	20*
Instabiler Brandbeschleuniger	50 GM	½ Pfd.	25
Stachelhandschellen	+15 GM	1 Pfd.	-

* Handwerk-SG 15 für Hobgoblins

Talente der Hobgoblins

Hobgoblins haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Antreibende Darbietung (Kampf)

Dein kämpferisches Können verängstigt Freund und Feind.

Voraussetzungen: Antreiber, Bedrohliche Darbietung, Demoralisierender Peitschenschlag, Waffenfokus, Einschüchtern 10 Fertigkeitsränge, Geübt im Umgang mit der ausgewählten Waffe, Hobgoblin.

Vorteil: Wenn du Bedrohliche Darbietung einsetzt, kannst du das Talent neben den normalen Effekten einsetzen, um Verbündete innerhalb von 9 m Entfernung anzutreiben, als hättest du das Talent Antreiben eingesetzt. Verwende denselben Fertigkeitswurf für Einschüchtern, um die Effekte der Bedrohlichen Darbietung und dieses Talents zu bestimmen.

Antreiber (Kampf)

Du kannst durch Einschüchterung schwächere Verbündete zu waghalsiger Wildheit antreiben.

Voraussetzungen: Demoralisierender Peitschenhieb, Einschüchtern 5 Fertigkeitsränge, Hobgoblin.

Vorteil: Du treibst einen Verbündeten, der über weniger TW als du verfügen muss, als Standard-Aktion zu waghalsigem Tun an. Der Verbündete erhält für 1 Minute einen Moralbonus von +1 auf Angriffs-, Waffenschadens- und Willenswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Er erleidet zudem aber auch einen Malus von -2 auf seine RK und Fertigkeitswürfe. Um auf einen dazu nicht bereiten Gegner einzuwirken, muss dir ein Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen denselben SG gelingen, der zum Demoralisieren dieses Verbündeten erforderlich wäre.

Speziell: Solltest du 10 oder mehr Fertigkeitsränge in Einschüchtern besitze, steigt der Moralbonus auf +2.

Befreiender Schlag (Gemeinschaft)

Du und deine Verbündeten können in Zusammenarbeit mentale Effekte abschütteln.

Voraussetzungen: Hobgoblindisziplin, Hobgoblin.

Vorteil: Ein Verbündeter, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, kann dir Schaden zufügen, um einen anhaltenden, geistesbeeinflussenden Effekt zu brechen, welcher einen Rettungswurf gestattet. Der Verbündete muss dir mindestens 5 Schadenspunkte zufügen mit einem Angriff, einem Zauber oder einer anderen Fähigkeit. Dann wiederholst du den Rettungswurf und erhältst dabei einen Bonus von +1 pro weitere 5 Schadenspunkte, die dir der Angriff zugefügt hat. Nur tatsächlich erlittener Schaden zählt dabei, nicht aber nichttödlicher Schaden oder Schaden, der von Schadensreduzierung, Resistenzen o.a. abgefangen wurde.

Demoralisierender Peitschenhieb (Kampf)

Du schüchterst deine Gegner mit dem Knallen der Peitsche ein.

Voraussetzungen: GAB +1, Einschüchtern 1 Fertigkeitsrang, Hobgoblin.

Vorteil: Für dieses Talent musst du eine Peitsche oder andere Waffe aus der Waffengruppe der Flegel führen. Du musst damit einen Gegner angreifen, welcher bereits durch einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern Demoralisiert wurde. Wenn du triffst, ist die Kreatur um 1 zusätzliche Runde erschüttert. Dieses Talent wirkt nicht auf Kreaturen, welche zwar erschüttert sind, dies aber nicht aufgrund von Einschüchtern.

Hobgoblindisziplin

Die Gegenwart anderer Hobgoblins stärkt deine Entschlossenheit.

Voraussetzungen: GAB +1, Hobgoblin.

Vorteil: Solange du von zwei anderen Hobgoblins nicht weiter als 9 m entfernt bist, erhältst du einen Moralbonus von +1 auf Rettungswürfe.

Ohrenbetäubende Explosion

Deine Bomben explodieren mit trommelfellzerreißender Wucht.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bombe, Hobgoblin.

Vorteil: Du kannst den Schaden deiner Bombe um einen Würfel senken, um ihr die Fähigkeit zu verleihen, die getroffene Kreatur taub werden zu lassen. Die Bombe muss hierzu Energie-, Feuer- oder Schallschaden verursachen. Sollte eine Kreatur durch deine Bombe direkten Schaden erleiden, muss ihr ein Rettungswurf gegen den SG der Bombe gelingen, um nicht für 1 Minute taub zu werden, neben allen anderen Effekten, welche die Bombe noch verursacht.

Magische Gegenstände der Hobgoblins

Hobgoblins haben Zugang zu den folgenden besonderen Waffeneigenschaften und magischen Gegenständen:

Grausam (besondere Waffeneigenschaft): Eine *grausame* Waffe nährt sich an Leid und Furcht. Wenn der Träger mit einer *grausamen* Waffe eine Kreatur trifft, die unter dem Zustand Erschüttert, Panisch oder Verängstigt leidet, kränkelt diese für 1 Runde. Sollte der Träger eine Kreatur bewusstlos schlagen oder töten, erhält er 5 temporäre Trefferpunkte für 10 Minuten.

Schwache Nekromantie, ZS 5, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Furcht hervorrufen, Totenglocke*, Preis +1-Bonus.

Tödlich (besondere Waffeneigenschaft): Nur Waffen, welche normalerweise nichttödlichen Schaden verursachen (z.B. Peitschen oder Totschläger) können mit dieser besonderen Eigenschaft versehen werden. Eine *tödliche* Waffe verursacht tödlichen Schaden. Eine Peitsche oder ähnliche Waffe, die keine Kreaturen mit Rüstungsbonus oder einem natürlichen Rüstungsbonus verletzen kann, ist mit dieser besonderen Eigenschaft dazu imstande. Auf Befehl kann die Waffe diese Eigenschaft unterdrücken, bis sie diese wieder aufnehmen soll.

Schwache Nekromantie; ZS 5; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Leichte Wunden verursachen;* Preis +1-Bonus.

Fesseln des Gebrochenen Geistes

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 9

Ausrüstungsplatz Handgelenke; **Preis** 16.200 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese eisernen Handschellen von Meisterarbeitsqualität schwächen den Willen ihres Trägers. Wenn eine humanoide Kreatur sie trägt und das Befehlswort ausgesprochen wird, wirken sie *Person beherrschen* auf den Träger. Allerdings hält der Effekt bei Misslingen des Rettungswurfes an, solange die Fesseln getragen werden. Werden die Fesseln abgenommen oder zerstört, bricht dies augenblicklich die Verzauberung. Die Fesseln können einmal am

Tag benutzt werden, wirken aber nur bei einer hilflosen, gefesselten oder dazu bereiten Kreaturen. Werden sie einer Kreatur angelegt, die noch imstande ist, Widerstand zu leisten, funktionieren sie nur wie hochwertige Handschellen. Sie haben Härte 15, 20 TP und ein hochwertiges Schloss. Der SG zum Zerbrechen beträgt 30, der von Fertigkeitswürfen für Entfesselungskunst 35.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Person beherrschen;* **Kosten** 8.200 GM

Hobgoblinkriegsstandarte

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 10

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 45.000 GM (Eiserne Entschlossenheit), 50.000 GM (Verzweiflung), 60.000 GM (Wildheit); **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Eine Kriegsstandarte ist eine Stofffahne oder Standarte von üblicherweise 0,60 m Breite und 1,20 m Länge, die an einer Lanze, Stangenwaffe, einem Stab oder Rahmen befestigt zur Schau gestellt wird. Wenn sie nicht richtig befestigt ist oder auf dem Boden liegt, hat sie keinen Effekt. *Hobgoblinkriegsstandarten* tragen in der Regel das Wappen oder Symbol eines Stammes oder einer Nation. Unterschiedliche Arten von Standarten verleihen unterschiedliche Effekte.

Eine Kriegsstandarte kann zu Fuß oder beritten getragen oder aufgepflanzt werden. Im letzten Fall benötigt sie keinen Standartenträger; wird sie allerdings umgestoßen oder von einem Feind berührt, verliert sie ihre Wirkung, bis Verbündete ihres Besitzers sie zurückerobern und wieder aufstellen.

Eiserne Entschlossenheit: Verbündete des Trägers dieser Standarte erhalten 10 temporäre TP und die Vorteile des Talent Unverwüstlich, solange sie sich nicht weiter als 9 m vom Banner entfernen. Eine Kreatur kann diese temporären TP nur einmal am Tag erlangen.

Verzweiflung: Feinde des Trägers dieser Standarte kränkeln, solange sie sich innerhalb von 18 m Entfernung zum Banner aufhalten. Ein durch die Standarte kränkelnder Gegner, der einen Kritischen Treffer erleidet, muss einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht für 1 Runde benommen zu sein.

Wildheit: Verbündete des Trägers dieser Standarte erhalten einen Moralbonus von +2 auf Angriffs-, Waffenschadens- und Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte, solange sie sich nicht weiter als 18 m vom Banner entfernen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen: Wundersamen Gegenstand herstellen, *Beistand* und *Bärenstärke* (Eiserne Entschlossenheit), *Tiefe Verzweiflung* (Verzweiflung), *Wut* (Wildheit); **Kosten** 22.500 GM (Eiserne Entschlossenheit), 25.000 GM (Verzweiflung), 30.000 GM (Wut)

Hufeisen der Zermalmenden Tritte

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Füße; **Preis** 4000 GM (+1), 16.000 GM (+2), 36.000 GM (+3), 64.000 GM (+4), 100.000 GM (+5); **Gewicht** 4 Pfd. (4 Stück)

BESCHREIBUNG

Diese Hufeisen verleihen Verzauberungsboni auf Angriffs- und Schadenswürfe mit Hufangriffen. Der Bonus hängt vom Preis des Gegenstandes ab. Wie ein *Amulett der Mächtigen Fäuste* können sie Nahkampfwaffen besondere Fähigkeiten verleihen, solange diese waffenlosen Angriffen zugeordnet werden könnten. *Hufeisen der Zermalmenden Tritte* können keinen höheren kombinierten Bonus aus Verzauberungsbonus und den entsprechenden Boni besonderer Fähigkeiten besitzen, welcher +5 übersteigt. Ein Tier muss alle vier Hufeisen tragen, damit sie funktionieren.

Diese Hufeisen können aus besonderen Materialien angefertigt werden und erlangen die üblichen Vorteile. Hinsichtlich der Preisgestaltung gelten 4 Hufeisen als eine einhändige Waffe mit 4 Pfund Gewicht (z.B. *Adamanthufeisen der Zermalmenden Tritte* kosten zusätzliche 3.000 GM). Hufeisen aus Kaltem Eisen haben per se keine zusätzlichen Materialkosten, allerdings kostet eine Verzauberung die üblichen zusätzlichen 2.000 GM.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Wundersamen Gegenstand herstellen, die Zauberstufe des Erschaffer muss gleich oder höher dem Dreifachen des Bonus sein, plus eventuelle Voraussetzungen für besondere Eigenschaften von Nahkampfwaffen; **Kosten:** 2.000 GM (+1), 8.000 GM (+2), 18.000 GM (+3), 32.000 GM (+4), 50.000 GM (+5)

Wundpaste

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 1

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 50 GM; **Gewicht** ½ Pfd.

BESCHREIBUNG

Sklavenjäger schätzen diese Paste als kostengünstiges Mittel, um zu vereiteln, dass ein Gefangener verblutet. Eine Anwendung *Wundpaste* wirkt wie *Stabilisieren* bei einer sterbenden Kreatur. Das Auftragen ist eine Standard-Aktion und provoziert Gelegenheitsangriffe. Ein Topf *Wundpaste* enthält 5 Anwendungen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Stabilisieren*; **Kosten** 25 GM

Zauber der Hobgoblins

Hobgoblins haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Schmerzhafte Bestrafung

Schule Illusion (Phantome) [Gefühl, Geistesbeeinflussung]; **Grad** ANP 2, HEX 3, INQ 3, KLE 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufe)

Ziel Eine lebende Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Mit einem Wort und einer Geste erzeugst du bei deinem Ziel eine derartige Abneigung dich anzugreifen, dass die Tat ihm Schmerz und großes Unwohlsein verursacht. Wenn das Ziel dich während der Wirkungsdauer angreift, einen Schadenszauber auf dich wirkt oder etwas anderes tut, das dir Schaden zufügen würde, erleidet es 2W6 Punkte nichttödlichen Schaden.

Katzenvolk

Das Katzenvolk besteht aus geborenen Entdeckern, die nur selten müde werden, ins Unbekannte vorzustoßen. Dabei beschränken sie sich aber nicht auf ferne Länder, sondern widmen sich auch dem persönlichen Wachstum und der eigenen Fortentwicklung. Die meisten Angehörigen des Katzenvolkes sind behände, fähig und meist aktiv. Es gibt bei ihnen aber auch starke Neigungen zu stiller Meditation und Gelehrsamkeit. Individuen, auf die letzteres zutrifft, suchen nach Lösungen für uralte Probleme und stellen selbst in Stein gemeißelte philosophische Grundprinzipien in Frage. Das Katzenvolk ist von Natur aus neugierig. Seine Kultur nährt und ermutigt Neugierde. Andere Völker halten Angehörige des Katzenvolkes oft für extrovertiert, doch innerhalb von Katzenvolkstämmen stellt es keine Schande dar, kleinere Macken, leichte Exzentrik oder Tollkühnheit zur Schau zu stellen. Bis auf jene Angehörige des Katzenvolkes, deren Blick völlig nach innen gerichtet ist, genießen es alle, im Zentrum der Aufmerksamkeit zu stehen, wenn auch niemals zu Lasten des Stammes, egal ob sie in diesen hineingeboren wurden oder sich ihm angeschlossen haben. Ein Angehöriger des Katzenvolkes ist seiner Familie und seinen Freunden gegenüber meist treu und großzügig.

Physische Beschreibung: Im Allgemeinen sind Angehörige des Katzenvolkes schlank und biegsam. Von der Größe und Statur her sind sie etwa zwischen Menschen und Zwergen angesiedelt. Sie sind zwar klar humanoid gebaut, besitzen aber viele Eigenschaften von Katzen, darunter ein weiches, samtenes Fell, geschlitzte Pupillen und einen langen, schlanken Schwanz. Ihre Ohren sind spitz, im Gegensatz zu Elfen aber runder und katzenartiger. Sie können Gegenstände ebenso leicht manipulieren wie andere Humanoide, jedoch enden ihre Finger in kleinen, scharfen, einziehbaren Krallen. Diese Krallen sind meist nicht stark genug, um als Waffen benutzt zu werden, es gibt aber ein paar Angehörige dieser Spezies, welche ihre Krallen mit tödlicher Effektivität einsetzen können – bei manchen ist es eine Besonderheit ihrer Geburt, bei anderen das Resultat jahrelanger Übung. Schnurrhaare sind nicht ungewöhnlich, aber auch nicht allgemein verbreitet. Haar- und Augenfarbe variieren stark.

Gesellschaft: Selbstverwirklichung ist zwar ein wichtiger Aspekt der Kultur des Katzenvolkes, zugleich besitzt jeder ihrer Angehörigen aber auch ein starkes Gespür für die Bedürfnisse der Gemeinschaft und der Gruppe. In der Wildnis sind Angehörige dieses Volkes in Stämmen lebende Jäger und Sammler, bei denen das Streben nach persönlicher Macht stets dem Stammeswohl untergeordnet wird. Mehr als ein Volk hat diese scheinbar sanftmütigen Wesen unterschätzt und zu spät erkannt, dass sie aus ihrer Einigkeit große Stärke ziehen.

Angehörige des Katzenvolkes ziehen es vor, von ihren kompetentesten Mitgliedern geführt zu werden. Meist handelt es sich dabei um einen Rat aus Unterhäuptlingen, der entweder einstimmig oder durch Wahl berufen wird. Diese Unterhäuptlinge wählen dann einen Häuptling, der die Gemeinschaft in Zeiten der Gefahr anführt und bei Zwistigkeiten zwischen den Unterhäuptlingen vermittelt. Der Häuptling ist der fähigste Stammesangehörige und oft magisch begabt. Auch in Städten und zivilisierteren Regionen halten sich die Angehörigen des Katzenvolkes an solche Stammesstrukturen, betrachten aber oft Freunde von außerhalb des Stammes als Teil ihres erweiterten Stammes, selbst wenn diese anderen Völkern angehören. In Abenteurergruppen ordnen sich Angehörige des Katzenvolkes, welche sich nicht als offenkundig für die Häuptlingsposition geeignet erachten, demjenigen unter, der ihrer kulturellen Vorstellung eines Häuptlings am ehesten entspricht.

Beziehungen zu anderen Völkern: Die anpassungsfähigen und neugierigen Angehörigen des Katzenvolkes kommen mit fast jedem Volk zurecht, das halbwegs wohlwollend auftritt. Sie freunden sich rasch mit Halblingen, Menschen und insbesondere Elfen an. Mit Elfen teilen sie das leidenschaftliche Wesen und die Liebe zu Musik, Tanz und zum Geschichtenerzählen. Elfische Gemeinschaften fungieren oft als Lehrmeister für Katzenvolkstämme, achten aber darauf, ihre Freunde nicht zu sehr zu bevormunden. Gnome sind gute Begleiter für Angehörige des Katzenvolkes, welche sich an ihren seltsamen, zwanghaften Eigenschaften erfreuen. Das Katzenvolk toleriert Kobolde, solange die reptilischen Wesen nicht ihre Grenzen verletzen. Das wilde Wesen der Orks ruft oft bei ihnen Verwirrung und Abscheu hervor, da sie nicht verstehen, wieso die Orks derart selbstzerstörerisch sind und in Primitivität verharren. Halb-Orks dagegen erwecken ihre Neugier, insbesondere jene Halb-Orks, welche das zerstörerische und hasserfüllte Wesen ihrer wilden Verwandten abzustreifen suchen. Goblins und Angehörige des Rattenvolkes sind für das Katzenvolk dagegen Ungeziefer, dessen Umherschwärmen und schädliche Angewohnheiten sie verabscheuen.

Gesinnung und Religion: Da die Gemeinschaft und die selbstlose Zusammenarbeit im Mittelpunkt der Natur des Katzenvolkes stehen und seine Angehörigen von wohlwollender Neugier und der Bereitschaft erfüllt sind, sich an die Gebräuche der meisten anderen Völker anzupassen, neigt die Mehrheit von ihnen zu einer guten Gesinnung. Die klare Mehrheit ist zudem chaotisch und Weisheit ist nicht die große Stärke des Katzenvolkes. Es gibt aber auch Ausnahmen. Die Götter Desna, Cayden Cailean und Schelyn sprechen alle zu den Seelen des Katzenvolkes und viele Stämme stellen gerade die letzten beiden als Angehörige ihres eigenen Volkes dar. Die Suche nach Selbstverbesserung führt viele Individuen dazu, unterschiedliche Philosophien zu erkunden, darunter auf die Verehrung Iroris.

Abenteurer: Das Katzenvolk besteht aus geborenen Spurenlesern. Der Jäger- und Sammleraspekt der Stämme lässt viele die Berufung des Druiden oder Waldläufers ergreifen. Diese Rollen entsprechen aber nicht immer ihrer Liebe zur Darstellung, sei es in Form von Gesang, Tanz oder vom Geschichtenerzählen. Jene Angehörigen des Katzenvolkes, die ihre Wanderlust verinnerlichen, werden häufig zu Magiern und Mönchen, wobei viele dieser Mönche dann den Weg des Behänden Wächters einschlagen. Ritter und Inquisitoren sind bei diesem Volk eher selten, da ihnen die standhafte Treue zu einem Konzept einer Philosophie eher fremd ist. Allerdings begegnet es Individuen, welche diesem Pfad folgen, auch nicht mit Verachtung. Das Katzenvolk versteht, dass Entdeckung und Selbsterkundung vielen Wegen folgen können, so dass es fast alle Berufe und Lebensarten akzeptiert.

Männliche Namen Carruth, Drewan, Ferus, Gerran, Nyktan, Rouqar, Zithembe.

Weibliche Namen: Alyara, Duline, Hoya, Jilyana, Milah, Miniri, Siphelele, Tiyeri.

Optionale Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Volksmerkmale des Katzenvolkes ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Behände Landung: Manche Angehörige des Katzenvolkes besitzen ein beeindruckendes Gleichgewicht und wissen genau um ihren eigenen Schwerpunkt. Diese landen immer auf ihren Füßen, selbst wenn sie bei einem Sturz tödlichen Schaden erleiden. Ferner erhalten sie einen Bonus von +1 auf ihre KMV gegen Zu-Fall-bringen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Spurter.

Geruchssinn: Einige Angehörige des Katzenvolkes ziehen ihren guten Geruchssinn ihrer empfindlichen Sichtwahrnehmung vor. Diese erhalten die Fähigkeit Geruchssinn. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dämmersicht.

Katzenkrallen: Manche Angehörige des Katzenvolkes besitzen stärkere und besser entwickelte Krallen als der Rest und können diese für Angriffe benutzen. Dieses Volksmerkmal verschafft ihnen zwei Klauen, die sie als natürliche Waffen nutzen können. Diese Klauen sind Primärangriffe und verursachen 1W4 Schadenspunkte. Dieses Volksmerkmal ersetzt Natürlicher Jäger.

Kletterer: Jäger des Katzenvolkes jagen ihre Beute von Bäumen und anderen Erhöhungen aus. Sie besitzen eine Bewegungsrate: Klettern 6 m und den aus einer Bewegungsrate Klettern resultierenden Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Klettern. Dieses Volksmerkmal ersetzt Spurter.

Kluge Katze: Nur weil das Katzenvolk in der Regel freundlich auftritt, schließt dies Hinterhältigkeit und List nicht aus. Manche betrachten soziale Hindernisse als ein Spiel, das man spielen und gewinnen muss. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Motiv erkennen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Natürlicher Jäger.

Neugierde: Angehörige des Katzenvolkes wollen von Natur aus alles über ihre Umgebung wissen. Manche sind aber noch

Volksmerkmale des Katzenvolkes

+2 Geschicklichkeit, -2 Weisheit, +2 Charisma: Angehörige des Katzenvolkes sind behände und umgänglich, zugleich aber auch dafür bekannt, dass es ihnen an Selbstkontrolle und gesundem Verstand mangelt.

Katzenvolk: Angehörige des Katzenvolkes sind Humanoide der Unterart Katzenvolk.

Mittelgroß: Angehörige des Katzenvolkes sind mittelgroße Kreaturen und besitzen weder Boni noch Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Angehörige des Katzenvolkes besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: In schwachen Lichtverhältnissen können Angehörige des Katzenvolkes doppelt so weit sehen wie Menschen.

Katzenglück: Ein Angehöriger des Katzenvolkes kann einmal am Tag bei einem Reflexwurf zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten. Der Einsatz dieser Fähigkeit muss angekündigt werden, bevor der Wurf erfolgt.

Natürlicher Jäger: Angehörige des Katzenvolkes erhalten einen Volksbonus von +2 bei Fertigkeitswürfen auf Heimlichkeit, Überlebenskunst und Wahrnehmung.

Spurter: Ein Angehöriger des Katzenvolkes erhält bei den Aktionen Rennen, Rückzug oder Sturmangriff einen Volksbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate

Sprachen: Angehörige des Katzenvolkes beherrschen Felin und die Gemeinsprache. Ein Angehöriger des Katzenvolkes mit hoher Intelligenz kann unter den folgenden Bonussprachen wählen: Elfisch, Gnoll, Gnomisch, Halblingisch, Orkisch und Sylvanisch.



neugieriger als der Rest. Diese erhalten einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen. Wissen (Geschichte) und Wissen (Lokales) sind stets Klassenfertigkeiten für sie. Sollten sie eine Klasse wählen, welche eine dieser Wissensfertigkeiten bereits als Klassenfertigkeit besitzt, erhalten sie stattdessen einen Volksbonus von +2 auf die jeweilige Fertigkeit. Dieses Volksmerkmal ersetzt Natürlicher Jäger.

Alternativen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Angehörigen des Katzenvolkes zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Barde: Addiere +1/2 auf den Bonus von Bardenwissen.

Druide: Addiere +1 TP zu den TP des Tiergefährten des Druiden. Sollte der Druide je seinen Tiergefährten ersetzen, erhält der neue Tiergefährte diese Bonustrefferpunkte.

Hexenmeister: Wähle eine Blutlinienkraft der 1. Stufe, welche CH-Modifikator +3 Mal am Tag einsetzbar ist. Addiere +1/2 zu der Anzahl der täglichen Anwendungen dieser Blutlinienkraft.

Mystiker: Addiere einen Zauber von der Zauberliste des Mystikers zur Liste der ihm bekannten Zauber. Der Grad dieses Zaubers muss mindestens um einen Grad geringer sein als der höchstgradige Mystikerzauber des Mystikers.

Ritter Addiere +1/4 auf den Bonus des Banners des Ritters.

Schurke: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen zum Fintieren und für Fingerfertigkeit für Taschendiebstahl.

Waldläufer: Wähle eine der folgenden Waffen aus: Klauen, Kukri, Kurzbogen, Kurzspeer, Langbogen oder Langschwert. Addiere +1/2 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer mit dieser Waffe (maximal +4); dieser Bonus ist nicht kumulativ mit Kritischer Trefferfokus.

Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen Angehörigen des Katzenvolkes offen:

Behänder Wächter (Mönch)

Manche Katzenvolkmönche widmen ihre elegante Kampfkraft der Verteidigung anderer. Insbesondere beschützen sie jene, die einem ähnlichen Ethos folgen oder sich als standhafte Verbündete mit denselben Zielen wie der Mönch erweisen. Ein Behänder Wächter besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Defensive Hilfestellung (AF): Mit der 2. Stufe kann ein Behänder Wächter sich entsprechend seinem WE-Bonus Mal am Tag zwischen einen angrenzenden Verbündeten und einen Angriff oder den Schaden eines Flächenangriffs bringen. Sollte ein angrenzender Verbündeter das Ziel eines Angriffs sein oder einen Reflexwurfwurf gegen einen Schadenseffekt ablegen müssen, kann der Behände Wächter als Augenblickliche Aktion diesem Verbündeten einen Situationsbonus von +4 auf seine RK oder den erforderlichen Rettungswurf verleihen. Er muss diese Fähigkeit einsetzen, ehe der Angriffs- oder der Rettungswurf erfolgen. Er kann diese Fähigkeit nur einsetzen, wenn er leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Entrinnen.

Gewandte Reflexe (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Behänder Wächter einen Bonus von +2 auf alle Reflexwürfe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt ruhiger Geist.

Defensivmeisterschaft (AF): Mit der 5. Stufe kann ein Behänder Wächter seine Fähigkeit Defensive Hilfestellung zusätzliche 3 Mal am Tag einsetzen. Wenn ein Verbündeter die Vorteile dieser Fähigkeit genießt, den Reflexwurf schafft und auch bei erfolgreichem Rettungswurf noch Schaden aufgrund des Effektes nehmen würde, kann der Behände Wächter 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um diesen Schaden aufzuheben. Dies ist keine Aktion. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reinheit des Körpers.

Katzenwächter (ÜF): Mit der 7. Stufe kann ein Behänder Wächter sich selbst in eine Katze verwandeln, indem er 2 *Ki*-Punkte aufwendet. Der Effekt wirkt 1 Stunde lang, kann aber vom Behänden Wächter auch vorher beendet werden. Der Gestaltwechsel zur Katze oder zurück ist eine Standard-Aktion und provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Es muss sich bei der gewählten Form um eine Art von Katze (Löwe, Panther, Tiger usw.) handeln. Diese Fähigkeit entspricht ansonsten *Bestiengestalt II*. Mit der 9. Stufe funktioniert sie wie *Bestiengestalt III*. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unversehrtheit des Körpers.

Entrinnen (AF): Mit der 9. Stufe erhält ein Behänder Wächter Entrinnen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Fassadenkletterer (Schurke)

Angehörige des Katzenvolkes besitzen Finesse und Heimlichkeit, so dass sie exzellente Fassadenkletterer abgeben. Diese sind Meister des Einbruchs und Eindringens und nutzen ihre katzenhafte Grazie, so dass es scheint, als hätte nie ein Verbrechen stattgefunden. Nur wenige Schlösser können einem fähigen Fassadenkletterer widerstehen und behände Schurken können Fallen umgehen, ohne sie auszulösen, und ihren Gefährten dabei helfen, es ihnen gleichzutun. Ein Fassadenkletterer besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Gewölbe durchqueren (AF): Mit der 4. Stufe meistert ein Fassadenkletterer die Kunst der lautlosen Bewegung und hinterlässt in Städten und Gewölben keine Spuren seiner Anwesenheit. In Gewölben und städtischer Umgebung hinterlässt er nur dann eine Fährte der man folgen könnte, wenn er dies wünscht. Ferner kann er stets auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit 10 nehmen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.

Fallensaboteur (ÜF): Mit der 8. Stufe wird ein Fassadenkletterer zu einem Meister darin, Fallen zu meiden und diese wie auch Schlösser zu manipulieren. Er kann versuchen, als Standard-Aktion ein Schloss zu öffnen und Fallen in der Hälfte der normale Zeit entschärfen (Minimum 1 Runde). Wenn er eine Falle umgeht, ohne sie zu entschärfen, kann er sich entschließen, den Auslöser für 1 Minute zu unterdrücken. In diesem Fall kann er diese Unterdrückung auch als Freie Aktion vorzeitig beenden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks passen zu Archetypen des Fassadenkletterers: Schnelle Heimlichkeit, Schnelles Entschärfen (*Pathfinder Grundregelwerk*); Schnelles

Schlossöffnen (*Pathfinder Expertenregeln*); Geländemeisterschaft (*Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*).

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesserten Schurkentricks passen zum Archetypen des Fassadenkletterers: „An einem anderen Tag“, Schnelles Turnen (*Pathfinder Expertenregeln*); Meisterliches Verstecken (*Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*)

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Angehörigen des Katzenvolkes offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung des Katzenvolkes

Angehörige des Katzenvolkes haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Krallenmesser: Diese unscheinbaren Klingen können nur von Angehörigen des Katzenvolkes mit dem Volksmerkmal Katzenkrallen benutzt werden. Ein Satz besteht aus fünf Stück, welche auf die Krallen an einer Hand aufgesetzt werden. Die Klingen verleihen dem Träger einen Verbesserungsbonus von +1 auf Klauenangriffe mit dieser Hand und verändern die Waffengattung von Natürlicher Waffe zu Leichter Hiebwaffe. Angehörige des Katzenvolkes mit dem Volksmerkmal Katzenkrallen sind geübt mit dieser Waffe. Die Krallenmesser zählen als Meisterarbeit und können entsprechend verzaubert werden (Kosten und Bonus sind bereits eingerechnet). Der aufgeführte Marktpreis bezieht sich auf einen Satz von fünf Klingen für eine Hand.

Pheromontinkturen: Diese kleine Schachtel mit speziell vorbereiteten Katzenvolkpheromonen und alchemistischen Stoffen kann eingesetzt werden, um eine kleine Reihe subtiler, aber lang anhaftender Gerüchte zu hinterlassen, welche nur von Angehörigen des Katzenvolkes gerochen und verstanden werden können. Ein Angehöriger des Katzenvolkes kann in einer Minute eine Duftmischung anfertigen und an einem festen Gegenstand auftragen – z.B. einem Baum, einer Wand oder auch einer Phiole oder einer Waffe. Dabei kann er einen der folgenden Eindrücke hinlassen: Gefahr, Nahrung, Schutz oder Besitz. Letzteres ist dabei mit dem Angehörigen des Katzenvolkes verbunden, der die Pheromone benutzt. Auf diese Weise kann er sein Revier oder sein Eigentum markieren. Angehörige anderer Völker können die Eindrücke Gefahr, Nahrung oder Schutz erzeugen, sofern ihnen ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 gelingt. Ein Angehöriger des Katzenvolkes kann diese Düfte auf 9 m Entfernung wahrnehmen, mit dem Wind sogar auf 18 m, gegen den Wind nur auf 4,50 m. Das Volksmerkmal Geruchssinn verdoppelt diese Entfernungen. Der Dufteindruck hält sich 1 Jahr lang oder bis er abgewaschen wird. Jeder Satz Pheromontinkturen reicht für 10 Anwendungen.

Samtpfotenstiefel: Diese weichen, bequemen Stiefel werden aus Seide und speziell gegerbten Leder hergestellt. Sie passen sich der Fußstruktur eines Angehörigen des Katzenvolkes an und dämpfen seine Schritte. Auch sorgen sie dafür, dass er weniger sichtbare Fußabdrücke hinterlässt. Die Stiefel verleihen einem Angehörigen des Katzenvolkes einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, ferner erhöhen sie den SG zum Bemerken oder Verfolgen seiner Spuren um +2.

Schurkentricks des Katzenvolkes

Die folgenden Schurkentricks können nur von Angehörigen des Katzenvolkes gewählt werden:

Anmutige Landung (AF): Ein Katzenvolkschurke mit diesem Trick landet selbst dann auf seinen Füßen, wenn er tödlichen Sturzschaden erleidet. Sollte er über das Volksmerkmal Kletterer verfügen, wird sein Sturzschaden berechnet, indem die Fallstrecke als 6 m kürzer behandelt wird.

Behänder Kletterer (AF): Ein Katzenvolkschurke mit diesem Trick erhält einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Klettern. Sollte er über das Volksmerkmal Kletterer verfügen, kann er auf seine Fertigkeitswürfe für Klettern 10 nehmen, selbst wenn er abgelenkt ist oder sich in unmittelbarer Gefahr befindet.

Entschärfendes Glück (AF): Einmal am Tag kann ein Katzenvolkschurke einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten als Freie Aktion wiederholen, welcher ihm um 5 oder mehr misslungen ist. Er muss das Ergebnis des neuen Wurfs behalten, selbst wenn dieses schlechter ausfallen sollte.

Grausame Krallen (AF): Ein Katzenvolkschurke mit diesem Trick verwendet für Hinterhältigen Schaden W8 statt W6, wenn er für den Hinterhältigen Angriff seine Krallen einsetzt. Er muss über das Volksmerkmal Katzenkrallen verfügen, ehe er diesen Schurkentrick auswählt.

Konzentrierter Schätzer (AF): Ein Katzenvolkschurke mit diesem Trick ist geübt darin, den Wert glitzernder Dinge einzuschätzen. Er kann bei Einschätzen von Edelsteinen und Schmuck immer 10 nehmen.

Tödlicher Kratzer (AF): Ein Katzenvolkschurke mit diesem Trick kann auf seine Krallen Gift auftragen, ohne eine Risiko einzugehen, sich versehentlich zu vergiften. Er muss über das Volksmerkmal Katzenkrallen und das Klassenmerkmal Gift einsetzen verfügen, ehe er dieses Talent auswählen kann.

Ausrüstung des Katzenvolkes

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Krallenmesser	305 GM	2 Pfd.	-
Pheromontinkturen	10 GM	5 Pfd.	25
Samtpfotenstiefel	25 GM	1 Pfd.	-

Talente des Katzenvolkes

Angehörige des Katzenvolkes haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Anspringen mit Krallen (Kampf)

Du kannst einen Sturmangriff ausführen und mit deinen Krallen angreifen.

Voraussetzungen: ST 13, GE 15, Behänder Angreifer, GAB +10, Volksmerkmal Katzenkrallen oder Talent Aspekt der Bestie (Klauen der Bestie-Manifestation), Katzenvolk.

Vorteil: Wenn du einen Sturmangriff ausführst, kannst du einen Vollen Angriff mit deinen Klauen durchführen.

Normal: Ein Sturmangriff ist eine besondere Volle Aktion, welche dir eigentlich nur einen einzigen Angriff ermöglicht.

Behänder Angreifer (Kampf)

Du wurdest geboren, um deine Gegner im Sturmangriff zu besiegen, und bist der Beste auf deinem Gebiet.

Voraussetzungen: GE 13, GAB +1, Volksmerkmal Spurter, Katzenvolk.

Vorteil: Du erleidest keinen Malus von -2 auf deine RK, wenn du die Talente Ausfall oder Doppelschlag einsetzt oder einen Sturmangriff ausführst.

Inbegriff des Katzenvolkes

Deine felinen Merkmale sind ausgeprägter als bei anderen Angehörigen deines Volkes.

Voraussetzungen: Katzenvolk.



Vorteil: Du kannst das Talent Aspekt der Bestie[EXP] auswählen, selbst wenn du die Voraussetzungen nicht erfüllst. Ferner manifestiert sich deine katzenartige Natur in einer der folgenden Weisen; du wählst diese mit dem Talent aus und kannst sie später nicht mehr verändert:

Scharfe Krallen (AF): Sollte du nicht über das Volksmerkmal Katzenkrallen oder die Klauen der Bestie-Manifestation des Talents Aspekt der Bestie[EXP] verfügen, erhältst du das Volksmerkmal Katzenkrallen. Solltest du über eine dieser beiden Eigenschaften verfügen, steigt dein Klauenschaden auf 1W6.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Die Effekte sind nicht kumulativ, stattdessen musst du jedes Mal eine andere Manifestation auswählen.

Schneller Spurter (AF): Du erhältst beim Rennen, einem Sturmangriff und einen Rückzug einen Volksbonus von +3 m auf deine Bewegungsrate. Solltest du über das Volksmerkmal Spurter verfügen, wird dieser Bonus verdoppelt.

Verbesserte Sinne (AF): Sofern du das Volksmerkmal Dämmersicht hast, erhältst du auch das Volksmerkmal Geruchssinn und umgekehrt.

Katzenartige Anmut

Deine angeborene Anmut gestattet dir, aus den verfahrensten Situationen herauszukommen.

Voraussetzungen: GE 13, Katzenvolk.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine KMV gegen die Kampfmanöver Ansturm, Niederrennen, Ringkampf, Versetzen und Zu-Fall-bringen.

Schwarze Katze

Wer dich angreift, muss mit Unglück rechnen.

Voraussetzungen: Katzenvolk.

Vorteil: Einmal am Tag kann du als Augenblickliche Aktion einen Gegner, der dich im Kampf trifft, zwingen, den Angriffswurf mit einem Malus von +4 zu wiederholen. Der Gegner muss das Ergebnis dieses zweiten Wurfes behalten. Dies ist eine übernatürliche Fähigkeit.

Speziell: Spätestens sobald du dieses Talent wählst, verfärbt sich dein komplettes Fell schwarz.

Magische Gegenstände des Katzenvolkes

Angehörige des Katzenvolkes haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Katzenaugenkrone

Aura Durchschnittliche Erkenntnismagie; **ZS** 10

Ausrüstungsplatz Kopf (und Keiner, s.u.); **Preis** 18.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese elegante, silberne Krone ist mit einem einzelnen Katzenauge-Edelstein besetzt. Wenn der Edelstein an der Krone befestigt ist, erhält der Träger Dunkelsicht 18 m. Besitzt er bereits Dunkelsicht, steigt deren Reichweite um +18m. Der Edelstein kann entfernt werden. Man kann ihn in Räume hineinrollen, in Löcher oder durch Fenster werfen und einer Kreatur unterschieben. Der Träger der Krone kann einmal am Tag mit dem Katzenauge als Sensor

Hellsehen/Hellhören anwenden. Wenn er durch den Sensor blickt, erhält er Dunkelsicht. Sollte der Stein von einer Kreatur mitgeführt werden, benutzt der Träger der Krone die Sinne dieser Kreatur stattdessen als Sensor. Die Kreatur muss dazu weder vom Einsatzzweck, noch von der Existenz des Edelsteins wissen und kann ihn sogar in einem Behältnis transportieren. Wird der Edelstein zerstört (Härte 8, 5 TP), unterbricht dies die Verbindung. Ein neues Katzenauge von wenigstens 100 GM Wert kann an die Krone angepasst und in einem 24stündigen Prozess eingestimmt werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelsicht, Hellhören/Hellsehen,* Erschaffer muss dem Katzenvolk angehören; **Kosten** 9.000 GM.

Samtpfotenstiefel des Teufelskerls

Aura Schwache Verzauberung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Füße; **Preis** 1.400 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Paar magischer Samtpfotenstiefel (s.o.) verleiht dem es tragenden Angehörigen des Katzenvolkes zusätzliche Beweglichkeit, wenn er sich durch gefährliches Gelände bewegt. Als Freie Aktion kann er seine Hacken zusammenschlagen, um einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zu erhalten, um sich durch bedrohte Felder und die Angriffsfläche eines Gegners zu bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Dieser Bonus kann für 10 Runden am Tag erzeugt werden, diese Runden müssen nicht zusammenhängend sein. Wenn der Träger der Stiefel sich durch die Angriffsfläche eines Gegners bewegt, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren, erhält er bis zum Ende seines Zuges einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen diesen Gegner.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Katzenhafte Anmut*; **Kosten** 700 GM

Zerreissendes Krallenmesser

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 10.305 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Satz von *Krallenmessern der Schärfe* +1 ist am effektivsten, wenn der Träger mehrere Krallenangriffe pro Runde besitzt. Wenn er mit seinen Klauen einen Vollen Angriff durchführt und dasselbe Ziel mit dieser Waffe und einem anderen Klauenangriff oder anderem Satz Krallenmesser trifft, verursacht er zusätzliche 1W4 Schadenspunkte plus das 1 ½ fache seines ST-Bonus. Der Träger kann diesen zusätzlichen Schaden nur einmal pro Runde verursachen. Dies zählt als ein Zerreißenangriff und ist nicht mit anderen Fähigkeiten kumulativ, welche Zerreißenangriffe gestatten.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*, *Schärfen*; **Kosten** 5.305 GM

Zauber des Katzenvolkes

Angehörige des Katzenvolkes haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Atem rauben

Schule Verwandlung [Luft]; **Grad** BAR 2, DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde (siehe Text)
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Du entreißt einer Kreatur den Atem aus den Lungen, verursachst Schaden und nimmst ihm die Fähigkeit zu spreche, Odemwaffen einzusetzen oder Zauber mit verbalen Komponenten zu wirken. Sollte dem Ziel der Rettungswurf misslingen, erleidet es 2W6 Schadenspunkte, kann nicht sprechen, Odemwaffen einsetzen oder anderes tun, das Atmung erfordert. Eine sichtbare Linie aus Luft verlässt den Mund des Zieles und fährt in deinen Mund ein. Sollte während der Wirkungsdauer die Effektlinie unterbrochen werden oder das Ziel die Reichweite verlassen, endet der Zauber augenblicklich. Dieser Zauber hat keinen Effekt auf Kreaturen, die keine Luft atmen müssen.

Neun Leben

Schule Bannmagie; **Grad** HEX 8, KLE 8
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Reichweite Berührung
Ziel 1 berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Trotz seines Namens verleiht dieser Schutzzauber dem Ziel nicht mehrere Leben, sondern die Fähigkeit, aus Problemen heraus zu gelangen und schädliche Effekte und Zustände abzuschütteln. Für die Wirkungsdauer des Zaubers kann das Ziel jede der folgenden Fähigkeiten als Augenblickliche Aktion nutzen; wenn er neun Mal von dieser Möglichkeit Gebrauch gemacht hat, endet der Zauber.

Abschütteln: Das Ziel kann diese Fähigkeit einsetzen, wenn es unter einem der folgenden Zustände leidet: Benommen, Blind, Ermüdet, Erschöpft, Erschüttert, Geblendet, Kauernd, Kränkelnd, Panisch, Übelkeit, Verängstigt, Verstrickt, Verwirrt, Wankend. Wird diese Fähigkeit eingesetzt, endet dieser Zustand.

Auf den Beinen bleiben: Das Ziel kann diese Fähigkeit einsetzen, wenn es zu-Fall-gebracht oder anderweitig zu Boden geworfen wird. Das Ziel bleibt aufrecht stehen.

Entschlüpfen: Das Ziel kann diese Fähigkeit nutzen, wenn es sich im Ringkampf oder Haltegriff befindet. Es entkommt automatisch dem Ringkampf, als wäre ihm ein entsprechender Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gelungen.

Katzenglück: Das Ziel kann diese Fähigkeit nutzen, wenn ihm ein Rettungswurf misslingt. Es kann diesen Rettungswurf wiederholen, muss aber das neue Ergebnis behalten, auch wenn es schlechter sein sollte.

Wiederkehr: Das Ziel kann diese Fähigkeit einsetzen, wenn es unter 1 TP reduziert wird. Das Ziel wird augenblicklich für 3W6 Schadenspunkte geheilt. Sollte dies genügen, um das Ziel im positiven TP-Bereich zu halten, wird es nicht bewusstlos, andernfalls stabilisiert es sich automatisch. Diese Effekte greifen sogar, wenn der ursprüngliche Schaden hoch genug ist, um das Ziel zu töten.

Zähigkeit: Das Ziel kann diese Fähigkeit einsetzen, wenn es von einem Kritischen Treffer oder Hinterhältigem Angriff getroffen wird. Der Kritische Treffer oder Hinterhältige Schaden wird vereitelt; stattdessen wird der Schaden normal ausgewürfelt.

Kobolde

Kobolde sind schwach, feige und voller Verachtung für den Rest der Welt. Ihr Hass gilt besonders den Angehörigen jener Völker, die stärker, klüger oder ihnen in anderer Weise überlegen scheinen. Voller Stolz behaupten sie, mit Drachen verwandt zu sein, sind aber unter ihrem ganzen aufgeplusterten Tun von Minderwertigkeitsgefühlen erfüllt. Obwohl sie hart arbeiten, klug und mit einem natürlichen Talent für mechanische Gerätschaften und Bergbau gesegnet sind, verbringen sie ihre Zeit damit, ihren Groll und Hass zu nähren, statt zufrieden zu sein. Koboldtaktiken befassen sich mit Fallen und Hinterhalten, allerdings lieben Kobolde auch alles, was es ihnen ermöglicht, anderen Leid zuzufügen, ohne die eigene Haut zu riskieren. Oft nehmen sie lieber Gefangene als zu töten, um ihre Frustrationen an den hilflosen Opfern auszulassen, die sie in ihre beengten Verstecke verschleppen.

Physische Beschreibung: Kobolde sind kleine, zweibeinige, reptilische Humanoide. Die meisten sind etwa 0,90 m groß und wiegen gut 35 Pfund. Sie haben vergleichsweise kräftige Kiefer für Kreaturen ihrer Größe und bemerkenswerte Krallen an Händen und Füßen. Ihre Gesichter sind meist seltsam ausdruckslos – sie zeigen Gefühle, indem sie mit ihren Schwänzen wackeln. Ihre dicken Schuppen variieren von der Farbe her und die meisten haben Farbtöne, welche zu einer Art chromatischer Drachen passen, wobei rote Schuppen vorherrschend sind. Ein paar Kobolde haben auch exotischer gefärbte Schuppen, z.B. orange oder gelb, was bei manchen Stämmen ihren Status verbessert oder verschlechtert.

Gesellschaft: Kobolde gedeihen in beengten Unterkünften fern des Lichts der Sonne. Die meisten leben in ausgedehnten Bauten tief unter Erde. Einige bevorzugen es aber auch, unter überwucherten Bäumen und Büschen zu hausen. Die meisten Kobolde haben keine Probleme mit ihresgleichen und heben sich ihre Boshaftigkeit für andere Völker auf. Natürlich gibt es Streit und Fehden auch unter Kobolden, allerdings neigen die Ältesten, die ihre Gemeinschaften beherrschen, dazu, diese Konflikte rasch beizulegen. Kobolde nehmen gerne Sklaven aufgrund der Möglichkeit, sie zu foltern und zu erniedrigen. Sie sind zudem feige und praktisch veranlagt und unterwerfen sich häufig mächtigeren Wesen. Sollten diese anderen humanoiden Völkern angehören, intrigieren sie oft, um so rasch wie möglich aus der Dienerschaft freizukommen. Andererseits ist es für sie keine Schande, einer mächtigen drakonischen oder monströsen Kreatur zu dienen, die sie häufig mit Bewunderung überschütten. Dies stimmt insbesondere, wenn die Kobolde einem wahren Drachen dienen, den sie schlicht und ergreifend anbeten.

Beziehungen zu anderen Völkern: Kobolde sind oft voller Hass und Eifersucht, während ihre angeborene Vorsicht sicherstellt, dass sie diesen Impulsen nur nachgehen, wenn sie die Oberhand haben. Sollten sie nicht imstande sein, dem Drang sicher nachgehen zu können, Angehörige anderer Völker körperlich zu verletzen oder zu erniedrigen, nutzen sie stattdessen versteckte Beleidigungen und „praktische Scherze".

Sie erachten Elfen und Zwerge als ihre Erzrivalen. Kobolde fürchten die rohe Kraft der Halb-Orks und hassen Menschen aufgrund der Vorrangstellung dieses Volkes. Sie glauben, dass Halb-Elfen die besten Eigenschaften ihrer Elternvölker vereinen, was in Koboldaugen grundlegend ungerecht ist. Kobolde betrachten die kleinwüchsigen Halblinge als wunderbare Sklaven und Ziele ihrer Wut und praktischen Scherze. Als die Gnome erstmals die Materielle Ebene betraten, hielten die Kobolde sie für die perfekten Opfer. Dies entfachte Wellen an Gegenschlägen und Racheakten, welche auch nach Jahrhunderten noch nachhallen und die ewige Feindschaft der Kobolde begründen.

Gesinnung und Religion: Kobolde beugen sich bereitwillig einer überlegenen Macht, hören aber selten auf, Intrigen zu schmieden, wie sie ihre Unterdrücker übertrumpfen könnten. Die meisten Kobolde sind rechtschaffen böse. Es gibt aber auch einige, die sich mehr um Regeln und Prozedere Gedanken machen als über ihre persönlichen Vorteile – diese sind stattdessen rechtschaffen neutral. Kobolde beten oft zu Asmodeus oder Lamaschtu, um den Tod über ihre Feinde zu bringen oder selbst an Macht zu kommen. Ein paar verehren Calistria und hoffen auf ihren Segen, wenn sie Fallen bauen oder sich an der Welt rächen, die sie in ihren Augen derart falsch behandelt. Neben diesen Gottheiten verehren sie auch manchmal nahe Monster, um sie zu besänftigen oder ihre Gunst zu erlangen.

Abenteurer: Kobolde verlassen nur selten freiwillig ihre gemütlichen Bauten. Die meisten, die ins Abenteuer ausziehen, sind die letzten ihres Stammes. Diese Individuen werden aber meist sofort wieder sesshaft, wenn sie von einem anderen Stamm aufgenommen werden. Kobolde, die ihr bösartiges und giftiges Wesen nicht beherrschen oder zumindest verbergen können, haben große Probleme, in der weiten Welt zu überleben.

Männliche Namen: Draahzin, Eadoo, Ipmeerk, Jamada, Kib, Makroo, Olp, Yraalik, Zornesk.

Weibliche Namen: Adriaak, Harkail, Neeral, Ozula, Poro, Saassraa, Tarka.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Kobolde Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Drachenschuppen: Manche Kobolde schlüpfen mit Schuppen von derart kräftiger Farbe, dass eine Verbindung zu einer chromatischen Drachenart nicht von der Hand zu weisen ist. Egal ob es sich um eine Besonderheit eines einzelnen Eies handelt oder um ein gemeinsames Merkmal des ganzen Stammes, diese Kobolde erhalten eine Resistenz, aufgrund der sie besonders geeignet sind, an der Seite farblich passender Drachen zu arbeiten. Schwarz- und grüngeschuppte Kobolde mit diesem Volksmerkmal erhalten Säureresistenz 5. Blaugeschuppte Kobolde erhalten Elektrizitätsresistenz 5, rotgeschuppte Feuerresistenz 5 und weißgeschuppte Kälteresistenz 5. Dieses Volksmerkmal ersetzt Rüstung.

Gleitschwingen: Manche Kobolde werden mit Flügeln geboren, die zwar zu schwach sind, um sich mit ihnen in die Luft zu erheben, es ihnen aber zumindest gestatten, mit sehr langsamer Fallgeschwindigkeit sicher zu Boden zu stürzen. Ein Kobold mit Schwingen kann diese zum Gleiten nutzen. Er kann einen Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 15 ablegen, um von einer beliebigen Höhe herabzustürzen, ohne Fallschaden zu erleiden, als würde er *Federfall* einsetzen. Wenn er derart sicher stürzt, kann er einen zusätzlichen Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 15 ablegen, um sich pro senkrecht

gestürzte 6 m um 1,50 m in der Waagerechten fortzubewegen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Gewieft.

Narr: Manche Kobolde schlucken ihren Stolz hinunter und überleben, indem sie die Mächtigen besänftigen, amüsieren und vor ihnen kriechen. Diese Kobolde erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten und Diplomatie. Auftreten und Diplomatie sind für sie stets Klassenfertigkeiten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Gewieft.

Tierbund: Manche Kobolde haben ein Händchen dafür, Tiere und Bestien als Helfer auszubilden. Diese Kobolde erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen und Reiten. Mit Tieren umgehen und Reiten sind stets Klassenfertigkeiten für sie. Dieses Volksmerkmal ersetzt Gewieft.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Kobolde zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Alchemist: Addiere +1/2 zur Anzahl der Bomben, die der Alchemist pro Tag erschaffen kann.

Barde: Der Barde erhält einen Bonus von +1/2 auf seine effektive Stufe hinsichtlich des Effekts des Bardenauftritts Faszinieren.

Druide: Addiere +1/2 auf den Bonus des Druiden für Tierempathie.

Hexe: Addiere +1,50 m auf die Entfernung, über welche der Hexenvertraute das Talent Wachsamkeit verleiht (Maximum +6 m).

Hexenmeister: Wähle Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden. Addiere +1/2 auf den gewählten Energieschaden bei Zaubern des Hexenmeisters, die diese Art von Energieschaden verursachen.

Kämpfer: Addiere +1/2 auf die Schadenswürfe, welche der Kämpfer mit Waffenangriffen bei Gegnern ausführt, die er in die Zange nimmt oder denen der GE-Bonus auf die RK verwehrt wird.

Kampfmagus: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Konzentrationswürfe, um defensiv zu zaubern.

Kleriker: Addiere +1 auf den Schaden fokussierter Energie bei Kreaturen, denen ihr GE-Bonus auf die RK verwehrt wird (egal, ob die Kreatur wirklich einen GE-Bonus besitzt).

Mönch: Addiere +1/3 auf das Klassenmerkmal RK-Bonus des Mönchs.

Mystiker: Addiere +1/4 auf den Rüstungs- oder natürlichen Rüstungsbonus, den der Mystiker durch auf sich selbst gewirkte Mystikerzauber erhält.

Paktmagier: Addiere +1/4 auf den Bonus des Paktmagiers aus Verbündeten schützen (Maximum +2).

Ritter: Addiere 1,50 m (Maximum 4,50 m) auf die Bewegungsrate des Reittier des Ritters bei einem Sturmangriff oder Rückzug.

Schütze: Addiere +1/4 auf den Ausweichbonus (Maximum +4), auf die RK, welchen der Schütze durch sein Klassenmerkmal Behände erhält.

Schurke: Addiere +1/2 auf den Bonus auf die RK durch das Klassenmerkmal Fallengespür.

Waldläufer: Addiere +1/4 auf die Anzahl an Gegnern, die ein Waldläufer auswählen kann, wenn er Bund des Jägers nutzt, um Verbündeten einen Bonus zu verleihen. Alle ausgewählten Kreaturen müssen derselben Art angehören.

Volksmerkmale der Kobolde

–4 Stärke, +2 Geschicklichkeit, –2 Konstitution: Kobolde sind schnelle, aber schwache Kreaturen.

Reptilisch: Kobolde sind Humanoide mit der Unterart Reptilisch.

Klein: Kobolde sind kleine Kreaturen und erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK und ihre Angriffswürfe, einen Größenbonus von +4 auf Heimlichkeit sowie einen Malus von –1 auf KMB und KMV.

Bewegungsrate: Kobolde haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dunkelsicht: Kobolde können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Gewieft: Volksbonus von +2 auf Beruf (Bergmann), Handwerk (Fallenmacher), Wahrnehmung. Zudem gelten Handwerk (Fallenmacher) und Heimlichkeit für einen Kobold immer als Klassenfertigkeiten.

Rüstung: Kobolde besitzen einen natürlichen Rüstungsbonus von +1.

Schwächen: Lichtempfindlichkeit

Sprachen: Die Anfangssprache eines Koboldcharakters ist Drakonisch. Besitzt er einen hohen Intelligenzwert, kann ein Kobold aus den folgenden Bonussprachen auswählen: Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnomisch und Zwergisch.



Volksarchetypen und -blutlinien

Der folgende Volksarchetypen und die folgende Blutlinie stehen Kobolde offen:

Koboldhexenmeister-Blutlinie

Viele Koboldhexenmeister reiten auf ihrer reinen drakonischen Blutlinie herum. Es gibt aber auch einige dieser Zauberkundigen, die über Generationen magischer Ausbildung hinweg eine Blutlinie geschaffen haben, welche zwar Spuren drakonischer Magie trägt, zugleich aber die Verkörperung ihres Volkes in arkaner Gestalt ist. Viele Angehörigen dieser Blutlinie werden zu Anführern mächtiger Koboldstämme.

Klassenfertigkeit: Mechanismus ausschalten.

Bonuszauber: 3. – *Alarm*, 5. – *Grube erschaffen*[EXP], 7. – *Explosive Runen*, 9. – *Drachenodem*[EXP], 11. – *Fels zu Schlamm verwandeln*, 13. – *Wächter und Hüter*, 15. - *Spätzündender Feuerball*, 17. – *Drachengestalt III*, 19. – *Einkerkerung*.

Bonustalente: Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Defensives Kampftraining, Im Kampf zaubern, Lautlos zaubern, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit.

Geheimnis des Blutes: Wenn du einen Zauber auf eine Kreatur wirkst, welcher ihr GE-Bonus auf die RK verwehrt wird, steigt der SG des Zaubers um +2.

Blutlinienfähigkeiten: Wie alle Kobolde besitzt du ein natürliches Talent für Hinterhalte, das Erschaffen von Fallen und den Bergbau. Je mehr du an Macht gewinnst, um mehr nützliche Möglichkeiten entdeckst du, um deine Magie mit diesen instinktiven Gaben zu verbinden.

Runenfalle (ZF): Mit der 1. Stufe kannst du als Standard-Aktion eine fast unsichtbare, magische Rune auf jede feste Oberfläche von 1,50 m Seitenlänge zeichnen. Wähle dabei eine der folgenden Energiearten aus: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Wenn die Rune aktiv ist, löst jede andere Kreatur, welche auf den Bereich der Rune tritt oder diese berührt, die Explosion der Rune aus. Diese Explosion verursacht 1W8 Schadenspunkte + 1 pro Hexenmeisterstufe bei allem in ihrem Feld, REF SG 10 + ½ Hexenmeisterstufe + CH-Modifikator halbiert. Die Rune gilt hinsichtlich Entdecken und Entschärfen als magische Falle. Der SG für Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten und Wahrnehmung entspricht dem des Rettungswurfes zum Halbieren des Schadens. Du kannst diese Fähigkeit CH-Modifikator +3 Mal täglich einsetzen. Jede Rune hat 24 Stunden Bestand, sofern sie nicht eher ausgelöst wird.

Fallengespür (AF): Mit der 3. Stufe entwickelst du einen sechsten Sinn, welcher dir hilft, Fallen aus dem Weg zu gehen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um Fallen zu bemerken. Ferner erhältst du einen Bonus von +1 auf Reflexwürfe gegen Fallen und einen Ausweichbonus von +1 auf die RK gegen Angriff durch Fallen. Diese Boni steigen um +1 mit der 7. Stufe und dann alle weiteren vier Hexenmeisterstufen (Maximum +5 mit der 19. Stufe). Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Klassenmerkmal Fallengespür des Schurken und ähnlichen Fähigkeiten.

Arkaner Hinterhalt (ÜF): Mit der 9. Stufe kannst du als Schnelle Aktion einen Zauberplatz aufwenden, um dir und deinen Verbündeten für 1 Runde einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe zu verleihen. Der Bonus entspricht dem Grad des aufgewendeten Zaubers und gilt nur gegenüber Gegnern, welche von deinen Verbündeten in die Zange genommen werden oder denen der GE-Bonus auf die RK gegenüber deinen Verbündeten verwehrt wird. Du verleihst diesen Bonus dir und bis zu einem Verbündeten pro vier deiner Hexenmeisterstufen (Maximum fünf Verbündete mit der 20. Stufe). Die Verbündeten dürfen von dir nicht weiter als 9 m entfernt sein und du musst zu jedem betroffenen Verbündeten eine Effektlinie besitzen.

Durch Erde gleiten (ÜF): Mit der 15. Stufe erhältst du die universale Monsterfähigkeit Durch Erde gleichen (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 295). Deine Bewegungsrate dabei entspricht deiner Grundbewegungsrate. Dies gibt dir nicht die Fähigkeit zu atmen, während du durch Erde reist. Du musst daher die Luft anhalten oder eine alternative Atemmethode einsetzen, wenn du diese Fähigkeit nutzt.

Behänder Läufer (ÜF): Mit der 20. Stufe erhältst du einen Volksbonus von +5 auf Reflexwürfe und Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um dich durch die Angriffsfläche oder ein von einer Kreatur bedrohtes Gebiet zu bewegen. Du erhältst zudem die Fähigkeit zu atmen, während du dich mit deiner Fähigkeit Durch Erde gleiten durch Erde bewegst.

Strauchdieb (Schütze)

Der Strauchdieb spezialisiert sich auf die Kunst des Hinterhalts. Für ihn besteht die Schützenkunst darin, ein Ziel aus dem Verborgenen niederzustrecken, so dass es zu Boden geht, noch ehe sich der Rauch wieder lichtet. Ein Strauchdieb besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Zittriger Schneid (AF): Mit der 1. Stufe erhält ein Strauchdieb zu Beginn jedes Tages Schneidpunkte in Höhe seines WE-Modifikators -1. Ein Strauchdieb kann neben den üblichen Wegen Schneid noch auf zusätzliche Weise zurückerlangen: Reduziert er einen hilf- oder ahnungslosen Gegner auf 0 TP oder weniger, erlangt er 1 Schneidpunkt zurück (sollte er einen hilf- und ahnungslosen Gegner auf 0 TP oder weniger reduzieren, erhält er dennoch nur 1 Schneidpunkt zurück). Dies funktioniert ansonsten wie das Klassenmerkmal Schütze und verändert dieses.

Feige Schützentricks (AF): Ein Strauchdieb ersetzt einige seine Schützentricks mit den folgenden Tricks. Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie Schützentricks:

Feiger Schuss (AF): Mit der 3. Stufe verursacht ein Strauchdieb mit wenigstens 1 Schneidpunkt in seinem Vorrat +1W6 Schadenspunkte mit seiner Feuerwaffe bei Gegnern, denen ihr GE-Bonus auf die RK verweigert wird (egal ob das fragliche Ziel überhaupt einen GE-Bonus besitzt). Abgesehen davon, dass der Schütze eine Feuerwaffe benutzen und über wenigstens 1 Schneidpunkt verfügen muss, funktioniert dieser Schützentrick wie das Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff des Schurken. Das Ziel darf für diesen zusätzlichen Schaden nicht weiter als 9 m entfernt sein. Der zusätzliche Schaden ist mit Hinterhältiger Schuss (s.u.) und Hinterhältigem Angriff kumulativ. Dieser Schützentrick ersetzt Trickschuss.

Weitreichender Feiger Schuss (AF): Mit der 7. Stufe verdoppelt sich die Reichweite des Strauchdiebs für den zusätzlichen Schaden eines Hinterhältigen Angriffs oder Fiesen Schusses mit einer Feuerwaffe von 9 m auf 18 m, sofern er 1 Schneidpunkt aufwendet. Wenn er diesen Schneidpunkt aufgewandt hat, muss er immer noch über wenigstens 1 Schneidpunkt verfügen, um ggfs. den zusätzlichen Schaden durch Feiger Schuss verursachen zu können. Dieser Schützentrick ersetzt Zielen.

Tabelle 2-2: Koboldschwanzaufsatz

Waffe	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht	Art	Speziell
Leichte Nahkampfwaffen								
Dornen	3 GM	1W6	1W8	×3	—	2 Pfd.	S	—
Feger	7 GM	1W4	1W6	×2	—	3 Pfd.	W	Zu-Fall-bringen
Klinge	3 GM	1W6	1W8	19–20/×2	—	2 Pfd.	H	—
Langpeitsche	15 GM	1W4	1W6	×2	—	1 Pfd.	H	Reichweite
Prügler	1 GM	1W6	1W8	×2	—	4 Pfd.	W	—

Hinterhältiger Schuss (AF): Mit der 4. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen verursacht ein Strauchdieb +1W6 Schadenspunkte mit einer Feuerwaffe bei Gegnern, die sich nicht richtig verteidigen können. Im Gegensatz zum Schützentrick Feiger Schuss muss er für diesen Angriff keinen Schneidpunkt vorrätig haben. Abgesehen davon, dass er eine Feuerwaffe benötigt, funktioniert dieses Klassenmerkmal wie Hinterhältiger Angriff. Der zusätzliche Schaden ist kumulativ mit Hinterhältiger Angriff und dem Schaden durch Feiger Schuss. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches der Schütze mit der 4., 8., 12., 16. und 20. Stufe erhält.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Kobolde offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Kobolde

Kobolde haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Alchemistische Kohle: Ein Kobold, der ein Stück dieser alchemistisch behandelten Kohle als Volle Aktion zerkaut und schluckt, kann während der nächsten Minute einen Odemwaffenangriff ausführen. Sollte er diese Minute verstreichen lassen, ohne den Odemwaffenangriff auszuführen, kränkelt er für 1 Stunde. Andere Kreaturen, welche Alchemistische Kohle verspeisen, kränkeln für 1 Stunde (der SL kann bestimmen, welche Kreaturen die Kohle noch sinnvoll nutzen können). Giftimmunität schützt vor dem kränkelnden Effekt. Die Art der Odemwaffe hängt von der Art der zerkauten Kohle ab:

Blendasche: Dieses kantige Stück staubig roter Kohle ermöglicht es einem Kobold, eine 9 m-Linie brennender Späne zu atmen. Die Odemwaffe verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden und blendet Kreaturen im Wirkungsbereich für 1 Runde. Ein Reflexwurf gegen SG 15 halbiert den Schaden und vereitelt den Zustand Geblendet.

Würgerauch: Dieser bröcklige Klumpen kreideweißer Kohle ermöglicht es einem Kobold, einen 4,50 m-Kegel übler Dämpfe auszuatmen, welcher 1W6 Punkte Säureschaden verursacht und Kreaturen für 1W4 Runden kränkeln lässt. Ein Reflexwurf gegen SG 15 halbiert den Schaden und vereitelt den Zustand Kränkelnd.

Höhlenpfeife: Diese Pfeife wird aus dem schwammigen Stamm einer seltenen Pilzart gefertigt und produziert einen Ton, den nur Kobolde und Drachen hören können. Kobolde entwerfen häufig komplizierte Signalcodes, um Hinterhalte und Überfälle zu koordinieren.

Koboldschwanzaufsatz: Ein Kobold mit dem Talent Schreckensschweif (s.u.) kann diese Gerätschaft an seiner Schwanzspitze befestigen, um seinen natürlichen Angriff zu verstärken. Jeder Aufsatz ist gerade schwer genug, um dem Kobold das nötige Gleichgewicht und die erforderliche Wucht zu verleihen, um den Schaden seines Schwanzschlages zu verstärken. Das Aufsetzen erfordert eine Volle Aktion. Der Kobold erhält einen Bonus von +4 auf seine KMV gegen Entwaffnen hinsichtlich seines Schwanzaufsatzes.

Während ein Kobold einen Koboldschwanzaufsatz trägt, verursacht sein Schwanzschlag Schaden gemäß der Art des Aufsatzes. Manche Aufsätze verleihen zudem besondere Eigenschaften. Es sind leichte Waffen, auf die Talente zur Anwendung kommen, welche Waffenangriffe verbessern (z.B. Waffenfokus und Waffenspezialisierung). Alle Koboldschwanzaufsätze gehören einer eigenen Waffengruppe (Koboldschwanzaufsätze) an, deren Beherrschung mittels des Klassenmerkmals Waffentraining des Kämpfers verbessert werden kann. Schwanzaufsätze können aus besonderen Materialien bestehen, als Meisterarbeiten gefertigt und verzaubert werden. Fünf Arten sind weitverbreitet:

Dornen: Dieser lange Dorn endet in einer gemeinen Spitze.

Feger: Bei richtiger Nutzung kann dieses scharf gebogene Metallstück Gegner von den Füßen holen. Im Gegensatz zu den meisten zu-Fall-bringenden Waffen kannst du diese nicht fallenlassen, solltest du selbst während deines zu-Fall-bringen-Versuchs zu Fall gebracht werden.

Klinge: Dieser Metallwinkel ist zu beiden Seiten geschärft.

Langpeitsche: In dieser dünnen Schnur sind winzige Glas- und Steinsplitter eingelassen.

Prügler: Dieser flache Ball besteht aus einem stumpfen Metall.

Ausrüstung der Kobolde

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Alchemistische Kohle (Blendasche)	100 GM	–	25
Alchemistische Kohle (Würgerauch)	50 GM	-	20
Höhlenpfeife	20 GM	-	-

Talente der Kobolde

Kobolde haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Drakonischer Aspekt

Du besitzt einige Eigenschaften deiner drakonischen Ahnen.

Voraussetzungen: Kobold.

Vorteile: Deine Schuppen besitzen die Farbe und Resistenz eines Chromatischen Drachen. Wähle eine der folgenden Optionen: Blau (Elektrizität), Grün (Säure), Rot (Feuer), Schwarz (Säure) oder Weiß (Kälte). Deine Schuppen besitzen die entsprechende Farbe und Energieresistenz 5.

Speziell: Solltest du das Volksmerkmal Drachenschuppen besitzen, verändert sich deine Schuppenfarbe nicht und du erhältst stattdessen einen natürlichen Rüstungsbonus von +1.

Drakonischer Odem

Du besitzt drakonische Verteidigungsfähigkeiten und einen Drachenodem.

Voraussetzungen: Drakonischer Aspekt, Kobold.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 gegen Schlaf- und Lähmungseffekte. Du erhältst eine Odemwaffe entsprechend deiner Schuppenfarbe gemäß dem Talent Drakonischer Aspekt oder des Volksmerkmals Drachenschuppen. Der Einsatz dieser Odemwaffe ist eine Standard-Aktion und provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Du kannst deine Odemwaffe einmal am Tag einsetzen. Kreaturen im Wirkungsbereich deiner Odemwaffe erleiden nur ½ Schaden, wenn ihnen ein Reflexwurf gegen SG 10 + deine Charakterstufe + KO-Modifikator gelingt.



Blau (ÜF): Du atmest eine 9 m-Linie aus Elektrizität aus, die 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht.

Grün (ÜF): Du atmest einen 4,50 m-Kegel aus Säure aus, der 2W6 Punkte Säureschaden verursacht.

Rot (ÜF): Du atmest einen 4,50 m-Kegel aus Feuer aus, der 2W6 Punkte Feuerschaden verursacht.

Schwarz (ÜF): Du atmest eine 9 m-Linie aus Säure aus, die 2W6 Punkte Säureschaden verursacht.

Weiß (ÜF): Du atmest einen 4,50 m-Kegel aus Kälte aus, der 2W6 Punkte Kälteschaden verursacht.

Speziell: Koboldhexenmeister mit der drakonischen oder Koboldblutline (s.o.) können anstelle ihres KO-Modifikators ihre CH-Modifikatoren nutzen, um zu bestimmen, wie oft am Tag sie diese Odemwaffe nutzen können und wie sich der SG berechnet.

Drakonisches Abbild

Du kannst Schlaf- und Lähmungseffekte so gut wie andere Drachen abschütteln und besitzt stärker ausgeprägte drakonische Aspekte.

Voraussetzungen: Drakonischer Aspekt, entweder Drakonischer Odem oder Drakonisches Gleiten, Charakterstufe 10, Kobold.

Vorteil: Du erhältst einen zusätzlichen Bonus von +2 gegen Schlaf- und Lähmungseffekte. Du kannst deine Odemwaffe zweimal am Tag einsetzen, der Odemwaffenschaden steigt auf 4W6 Punkte Energieschaden. Deine Flügel aus dem Talent Drakonisches Gleiten werden kräftiger und verleihen dir eine Bewegungsrate: Fliegen 6 m (durchschnittlich).

Drakonisches Gleiten

Du besitzt drakonische Verteidigungsfähigkeiten und Schwingen, die dir das Gleiten erlauben.

Voraussetzungen: Drakonischer Aspekt, Kobold.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 gegen Schlaf- und Lähmungseffekte. Dir wachsen zwei Flügel, mit denen du dich fallenlassen kannst, um mit einer sicheren Geschwindigkeit zu gleiten. Du kannst Fertigkeitswürfe für Fliegen ablegen, um aus jeder beliebigen Höhe zu fallen, ohne Fallschaden zu nehmen, als würdest du *Federfall* einsetzen. Wenn du auf diese Weise fällst, kannst du einen weiteren Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 15 ablegen, um dich pro gestürzte 6 m um 1,50 m waagerecht fortzubewegen.

Speziell: Solltest du über das Volksmerkmal Gleitschwingen verfügen, steigt deine Grundbewegungsrate auf 9 m an anstelle der oben genannten Fähigkeiten.

Koboldlaurer (Kampf)

Du kannst dich schnell bewegen und dennoch verborgen bleiben.

Voraussetzungen: Heimlichkeit 4 Fertigkeitsränge, Kobold.

Vorteil: Du erleidest keine Mali auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, wenn du dich mit bis zu deiner vollen Bewegungsrate bewegst. Du kannst Rennen oder Sturmangriff nutzen und dabei verborgen bleiben, erleidest dabei aber einen Malus von -10 auf den Fertigkeitswurf für Heimlichkeit.

Normal: Wenn du dich schneller als mit deiner halben Bewegungsrate fortbewegst, erleidest du einen Malus von -5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Bei Rennen und Sturmangriff beträgt der Malus -20.

Koboldscharfschütze (Kampf)

Du gibst schnelle Schüsse aus dem Hinterhalt ab, die es anderen erschweren, deinen Aufenthaltsort zu bestimmen.

Voraussetzungen: Heimlichkeit 1 Fertigkeitsrang, Kobold.

Vorteil: Wenn du aus dem Hinterhalt schießt, erleidest du nur einen Malus von -10 auf deine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, um versteckt zu bleiben.

Normal: Du erleidest einen Malus von -20, um verborgen zu bleiben, wenn du aus dem Hinterhalt schießt.

Schweifschrecken (Kampf)

Dein Schwanz ist kräftig genug für Schlagangriffe.

Voraussetzungen: GAB +1, Kobold.

Vorteil: Du kannst einen Schwanzschlagangriff mit deinem Schwanz ausführen. Dies ist ein natürlicher Sekundärangriff, welche 1W4 Punkte Wuchtwaffenschaden verursacht. Ferner kannst du Koboldschwanzaufsätze benutzen und giltst als im Umgang mit allen Koboldschwanzaufsätzen geübt.

Magische Gegenstände der Kobolde

Kobolde haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Geröllhandschuh

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Hände; **Preis** 8.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Handschuhe bestehen aus einem feingliedrigen Metallgewebe. Wenn der Träger einen Bereich Stein- oder Erdbodens mit einer Seitenlänge von 1,50 m berührt, bricht Geröll an die Oberfläche durch und macht das Feld zu Schwierigem Gelände. Der Einsatz dieser Handschuhe ist eine Standard-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Der Träger kann täglich bis zu 20 Felder schwierigen Geländes auf diese Weise erschaffen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen: Wundersamen Gegenstand herstellen, *Rasches Graben*; **Kosten** 4.000 GM

Sack des Fallenstellers

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 20.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser schwere Ledersack beult sich nur leicht aus, scheint bei näherer Betrachtung aber randvoll gefüllt mit Messern, Zahnrädern, Hacken, Schaufeln und Pfeilen. Der Träger kann einmal am Tag dem Sack befehlen, eine mechanische Falle mit HG 4 oder weniger (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 420-422) zu erschaffen, die an der festgelegten Stelle innerhalb von 15 m Entfernung erscheint. Der Träger muss einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Fallen) ablegen. Der SG entspricht dem üblichen SG für das Stellen der Falle (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 424). Bei Erfolg verschmilzt die Falle sofort mit dem Zielgebiet, als hätte jemand sie an genau dieser Stelle errichtet. Misslingt der Fertigkeitswurf, erscheint keine Falle. Der Sack kann Erde, Stein und Holz verändern, um die Falle anzupassen, ohne das nahe Gelände zu verändern (dies schließt Türen, Gruben usw. mit ein).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verarbeitung*, Erschaffer muss 5 Fertigkeitsränge in Handwerk (Fallen) besitzen; **Kosten** 10.000 GM

Zauber der Kobolde

Kobolde haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Falle verbessern

Schule Verwandlung; **Grad** ANP 2, DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, INQ 3, WDL 2

Zeitaufwand 1 Minute

Komponenten V, G

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel 1 Falle

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Wenn dieser Zauber auf eine Falle gewirkt wird, verbessert er ein spezifisches Element dieser Falle, welches beim Wirken des Zaubers ausgewählt wird. Der Zauberkundige kann eines der folgenden Elemente verbessern (jede Verbesserung erhöht den HG der Falle um +1):

* Der SG des Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung zum Entdecken der Falle steigt um +5.
* Der SG des Fertigkeitswurfes für Mechanismus ausschalten zum Entschärfen der Falle steigt um +5.
* Der Angriffsbonus oder SG des Rettungswurfs der Falle steigt um +2.

Um diesen Zauber auf eine Falle zu wirken, musst du wissen, dass es die Falle gibt und wo sie sich befindet. Eine Falle kann nur eine Verbesserung durch diesen Zauber erhalten. Eine zweite Anwendung verändert die Verbesserung, fügt aber keine zweite Verbesserung hinzu.

Oreaden

Oreaden sind Humanoide, deren Ahnenlinie die Berührung eines Elementarwesens von der Ebene der Erde enthält, oftmals handelte es sich dabei um einen Elementargeist vom Volk der Schaitane. Das Erdvolk der Oreaden ist stark und standfest gebaut, zudem sind Oreaden nachdenklich und handeln nicht übereilt. Wenn sie sich aber einmal zum Handeln entschlossen haben, sind sie fast unaufhaltsam. Aufgrund ihrer Zurückgezogenheit sind sie für den Gutteil der Welt ein Rätsel. Jene, die Oreaden in ihren abgeschiedenen Verstecken in den Bergen aufsuchen, können aber feststellen, dass sie ruhig und verlässlich sind und ihre Freunde beschützen.

Physische Beschreibung: Oreaden sind kräftig gebaut. Haut und Haar haben die Farbe von schwarzem, braunem, grauem oder weißem Stein. Alle wirken zumindest vage erdig. Ein paar haben auch weitaus stärker ausgeprägte Spuren ihrer elementaren Abkunft: Haut, die wie polierter Onyx glänzt, felsige Auswüchse auf der Haut, leuchtende Edelsteine anstelle von Augen oder kristalline Stacheln, wo andere Haare haben. Sie kleiden sich meist in Erdtönen und ziehen praktische Kleidung vor, welche für anstrengende körperliche Aktivitäten geeignet ist. Als Schmuck ziehen sie frische Blumen, einfache Edelsteine und andere natürliche Akzente komplexen Schmuckstücken und Juwelen vor.

Gesellschaft: Als kleiner Seitenzweig des Menschenvolkes besitzen Oreaden keine echte eigene Gesellschaft. Die meisten wachsen unter Menschen auf und übernehmen die Gebräuche ihrer Eltern. Erwachsene Oreaden stehen im begründeten Ruf bei anderen Völkern, Eremiten und Einzelgänger zu sein. Nur wenige gewöhnen sich an die Geschäftigkeit des Stadtlebens. Die meisten ziehen es vor, ihre Tage in stiller Meditation auf einem abgelegenen Berggipfel oder in einer einsamen Höhle tief unter der Erdoberfläche zu verbringen. Oreaden, welche die menschliche Gesellschaft besser ertragen können, treten oft der Stadtwache bei oder dienen ihrer Gemeinschaft in verantwortungsvollen Positionen.

Beziehungen zu anderen Völkern: Oreaden empfinden die Gesellschaft von Zwergen als angenehm, mit denen sie vieles gemeinsam haben. Gnome sind zu seltsam und Halblinge oft zu direkt, so dass sie diesen Völkern im Allgemeinen aus dem Weg gehen. Mit anderen halbmenschlichen Völkern wie Halb-Elfen und Halb-Orks tun sie sich gern zusammen, da sie trotz der unvermeidlichen persönlichen Konflikte eine Verwandtschaft mit ihnen verspüren. Unter den anderen Elementarvölkern haben Oreaden kaum Freunde, aber auch keine Todfeinde.

Gesinnung und Religion: Oreaden sind Gewohnheitstiere, welche keine Störungen ihrer Routine mögen. Sie beschützen ihre Freunde mit aller Kraft, scheinen aber nicht sonderlich am Wohlergehen anderer interessiert zu sein, die nicht zu ihren kleinen Bekanntenkreisen gehören. Daher sind die meisten Oreaden rechtschaffen neutral. Viele sind religiös; sie bevorzugen das ruhige, meditative Leben in Klostergemeinschaften und viele weihen sich Gottheiten der Erde oder der Natur.

Abenteurer: Oreaden ziehen nur zögerlich ins Abenteuer hinaus. Sie lassen ungern ihr Heim zurück und verkraften neue Erfahrungen nur schlecht. Meistens handeln sie, weil sie von außen dazu gedrängt werden, z.B. aufgrund einer Bedrohung ihrer Heimat, ihrer Leben oder ihrer Freunde. Nachdem sie sich der Gefahr angenommen haben, stellen viele Oreaden fest, dass sie sich an das Abenteurerleben gewöhnt haben, und gehen ihm bis ans Ende ihrer Tage nach. Oreaden geben aufgrund ihrer hohen Stärke und Selbstdisziplin gute Mönche und Kämpfer ab.

Männliche Namen: Andanan, Jeydavu, Mentys, Oret, Sithundan, Urtar.

Weibliche Namen: Besthana, Echane, Ghatiyara, Irice, Nysene, Pashe.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Volksmerkmale der Oreaden ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Bergbewohner: Oreaden werden von Bergen und anderen hochgelegenen Orten angezogen. Nach vielen Generationen haben sie sich gut an ihre Umgebung angepasst. Diese Oreaden erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeit.

Eisenwuchs: Oreaden mit diesem Volksmerkmal können die Magie ihrer Schaitanahnen nachahmen: Einmal am Tag kann die Oreade ein berührtes Stück nichtmagisches Eisen oder Stahl zu einem Gegenstand von nicht mehr als 10 Pfund Gewicht ausformen, z.B. ein Schwert, eine Brechstange oder einen leichten Stahlschild. Der Gegenstand verbleibt für 10 Minuten in dieser Form oder bis er beschädigt oder zerstört wird – dann kehrt er zu seiner ursprünglichen Größe und Form zurück. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeit.

Erdverständnis: Oreadische Zauberkundige stellen manchmal fest, dass ihr elementares Erbe Kreaturen der Erde bereitwilliger macht, ihnen zu dienen. Wenn die Oreade Kreaturen der Unterart Erde mittels *Monster herbeizaubern* oder *Verbündeten der Natur herbeizaubern* herbeizaubert, hält die Wirkungsdauer um 2 Runden länger an. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elementare Verbundenheit.

Fruchtbarer Boden: Oreadische Hexenmeister der Immergrünen Blutlinie haben einen effektiv um 2 Punkte höheren Charismawert hinsichtlich aller Hexenmeisterzauberer und Klassenfähigkeiten. Oreadische Kleriker mit der Pflanzendomäne erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Zauberstufe hinsichtlich ihrer Domänenfähigkeiten und –zauber. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elementare Verbundenheit.

Granithaut: Felsige Auswüchse bedecken die Haut der Oreade. Sie erhält einen Volksbonus von +1 auf ihre natürliche Rüstung. Dieses Volksmerkmal ersetzt Energieresistenz.

Heimtückischer Boden: Einmal am Tag kann eine Oreade mit diesem Volksmerkmal die Erde zum Grollen und Beben bringen und einen 3 m-Radius aus Erde, unbearbeitetem Stein oder Sand in Schwieriges Gelände verwandeln. Der Mittelpunkt ist dabei ein von der Oreade berührter Punkt. Nach einer Anzahl von Minuten in Höhe der Stufe der Oreade kehrt der Boden in den Ausgangszustand zurück. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeit.

Kristallgestalt: Oreaden mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf ihre RK gegen Strahlen dank ihrer reflektierenden Kristallhaut. Ferner können sie einmal am Tag einen einzelnen Strahlenangriff abwehren, als würden sie das Talent Geschosse abwehren einsetzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elementare Verbundenheit.

Stein im Blut: Diese Oreaden besitzen die Selbstheilungskräfte der Mephiten und erhalten Schnelle Heilung 2 für 1 Runde, wenn sie Säureschaden nehmen, egal ob dieser ihre Säureresistenz durchdringt oder nicht. Die Oreade kann am Tag bis zu 2 TP pro Stufe mittels dieser Fähigkeit heilen, aber nicht mehr. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elementare Verbundenheit.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Oreaden zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Barde: Addiere +1,50 m auf die Reichweite eines Bardenauftritts (maximal +9 m).

Druide: Addiere +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) hinsichtlich der Ebene der Erde und Kreaturen der Unterart Erde.

Kämpfer: Addiere +1 auf die KMV gegen Ansturm und Zerren.

Kleriker: Addiere +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) hinsichtlich der Ebene der Erde und Kreaturen der Unterart Erde.

Mönch: Addiere +1/3 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer mit waffenlosen Schlägen (maximal +5). Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit Kritischer Trefferfokus.

Paktmagier: Addiere einen natürlichen Rüstungsbonus von +1/4 auf die RK des Eidolons des Paktmagiers.

Paladin: Addiere +1/4 auf den Bonus, wenn der Paladin seinen Verbündeten seine Klassenmerkmale Aura des Mutes und Aura der Entschlossenheit verleiht.

Waldläufer: Addiere +1/4 auf den natürlichen Rüstungsbonus des Tiergefährten des Waldläufers. Sollte der Waldläufer jemals seinen Tiergefährten ersetzen, erhält der neue Tiergefährte diesen Bonus.

Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen Oreaden offen:

Schaitan-Rufer (Paktmagier)

Schaitan-Rufer rufen eine Reflektion ihrer Elementargeistahnen herbei, die ihnen als Eidola dienen. Ein Schaitan-Rufer besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Grundform: Mit der 1. Stufe erhält das Eidolon des Schaitan-Rufers einen Bonus von +2 auf einen Attributswert, sofern es eine zweibeinige Gestalt hat. Der Schaitan-Rufer muss diese Wahl mit der 1. Stufe treffen. Sollte sein Eidolon jemals eine andere Grundform als die zweibeinige besitzen, verliert es solange diesen Bonus. Das Eidolon erhält nicht die Fähigkeit Zauber teilen.

Volksmerkmale der Oreaden

Stärke +2, Weisheit +2, Charisma –2: Eine Oreade ist stark, standhaft und stoisch bis zur Sturheit.

Einheimischer Externar: Oreaden sind Externare der Unterart Einheimischer.

Mittelgroß: Oreaden sind mittelgroße Kreaturen und erhalten weder Boni noch Mali aufgrund ihrer Größe.

Langsame Bewegungsrate: Oreaden haben eine Grundbewegungsrate von 6 m.

Dunkelsicht: Oreaden können 18 m weit im Dunkeln sehen.

Elementare Resistenz: Oreaden haben Säureresistenz 5.

Elementare Verbundenheit (AF): Oreadische Hexenmeister mit der Elementaren Blutlinie (Erde) berechnen ihre Klassenfähigkeiten und Hexenmeisterzauber, als wäre ihr Charisma um 2 Punkte höher. Oreadische Zauberkundige mit der Domäne der Erde nutzen ihre Domänenfähigkeiten und –zauber mit einem Bonus von +1 auf die Zauberstufe.

Zauberähnliche Fähigkeiten: *Magischer Stein* 1/Tag (die Zauberstufe entspricht der Charakterstufe der Oreade).

Sprachen: Oreaden sprechen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Terral. Individuen mit hoher Intelligenz können ihre Bonussprachen aus den folgenden auswählen: Aqual, Aural, Elfisch, Finsterländisch, Gnomisch, Halblingisch, Ignal und Zwergisch.



Schaitanmagie (ÜF): Mit der 4. Stufe erhält das Eidolon eines Schaitan-Rufers die Evolution Grundlagenmagie[ABR] als freie Evolution. Mit der 6. Stufe erhält es die Evolution Niedere Magie[ABR] als freie Evolution.

Mit der 8. Stufe erhält es die Evolution Höhere Magie[ABR] als freie Evolution und kann zusätzlich aus folgenden Zaubern wählen: *Glitzerstaub* und *Erde und Stein erweichen*.

Mit der 12. Stufe erhält es die Evolution Ultimative Magie[ABR] als freie Evolution und kann zusätzlich aus folgenden Zaubern wählen: *Mit Stein verschmelzen* und *Stein formen*.

Schaitan-Rufer erhalten die Grundversionen dieser Evolutionen zwar kostenlos, müssen aber die normalen Kosten bezahlen, wenn sie diese zu verbesserten Versionen verbessern wollen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbündeten schützen und Mächtiges Verbündeten schützen.

Durch Erde gleiten (ÜF): Mit der 10. Stufe erhält das Eidolon eines Schaitan-Rufers, sofern es über die Evolution Graben verfügt, die universelle Monsterfähigkeit Durch Erde gleiten und kann dabei mit seiner vollen Grundbewegungsrate reisen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Paktevolution.

Steinernes Gefängnis (ÜF): Mit der 18. Stufe kann ein Schaitan-Rufer Steinernes Gefängnis als 4-Punkte-Evolution auswählen. Dies gestattet dem Eidolon, Kreaturen in Stein einzuschließen wie die Fähigkeit Steinernes Gefängnis eines Schaitans (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 108). Der SG, um dieser Fähigkeit zu widerstehen oder aus dem Steinernen Gefängnis auszubrechen, ist 10 + ½ TW des Eidolons + Stärkewert des Eidolons. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Mächtige Paktevolution.

Adeliges Eidolon (ZF): Mit der 20. Stufe erhält das Eidolon eines Schaitan-Rufers die Fähigkeit, seinem Paktmagier Wünsche zu gewähren. Das Eidolon kann einmal am Tag *Begrenzter Wunsch* als zauberähnliche Fähigkeit wirken. Der Schaitan-Rufers muss den Wunsch laut aussprechen und mit den Worten „Ich wünsche…“ einleiten. Er kann keinen Wunsch duplizieren, welchen das Eidolon in den letzten 24 Stunden bereits gewährt hat. Sollte das Eidolon mit dieser Fähigkeit einen Zauber mit teurer Materialkomponente duplizieren, muss der Schaitan-Rufer diese Komponente verfügbar machen. Dieses Klassemerkmal ersetzt Zwillingseidolon.

Schüler des Steins (Mönch)

Indem Schüler des Steins dem Pfad des Steins folgen, geben sie einen Gutteil der Beweglichkeit eines Mönchs zu Gunsten reiner Widerstandsfähigkeit auf. Ein Schüler des Steins besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Hart wie Stein (AF): Mit der 2. Stufe erhält der Schüler des Steins einen Bonus von +4 auf seine RK gegen Bestätigungswürfe für Kritische Treffer. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Entrinnen.

Stärke des Steines (ÜF): Mit der 3. Stufe erlernt ein Schüler des Steins, Stärke aus der Erde zu gewinnen. Solange er und sein Gegner den Boden berühren, erhält der Schüler des Steins einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, seinen KMB für Ansturm und Zu-Fall-bringen und seine KMV gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Bewegung.

Bonustalent: Mit der 6. Stufe fügt ein Schüler des Stein Elementarfaust[EXP] der Liste seiner verfügbaren Bonustalente hinzu. Wählt er Steinfaust als Bonustalent, kann er damit nur Säureschaden zufügen. Mit der 10. Stufe fügt er Schaitanstil[ABR II] der Liste seiner Bonustalente hinzu, mit der 14. Stufe Schaitanhaut[ABR II] und mit der 18. Stufe Schaitansäurestoß[ABR II]. Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie und verändert das Klassenmerkmal Bonustalent.

Knochen aus Stein (ÜF): Mit der 7. Stufe kann ein Schüler des Steins als Schnelle Aktion 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um bis zum Beginn seines nächsten Zuges SR 2/Magie zu erlangen. Mit der 10. Stufe kann er 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um bis zum Beginn seines nächsten Zuges SR 2/Chaotisches zu erlangen. Mit der 15. Stufe kann er 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um bis zum Beginn seines nächsten Zuges SR 5/Chaotisches zu erlangen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Hochsprung.

Körper aus Stein (AF): Mit der 9. Stufe erhält ein Schüler des Steins die Vorteile der Rüstungseigenschaft *Leichtes Bollwerk* (*Pathfinder Grundregelwerk*, S.463). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbessertes Entrinnen.

Seele aus Stein (ÜF): Mit der 12. Stufe kann ein Schüler des Steins als Schnelle Aktion 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um Erschütterungssinn 4,50 m bis zum Beginn seines nächsten Zuges zu erhalten. Mit der 16. Stufe steigt die Reichweite auf 9 m. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Weiter Schritt.

Steinernes Selbst: Mit der 20. Stufe wird ein Schüler des Steins zu einem Externaren der Erde. Er erhält die Unterart Erde, SR 5/Chaotisches, eine Bewegungsrate: Graben 6 m und Erschütterungssinn 6 m.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Oreaden offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Oreaden

Oreaden haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Fleischjuwel: Eine oreadische Abenteurerin entdeckte diese kleinen, grünen Edelsteine als erste: Nachdem sie sich bei der Erkundung einer Höhle an scharfkantigen Steinen verletzt hatte, bemerkte sie, dass schöne grüne Kristalle aus ihrer Haut wuchsen. Oreadische Juweliere sind zu dem Schluss gekommen, dass diese Kristalle anscheinend von der elementaren Energie zehren, welche Haut und Fleisch einer Oreade durchdringen. Sie wachsen von winzigen Steinsplittern zu großen, kunstvollen Edelsteinen heran. Die im Grunde harmlosen Fleischjuwelen sind mittlerweile unter Oreaden eine Form des einzigartigen Körperschmucks und entsprechen den Tätowierungen und Piercings anderer Humanoider. Schmückende Fleischjuwelen kosten 1 GM und haben keine Effekte. Edelsteindornen dagegen wachsen zu kristallinen Scherben heran, die wie Rüstungsstacheln funktionieren. Allerdings kann eine Oreade keine Rüstung über den Stacheln tragen und benötigt selbst für normale Kleidung besondere Löcher und Nähte für die Stacheln. Das Einpflanzen von Fleischjuwelendornen erfordert 10 Minuten, die Dornen wachsen dann im Laufe einer Woche heran. Zum Entfernen eines Fleischjuwels ist 1 Minute erforderlich; zudem ist ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 nötig, um der Oreade nicht 1W4 Schadenspunkte zuzufügen. Die Dornen können zerschmettert oder zerstört werden, als wären es getragene Gegenstände (Härte 1, 5 TP), wachsen aber 1 Woche

später wieder nach, solange die Edelsteinwurzel noch im Fleisch der Oreade steckt.

Steinerweichende Salbe: Diese schmierige graue Salbe schwächt Felsenmaterial. Wenn sie auf einen steinernen Gegenstand aufgetragen wird, senkt sie dessen Härte um 3 für 10 Minuten. Man kann sie als Standard-Aktion auf ein Feld von 1,50 m-Seitenlänge oder eine mittelgroße oder kleinere Kreatur auftragen. Die Paste wirkt nur auf die Härte, nicht aber auf Schadensreduzierung oder ähnliche Verteidigungen.

Tarnflechten: Obwohl Oreaden mit offenkundigen steinernem Äußeren eine Seltenheit sind, besitzt die Haut fast jeder Oreade eine besondere Eigenschaft, welche sie zu perfektem Nährboden für Pflanzen macht. Andere Völker mag der Gedanke, eine Pflanze in ihrem Fleisch Wurzeln schlagen zu lassen, anwidern, doch für Oreaden ist dies eine natürliche und gesunde Erweiterung ihres elementaren Wesens. Daher haben oreadische Kräuterkundige besondere Arten von Moosen und Flechten entwickelt, welche besonders gut auf ihren Körpern wachsen. Die häufigste Variante dabei ist die Tarnflechte. Um eine sporenhaltige Paste aufzutragen, ist 1 Minute erforderlich. Der Pilz sprießt im Laufe der nächsten 24 Stunden und bedeckt die Oreade mit einer dünnen, grünen Schicht lebender Pflanzenmasse. Diese verleiht ihr einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit in grünen Wäldern und Dschungeln. Es gibt auch rot-orange und weiße Varianten für Herbstwälder und rote Wüsten, bzw. verschneite Gegenden. Tarnflechten haben nur eine kurze Lebensspanne und sterben 3 Tage nach dem Auftragen wieder ab, wobei sie zu harmlosen Staub zerfallen. Dieser Gegenstand funktioniert nur bei Oreaden und anderen Kreaturen mit felsenartigen Leibern.

Ausrüstung der Oreaden

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Fleischjuwel (Schmuck)	1 GM	-	-
Fleischjuwel (Dornen)	50 GM	5 Pfd.	-
Steinerweichende Salbe	150 GM	1 Pfd.	20
Tarnflechten	100 GM	-	-

Talente der Oreaden

Oreaden haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Echo der Steine

Von Fels und Stein umgeben sind deine Sinne schärfer.

Voraussetzungen: Oreade.

Vorteil: Du erhältst einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung in unterirdischer Umgebung sowie auf Würfe für Überlebenskunst, um dich in Höhlen und felsigen Regionen nicht zu verirren.

Murmeln der Erde

Die Erde verrät dir ihre Geheimnisse.

Voraussetzungen: Echo der Steine, Charakterstufe 9, Oreade.

Vorteil: Du erhältst eine schwache Form von Erschütterungssinn. Als Bewegungsaktion nimmst du alle Kreaturen innerhalb von 4,50 m wahr, welche zu diesem Zeitpunkt Bodenkontakt haben.

Oreadischer Erdgleiter

Die Erde heißt dich willkommen und zeigt dir geheime Pfade durch Sand und Boden.

Voraussetzungen: Oreadischer Gräber, Steiniger Schritt, Charakterstufe 13, Oreade.

Vorteil: Du erhältst die universale Monsterfähigkeit Durch Erde gleiten und kannst damit mit deiner vollen Bewegungsrate durch Sand, Lehm, Erde und ähnliches Material reisen. Sollte du gegen Feuerschaden geschützt sein, kannst du sogar durch Lava graben. Du kannst mit deiner ½ Grundbewegungsrate durch festen Stein graben.

Oreadischer Gräber

Du teilst den Boden mit der leichtesten Berührung und kannst sehr schnell graben.

Voraussetzungen: Steiniger Schritt, Charakterstufe 9, Oreade.

Vorteil: Du erhältst eine Bewegungsrate: Graben in Höhe deiner ½ Grundbewegungsrate. Du kannst durch Sand, Lehm und Erde graben, nicht aber durch festen Stein. Du hinterlässt weder ein Loch, noch bemerkt man deine Bewegung an der Überfläche.

Steinerner Schritt

Die Erde erkennt dich als Verwandten an und behindert deine Fortbewegung nicht.

Voraussetzungen: Oreade.

Vorteil: Du kannst jede Runde 1 Feld erd- oder steinbasierendes Schwieriges Gelände (z.B. Geröll, Steintreppen usw.) behandeln, als wäre es normales Gelände. Dieser Effekt ist kumulativ mit Talenten wie Behände Bewegung und Geschmeidige Bewegung. Dieses Talent erlaubt dir, einen 1,50 m-Schritt in Schwieriges Gelände hinein zu machen.

Zwergenblut

In deinen Adern fließt zwergisches Blut.

Voraussetzungen: Oreade.

Vorteil: Dein zwergisches Erbe manifestiert sich auf zwei Arten: Deine Bewegungsrate wird niemals durch Rüstung oder Last modifiziert, als besäßest du das zwergische Volksmerkmal Ruhig und Sicher, ferner erlangst du das zwergische Volksmerkmal Steingespür.

Magische Gegenstände der Oreaden

Oreaden haben Zugang zu den folgenden besonderen Schildeigenschaften und den folgenden magischen Gegenständen:

Wacht (besondere Schildeigenschaft): Ein Schild *der Wacht* gestattet seinem Träger, seinen Verbesserungsbonus ganz oder teilweise auf die RK einer angrenzenden Kreatur zu übertragen (dieser Bonus ist mit allen anderen kumulativ). Als Freie Aktion zu Beginn seines Zuges kann der Träger des Schildes, ehe er die anderen Eigenschaften des Schildes nutzt, ein angrenzendes Ziel auswählen und bestimmen, welchen Teil seines Verbesserungsbonus' des Schildes er auf das Ziel überträgt. Dieser RK-Bonus verbleibt bis zum Beginn des nächsten Zuges des Trägers oder bis Träger und Empfänger weiter als 1,50 m entfernt sind. Tritt eine dieser Bedingungen ein, verliert der Empfänger den Bonus und funktioniert der Verbesserungsbonus wieder normal für den Träger des Schildes. Diese Eigenschaft betrifft nur einen

Verbesserungsbonus auf die RK, nicht aber auf Angriffswürfe oder andere Schildeigenschaften.

Durchschnittliche Bannmagie; ZS 8; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Anderen schützen* Preis +1-Bonus.

Mächtige Wacht (besondere Schildeigenschaft): Diese Eigenschaft funktioniert wie *Wacht*, allerdings kann der Träger mehrere angrenzende Verbündete zu Empfängern des Verbesserungsbonus' machen. Alle ausgewählten Verbündeten erhalten denselben Bonus. Sollte ein Verbündeter jemals weiter als 1,50 m vom Schildträger entfernt sein, endet für ihn der Effekt, nicht aber für den Rest.

Starke Bannmagie; ZS 12; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Anderen schützen*; Preis +2-Bonus.



Maske des Steingesichts

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 500 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Wenn diese Maske getragen wird, verwandelt sie das Gesicht des Träger in das einer steinernen Statue und macht seine Stimme emotionslos und monoton. Der Träger kann zwar sprechen, doch verraten sein Gesichtsausdruck und seine Stimme kaum Gefühle. Er erhält daher einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen zum Lügen und von +5 auf Würfe zum Bluffen für Finten. Zugleich erleidet er aber auch einen Malus von -5 auf Würfe für Bluffen, um versteckte Botschaften zu übermitteln.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Stein formen*, *Unschuld*[EXP]; **Kosten** 250 GM

Steinhautgürtel

Aura Durchschnittliche Bannmagie; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Gürtel; **Preis** 60.000 GM; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gürtel besteht aus speziell behandelten Steinplatten, die von dicken Eisenketten zusammengehalten werden. Der Träger des Gürtels erhält alle 24 Stunden SR 10/Adamant, bis der Gürtel 100 Schadenspunkte absorbiert hat – dann wird der Gürtel für den Rest der 24 Stunden nutzlos. Wenn der Gürtel zum erstem Mal getragen oder wieder abgenommen wird, muss er 24 Stunden lang am Stück getragen werden, damit die Magie wieder zu wirken beginnt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Steinhaut*, Erschaffer muss eine Oreade oder eine Kreatur der Unterart Erde sein; **Kosten** 30.000 GM.

Zepter der Erdbindung

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 26.500 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Zepter sieht wie ein langer, merkwürdiger Splitter aus rohen Granit aus. Seine Magie interagiert mit Stein und Erde, um seinem Träger Standfestigkeit zu verleihen und mit dem Zepter berührte Kreaturen zu verankern. Ein *Zepter der Erdbindung* funktioniert wie ein *Leichter Streitkolben +1* und verleiht seinem Träger einen Situationsbonus von +4 auf seine KMV gegen die Kampfmanöver Ansturm, Ringkampf, Überrennen, Versetzen und zu-Fall-bringen, sofern der Träger eine Oreade ist und/oder der Unterart der Erde oder des Steins angehört. Drei Mal am Tag kann der Träger des Zepters, nachdem er eine Kreatur damit getroffen hat, welche auf Stein oder Erde steht, diese für 1W4 Runden verstricken (ZÄH, SG 18, keine Wirkung).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Stein formen*; **Kosten** 13.250 GM

Zauber der Oreaden

Oreaden haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Fesselnde Erde

Schule Verwandlung [Erde]; **Grad** DRU 2, HEX 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur oder ein nicht getragener Gegenstand
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Wenn dem Ziel dieses Zaubers der Zähigkeitswurf misslingt, verhalten sich Bereiche aus Erde und Stein wie ein schnappender Morast, der das Ziel nach unten zieht und ihm Schaden zufügt, wenn es sich durch solches Gelände bewegt.
Sollte das Ziel eine Kreatur sein, behandelt es alle Bereiche aus Erde und Stein, die es durchquert, als Schwieriges Gelände. Ferner erleidet das Ziel pro 1,50 m, die es in solchem Gelände zurücklegt, 1W6 Schadenspunkte. Kreaturen, die über eine Bewegungsrate: Graben oder die Fähigkeit Durch Erde gleiten verfügen, sind von diesem Zauber nicht betroffen.
Wird der Zauber auf einen nicht getragenen Gegenstand gewirkt, der auf Erde oder Stein liegt, legt sich der Untergrund um den Gegenstand und zieht ihn in die Tiefe. Um den Gegenstand herauszuziehen, während der Zauber anhält, ist ein Stärkewurf gegen SG 15 erforderlich.

Massen-Fesselnde Erde

Schule Verwandlung [Erde]; **Grad** DRU 6, HEX 6
Ziel Eine Kreatur oder ein nicht getragener Gegenstand/Stufe, nichts darf weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Dieser Zauber wirkt wie *Fesselnde Erde*, wie oben beschrieben.

Mächtige Faust der Erde

Schule Beschwörung (Erschaffung) [Erde]; **Grad** DRU 1, KLE 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Du erschaffst einen faustgroßen Felsen, der auf einen Gegner zufliegt. Führe einen Waffenlosen Angriffswurf gegen das Ziel aus, als würde es sich in deinem Bedrohungsbereich befinden. Gelingt der Angriff, verursacht der Felsen Wuchtwaffenschaden, als hättest du das Ziel mit deinem Waffenlosen Schlag getroffen. Solltest du einen *Ki*-Vorrat besitzen, zählt der Felsen als *Ki*-Schlag, solange du über *Ki*-Punkte verfügst.
Ein Qinggong-Mönch[ABR] kann mit der 4. Stufe diesen Zauber als *Ki*-Kraft auswählen, dessen Aktivierung 1 *Ki*-Punkt kostet (sollte der Mönch nach Aktivieren dieser *Ki*-Kraft keine *Ki*-Punkte mehr haben, zählt der Felsen nicht als *Ki*-Schlag).

Steinschild

Schule Beschwörung (Erschaffung) [Erde]; **Grad** DRU 1, HXM/MAG 1, KAM 2, KLE 1, PKM 1
Zeitaufwand 1 Augenblickliche-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite 0 m
Effekt Eine Steinmauer füllt eine Seite eines Feldes von 1,50 m x 1,50 m aus
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Eine 2,5 cm dicke Steinwand wächst aus dem Boden zwischen dir und einem Gegner deiner Wahl. Der *Steinschild* verleiht dir Deckung gegenüber diesem Gegner (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 195) bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Du erhältst einen Bonus von +4 auf die Rüstungsklasse und einen Bonus von +2 auf Reflexwürfe. Sollte der Gegner dich bei einem Angriff um 4 oder weniger verfehlen, trifft er den Schild (Härte 8, 15 TP). Sollte der Schild zerstört werden, endet der Zauber und der Schild löst sich zu Nichts auf. Zauber und Effekte, welche einem Bereich Schaden zufügen, beschädigen den Schild.
Du kannst diesen Zauber nur einsetzen, wenn du angrenzend zu einem großen Bereich von Erde oder Stein bist, z.B. dem Erdboden oder einer Wand. Ein Qinggong-Mönch[ABR] kann diesen Zauber mit der 4. Stufe als *Ki*-Kraft auswählen.

Zorniges Geröll

Schule Verwandlung [Erde]; **Grad** BAR 3, DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, KLE 3
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Ein Schwarm aus Steinen
Wirkungsdauer Konzentration +2 Runden
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Du belebst einen Bereich voller Geröll, loser Erde oder anderen kleinen Steinen und erschaffst so eine gefährliche, rollende Trümmerzone. Das belebte Geröll hat eine Angriffsfläche von 3 m und verhält sich wie Scharm, der alles beschädigt (1W6 TP) und ablenkt (SG 12), das sich in ihm befindet. Als Bewegungsaktion kannst du das Geröll anweisen, sich um bis zu 3 m fortzubewegen. Sollte das Geröll angegriffen werden, dann behandle es wie einen mittelgroßen Belebten Gegenstand mit der Schablone für Junge Kreaturen und der Unterart Schwarm.

Orks

Orks sind aggressiv, kaltschnäuzig und herrschsüchtig. Von Natur aus sind sie Schläger, die Schwächere unterdrücken. Für sie sind Stärke und Macht die höchsten Tugenden. Beinahe schon instinktiv glauben sie, sich alles nehmen zu können, was sie wollen, solange kein Stärkerer sie davon abhalten kann. Abseits des Schlachtfeldes strengen sie sich nur selten an, wenn sie nicht dazu gezwungen werden. Dies resultiert nicht nur aus Faulheit, sondern auch aus dem verinnerlichten Glauben, dass Arbeit entlang der Hackordnung weitergereicht werden soll, bis sie auf den Schultern der Schwachen lastet. Sie versklaven die Angehörigen anderer Völker. Orkische Männer üben Gewalt gegen orkische Frauen und beide misshandeln die Kinder und Alten auf der Basis, dass jeder, der zu schwach ist, um sich zu wehren, eigentlich nur verdient zu leiden. Orks sind zu jeder Zeit von erbitterten Feinden umgeben und kultivieren daher Gleichgültigkeit gegenüber Schmerzen, bösartiges Temperament und eine Bereitwilligkeit, unaussprechliche Racheakte an denen zu verüben, die es wagen, sich ihnen zu widersetzen.

Physische Beschreibung: Orks sind kräftig gebaut und in der Regel ein paar Zentimeter größer als die meisten Menschen. Sie besitzen aber mehr Muskelmasse. Ihre breiten Schultern und kräftigen Hüften verleihen ihren einen leicht schlurfenden Gang. Meistens haben sie stumpfe grüne Haut, raues dunkles Haar, wachsame rote Augen und hervorstehende, hauerartige Zähne. Narben sind für sie Symbole und werden häufig als Körperschmuck geritzt.

Gesellschaft: Orks leben in der Regel in elenden und chaotischen Verhältnissen. Einschüchterung und brutale Gewalt sind der Leim, der die orkische Gesellschaft zusammenhält. Streitigkeit legen sie bei, indem sie einander solange furchtbare Drohungen an die Köpfe werfen, bis Blut fließt. Orks, welche diese brutalen Schlägereien gewinnen, glauben nicht nur, den Verlierern wegnehmen zu können, wonach es ihnen gelüstet, sie prügeln oft noch nach, verstümmeln nebenbei und verüben sogar Morde. Orks beschäftigen sich nur selten damit, ihre Heime und Besitztümer zu verbessern oder gar zu verschönern, da dies stärkere Orks nur ermutigt, sie ihnen wegzunehmen. Wenn möglich ziehen sie es sogar vor, Gebäude und ganze Ortschaften zu übernehmen, die einst von anderen Völkern errichtet wurden.

Beziehungen zu anderen Völkern: Orks bewundern Stärke über alles. Selbst Angehörige anderer Völker können manchmal ihren widerwilligen Respekt oder zumindest ihre Toleranz erlangen, wenn diese ihnen die Nase oft genug brechen.

Orks betrachten Elfen und Zwerge mit einer seltsamen Mischung aus brennendem Hass, trotziger Verachtung und gewisser Vorsicht. Sie respektieren Macht und wissen auf einer gewissen Ebene, dass diese beiden Völker sie seit Ewigkeiten auf Abstand halten. Sie verpassen zwar nie eine Gelegenheit, einen Elfen oder Zwergen zu quälen, der ihnen in die Hände fällt, gehen aber dennoch vorsichtig vor, bis sie sich des Sieges sicher sind. Halblinge und Gnome sind in ihren Augen Schwächlinge, die eigentlich nicht einmal den Aufwand wert sind, der zu ihrer Versklavung erforderlich ist. Halb-Elfen sind oft sehr ansprechende Ziele, erscheinen diese ihnen dort zum einen weniger bedrohlich als vollblütige Elfen, zum anderen besitzen sie aber viele elfische Merkmale. Menschen sind für sie eine Herde Schafe, in deren Mitte ein paar Wölfe leben. Sie töten und unterdrücken problemlos Menschen, die zu schwach sind, sie abzuwehren, achten dabei aber stets darauf, einen Ausweg offen zu haben, sollten sie auf einen wehrhaften Menschen stoßen.

Halb-Orks betrachten sie mit einer seltsamen Mischung aus Verachtung, Neid und Stolz. Diese sind zwar schwächer, als meist klüger, schlauer und bessere Anführer. Von Halb-Orks geführte oder beratene Stämme sind meist erfolgreicher als jene Stämme, die von reinblütigen Orks geführt werden. Auf einer weitaus fundamentaleren Ebene glauben Orks zudem, dass jeder Halb-Ork einen Ork darstellt, welcher seine Dominanz über ein schwächeres Volk ausübt.

Gesinnung und Religion: Orks haben nur wenige gute Eigenschaften. Die meisten sind gewalttätig, grausam und egoistisch. Konzepte wie Ehre und Loyalität sind für sie in der Regel Charakterschwächen, unter denen oft Angehörige schwächerer Völker leiden. Orks sind typischerweise nicht nur böse, sondern auch noch zutiefst chaotisch. Es gibt aber auch einige mit höherer Selbstkontrolle, welche zu rechtschaffen böser Gesinnung neigen. Orks beten zu Göttern des Feuers, Krieges und Blutes. Meist schaffen sie „Stammespantheons“, indem sie diese Aspekte zu einmalig orkischen Konzepten vermengen.

Abenteurer: Orks verlassen ihre Stämme meist nur, wenn sie bei einem Machtkampf unterliegen. Angesichts von drohender Erniedrigung, Sklaverei oder gar dem Tod durch ihresgleichen leben sie lieber unter Angehörigen anderer Völker und arbeiten mit diesen zusammen. Allerdings ist denen, die ihr Temperament und den instinktiven Drang, andere zu dominieren, nicht zügeln können, auf sich allein gestellt nur ein kurzes Leben beschieden. Selbst Orks, welches es schaffen, sich in fremden Gesellschaften einzufügen, und die die Annehmlichkeiten und Bequemlichkeiten dieser Kulturen genießen können, träumen meist von ihrer Heimkehr und Rache.

Männliche Namen: Arkus, Carrug, Felzak, Murdut, Prabur.

Weibliche Namen: Durra, Grillgiss, Ilyat, Krugga, Leffit, Olbin, Trisgrak.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden orkischen Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Bestialisch: Noch bevor Orks sprechen können oder die Grundzüge ihrer eigenen Kultur verstehen, können sie für sich selbst sorgen. Diese Orks mussten schon als Säuglinge Käfer und kleine Tiere jagen, um zu überleben. Sie kämpfen umso härter, um am Leben zu bleiben.

Orks mit diesem Volksmerkmal erhalten Überlebenskunst als Klassenfertigkeit und einen Volksbonus von +1 auf Nahkampfwaffenangriffe und –schadenswürfe, wenn sie sich im negativen Trefferpunktebereich befinden. Dieses Volksmerkmal ersetzt Waffenvertrautheit und Sprachen. Bestialische Orks können grunzend oder mittels Gesten gestikulieren, solange sie keine zusätzlichen Sprachen aufgrund hoher Intelligenz oder Fertigkeitsränge in Sprachenkunde besitzen.

Besudelt: Manche Orks hausen unter derart dreckigen, krankheitsverseuchten Umständen, dass selbst andere Orks dort Schwierigkeiten hätten zu überleben. Diese Orks

erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Kränkelnd, Übelkeit und Krankheit. Dieses Volksmerkmal ersetzt Wildheit.

Schnüffler: Orks mit diesem Volksmerkmal erhalten eine schwächere Version der Fähigkeit Geruchssinn (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 299) – die Reichweite beträgt nur die Hälfte. Dieses Volksmerkmal ersetzt Waffenvertrautheit und Wildheit.

Sonnenanbeter: Orks weigern sich, sich irgendeinem Gegner zu unterwerfen. Manche verbringen Stunden damit, in die Sonne zu starren, bis ihre Augen sich an das helle Licht anpassen. Die Orks erleiden einen Malus von -2 auf alle Fernkampfangriffswürfe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lichtempfindlichkeit.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Orks zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Alchemist: Addiere +10 Minuten zur Wirkungsdauer der Mutagene des Alchemisten.

Barbar: Addiere +1 Runde zur Anzahl der täglichen Runden an Kampfrausch.

Druide: Addiere +1/2 auf den Schaden der natürlichen Angriffe des Tiergefährten des Druiden.

Hexe: Addiere einen Zauber der Zauberliste der Hexe zum Hexenvertrauten. Der Grad dieses Zaubers muss niedriger sein als der höchstgradigste Hexenzauber, den die Hexe wirken kann. Sollte die Hexe jemals ihren Vertrauten ersetzen, kennt auch der neue Vertraute diese Bonuszauber.

Kämpfer: Addiere +2 auf den effektiven Konstitutionswert des Kämpfers, um zu bestimmen, wann er aufgrund negativer Trefferpunkte stirbt.

Ritter: Addiere +1 auf den KMB des Ritters bei den Kampfmanövern Ansturm und Niederrennen gegen einen herausgeforderten Gegner.

Waldläufer: Addiere +1 TP zu den Trefferpunkten des Tiergefährten des Waldläufers. Sollte er jemals seinen Tiergefährten ersetzen, erhält der neue Tiergefährte diese Bonustrefferpunkte.



Volksmerkmale der Orks

+4 Stärke, –2 Intelligenz, –2 Weisheit, –2 Charisma: Orks sind wild und brutal.

Ork: Orks sind Humanoide der Unterart Ork.

Mittelgroß: Orks sind mittelgroße Kreaturen und erhalten aufgrund ihrer Größe weder Boni noch Mali.

Normale Bewegungsrate: Orks haben eine Grundbewegungsrate von 9 m

Dunkelsicht: Orks können bis zu 18 m weit im Dunkeln sehen.

Lichtempfindlichkeit: Orks sind im hellen Sonnenlicht und dem Wirkungsradius von *Tageslicht* geblendet.

Waffenvertrautheit: Orks sind immer erfahren im Umgang mit Zweihändigen Äxten und Krummschwertern und behandeln jede Waffe mit der Bezeichnung „Ork“ im Namen als Kriegswaffe.

Wildheit: Orks können bei Bewusstsein bleiben und sogar noch weiterkämpfen, wenn ihre Trefferpunkte unter 0 TP fallen. Bei 0 TP oder weniger sind sie wankend und verlieren pro Runde den üblichen 1 TP.

Sprachen: Orks beherrschen anfangs die Gemeinsprache und Orkisch. Haben sie eine hohe Intelligenz, können sie aus folgender Liste ihre Bonussprachen auswählen: Finsterländisch, Gnoll, Goblinisch, Riesisch, Zwergisch.

Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen Orks offen:

Narbiger Hexendoktor (Hexe)

Der Narbige Hexendoktor gewinnt Kraft aus seiner Fähigkeit, Schmerz und Leid zu ertragen. Er verunstaltet seine eigene Haut und fügt sich entsetzliche Narben zu, um die Aufmerksamkeit seines Schutzherrn zu erlangen. Er ruft keinen Vertrauten herbei, sondern bedient sich einer abstoßenden Fetischmaske, die als Lager ihrer Kräfte fungiert. Ein Narbiger Hexendoktor besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Konstitutionsabhängig: Ein Narbiger Hexendoktor benutzt als Zauberattribut Konstitution anstelle von Intelligenz. Ebenso bestimmt er die Effekte seiner Hexereien anhand seiner Konstitution anstelle seiner Intelligenz.

Hexennarbe: Wenn ein Narbiger Hexendoktor eine Hexerei erlernt, muss er ein Symbol in seine Haut ritzen oder brennen, um diese Hexerei darzustellen. Er kann dieses Narbe mit gewöhnlichen oder magischen Mitteln verbergen, sie aber nicht dauerhaft entfernen.

Fetischmaske (ÜF): Mit der 1. Stufe geht ein Narbiger Hexendoktor eine Bindung mit einer Holzmaske ein. Wenn er an Macht gewinnt, wird diese Maske aufgrund der Bindung stetig hässlicher und grotesker, da sie als den selbstzugefügten Schmerz aufnimmt, welcher in seine Magie eingeflochten ist. Seine Zauber entstammen den Einsichten, welche ihm sein Schutzherr verleiht, während er die Schnitte, Verbrennungen und anderen Verstümmelungen erträgt, die er sich selbst zufügt. Die Fetischmaske funktioniert hinsichtlich Vorbereiten und Erhalten von Zaubern wie ein Hexenvertrauter. Ein Narbiger Hexendoktor kommuniziert nicht täglich mit seinem Vertrauten, um seine Zauber vorzubereiten, sondern hängt die Maske an eine Wand, einen Ast oder andere Oberfläche und meditiert über die Schmerzen, die sie repräsentiert.

Wenn ein Narbiger Hexendoktor seine Fetischmaske trägt, erhält er einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern und Heilkunde und einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Schmerz oder die Schmerzen hervorrufen. Sollte die Maske zerstört werden, kann der Narbige Hexendoktor eine neue Fetischmaske anfertigen, welche fast sofort das schockierende Aussehen ihres Vorgängers annimmt. Dies kostet dasselbe an Gold und Zeit wie das Ersetzen eines toten Hexenvertrauten.

Mit der 5. Stufe erlangt ein Narbiger Hexendoktor die Fähigkeit, seine Maske mit magischen Eigenschaften zu versehen, als besäße er das Talent Wundersamen Gegenstand herstellen.

Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie Hexenvertrauter und ersetzt dieses Klassenmerkmal.

Narbenschild (ÜF): Mit der 1. Stufe erlernt ein Narbiger Hexendoktor, wie er seine verunstaltete Haut verhärten kann. Er erhält einen Verzauberungsbonus auf seinen natürlichen Rüstungsbonus in Höhe seiner ½ Klassenstufe (Minimum +1). Er kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe seiner Hexenstufe einsetzen. Diese Minuten müssen nicht zusammenhängend sein, die Wirkungsdauer wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Hexerei, welche eine Hexe mit der 1. Stufe erhält.

Hexereien: Die folgenden Hexereien passen zum Archetypen des Narbigen Hexendoktors: Hexenblick[EXP], Unglück[EXP], Narbe[ABR], Tier beunruhigen[ABR].

Mächtige Hexereien: Die folgenden Mächtigen Hexereien passen zum Archetypen des Narbigen Hexendoktors: Agonie[EXP], Albträume[EXP], Infizierte Wunden[ABR], Leute kochen[ABR].

Hohe Hexereien: Die folgenden Hohen Hexereien passen zum Archetypen des Narbigen Hexendoktors: Naturkatastrophe[EXP], Todesfluch[EXP], Unheilsprophezeiung[ABR].



Raufbold (Kämpfer)

Der Raufbold lacht über Konzepte wie Ehre und Fairness. Ihm geht es nur um den Sieg, egal wie er ihn erreicht. Dazu verbringt er ebenso viel Zeit damit, hinterhältige Manöver zu meistern, wie mit Waffendrill oder damit sich an Rüstungen zu gewöhnen. Ein Raufbold besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Ausweichschritt (AF): Mit der 2. Stufe erlernt ein Raufbold, wie er seinen Gegnern entgehen kann, wenn diese auf seine Kampfmanöver reagieren. Er erhält einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK gegen im Rahmen eines Kampfmanövers selbstprovozierte Gelegenheitsangriffe. Dieser Bonus steigt um +1 pro weitere vier Stufen jenseits der 2. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Entrinnen.

Manövertraining (AF): Mit der 5. Stufe wird ein Raufbold zum Meister der Schmutzigen Tricks. Er erhält einen Bonus von +2 auf Kampfmanöver für Schmutzige Tricks (*Pathfinder Expertenregeln*, S. 320) und

einen Bonus von +2 auf seine KMV gegen Schmutzige Tricks. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1.

Schneller Trick (AF): Mit der 9. Stufe hat ein Raufbold seine Schmutzigen Tricks derart perfektioniert, dass er ein solches Kampfmanöver als Angriff statt als Standard-Aktion ausführen kann. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2.

Zweifacher Trick (AF): Mit der 13. Stufe kann ein Raufbold mit einem Kampfmanöver für Schmutziger Trick seinem Ziel zwei unterschiedliche Zustände zufügen. Jeder davon benötigt eine eigene Aktion, um ihn aufzuheben. Mit der 17. Stufe kann er drei unterschiedliche Zustände zufügen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3 und 4.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Orks offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Orks

Orks haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Geisterbeutel: Dieser winzige Beutel voller heiliger Kräuter und Knochen lockt angeblich hilfreiche Kriegsgeister an. Indem ein Ork oder eine ähnlich kulturell kriegerisch veranlagte Kreatur den Beutel als Standard-Aktion zerquetscht, erhält er 1W4+1 temporäre Trefferpunkte für 10 Minuten. Eine Kreatur kann nur von einem Geisterbeutel zugleich profitieren. Ein benutzter Geisterbeutel wird zerstört.

Kriegsmaske: Diese aus Holz, Knochen oder ähnlichem Material gefertigten Masken verbergen die Gesichter ihrer Träger und präsentieren stattdessen nach außen eine hasserfüllte, verächtliche Visage. Aufgrund der exzellenten Handwerkskunst und hohen Genauigkeit verleihen diese Masken ihren Trägern einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern zum Demoralisieren eines Gegners.

Stammesbanner: Diese Flagge wird an einer stabilen, 4,50 m langen Stange angebracht und inspiriert alle Orks des von ihr repräsentierten Stammes. Solange diese sich nicht weiter als 18 m von dem Banner entfernen und es sehen können, erhalte sie einen Moralbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Ein Stammesangehöriger muss das Banner in der Hand halten, damit es diesen Effekt erzeugt – an der Wand hängend, über einen Thron ausgebreitet o.ä. liefert es keinen Bonus. Sollte das Banner fallen (z.B. wenn der Träger es in den Schlamm fallen lässt), geschändet, zerstört oder erobert werden, erleiden die Stammesmitglieder für die nächste Stunde einen Malus von -1 auf Angriffs- und Rettungswürfe. Die Mali enden und der Bonus lebt wieder auf, wenn die Orks ihr Banner zurückerobern können.

Ausrüstung der Orks

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Geisterbeutel	50 GM	–	20
Kriegsmaske	50 GM	2 Pfd.	-
Stammesbanner	50 GM	20 Pfd.	-

Talente der Orks

Orks haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Blöße geben (Kampf)

Du kannst einen Gegner zu einem Angriff verleiten und dann einen mächtigen Gegenangriff führen.

Voraussetzungen: Abhärtung, GAB +1, Ork.

Vorteil: Als Bewegungsaktion kannst du deine Verteidigung für einen angrenzenden Gegner offen lassen. Sollte der Gegner dich während seines nächsten Zuges angreifen, erhält er einen Bonus von +4 auf seinen Angriffswurf. Egal ob er trifft oder nicht, kannst du als Augenblickliche Aktion einen einzelnen Nahkampfangriff mit einem Bonus von +2 auf den Angriffswurf gegen ihn ausführen.

Blut kochen lassen

Du kannst ein Energiewelle entfesseln, welche Orks in einen Blutrausch treibt.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Energie fokussieren, Ork.

Vorteil: Wenn du Energie fokussierst, kannst du anstelle den normalen Effekt zu erzeugen, Orks bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Bonus auf Waffenschadens- und Kritische Trefferbestätigungswürfe verleihen. Dieser Bonus entspricht von der Höhe her der Anzahl an Würfeln, die du beim Energie fokussieren nutzt. Auf andere Kreaturen im Wirkungsbereich entfaltet dein Energie fokussieren den normalen Effekt.

Einschüchternder Schlag (Kampf)

Du kannst mit einem einfachen Schlag deinen Gegner leichter einschüchtern.

Voraussetzungen: Einschüchtern 1 Fertigkeitsrang, Ork.

Vorteil: Du kannst als Standard-Aktion einen Nahkampfangriff mit einem Malus von -2 auf den Angriffswurf ausführen; solltest du deinem Gegner dabei Schaden zufügen, kannst du als Freie Aktion einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ablegen, um diesen Gegner zu demoralisieren.

Normal: Einen Gegner einschüchtern ist eine Standard-Aktion.

Einzelkind

Du bist so zäh und bösartig, dass du den Rest deines Wurfes noch im Mutterleib getötet und verspeist hast.

Voraussetzungen: Ork.

Vorteil: Wenn du einen Gegner mit einem Nahkampfangriff tötest oder bewusstlos schlägst, erhältst du temporäre Trefferpunkte in Höhe deines KO-Bonus (Minimum 1) bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Dein Gegner darf dabei nicht hilflos sein oder weniger als die Hälfte deiner Trefferwürfel besitzen.

Entschlossener Wüter

Während du dich im Kampfrausch befindest, befreist du dich schnell von jeder Angst.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Kampfrausch, Ork.

Vorteil: Wenn du dich im Kampfrausch befindest, während du einem Furchteffekt unterliegst, der einen Rettungswurf gestattet, kannst du zu Beginn jedes deiner Züge einen neuen Rettungswurf gegen diesen Furchteffekt ablegen. Gelingt der Rettungswurf, endet der Furchteffekt.

Fallenbrecher

Du zertrümmerst Fallen, statt sie zu entschärfen.

Voraussetzungen: Heftiger Angriff, Mechanismus ausschalten 1 Fertigkeitsrank, Ork.

Vorteil: Du kannst versuchen, eine Falle zu entschärfen, indem du sie mit einer Nahkampfwaffe triffst, anstelle einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten auszuführen. Führe als Volle Aktion einen Nahkampfangriff gegen einen RK-Wert in Höhe des Mechanismus-ausschalten-SG der Falle aus. Verfehlst du, löst dies die Falle aus. Triffst du, dann würfle den Schaden aus; sollte dieser wenigstens die Hälfte des Mechanismus-ausschalten-SG der Falle betragen, entschärfst du die Falle, andernfalls löst du sie aus. Du kannst dies nur bei nichtmagischen Fallen versuchen. Du musst in der Lage sein, einen Teil der Falle mit deinem Angriff zu erreichen, um dieses Talent einzusetzen. Der SL kann festlegen, dass manche Fallen gegen dieses Talent immun sind.

Nachtragender Kämpfer (Kampf)

Du verspürst großen Zorn auf jeden, der es wagt dich anzugreifen. Diese Wut verleiht deinen Angriffen Kraft.

Voraussetzungen: Ork.

Vorteil: Du erhältst einen Moralbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen jede Kreatur, die dich im aktuellen Kampf angegriffen hat.

Orkische Waffenexpertise (Kampf)

Du kannst mit den Lieblingswaffen der Orks mehr ausrichten.

Voraussetzungen: GAB +1, Ork.

Vorteil: Wenn du dieses Talent wählst, wähle auch einen der unten folgenden Vorteile. Wenn du eine Waffe führst, die „Ork" im Namen trägt, erhältst du den Vorteil, sofern du auch im Umgang mit dieser Waffe geübt bist:

Mörder: Erhalte einen Kompetenzbonus von +2 auf Angriffswürfe zum Bestätigen Kritischer Treffer.

Schinder Erhalte einen Bonus von +1 auf Schadenswürfe gegen Kreaturen, die mindestens eine Größenkategorie kleiner sind als du.

Schläger: Verursache mit der Waffe +1 Punkt nichttödlichen Schadens.

Trickser: Erhalte einen Bonus von +2 auf eine Art Kampfmanöver, das du mit dieser Waffe ausführen kannst.

Verteidiger: Erhalte einen Schildbonus von +1 auf deine RK (oder von +2, so du eine Zweihandwaffe führst).

Zauberstörer: Addiere +3 auf den SG des Konzentrationswurfes eines Gegners, der im von dir bedrohten Bereich zaubern will. Du musst dazu um die Position des Gegners wissen und zu einem Gelegenheitsangriff in der Lage sein. Solltest du bereits alle dir verfügbaren Gelegenheitsangriffe in dieser Runde aufgebraucht haben, kommt dieser Vorteil nicht zur Geltung.

Dieses Talent ist wirkungslos, wenn du mit der benutzten Waffe nicht geübt bist.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrmals wählen, musst dich aber immer für andere Vorteile entscheiden. Du kannst nur einen dieser Vorteile pro Runde einsetzen, die Wahl erfolgt als Freie Aktion zu Beginn deiner Runde.

Wilder Angriff

Deine Wildheit überkommt dich schnell, ist aber kurzlebig.

Voraussetzungen: Volksmerkmal Wildheit, Ork.

Vorteil: Wenn du auf 0 TP oder weniger fällst, verlierst du jetzt pro Runde 2 TP, bist aber nicht wankend. Solltest du dich in einem Kampfrausch befinden, verlierst du nur 1 TP pro Runde.

Magische Gegenstände der Orks

Orks haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Zorngeboren (Besondere Waffeneigenschaft): Eine *Zorngeborene* Waffe gewinnt ihre Kraft aus der Wut und Frustration, welche ihr Träger darüber verspürt, dass seine Gegner einfach nicht tot umfallen wollen. Wenn der Träger einem Gegner mit der Waffe Schaden zufügt, steigt der Verbesserungsbonus um +1 bei Angriffen gegen diesen Gegner (maximaler Verbesserungsbonus von +5). Dieser zusätzliche Verbesserungsbonus verschwindet, wenn der Gegner stirbt, der Träger mit der Waffe eine andere Kreatur angreift oder 1 Stunde verstreicht. Nur Nahkampfwaffen können diese Waffeneigenschaft besitzen.

Schwache Verzauberung; ZS 7, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Wut*; Preis +2-Bonus.

Knochenbrecherfäustlinge

Aura Schwache Nekromantie; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Hände; **Preis** 6.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

Beschreibung

Diese dicken Fäustlinge aus Leder und Messing ermöglichen es ihrem Träger, Knochen und Muskeln wie Papier zu zerreißen. Der Träger kann einmal am Tag als Teil eines Nahkampfangriffs die Fäustlinge aktivieren, um einem Gegner eine furchtbare Verwundung zuzufügen. Gelingt der Angriff, muss dem Ziel ein Willenswurf gegen SG 14 gelingen, scheitert der Rettungswurf, wird die Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution des Zieles nach Wahl des Trägers um -6 gesenkt (Minimum 1). Die Verletzung heilt mit der Zeit, der Malus sinkt pro pro Tag um 1, bzw. wird sofort mittels *Genesung*, *Heilung*, *Regeneration* oder fluchbrechender Magie geheilt.

Herstellung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fluch*; **Kosten** 3.000 GM

Zauber der Orks

Orks haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Blut wittern

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 3, ANP 2, DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, INQ 3, KLE 3, WDL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Ziele 1 Kreatur/2 Stufen, zwei Kreaturen dürfen nicht mehr als 9 m voneinander entfernt sein

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du verstärkst die Fähigkeit des Ziels, Blut wittern zu können. Das Ziel wird behandelt, als besäße es die universale Monsterfähigkeit Geruchssinn, allerdings nur hinsichtlich des Wahrnehmens und Aufspürens verletzter Kreaturen (d.h. Kreaturen, die nicht ihre vollen Trefferpunkte besitzen). Kreaturen mit weniger als der Hälfte ihrer Gesamttrefferpunkte oder solche, die Blutungsscha-

den erleiden, gelten als starke Gerüche.
Orks und andere Kreaturen unter den Auswirkungen von Kampfrausch erhalten einen Moralbonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die sie mit Hilfe dieses Zaubers wittern können. Bei Zielen, deren Blut als starker Geruch zählt, steigt der Moralbonus auf +4.

Brennendes Blut

Schule Verwandlung [Feuer]; **Grad** ALC 2, ANP 1, HEX 2, HXM/MAG 2, KAM 2, KLE 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Das Ziel erhält eine Aura mit 1,50 m Radius, welche das Blut von Kreaturen in diesem Wirkungsbereich bei Luftkontakt entzündet. Jede Kreatur, das Ziel des Zauber eingeschlossen, innerhalb dieser Aura, die durch einen einzelnen Angriff wenigstens 5 Punkte Hieb-, Stichwaffen- oder Blutungsschaden nimmt, erzeugt automatisch einen Sprühregen brennenden Blutes. Dieses Sprühen trifft ein zufällig bestimmtes, an die Kreatur angrenzendes Feld und eine eventuell darauf befindliche andere Kreatur. Das Sprühen verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden bei jeder Kreatur im betroffenen Feld und 1 Punkt Explosionsschaden bei allen Kreaturen innerhalb von 1,50 m Entfernung zum Ziel des Sprühens, das Ziel dieses Zaubers eingeschlossen. Eine Kreatur kann pro Runde nur ein solches Sprühen brennenden Blutes erzeugen. Kreaturen, die kein Blut haben (z.B. Schlicke und die meisten Konstrukte und Untote) erzeugen kein sprühendes Blut, wenn sie angegriffen werden.

Das Herz des Feindes

Schule Nekromantie [Böses, Tod]; **Grad** Adept 2, ANP 2, HEX 2, KLE 2
Zeitaufwand 1 Volle-Aktion, speziell, s.u.
Komponenten V, G, M (Herz der Zielkreatur)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte lebende Kreatur
Wirkungsdauer Konzentration/1 Minute pro TW des Zieles, siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Du schneidest das Herz eines Feindes heraus und verzehrst es. Dabei absorbierst du die Kraft dieses Feindes. Als Teil des Zauberns fügst du einer angrenzenden, hilflosen und lebenden Kreatur einen Coup-de-Grace mit einer Hiebwaffe zu. Sollte das Ziel sterben, isst du sein Herz, um die Vorteile des Zaubers zu erlangen. Sollte das Ziel überleben, ist der Zauber nicht verschwendet, sofern du dich weiter auf ihn konzentrierst. Wenn du das Herz verzehrst, erhältst du die Vorteile des Zaubers *Totenglocke*, allerdings erhältst du 1W8 temporäre TP +1 TP pro TW des Zieles und ist der ST-Bonus ein unheiliger Bonus.

Wächterschädel

Schule Nekromantie [Böses]; **Grad** ANP 1, HEX 2, HXM/MAG 2, KLE 2
Zeitaufwand 1 Stunde
Komponenten V, G, M (ein Onyx im Wert von wenigstens 10 GM)
Reichweite Berührung
Ziel Berührter abgetrennter Kopf
Wirkungsdauer Permanent (A), siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du stellst die Sinne eines abgetrennten humanoiden oder monströs humanoiden Kopfes wieder her, wobei der Tod der Kreatur in den letzten 24 Stunden erfolgt sein muss. Der Kopf muss auf einem Pfahl, Speer, Ast oder anderem stabilen Gegenstand befestigt werden. Der Zauber endet, sollten der Kopf und/oder der Gegenstand bewegt werden. Der Kopf besitzt Dämmersicht und Dunkelsicht 18 m, kann auf der Stelle rotieren, um in alle Richtungen zu blicken, und erhält einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.
Solange du dich nicht weiter als 9 m vom Kopf entfernst, kannst du dich als Standard-Aktion seiner Sinne bedienen. Du siehst und hörst von seinem Standort aus, erhältst die Vorteile von Dämmer- und Dunkelsicht und kannst seinen Wahrnehmungsbonus anstelle deines eigenen verwenden. Solange du die Sinne des abgetrennten Kopfes benutzt, ist dein eigener Körper blind und taub, bis du mit einer Freien Aktion wieder auf deine eigene Sinne zurückgreifst und dich von den Sinnen des Kopfes löst.
Wenn du den Kopf erschaffst, kannst du ihn mit einer auslösenden Bedingung versehen ähnlich einem *Magischen Mund*. Wenn ein Auslöser einmal bestimmt wurde, kann er nicht mehr geändert werden. Solltest du dich nicht weiter als 9 m entfernt aufhalten, weißt du, wenn der Auslöser aktiviert wurde (solltest du mehrere aktive *Wächterschädel* besitzen, weißt du auch, welcher ausgelöst wurde). Dies weckt dich aus gewöhnlichem Schlaf, stört ansonsten aber deine Konzentration nicht. Du könntest z.B. als Auslöser festlegen, dass ein *Wächterschädel* dich nur alarmiert, wenn ein Humanoider in sein Blickfeld kommt, wenn sich ein Rivale nähert, wenn ein Wachtier getötet wird usw., solange es so geschieht, dass der abgetrennte Kopf es sehen kann.
Dieser Zauber verleiht dem Kopf nicht die Fähigkeit zu sprechen, zu denken oder irgendetwas anderes zu tun, als sich zu drehen. Der Kopf ist aber ein passendes Ziel für andere Zauber wie z.B. *Magischer Mund*.

Pyrier

Pyrier sind ein menschenartiges Volk, zu dessen Ahnen Wesen aus elementarem Feuer gehörten, wie z.B. Ifriti. Pyrier sind leidenschaftlich und launenhaft und nicht für eine sesshafte Existenz geschaffen. Wie ein Steppenbrand müssen sie in Bewegung bleiben oder erlöschen. Pyrier lieben nicht nur die Flammen, sondern verkörpern auch mehrere ihrer Aspekte wie die Dynamik, die stetig in Veränderung befindliche Energie und ihr zerstörerisches, gnadenloses Wesen.

Physische Beschreibung: Pyrier unterscheiden sich äußerlich ebenso stark wie ihre elementaren Vorfahren. Die meisten haben spitze Ohren, rote oder fleckige Hörner auf der Stirn und Haar, welches flackert und sich wellt, als stünde es in Flammen. Manche haben Haut von der Farbe polierten Messings oder kohlschwarze Schuppen an Armen und Beinen. Pyrier ziehen auffällige, wenig verhüllende Kleidung in hellen Orange- und Rottönen vor und tragen dazu gern auffällige, geschmacklose Schmuckstücke.

Gesellschaft: Die meisten Pyrier werden in menschliche Gemeinschaften hineingeboren und bilden nur selten eigene Gesellschaften. Jene, die in Städten aufwachsen, werden fast immer eingesperrt oder fortgejagt, ehe sie das Erwachsenenalter erreichen, da die meisten einfach zu hitzköpfig und unabhängig sind, um sich in die zivilisierte Gesellschaft einzufügen. Da sie zudem alle mehr oder weniger Pyromanen sind, haben sie oft Probleme mit den lokalen Behörden. Jene, die in nomadische oder Stammesgesellschaften hineingeboren werden, haben es da viel besser, da ihr instinktiver Drang, ihre Umgebung zu erkunden und sich untertan zu machen, ihnen leicht Anführerpositionen innerhalb ihrer Stämme verschaffen kann.

Beziehungen zu anderen Völkern: Selbst die wohlmeinendsten Pyrier betrachten andere oft als Werkzeuge, die sie nach Belieben benutzen können. Daher kommen sie am besten mit Völkern zurecht, die sie bezaubern oder sich unterwerfen können. Halb-Elfen und Gnome werden oft in pyrische Intrigen verwickelt, während Halblinge, Halb-Orks und Zwerge sich oft gegen das kontrollierende Wesen der Pyrier aufbäumen. Seltsamerweise entstehen manchmal unglaublich enge Bindungen zwischen Pyriern und Elfen, deren ruhiges, distanziertes Wesen die Impulsivität der Pyrier auszugleichen scheint. Die meisten Pyrier wollen mit Sylphen nichts zu tun haben, unterhalten aber ansonsten friedfertige Beziehungen zu anderen Völkern, die von den Elementarebenen berührt wurden.

Gesinnung und Religion: Pyrier sind ein widersprüchliches Volk – einerseits sind sie hartnäckig unabhängig, andererseits beherrschend und fordernd. Sie werden oft beschuldigt, moralisch degeneriert zu sein, allerdings sorgen sie nur selten aus Böswilligkeit für Ärger. Pyrier sind in der Regel rechtschaffen neutral oder chaotisch neutral. Ein paar fallen als wahrhaft neutral dazwischen. Die meisten sind nicht dafür geschaffen, den Geboten eines Gottes zu folgen, und hassen die Einschränkungen, welche eine organisierte Religion ihnen auferlegt. Wenn Pyrier aber Götter verehren, wenden sie sich meistens Feuergottheiten zu – und dies voller Inbrunst, Eifer und Treue.

Abenteurer: Pyrier ziehen allein der Spannung wegen schon aufs Abenteuer aus und weil sie ihr Können gegen würdige Gegner unter Beweis stellen können. Meistens suchen sie aber auch nach Macht. Sobald ein Pyrier sich einer Aufgabe widmet, tut er dies ohne abzuweichen oder innezuhalten, um vor ihm liegende Gefahren zu bedenken. Sollte diese Arroganz sie schließlich einholen, verlassen sie sich oft auf Barden- oder Hexenmeistermagie, um die damit eintreffenden Probleme zu bekämpfen.

Männliche Namen: Aja, Denat, Efit, Elum, Jalij, Maqej, Urah.

Weibliche Namen: Alayi, Etwa, Maqan, Qari, Sami, Zetaya.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Pyrier-Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Brandstifter: Pyrier mit diesem Volksmerkmal gewinnen sadistische Befriedigung daraus, andere brennen zu sehen. Wenn der Pyrier eine andere Kreatur Feuer fangen lässt, erhält er auf den nächsten Angriffs-, Rettungs-, Attributs- oder Fertigkeitswurf, den er in der nächsten Runde ausführt, einen Moralbonus von +1. Der Pyrier erhält diesen Bonus nur beim ersten Mal, wenn eine Kreatur Feuer fängt, sollte sie wiederholt zu brennen beginnen, erhält er daraus keine Boni mehr. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elementare Verbundenheit.

Feuer im Blut: Diese Pyrier besitzen die Selbstheilungskräfte der Mephiten und erhalten Schnelle Heilung 2 für 1 Runde, wenn sie Feuerschaden nehmen, egal ob dieser ihre Feuerresistenz durchdringt oder nicht. Der Pyrier kann am Tag bis zu 2 TP pro Stufe mittels dieser Fähigkeit heilen, aber nicht mehr. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elementare Verbundenheit.

Feuerverständnis: Zauberkundige Pyrier stellen manchmal fest, dass ihr elementares Erbe Kreaturen des Feuer bereitwilliger macht, ihnen zu dienen. Wenn der Pyrier Kreaturen der Unterart Feuer mittel *Monster herbeizaubern* oder *Verbündeten der Natur herbeizaubern* herbeizaubert, hält die Wirkungsdauer um 2 Runden länger an. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elementare Verbundenheit.

Hypnotisch: Pyrier mit diesem Volksmerkmal bedienen sich des hypnotischen Wesens der Flamme und addieren +1 auf die SG aller Rettungswürfe gegen ihre Zauber und Effekte, welche den Zustand Fasziniert hervorrufen. Einmal am Tag kann der Pyrier eine Augenblickliche Aktion aufwenden, um eine Kreatur zu zwingen, einen Rettungswurf gegen einen seiner Effekte dieser Art zu wiederholen und das zweite Ergebnis zu behalten, selbst wenn es schlechter sein sollte. Der Pyrier muss den Einsatz dieser Fähigkeit ankündigen, ehe das Ergebnis des ersten Wurfes bekanntgegeben wird. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elementare Verbundenheit.

Ifritmagie: Manche Pyrier erben die Gabe eines Ifritahnen, magisch die Größe einer Kreatur verändern zu können. Sie können entweder *Person vergrößern* oder *Person verkleinern* einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit mit einer Zauberstufe in Höhe ihrer Charakterstufe wirken. Der Pyrier kann diese Fähigkeit auf andere Pyrier einsetzen, als wären diese humanoide Kreaturen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeit.

Kind der Schmiede: Nicht alle Pyrier stammen von Ifriti am, manche haben stattdessen Azer oder sogar Salamander in ihrer Ahnenreihe. Diese Pyrier erhalten einen Volksbonus

von +2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Rüstungen und Waffen) und auf Rettungswürfe gegen Erschöpfung. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeit.

Kind der Wüste: Pyrier gedeihen in den Wüsten der Welt, wo ihre geschärften Instinkte und ihre Hitzeresistenz ihnen einen gewaltigen Vorteil gegenüber ihren Rivalen verschaffen. Jene Pyrier mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit in der Wüste sowie auf Rettungswürfe gegen Hunger und Durst. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elementare Verbundenheit.

Steppenbrand: Pyrier mit diesem Volksmerkmal sind schnell und gefährlich wie ein Steppenbrand. Sie erhalten einen Volksbonus von +4 auf Initiativewürfe. Dieses Volksmerkmal ersetzt Energieresistenz.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Pyrier zur Verfügung, welche der genannten bevorzugten Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Alchemist: Addiere +1/2 auf den Schaden der Bomben des Alchemisten.

Barde: Addiere +1/6 auf die Anzahl der Personen, welche der Barde mit dem Bardenauftritt Faszinieren betreffen kann.

Hexenmeister: Wähle eine Blutlinienfähigkeit der Elementaren Blutlinie (Feuer) oder der Ifrit-Blutlinie[ABR], die der Hexenmeister einsetzen kann. Hinsichtlich dieser Fähigkeit erhält der Hexenmeister einen Bonus auf seine effektive Hexenmeisterstufe von +1/2 (maximal +4).

Inquisitor: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern gegenüber Kreaturen der Unterart Feuer und auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) hinsichtlich der Ebene des Feuers.

Kleriker: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) hinsichtlich der Ebene des Feuers und Kreaturen der Unterart Feuer.

Mystiker: Addiere +1/2 auf die effektive Mystikerstufe hinsichtlich der Effekte einer Offenbarung.

Schütze: Addiere +1/2 auf den Bonus auf Initiativewürfe, den der Schütze bei Einsatz des Schützentricks Schnell ziehen erhält.

Schurke: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Springen und für Einschüchtern zum Demoralisieren von Gegnern.

Volksmerkmale der Pyrier

+2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, -2 Weisheit: Pyrier sind schnell und leidenschaftlich, zugleich aber auch ungeduldig und zerstörerisch.

Einheimischer Externar: Pyrier sind Externare der Unterart Einheimischer.

Mittelgroß: Pyrier sind mittelgroße Kreaturen und erhalten aufgrund ihrer Größe weder Boni noch Mali.

Bewegungsrate: Pyrier besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dunkelsicht: Ein Pyrier kann im Dunkeln 18 m weit sehen.

Elementare Verbundenheit (AF): Hexenmeister der Pyrier mit der Elementaren Blutlinie (Feuer) berechnen ihre Klassenfähigkeiten und Hexenmeisterzauber, als sei ihr Charisma um 2 Punkte höher. Zauberkundige Pyrier mit der Domäne des Feuers nutzen ihre Domänenkräfte und –zauber mit einem Bonus von +1 auf die Zauberstufe.

Energieresistenz: Feuerresistenz 5.

Zauberähnliche Fähigkeiten: *Brennende Hände* 1/Tag (die Zauberstufe entspricht den Gesamttrefferwürfeln des Pyriers).

Sprachen: Pyrier beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Ignal. Individuen mit hoher Intelligenz können ihre Bonussprachen aus den folgenden auswählen: Aqual, Aural, Elfisch, Gnomisch, Halblingisch, Terral und Zwergisch.



Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen Pyrier offen:

Flammenrichter (Inquisitor)

Der Flammenrichter setzt seine pyromanischen Triebe im Dienst einer Gottheit ein. Er bringt brennende Vergeltung über die Feinde seiner Kirche und übergibt ihre Seelen dem Opferfeuer. Ein Flammenrichter besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Diener der Flamme: Ein Flammenrichter muss eine Gottheit verehren, die Zugang zur Domäne des Feuers verleiht. Wenn er die Domäne des Feuers oder eine ihrer Unterdomänen auswählt, setzt er diese Domänenfähigkeiten mit einem Bonus von +1 auf seine Zauberstufe ein (dies ist kumulativ mit dem Volksmerkmal Elementare Verbundenheit [Feuer]).

Richtspruch (ÜF): Ein Flammenrichter erhält anstelle des Richtspruchs Zerschmettern den folgenden Richtspruch:

Opferung: Der Flammenrichter fokussiert reinigende Flammen, um seine Gegner zu verzehren. Wenn er einem Gegner Feuerschaden zufügt, ignoriert er dabei bis zu 5 Punkte an Feuerresistenz. Mit der 6. Stufe ignoriert er bis zu 10 Punkte, mit der 11. Stufe bis zu 15 Punkte und mit der 16. Stufe bis zu 20 Punkte.

Brandopfer (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Flammenrichter als Schnelle Aktion eine seiner Waffen mit der besonderen Eigenschaft *Aufflammen* versehen. Jede Kreatur, welche mit dieser Waffe getötet wird, verbrennt in magischen Flammen zu Asche (ihre Ausrüstung nimmt jedoch keinen Schaden). Diese besondere Eigenschaft funktioniert nur, wenn der Flammenrichter die Waffe führt. Er kann sie täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Inquisitorenstufe einsetzen, diese Runden müssen nicht zusammenhängend sein. Mit der 12. Stufe verleiht dieses Klassenmerkmal seiner Waffe die besondere Eigenschaft *Flammeninferno*. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verderben und Mächtiges Verderben.

Richtspruch des Feuers (ÜF): Mit der 20. Stufe kann ein Flammenrichter einen feurigen Richtspruch während des Kampfes auf einen Gegner herabrufen. Wenn er seine Fähigkeit Richtspruch einsetzt, kann er einen Richtspruch des Feuers als Schnelle Aktion einsetzen. Im Anschluss kann er einen Nahkampfangriff oder einen Fernkampfangriff mit maximaler Reichweite von 9 m gegen das Ziel ausführen. Bei einem Treffer verursacht der Angriff Feuerschaden statt Waffenschaden. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Inquisitorenstufe + WE-Modifikator bestehen oder sterben (Kreaturen, welche gegen Feuer immun sind, müssen keinen Rettungswurf ablegen). Egal wie der Rettungswurf ausgeht, ist das Ziel für 24 Stunden gegen den Richtspruch des Feuers des Flammenrichters immun. Auf diese Weise getötete Kreaturen explodieren in einer Flammenexplosion und fügen jeder Kreatur innerhalb von 1,50 m Entfernung 10W6 Punkte Feuerschaden zu (REF, SG 10 + ½ Inquisitorenstufe + WE-Modifikator, halbiert). Nach Einsatz kann diese Fähigkeit für 1W4 Runden nicht wieder benutzt werden. Dieses Klassenmerkmal modifiziert und funktioniert ansonsten wie Wahrer Richtspruch.

Wunschformer (Hexenmeister)

Wunschformer werden mit einer Gabe für das Manipulieren der Realität geboren, welche sie von ihren Ifritahnen geerbt haben. Wie diese Elementargeister können Wunschformer aber mit ihren Kräften nur die Wünsche anderer erfüllen. Ein Wunschformer besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Geheimnis der Wünsche (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Wunschformer die Wünsche anderer Nichtelementargeistkreaturen anstelle der normalen verbalen Komponenten seiner Zauber einsetzen. Eine Kreatur kann zu jeder Zeit einen Wunsch als Freie Aktion äußern, auch während des Zuges des Wunschformers. Der Wunschformer muss in der Lage sein, einen Wunsch zu hören und zu verstehen, um ihn als Zauberkomponente nutzen zu können. Ein Zauber, der normalerweise keine verbale Komponente aufweist, erhält eine, wenn er mittels dieser Fähigkeit gewirkt wird. Ein Wunsch muss nicht den Namen eines bestimmten Zaubers nennen, wohl aber ein Ergebnis beschreiben, welches ein dem Wunschformer bekannter Zauber erzielen kann (z.B. könnte ein Wunsch, Größer zu sein, als verbale Komponente von *Person vergrößern* dienen). Ein Wunschformer erhält einen Bonus von +1 auf seine Zauberstufe, wenn er den Wunsch einer Kreatur auf diese Weise als verbale Komponente nutzt, kann aber nicht sich selbst zu einem Ziel eines solchen Zaubers machen. Er kann aber von einem Flächeneffekt betroffen werden, der einen Bereich anstelle eines oder mehrerer Ziele betrifft. Ein Wunschformer ist nicht gezwungen, die Wünsche einer Kreatur zu erfüllen. Sobald ein Wunschformer einer Kreatur auf diese Weise einen Wunsch erfüllt hat, kann er dieser Kreatur für 24 Stunden keine weiteren Wünsche erfüllen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Geheimnis des Blutes.

Erweiterte Wunschmagie: Mit der 3. Stufe und dann jeder ungeraden Hexenmeisterstufe meistert der Wunschformer das Anpassen der Realität an die Launen anderer immer besser. Er kann einen zusätzlichen Zauber von der Liste der Hexenmeister-/Magierzauber der Liste seiner bekannten Zauber hinzufügen. Dieser Zauber muss vom Grad her niedriger sein als der höchstgradigste Zauber, den der Wunschformer wirken kann. Ein Wunschformer kann diese Zauber nur in Verbindung mit seiner Fähigkeit Geheimnis der Wünsche wirken. Wenn er z.B. mittels dieses Klassenmerkmals *Katzenhafte Anmut* erlernt, kann er diesen Zauber nur wirken, wenn eine andere Kreatur es sich wünscht, und diesen Zauber auch nicht auf sich selbst wirken, da es ein gezielter Zauber ist. Er kann diese Zauber nicht zum Herstellen und Aufladen magischer Gegenstände nutzen. Diese Bonuszauber ersetzen die Blutlinienzauber, welche der Hexenmeister über seine Blutlinie erhält.

Herzenswunsch (ÜF): Mit der 7. Stufe kann ein Wunschformer als Schnelle Aktion eine Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung dazu zwingen, seinen größten Wunsch auszusprechen. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Hexenmeisterstufe + CH-Modifikator zu, um diesen Effekt aufzuheben. Scheitert der Rettungswurf, muss die Kreatur sofort mit lauter, verständlicher Stimme aussprechen, was es sich wirklich wünscht. Sollte der Wunschformer einen Zauber kennen, der diesen Wunsch erfüllen kann, kann er auf diese Weise seine Fähigkeit Geheimnis der Wünsche aktivieren. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes ist die Kreatur gegen die Fähigkeit Herzenswunsch dieses Wunschformers für 24 Stunden immun. Der Wunschformer kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines CH-Bonus Mal einsetzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt das Blutlinienbonustalent, welches ein Hexenmeister mit der 7. Stufe erhält.

Verdrehter Wunsch (ÜF): Mit der 13. Stufe erlernt ein Wunschformer, Wünsche zu verdrehen und so negativ auf die wünschende Kreatur einzuwirken. Wenn ein Wunschformer einen Zauber auf eine Kreatur wirkt und dabei deren Wunsch als Zauberkomponente nutzt, kann er den Wunsch verdrehen und der Kreatur einen Malus von -4 auf den Rettungswurf gegen den Zauber auferlegen. Die Effekte derart verdrehter Wünsche lassen sich nur schwer entfernen; der SG von Würfen auf die Zauberstufe zum Bannen steigt um 5. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Blutlinienbonustalent, welches ein Hexenmeister mit der 13. Stufe erhält.

Perfekte Wunschmagie (ÜF): Mit der 19. Stufe perfektioniert der Wunschformer seine Fähigkeit zur Manipulation der Realität. Einmal am Tag kann er jeden beliebigen Zauber von der Liste der Hexenmeister-/Magierzauber wirken, als würde er ihn kennen. Diese Fähigkeit unterliegt ansonsten allen Vorzügen und Einschränkungen der Fähigkeit Geheimnis der Wünsche. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Blutlinienbonustalent, welches ein Hexenmeister mit der 19. Stufe erhält.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Pyriern offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Pyrier

Pyrier haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Feuertinte: Diese dicke, gelbe Tinte reagiert mit der Körperwärme einer Kreatur und erzeugt ein flackerndes, flammenartiges Leuchten. 1 Anwendung deckt etwa einen handgroßen Bereich ab, das Auftragen erfordert 10 Minuten. Nachdem dem Auftragen leuchtet die Tinte 24 Stunden lang wie eine Kerze. Werden vier oder mehr Anwendungen auf denselben Körperteil aufgetragen, leuchtet die Tinte 24 Stunden lang wie eine Fackel. Die alchemistische Reaktion der Tinte auf die Körperwärme erzeugt ein schmerzhaftes Jucken und den Zustand kränkelnd, solange die Tinte leuchtet. Ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 kann diese Eindrücke vorübergehend lindern und den Zustand Kränkelnd für 1 Stunde aufheben. Kreaturen, die gegen Feuer immun oder resistent sind, sind gegen dieses Kränkeln immun. Pyrier sind dafür bekannt, diese Tinte zu lieben. Ihre Feuertänzer schmücken sich oft damit, ehe sie auftreten. Eine konzentrierte Version der Tinte, mit der man dauerhaft leuchtende Tätowierungen anfertigen kann, kostet das Zehnfache.

Pyrierblut: Pyrische Alchemisten behaupten, dieses dickflüssige, rote Öl aus ihrem eigenem Blut herzustellen, daher der Name, auch wenn dies mit ziemlicher Sicherheit gelogen ist. Pyrierblut entflammt bei Kontakt mit Luft, verbrennt aber langsam und ist als Explosionswaffe nicht geeignet. Eine Kreatur kann eine Flasche dieses Öls als Standard-Aktion auf eine Waffe auftragen, welche sodann 1 Minute lang von lebhaften, roten Flammen umgeben wird. Das Öl verursacht bei einem Treffer mit der Waffe 1 Punkt Feuerschaden, fügt aber auch der Waffe 1 Punkt Feuerschaden zu – sollte die Waffe teilweise aus Holz sein, umgeht dieser Schaden die Härte der Waffe. Sollte das Öl auf natürliche Waffen oder Waffenlose Schläge aufgetragen werden, erleidet die Kreatur pro Runde 1 Punkt Feuerschaden (Feuerresistenz oder –immunität kommen aber zur Anwendung).

Ausrüstung der Pyrier

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Feuertinte	1 GM	–	15
Pyrierblut	50 GM	1 Pfd.	20



Talente der Pyrier

Pyrier haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Elementarer Ausflug

Die Geister der Heimat deiner Ahnen rufen dich nach Hause.

Voraussetzungen: Charakterstufe 15, Oreade, Pyrier, Sylphe oder Undine.

Vorteil: Du kannst einmal am Tag *Ebenenwechsel* als zauberähnliche Fähigkeit mit einer Zauberstufe in Höhe deiner Charakterstufe einsetzen, um dich und ein bereitwilliges Ziel auf die zu deinem Volk passende Elementarebene zu bringen (Oreaden – Erdebene, Pyrier – Feuerebene, Sylphen – Luftebene, Undinen – Wasserebene). Auf der Zielebene wirst du (aber nicht ein eventueller Begleiter) behandelt, als stündest du unter dem Zauber *Planare Anpassung*[EXP].

Feuersicht

Feuer blendet dich nicht länger und Rauch verhüllt nichts mehr vor dir.

Voraussetzungen: Pyrier.

Vorteil: Du kannst ohne Mali durch Feuer und Rauch blicken. Du ignorierst Deckungs- oder Tarnungsboni aufgrund von Feuer und Rauch. Dies ermöglicht dir aber nicht, etwas zu sehen, was du andernfalls auch nicht sehen könntest (unsichtbare Kreaturen bleiben unsichtbar). Du bist immun gegen den Zustand Geblendet.

Glutaura (Kampf)

In dir tobt ein Inferno, welches deinen Leib starke Hitze ausstrahlen lässt.

Voraussetzungen: Innere Flamme, Sengende Waffen, Charakterstufe 13, Pyrier.

Vorteil: Wenn du während deines Zuges als Freie Aktion Sengende Waffen einsetzt, kannst du eine Hitzeaura erzeugen, welche für 1 Runde anhält. Diese Aura verursacht allen Kreaturen, die zu dir angrenzend ihren Zug beginnen, 1W6 Punkte Feuerschaden.

Glühende Finte (Kampf)

Deine Gegner zucken vor der Hitze zurück, die von deiner Waffe ausgeht, und geben dir so Gelegenheit, ihre Verteidigung zu umgehen.

Voraussetzungen: Defensive Kampfweise, Verbesserte Finte, Pyrier.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Kampfmanöver für Finten, wenn du eine Waffe führst, die Feuerschaden verursacht. Wenn du erfolgreich eine Finte ausgeführt hast, während du eine solche Waffe führst, kannst du deinem Gegner den Feuerschaden zufügen.

Innere Flamme (Kampf)

Dein Körper generiert derart viel Hitze, dass deine bloße Berührung deine Gegner versengt.

Voraussetzungen: Sengende Waffen, Charakterstufe 7, Pyrier.

Vorteil: Dein Bonus auf Rettungswürfe gegen Feuerangriffe und Zauber der Kategorie Feuer oder Licht steigt auch +4. Wenn du Sengende Waffen einsetzt, verursacht die betroffene Waffe +1W6 Punkte Feuerschaden anstelle von +1 Punkt Feuerschaden. Im Ringkampf fügst du diesen Schaden deinem Gegner zu, wenn du an der Reihe bist.

Sengende Waffen (Kampf)

Elementares Feuer brennt in dir, bringt dein Blut zum Kochen und macht dich widerstandsfähig gegen andere Flammen.

Voraussetzungen: Pyrier.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Feuerangriffe und Zauber der Kategorie Feuer oder Licht. Als Schnelle Aktion kannst du bis zu zwei Metallwaffen in deinen Händen glühend heiß werden lassen für 1 Runde, in der sie +1 Punkt Feuerschaden bei einem Treffer verursachen. Dies ist nicht kumulativ mit anderen Effekten, welche Waffen Feuerschaden verleihen, z.B. der besonderen Waffeneigenschaft *Aufflammen*.

Magische Gegenstände der Pyrier

Pyrier haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Entzündend (Besondere Waffeneigenschaft): Eine *entzündende* Waffe funktioniert wie eine *aufflammende* Waffe, lässt bei einem Kritischen Treffer Ziele aber zudem Feuer fangen (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 444). Das Ziel erhält dagegen keinen Rettungswurf, kann aber während seines Zuges jede Runde einen Rettungswurf ausführen, um das Feuer zu löschen. Die Eigenschaft muss aktiv sein, um Gegner in Brand zu setzen.

Starke Hervorrufung; ZS 12; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Flammenklinge, Feuerball* oder *Flammenschlag*; Preis +2-Bonus.

Umhang des Feurigen Verschwindens

Aura Schwache Bann- und Illusionsmagie; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 2.600 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser dicke Lederumhang ist angesengt und an den Rändern geschwärzt und riecht schwach nach Ruß. Einmal am Tag kann der Träger eine Augenblickliche Aktion aufwenden, wenn er durch einen Effekt Feuerschaden erleidet: Während er von den Flammen verhüllt wird, macht er sich unsichtbar und hinterlässt eine Illusion eines Haufens Asche und Knochen, als wäre der Träger durch das Feuer getötet worden. Unsichtbarkeit und Illusion bestehen für 5 Runden oder bis der Träger eine Kreatur angreift. Kreaturen, welche die Asche studieren oder mit ihr interagieren, können die Illusion mittels eines Willenswurfes gegen SG 11 anzweifeln, dies beendet aber nicht den Unsichtbarkeitseffekt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Stilles Trugbild, Unsichtbarkeit;* **Kosten** 1.300 GM

Zauber der Pyrier

Pyrier haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Entzündende Berührung

Schule Hervorrufung [Feuer]; **Grad** DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1, KAM 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur oder Gegenstand
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Reflex, keine Wirkung; siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Bei einem erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf lässt du dein Ziel in Flammen aufgehen und fügst ihm 1W6 Punkte Feuerschaden zu. Misslingt ihm der Rettungswurf, beginnt es zudem zu brennen (*PF GRW*, S. 444). Sollte das Ziel Feuer fangen, müssen in der Folgerunde alle zu ihm angrenzenden Kreaturen (du eingeschlossen) einen Reflexwurf ablegen oder 1W4 Punkte Feuerschaden erleiden.

Feuerkette

Schule Hervorrufung [Feuer]; **Grad** HXM/MAG 6, KAM 6
Komponenten V, G, F (ein Tropfen Öl und ein Brocken Feuerstein)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Dieser Zauber funktioniert wie *Kugelblitz* mit den genannten Ausnahmen. Er verursacht Feuerschaden anstelle von Elektrizitätsschaden.

Feuerstrom

Schule Herbeizauberung [Feuer]; **Grad** HXM/MAG 3, KAM 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 6 m
Wirkungsbereich 6 m-Linie
Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Runde/Stufe; siehe Text
Rettungswurf Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja
Ein donnernder Flammenstrom entspringt deiner ausgestreckten Hand und fügt jeder Kreatur im Wirkungsbereich 2W6 Punkte Feuerschaden zu. In jeder Runde, in der du dich weiterhin auf den Zauber konzentrierst, kann du einen neuen Wirkungsbereich auswählen.
Feuerstrom setzt brennbare Dinge in Brand und beschädigt Gegenstände im Wirkungsbereich. Er kann Metall mit niedrigem Schmelzpunkt schmelzen wie z.B. Blei, Gold, Kupfer, Silber und Bronze. Sollte eine Barriere aufgrund des erlittenen Schadens zerbersten oder brechen, kann der Effekt in den dahinterliegenden Bereich eindringen, sofern dieser im Wirkungsbereich liegt, andernfalls endet er an der Barriere wie alle anderen Zaubereffekte auch.

Heilende Wärme

Schule Bannmagie; **Grad** ALC 4, DRU 4, INQ 4, KLE 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Dieser Zauber verleiht dir vorübergehend Immunität gegen Feuerschaden wie *Schutz vor Energien*. Als Standard-Aktion kannst du 12 Punkte verbleibende Energieabsorption aufgrund dieses Zaubers opfern, um bei einer berührten Kreatur 1W8 Schadenspunkte zu heilen; dies provoziert einen Gelegenheitsangriff. Wenn der Zauber 12 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe (Maximum 120 Punkte mit ZS 12) absorbiert hat, endet die Wirkungsdauer augenblicklich.

Sengende Aschegestalt

Schule Verwandlung [Feuer]; **Grad** ALC 4, HXM/MAG 4
Komponenten G, M (etwas Gaze und eine Handvoll Asche)
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Dieser Zauber funktioniert wie *Gasförmige Gestalt*, das Ziel wird aber zu einem sichtbaren Wirbel aus Rauch und heißer Asche statt zu harmlosem, durchsichtigem Gas. Das Ziel erhält die Unterart Feuer. Jede Kreatur, die ihren Zug auf demselben Feld wie das Ziel beginnt, erleidet 2W6 Punkte Feuerschaden und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 +1 pro bereits erfolgtem Wurf bestehen, um nicht unter Rauchvergiftung zu leiden (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 444).

Totenkerze

Schule Nekromantie [Böses, Feuer, Tod]; **Grad** ANP 1, HEX 2, INQ 2, KLE 2
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G
Wirkungsdauer Augenblicklich/1 Runde pro TW des Zieles; siehe Text
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber funktioniert wie *Totenglocke*, allerdings nutzt du die Lebensenergie des getöteten Opfers nicht, um dich selbst zu verbessern, sondern um einen kleinen Feuerelementar herbeizuzaubern, der einer brennenden, heulenden Version der getöteten Kreatur ähnelt. Der Elementar handelt sofort während deines Zuges und verhält sich, als hättest du ihn mittels *Monster herbeizaubern II* herbeigezaubert. Er bleibt für eine Anzahl von Runden in Höhe der TW der getöteten Kreatur.

Zorn der Sonne

Schule Verwandlung [Feuer, Fluch]; **Grad** DRU 2, HEX 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du verfluchst das Ziel, unter unerträglicher Hitze zu leiden. Scheitert dessen Rettungswurf, unterliegt das Ziel sofort großer Hitze (*Pathfinder Grundregelwerk*, S 444), es erleidet 1W4 Punkte nichttödlichen Schadens und leidet unter Hitzschlag (Erschöpfung). Das Ziel muss alle 10 Minuten gegen große Hitze einen Rettungswurf ablegen (beginnend mit SG 15 und nicht mit dem SG dieses Zaubers). Da die Hitze von innen kommt, funktionieren die normalen Methoden nicht, um ihr zu entkommen (d.h. Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst oder Zuflucht im Schatten helfen nicht).

Rattenvolk

Angehörige des Rattenvolkes sind kleine, nagetierartige Humanoide, die oft in nomadischen Handelskarawanen umherziehen. Sie stammen ursprünglich aus unterirdischen Bereichen trockener Wüsten und Ebenen. Wie die Packratten, denen sie ähneln, sind Angehörige des Rattenvolkes von Natur aus Tüftler und Sammler. Zudem haben sie die Kunst des Handels gemeistert, insbesondere hinsichtlich des Erwerbs und der Reparatur mechanischer oder magischer Gerätschaften. Manche sind gewiefte Händler, welche genau den Überblick über die wechselhaften Bündnisse auf Schwarzmärkten und Basaren behalten. Viele lieben ihre Berge angehäufter, interessanter Gegenstände aber viel mehr als Geld und würden lieber derartige Dinge für ihre Horte erwerben, als Münzen anzuhäufen. Ein erfolgreicher Trupp aus Angehörigen des Rattenvolkes verlässt einen Ort oft mit mehr Dingen, als er bei seiner Ankunft dabei gehabt hat – alles bedenklich hoch auf einem Karren gestapelt, der von Riesenratten gezogen wird.

Physische Beschreibung: Ein typischer Angehöriger des Rattenvolkes ist 1,20 m groß und wiegt 80 Pfund. Er trägt oft Roben, um in der Wüste nicht zu überhitzen oder seine Gestalt in Städten zu verbergen, da er weiß, dass andere Humanoide seine Rattengestalt abstoßend finden. Angehörige des Rattenvolkes werden stark von glänzenden Schmuckstücken angezogen, wobei Kupfer, Bronze und Gold bei ihnen ganz oben angesiedelt sind. Viele schmücken ihre Ohren und Schwänze mit kleinen Ringen aus diesen Metallen. Man weiß, dass sie Riesenratten (Schreckensratten mit der Schablone für riesige Kreaturen) trainieren, die ihnen häufig als Last- und Reittiere dienen.

Gesellschaft: Das Rattenvolk ist extrem gesellig und lebt in großen Bauten und Nestern mit vielen versteckten Winkeln, in denen es seine Horte unterbringen kann, oder die ihm als Versteck bei Gefahr dienen. Es sammelt sich meistens in unterirdischen Tunneln oder eng beisammenstehenden Mietskasernen in städtischen Elendsvierteln. Die Angehörigen des Rattenvolkes fühlen sich ihren Großfamilien und Artgenossen stark verbunden wie auch Ratten aller Art. Sie leben in einer chaotischen Harmonie und verteidigen einander unnachgiebig, wenn sie bedroht werden. Sie setzen ihre Berge an Ausrüstung bei Kämpfen ohne zu Zögern ein, würden aber lieber Streitigkeiten und Dispute beilegen und Handel treiben, der beiden Seiten nutzt.

Wenn ein Rattenvolkbau wegen Überbevölkerung aus allen Nähten platzt und das Umland die Gemeinschaft nicht mehr in vollem Umfang ernähren kann, suchen junge Angehörige dieses Volkes instinktiv nach neuen Wohnorten. Sollte sich eine ausreichend große Gruppe von Immigranten in einem neuen, fruchtbaren Gebiet niederlassen, erschafft sie möglicherweise ein neues Nest, das oft starke politische Bande zur alten Heimat besitzt. Aber auch Einzelne verlassen ihre Heimat, um sich anderswo niederzulassen oder auf Handelsreisen zu gehen, welche fast das ganze Jahr andauern. Auf diese Weise wird die Überbevölkerung ein wenig entschärft.

Beziehungen zu anderen Völkern: Angehörige des Rattenvolkes kommen meist mit Menschen recht gut zurecht, so dass häufig Rattenvolkgemeinschaften in den Kanalisationen, Gassen und Schatten menschlicher Städte entstehen. Zwerge dagegen sind in ihren Augen zu territorial und engstirnig, so dass sie oft selbst leichteste Kritik als persönliche Angriffe betrachten. Gegenüber Gnomen und Halblingen haben sie keine Vorurteile, doch wo diese Völker mit ihnen im Wettstreit um Ressourcen liegen, kann es zu Kriegen kommen, die sich über Generationen hinwegziehen. Elfen und Halb-Elfen sind für Angehörige des Rattenvolkes die ruhigsten und geistig gesündesten aller Humanoiden, so dass sie ihre Gesellschaft sehr zu schätzen wissen. Angehörige des Rattenvolkes lieben insbesondere elfische Musik und Kunst, so dass viele ihrer Bauten mit elfischen Kunstgegenständen geschmückt sind, die sie im Laufe der Generationen durch friedlichen Handel erworben haben.

Gesinnung und Religion: Die Angehörigen des Rattenvolkes werden von dem Verlangen angetrieben, interessante Gegenstände zu erwerben, und dem Drang, mit komplexen Gegenständen zu basteln. Aufgrund der starken Bande ihrer Gesellschaft wissen sie eine geordnete Gesellschaft zu schätzen, auch wenn sie gern Regeln beugen, wenn sie von der Begeisterung gepackt werden und individuelle Ziele erreichen wollen. Die meisten Angehörigen des Rattenvolkes sind neutral. Jene unter ihnen, die Religiosität verspüren, tendieren zu Gottheiten des Handels und der Familie wie Abadar und Erastil.

Abenteurer: Angehörige des Rattenvolkes verspüren oft das Verlangen, neue Handelsmöglichkeiten für sich und ihre Nester zu erschließen. Abenteurer können nach neuen Märkten für die Waren ihrer Sippen suchen, die Augen nach neuen Annehmlichkeiten offenhalten oder auch nur umherziehen in der Hoffnung, genug Schätze anzuhäufen, um auf ungefährlichere Geschäftszweige umsatteln zu können. Kämpfe entscheiden sie häufig mittels cleverer Fallen, Hinterhalten und Sabotage. Daher sind junge Rattenvolkhelden oft Alchemisten, Schützen oder Schurken.

Männliche Namen: Agiz, Brihz, Djir, Ninnec, Rerdahl, Rikkan, Skivven, Tamoq.

Weibliche Namen: Bessel, Fhar, Jix, Kitch, Kubi, Nehm, Rissi, Thikka.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Rattenvolk-Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Geruchssinn: Manche Angehörige des Rattenvolkes besitzen einen hochentwickelten Geruchssinn anstelle scharfer Augen und Ohren. Sie besitzen die Fähigkeit Geruchssinn, erleiden aber einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für sicht- oder gehörbasierende Wahrnehmung. Dieses Volksmerkmal ersetzt Tüfteln.

In die Ecke gedrängt: Angehörige des Rattenvolkes können gnadenlos kämpfen, wenn sie von Freunden und Verbündeten abgeschnitten sind. Wenn ein Angehöriger des Rattenvolkes mit diesem Volksmerkmal auf die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger reduziert ist und sich kein Verbündeter innerhalb von 9 m Entfernung bei Bewusstsein befindet, erhält er einen Volksbonus von +2 auf Nahkampfangriffswürfe und seine Rüstungsklasse. Dieses Volksmerkmal ersetzt Schwärmen.

Schleicher: Manche Angehörige des Rattenvolkes können leicht mit ihrer Umgebung verschmelzen und sich mit überraschender Eleganz bewegen. Sie erhalten einen Volksbonus von +2

auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und nur einen Malus von -5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, um sich vor Kreaturen zu verstecken, die sie mittels Bluffen abgelenkt haben, anstelle der üblichen -10. Dieses Volksmerkmal ersetzt Tüfteln.

Unnatürlich: Manche Angehörige des Rattenvolkes verstören gewöhnliche Tiere und trainieren daher, sich gegen die unvermeidbaren Angriffe solcher Kreaturen zu verteidigen. Sie erleiden einen Malus von -4 auf alle charismabasierenden Fertigkeitswürfe gegenüber Kreaturen der Kategorie Tier. Ferner erhalten sie einen Ausweichbonus auf ihre RK von +2 gegen Tiere. Die anfängliche Einstellung eines Tieres ist ihnen gegenüber um eine Stufe schlechter als normal. Dieses Volksmerkmal ersetzt Nagetierempathie.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Angehörigen des Rattenvolkes zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Alchemist: Der Alchemist erhält +1/6 einer neuen Entdeckung.

Barbar: Im Kampfrausch erhält der Barbar +1/4 auf den In-die-Zange-nehmen-Bonus auf Angriffswürfe, während er Schwärmen einsetzt.

Druide: Addiere einen Bonus von +1 auf Tierempathiewürfe zum Beeinflussen von unterirdisch lebenden Tieren und magischen Bestien.

Hexe: Addiere +1,5 m auf die Reichweite einer Hexerei, deren Reichweite nicht „Berührung“ beträgt.

Kämpfer: Addiere +1 auf die KMV gegen Ansturm und Ringkampf.

Mönch: Addiere +0,30 m zur Bewegungsrate, welche der Mönch nutzen kann, ehe er einen Malus auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit erleidet. Dies wirkt sich aber erst aus, sobald der Mönch diese Option fünf Mal oder ein Vielfaches von Fünf gewählt hat. Der Mönch kann dennoch nicht Heimlichkeit bei Rennen oder Sturmangriff nutzen.

Paktmagier: Addiere einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe des Eidolons gegen Gift.

Schütze: Addiere einen Bonus +1/2 auf Initiativewürfe, solange der Schütze über wenigstens 1 Schneidpunkt verfügt.

Volksmerkmale des Rattenvolkes

–2 ST, +2 GE, +2 IN: Angehörige des Rattenvolkes sind behände und schlau, allerdings körperlich schwach.

Rattenvolk: Angehörige des Rattenvolkes sind Humanoide der Unterart Rattenvolk.

Klein: Angehörige des Rattenvolkes sind Klein und erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK und ihre Angriffswürfe, einen Malus von -1 auf KMB und KMV, sowie einen Größenbonus von +4 für Fertigkeitswürfe auf Heimlichkeit.

Langsame Bewegungsrate: Angehörige des Rattenvolkes haben eine Grundbewegungsrate von 6 m.

Dunkelsicht: Angehörige des Rattenvolkes können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Nagetierempathie: Angehörige des Rattenvolkes erhalten einen Bonus von +4 für Fertigkeitswürfe auf Mit Tieren umgehen, um Nagetiere zu beeinflussen.

Schwärmen: Angehörige des Rattenvolkes sind daran gewohnt, zusammen zu leben und zu kämpfen. Sie sind geübt darin, Gegner so zu umschwärmen, dass sie Vor- und die Gegner Nachteile erhalten. Bis zu zwei Angehörige des Rattenvolkes können sich ein Feld teilen, wenn sie denselben Gegner von diesem Feld aus angreifen; dabei werden sie behandelt, als würden sie ihn von entgegengesetzten Feldern in die Zange nehmen.

Tüfteln: Angehörige des Rattenvolkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie), Magischen Gegenstand benutzen und Wahrnehmung.

Sprachen: Angehörige des Rattenvolkes beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache. Angehörige des Rattenvolkes mit hoher Intelligenz können unter den folgenden Bonussprachen wählen: Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Gnollisch, Gnomisch, Goblinisch, Halblingisch, Orkisch und Zwergisch.



Schurke: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst.

Waldläufer: Addiere +1 zur KMV des Tiergefährten, wenn er sich zum Waldläufer angrenzend aufhält. Sollte der Waldläufer jemals seinen Tiergefährten ersetzen, erhält der neue Tiergefährte diesen Bonus.

Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen dem Rattenvolk offen:

Schluchtschütze (Schütze)

Wenn das Rattenvolk Krieg führt, finden die Gefechte häufig in klaustrophobisch engen Räumen statt, z.B. in ihren eigenen, unterirdischen Nestern und schwer gesicherten Schluchtfestungen oder in den unterirdischen Tunneln von Goblins und ähnliche Gegnern. Da diese Schlachtfelder verwinkelt sind und nur selten freie Schussbahnen über lange Distanz gestatten, müssen Rattenvolkschützen unweigerlich zu Experten im Kampf auf engem Raum werden. Diese Schluchtschützen spezialisieren sich oft auf den Umgang mit einer Pistole, mit der sich leicht unter beengten Verhältnissen hantieren lässt. Sie ziehen von Nest zu Nest und stellen ihre Schützenkünste in den Dienst des höchsten Bieters. Ein Schluchtschütze besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenfertigkeiten: Ein Schluchtschütze fügt Entfesselungskunst, Mechanismus ausschalten und Wissen (Gewölbe) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu und entfernt dafür Reiten, Schwimmen und Wissen (Lokales).

Schneid (AF): Mit der 1. Stufe erhält ein Schluchtschütze das Klassenmerkmal Schneid. Aufgrund seines besonderen Training im Nahkampf gewinnt er Schneid aber unter leicht anderen Umständen zurück:



Waghalsiger Nahschuss: Wenn ein Schluchtschütze erstmals während einer Runde einen Feuerwaffenfernkampfangriff auf einen angrenzenden Gegner ausführt und einen Gelegenheitsangriff provoziert, erhält er 1 Schneidpunkt zurück. Der Gegner darf weder hilflos noch ahnungslos sein, muss mindestens TW in Höhe der ½ TW des Schluchtschützen besitzen und der Schluchtschütze selbst darf keine Fähigkeiten nutzen, welche vereiteln, dass er Gelegenheitsangriffe provoziert. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Fähigkeit, Schneid durch Kritische Treffer mit Feuerwaffen zurückzugewinnen.

Schützentricks: Ein Schluchtschütze verfügt über einige einzigartige Schützentricks, welche die gewöhnlichen Schützentricks teilweise ersetzen. Diese Schützentricks folgen den üblichen Regeln und unterliegen denselben Beschränkungen wie andere Schützentricks.

Blitz und Schrecken (AF): Mit der 1. Stufe kann der Schluchtschütze das Aufblitzen und den Knall seiner Feuerwaffe zu seinem Vorteil nutzen, um einen Gegner zu stören. Wenn er einen Angriff mit seiner Feuerwaffe gegen einen Gegner durchführt, der sich innerhalb der Grundreichweite seiner Waffe befindet, kann er 1 Schneidpunkt aufwenden, um einen Situationsbonus von +4 auf seine RK gegen diesen Gegner bis zum Beginn seines nächsten Zuges zu erhalten. Er kann diesen Schützentrick nur einsetzen, wenn er mittlere, leichte oder keine Rüstung trägt und höchsten leicht belastet ist. Dieser Schützentrick ersetzt Zielgenauigkeit.

Pulververbrennungen (AF): Mit der 3. Stufe erlernt der Schluchtschütze, den Schaden einer Feuerwaffe auf extrem kurze Entfernung zu maximieren. Wenn er einen angrenzenden Gegner mit einem Feuerwaffenfernkampfangriff trifft, kann er 1 Schneidpunkt aufwenden, um zusätzliche 1W6 Punkte Feuerschaden durch den Mündungsblitz zu verursachen. Das Ziel muss einen Reflexwurf gegen SG 10 +1/2 Schützenstufe + WE-Modifikator ablegen, um nicht zu brennen zu beginnen. Dieser Schützentrick ersetzt Kolbenhieb.

Wankendmachender Schuss (AF): Mit der 15. Stufe muss ein angrenzendes Ziel, welches von einem Feuerwaffenangriff des Schluchtschützen getroffen wurde, einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Schützenstufe + WE-Modifikator bestehen, um nicht für 1W4 Runden wankend zu werden. Dieser Schützentrick ersetzt Schreckschuss.

Bauchschuss (AF): Mit der 9. Stufe kann ein Schluchtschütze seine Feuerwaffe direkt gegen eine verletzliche Körperregion eines angrenzenden Zieles richten und so zusätzlichen Schaden verursachen. Wenn der Schluchtschütze einen angrenzenden Gegner mit einem Feuerwaffenfernkampfangriff trifft, verursacht er +1W6 Schadenspunkt. Dieser Schaden steigt mit der 13. Stufe auf +2W6 und mit der 17. Stufe auf +3W6. Kreaturen, die gegen Präzisionsschaden, Kritische Treffer oder Hinterhältige Angriffe immun sind, erleiden diesen zusätzlichen Schaden nicht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Feuerwaffentraining 2, 3 und 4.

Seuchenbringer (Alchemist)

Der Seuchenbringer erachtet Krankheiten als ultimative Waffe und arbeitet unermüdlich daran, neue Krankheiten und Übertragungsmechanismen zu meistern. Wenn er seine Waffen freisetzt, spürt er dabei in etwa so viel Bedauern wie ein Bogenschütze, der in der Hitze des Kampfes einen Pfeil abschießt. Krankheiten sind Werkzeuge und der

Seuchenbringer ist ihr Meister. Ein Seuchenbringer besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Seuchenphiole (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Seuchenbringer eine Seuchenphiole erschaffen, bei der es sich um eine alchemistisch gezüchtete und konzentrierte Beispielkrankheit handelt. Die Erschaffung einer Seuchenphiole nimmt 1 Stunde in Anspruch, die Phiole bleibt aktiv bis zur Nutzung oder bis der Seuchenbringer eine weitere Seuchenphiole anfertigt – ein Seuchenbringer kann stets nur 1 Seuchenphiole unterhalten. Befindet sich die Seuchenphiole nicht im Besitz des Seuchenbringers, wird sie inaktiv, bis er sie wieder aufnimmt.

Das Trinken einer Seuchenphiole ist eine Standard-Aktion. Nach Einnahme infiziert sie das Blut, den Schweiß, die Tränen und andere Körperflüssigkeiten des Seuchenbringers für 10 Minuten pro Klassenstufe. Jede Kreatur, die ihn mit Nahkampfangriffen verletzt (Waffen mit Reichweite ausgenommen), muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Alchemistenstufe + IN-Modifikator bestehen, um nicht 1 Runde pro Alchemistenstufe zu kränkeln. Der Seuchenbringer ist gegen die Effekte seiner eigenen Seuchenphiole immun, nicht aber gegen die Effekte anderer Seuchenphiolen. Die Effekte mehrerer Seuchenphiolen sind nicht kumulativ.

Als Standard-Aktion kann der Seuchenbringer eine Waffe mit dieser Krankheit infizieren, etwa indem er sie ableckt oder sein Blut oder seinen Eiter auf ihr verreibt. Die Krankheit auf der Waffe funktioniert wie eine vergiftete Waffe, die Quelle ist aber eine Krankheit und kein Gift, so z.B. die Giftresistenz eines Zwergs nicht zur Anwendung käme.

Jeder andere als ein Seuchenbringer, der eine Seuchenphiole trinkt, muss einen Rettungswurf gegen den SG der Phiole ablegen, um nicht für 1 Stunde unter Übelkeit zu leiden. Der Seuchenbringer kann niemals von einem Mutagen profitieren und reagiert darauf wie ein Nichtalchemist, außer er wählt die Entdeckung Mutagen[ABR]. Ein Seuchenbringer kann nicht gleichzeitig unter der Wirkung eines Mutagens und einer Seuchenphiole stehen. Trinkt er das eine, beendet er so eventuell wirkende Effekte des anderen.

Alle Einschränkungen eines Mutagens gelten auch für Seuchenphiolen, als handelte es sich um dieselbe Substanz. Die Entdeckung Haltbares Mutagen und das Klassenmerkmal Beständiges Mutagen finden auf Seuchenphiolen Anwendung. Die Entdeckung Haftgift findet auf eine Waffe Anwendung, welche mittels dieses Klassenmerkmals infiziert wurde. Die Seuchenphiole ist ein Krankheitseffekt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Mutagen.

Krankheitsresistenz (AF): Mit der 2. Stufe erhält ein Seuchenbringer einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Krankheit. Dieser Bonus steigt mit der 5. Stufe auf +4 und mit der 8. Stufe auf +6. Mit der 10. Stufe wird ein Seuchenbringer völlig immun gegen Krankheiten (dies schließt magische Krankheiten ein). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Giftresistenz und –immunität.

Entdeckungen: Die folgenden Entdeckungen passen zum Archetypen des Seuchenbringers: Präzisionsbombe, Rauchbombe, Schnelle Bomben, Sprengbombe (*Pathfinder Expertenregeln*), Seuchenbombe (*Pathfinder Ausbauregeln: Magie*), Odemwaffenbombe, Vergiftetes Fleisch (*Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*).

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen dem Rattenvolk offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Entdeckungen des Rattenvolkes

Die folgenden neuen Entdeckungen kann jeder Alchemist auswählen, der die Voraussetzungen erfüllt. Als stärksten sind sie aber unter Angehörigen des Rattenvolkes verbreitet:

Anhaltende Seuche: Jede Kreatur, welche einen Rettungswurf gegen eine Krankheit ablegen muss, deren Quelle ein Extrakt oder anderes Klassenmerkmal des Alchemisten ist, muss 1 Runde später einen weiteren Rettungswurf ablegen, damit die Wirkungsdauer des Krankheitseffektes nicht verdoppelt wird. Sollte die Krankheit keine Dauer besitzen, halbiert diese Entdeckung stattdessen die Inkubationszeit und die Frequenz. Ein Alchemist muss wenigstens die 8.Stufe erreicht haben, ehe er diese Entdeckung auswählen kann.

Mächtige Seuchenbombe: Die Effekte des Rauches der Bombe des Alchemisten ahmen die Effekte von *Mächtige Ansteckung*[ABR] anstelle von *Nebelwolke* nach. Der Rauch füllt einen Bereich entsprechend des doppelten Explosionsradius der Bombe für 1 Runde pro Alchemistenstufe. Ein Alchemist muss wenigstens die 16. Stufe erreicht haben und die Entdeckungen Rauchbombe und Seuchenbombe[ABR] besitzen, ehe er diese Entdeckung auswählen kann.

Ausrüstung des Rattenvolkes

Angehörige des Rattenvolkes haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Arkane Stinkende Tinte: Die unter den Alchemisten des Rattenvolkes weitverbreitete Arkane Stinkende Tinte wird verwendet, um Formeln und Zauber in Formel- und Zauberbücher niederzuschreiben. Wie normale Stinkende Tinte kann die arkane Version nur mittels der Fähigkeit Geruchssinn gelesen werden (allerdings funktioniert *Magie lesen* bei so niedergeschriebenen Formeln und Zaubern). Die Kosten eines derart niedergeschriebenen Zaubers werden um +10% erhöht (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 219).

Pestbombe: Eine Pestbombe ist eine alchemistisch konservierte Tierblase oder eine Kürbisflasche welche mit toxischem, verwesendem Material gefüllt wurde. Du kannst eine Pestbombe als Explosionswaffe werfen. Dieser Angriff wird als Berührungsangriff im Fernkampf mit einer Reichweite von 3 m behandelt. Bei einem direkten Treffer muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen 13 bestehen, um sich nicht mit Schmutzfieber anzustecken. Alle Felder, die an das Feld angrenzen, auf dem die Pestbombe landet, werden in Krankheit verursachenden Schutz getaucht. Jede Kreatur, die während der nächsten Minute auf einem dieser Felder verletzt wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 9 ablegen, um sich nicht mit Schmutzfieber anzustecken.**Stinkende Tinte:** Stinkende Tinte ist eine besondere, stinkende Tinte, die auf Moschusbasis hergestellt wird. Man kann sie verwenden, um Nachrichten mittels Gerüchen zu verschlüsseln. Stinkende Tinte

trocknet klar ein, kann allerdings von jenen wahrgenommen werden, die über ausreichend empfindliche Nasen verfügen, um Gerüche lesen zu können. Nur Kreaturen mit dem Volksmerkmal Geschärfte Sinne oder der Fähigkeit Geruchssinn können ohne magische Unterstützung Stinkende Tinte lesen. Das Lesen von oder Schreiben mit Stinkender Tinte dauert doppelt so lange wie bei normaler Tinte.

Schwanzklinge: Eine Schwanzklinge ist ein kleines, scharfes Messer, welches an der Spitze des Schwanzes seines Trägers befestigt wird. Das Anbringen oder Abnehmen einer Schwanzklinge erfordert eine Volle Aktion. Der Träger kann die Klinge locker als Bewegungsaktion befestigen, erleidet dann aber einen Malus von -4 auf alle Angriffswürfe mit dieser Waffe, während andere Kreaturen einen Bonus von +4 auf Kampfmanöver für Entwaffnen gegen die Schwanzklinge erhalten. Ein Angehöriger des Rattenvolkes, der eine Schwanzklinge führt, kann einen Schwanzangriff ausführen und seinen ST-Modifikator auf den Schaden addieren. Angehörige des Rattenvolkes sind geübt mit solchen Angriffen und können Talente oder Effekte dabei anwenden, welche zu natürlichen Angriffen passen. Als Teil eines Vollen Angriffs gelten Angriffe mit einer Schwanzklinge als Sekundärangriffe.

Stinkende Tinte: Stinkende Tinte ist eine besondere, stinkende Tinte, die auf Moschusbasis hergestellt wird. Man kann sie verwenden, um Nachrichten mittels Gerüchen zu verschlüsseln. Stinkende Tinte trocknet klar ein, kann allerdings von jenen wahrgenommen werden, die über ausreichend empfindliche Nasen verfügen, um Gerüche lesen zu können. Nur Kreaturen mit dem Volksmerkmal Geschärfte Sinne oder der Fähigkeit Geruchssinn können ohne magische Unterstützung Stinkende Tinte lesen. Das Lesen von oder Schreiben mit Stinkender Tinte dauert doppelt so lange wie bei normaler Tinte.

Virulenztonikum: Virulenztonikum verstärkt die Wirksamkeit des Krankheitsangriffs einer Kreatur, der durch Körperkontakt übertragen wird (z.B. das Schmutzfieber der Schreckensratte). Wenn eine Kreatur das nächste Mal einen Rettungswurf gegen die Krankheit des Einnehmenden ablegen muss, steigt der SG des Rettungswurf hinsichtlich der Infektion selbst um +2. Die Wirkung des Tonikums hält 10 Minuten an oder bis eine Kreatur einen Rettungswurf gegen den SG der Krankheit des Einnehmenden ablegen muss, falls dies zuerst geschieht.

Ausrüstung des Rattenvolkes

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Arkane Stinkende Tinte	speziell	1 Pfd.	-
Pestbombe	50 GM	1 Pfd.	20
Stinkende Tinte	5 GM	1 Pfd.	15
Virulenztonikum	150 GM	1 Pfd.	20

Talente des Rattenvolkes

Angehörige des Rattenvolkes haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Grabzahn

Du hast zum Graben gut geeignete Zähne und Klauen.

Voraussetzungen: Scharfklaue, Tunnelratte, Rattenvolk.

Vorteil: Du erhältst eine Bewegungsrate: Graben in Höhe deiner ½ Grundbewegungsrate. Du kannst durch Sand, Erde, Lehm und ähnliches graben, nicht aber durch festen Stein. Du hinterlässt kein Loch und man bemerkt deine Bewegungen an der Oberfläche nicht.

Scharfklaue (Kampf)

Deine Fingernägel sind lang und kräftig.

Voraussetzungen: Rattenvolk.

Vorteil: Du erhältst zwei Klauenangriffe. Dies sind natürliche Primärangriffe, die 1W4 Schadenspunkte verursachen.

Tunnelratte

Du bist ein Meister des Kampfes an engen Plätzen.

Voraussetzungen: Volksmerkmal Schwärmen, Rattenvolk.

Vorteil: Hinsichtlich der Ort bei denen du dich hindurchquetschen kannst, giltst du als eine Größenkategorie kleiner.

Magische Gegenstände des Rattenvolkes

Angehörige des Rattenvolkes haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Flöte des Nesthüters

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 6.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese gut gefertigte, elfenbeingelbe Flöte ist mit Bronzebändern ummantelt und mit Bernsteinstücken verziert. Wenn der Besitzer die richtige Tonfolge beherrscht, kann er einmal am Tag 1W4+1 Schreckensratten damit herbeizaubern, als würde er *Monster herbeizaubern III* einsetzen. Diese herbeigezauberten Schreckensratten besitzen das Volksmerkmal Schwärmen und gelten hinsichtlich dieses Volksmerkmals als Angehörige des Rattenvolkes.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern III*; **Kosten** 3.000 GM

Kappe der Menschengestalt

Aura Schwache Illusion; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 800 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese fadenscheinige Kopfbedeckung ermöglicht dem Träger, sein Aussehen zu verändern wie mittels *Selbstverkleidung*. Er kann aber nur als einfach gekleidetes, kleines Menschenkind,

Tabelle 2-3: Waffen des Rattenvolkes

Kriegswaffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht	Art	Speziell
Leichte Nahkampfwaffen								
Schwanzklinge	11 GM	1W2	1W3	x2	–	½ Pfd.	H	-

erwachsener Halbling oder erwachsener Gnom erscheinen, z.B. als Bauer, Grobschmied oder Ladenbesitzer. Der Träger kann dabei leicht das Aussehen der Kappe verändern, sie muss aber zur ansonsten unauffälligen Illusion passen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Selbstverkleidung*; **Kosten** 400 GM

Rattenzahnring

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 5.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Knochenring hat die Form einer langgestreckten Ratte, die sich selbst in den Schwanz beißt. Der Träger erhält einen Bissangriff als natürlichen Primärangriff. Dieser Angriff verursacht 1W4 Punkte Stichwaffenschaden bei einem mittelgroßen Träger oder 1W3 bei einem kleinen Träger. Wenn der Träger den Ring eine Woche getragen hat, wirkt er äußerlich einer Ratte ähnlicher, auch wenn er immer noch wie ein Angehöriger seines Volkes aussieht (ein Mensch könnte z.B. hervorstehende Zähne erhalten).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Magische Fänge, Verwandlung*; **Kosten** 2.500 GM

Ring der vielen Stiche

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 6.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Ring besteht aus gehärteten Lederstreifen, mit denen Fellstücke, Federn, Knochen und Elfenbeinsplitter verwoben wurden. Der Träger kann zwei Mal am Tag, wenn er einen Gegner in die Zange nimmt, als Schnelle Aktion bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff +1W6 Schadenspunkte verursachen. Dieser Schaden wird als Hinterhältiger Schaden behandelt, Effekte, welchen solchen Schaden reduzieren oder aufheben, kommen zur Geltung.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden; *Göttliche Führung*, Erschaffer muss über das Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff verfügen; **Kosten** 3.000 GM

Umhang der Huschenden Ratte

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 6.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser unauffällige Umhang scheint aus einfachem Leder zu bestehen. Wenn der Träger allerdings das Befehlswort ausspricht, hüllt ihn der Umhang ein und verwandelt ihn in eine Schreckensratte, als wäre auf ihn *Bestiengestalt I* gewirkt worden. Der Träger kann in dieser Gestalt bis zu 5 Minuten am Tag verbleiben. Diese Wirkungsdauer muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Einheiten zu je 1 Minute abgerechnet.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt I*; **Kosten** 3.000 GM

Zauber des Rattenvolkes

Angehörige des Rattenvolkes haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Alchemistische Bastelei

Schule Verwandlung; **Grad** HEX 1, HXM/MAG 1, KLE 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Feuerwaffe oder alchemistischer Gegenstand

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja

Du verwandelst einen alchemistischen Gegenstand oder eine Feuerwaffe in einen anderen alchemistischen Gegenstand oder eine andere Feuerwaffe desselben oder niedrigeren Preises. Magische Gegenstände sind von diesem Zauber nicht betroffen. Zum Ende der Wirkungsdauer werden betroffene alchemistische Gegenstände, welche während der Wirkungsdauer benutzt wurden, zerstört und kehren nicht in einen gebrauchsfähigen Zustand zurück. Feuerwaffen verwandeln sich wieder in den Ursprungsgegenstand zurück.

Kränkelnd machende Schläge

Schule Verwandlung [Krankheit]; **Grad** ALC 2, ANP 2, DRU 2, HEX 2, KAM 3, WDL 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Du wirst zu einer wandelnden Krankheit. Jede Kreatur, die dich im Nahkampf trifft, muss einen Zähigkeitswurf bestehen oder für 1 Minute kränkeln. Kreaturen, die gegen Krankheit immun sind, sind auch gegen diesen kränkelnd machenden Effekt immun.

Krankheit verzögern

Schule Beschwörung (Heilung); **Grad** ALC 2, DRU 2, HEX 1, INQ 2, KLE 2, PAL 2, WDL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, GF

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 1 Tag

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Das Ziel wird vorübergehend immun gegen Krankheit. Solange er unter der Wirkung des Zaubers steht, wird er von Krankheiten nicht betroffen, denen er ausgesetzt ist. Sollte das Ziel gegenwärtig unter einer Krankheit leiden, musst du einen Wurf auf deine Zauberstufe ablegen gegen den SG der Krankheit, um diese für die Wirkungsdauer des Zaubers zu unterbrechen – andernfalls ist das Ziel weiterhin normal von der Krankheit betroffen. *Krankheit verzögern* heilt nicht den Schaden, den das Ziel bereits durch eine Krankheit erlitten hat.

Sylphen

Sylphen sind Humanoide, deren Ahnenlinie die Berührung eines Elementarwesens von der Ebene der Luft enthält. Oftmals handelt es sich dabei um einen Elementargeist vom Volk der Dschinni. Sylphen sind ein schüchternes, zurückgezogenes Volks voller intensiver Neugier. Sie verbringen ihr Leben damit, in der Menge unterzutauchen. Sie bleiben unbemerkt, während sie den Leuten um sich herum nachspionieren und ihnen zuhören. Sie bezeichnen dieses Hobby als „Dem Wind lauschen" – für viele von ihnen ist es bereits eine Art von Besessenheit. Sylphen verlassen sich auf ihren fähigen, berechnenden Intellekt und das Wissen, welches sie beim Lauschen erlangen, um Gefahren zu entgehen.

Physische Beschreibung: Sylphen sind meist blass und so dünn, dass sie zerbrechlich scheinen. Ihre dürren Leiber sind oftmals aber widerstandsfähiger, als man glauben mag. Mit etwas Anstrengungen können die meisten von ihnen als Menschen durchgehen, jedoch verraten die komplexen blauen Zeichnungen, welche über ihre Haut wirbeln, ihre elementare Abstammung. Sylphen tragen zudem noch subtilere Zeichen ihrer Ahnenreihe, wie z.B. eine leichte Brise, welche ihnen überallhin folgt. Diese Zeichen treten stärker hervor, wenn eine Sylphe starke Leidenschaft oder Wut verspürt – dann zerzausen spontane Windstöße ihr Haar oder stoßen heftige Böen kleine Gegenstände von Regalen.

Gesellschaft: Sylphen sind in der Regel die Kinder menschlicher Eltern und wachsen daher entsprechend menschlicher Traditionen auf. Die meisten mögen die Aufmerksamkeit nicht, die ihnen unter Menschen zuteilwird, daher verlassen sie meistens ihre Heimat, sobald sie dazu alt genug sind. Allerdings wenden sie nur selten der Zivilisation gänzlich den Rücken zu, sondern suchen sich eher eine neue Stadt oder Ansiedlung, in der sie sich unbemerkt unters Volk mischen und spionieren können. Sollte eine Sylphe einer anderen Sylphe begegnen und von ihr nicht bemerkt werden, ist sie sofort besessen von ihrem Artgenossen und spioniert ihm nach, um so viel wie möglich über ihn zu erfahren. Erst wenn sie dann alle möglichen Pros und Kontras abgewogen und alle Folgen bedacht hat, stellt sie sich dem anderen vor. Nur selten bemerken zwei Sylphen einander gleichzeitig – dem folgt dann ein komplexes Katz-und-Mausspiel, bei dem die beiden einander nach Kräften nachspionieren, um eine Hackordnung zu etablieren. Sylphen, die sich auf diese Weise treffen, werden entweder zu unzertrennlichen Freunden oder zu Todfeinden.

Beziehungen zu anderen Völkern: Sylphen stecken gerne ihre Nasen in die Angelegenheiten anderer Völker, wollen aber ansonsten kaum etwas mit ihnen zu tun haben. Auf einer gewissen Ebene verstehen sie sich mit Elfen, deren Tendenz zur Zurückhaltung sie teilen, verderben es sich aber oft mit ihnen, wenn sie ihre Privatsphäre verletzen. Zwerge misstrauen Sylphen vollkommen und betrachten sie als launisch und unzuverlässig. Sie gehen wunderbare Partnerschaften mit Halblingen ein, auf deren Mut und Gabe, die eigenen Fehler zu vertuschen, sie bauen. Die genervte Reaktion, welche sie bei Pyriern provozieren, amüsiert Sylphen, während sie Oreaden für Langweiler halten, denen sie kaum Aufmerksamkeit widmen.

Gesinnung und Religion: Sylphen haben kaum Interesse an Gesetzen und Traditionen, da diese Regeln oft die Dinge verbieten, welche sie so sehr lieben – Heimlichkeit und Geheimnistuerei. Dies bedeutet nicht, dass sie allesamt Gesetzesbrecher sind, sondern nur dass sie alle Mittel nutzen, um ihre Ziele zu erreichen, auch wenn diese nicht legal sein sollten. Die meisten Sylphen sind daher von neutraler Gesinnung. Sie werden von Mysterienkulten angezogen und Gottheiten, welche Geheimnisse, Reisen oder Wissen zu ihrem Machtbereich zählen.

Abenteurer: Da Sylphen von Geburt an den Drang verspüren, den Dingen auf den Grund zu gehen, ziehen viele ins Abenteuer hinaus. Eine Sylphe, die über ein Geheimnis stolpert, ist erst zufrieden, wenn sie alle Beweise offengelegt hat, jeder Spur gefolgt ist und den Kern allen Übels gefunden hat. Dabei machen diese Sylphen sich viele Feinde mit ihrer Herumschnüffelei. Um sich zu verteidigen bedienen sie sich entweder schurkischer Tricks oder arkaner Magie.

Männliche Namen: Akaasch, Eydan, Hanuun, Siival, Vasaam.

Weibliche Namen: Inam, Keeya, Lissi, Nava, Radaya, Tena.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Sylphen-Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Donnernde Widerstandskraft: Sylphen mit diesem Volksmerkmal erhalten Schallresistenz 5. Dieses Volksmerkmal ersetzt Energieresistenz.

Himmelssprecher: Sylphen mit diesem Volksmerkmal verspüren Verwandtschaft zu den Kreaturen der Luft und können einmal am Tag *Mit Tieren sprechen* einsetzen, um mit Vögeln oder anderen fliegenden Tieren zu sprechen. Die Zauberstufe entspricht dabei der Charakterstufe. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeit.

Kuss der Brise: Brisen scheinen Sylphen überallhin zu folgen. Manche Sylphen sind aber besser imstande, diese Winde zu kontrollieren, als andere. Diese Sylphen umgeben sich mit wirbelnden Winden und erhalten einen Volksbonus von +2 auf ihre RK gegen nichtmagische Fernkampfangriffe. Die Sylphe kann diese Winde als Schnelle Aktion beruhigen oder aufleben lassen. Einmal am Tag kann sie diesen Wind zu einem Stoß bündeln und ein Kampfmanöver für Ansturm oder Zu-Fall-bringen gegen eine höchstens 9 m weit entfernte Kreatur ausführen. Unabhängig vom Ausgang des Kampfmanövers erschöpft dies die Winde, so dass sie für 24 Stunden keinen RK-Bonus liefern. Dies ist eine übernatürliche Fähigkeit. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elementare Verbundenheit.

Luftverständnis: Sylphische Zauberkundige stellen manchmal fest, dass ihr elementares Erbe Kreaturen der Luft bereitwilliger macht, ihnen zu dienen. Wenn die Sylphe Kreaturen der Unterart Luft mittels *Monster herbeizaubern* oder *Verbündeten der Natur herbeizaubern* herbeizaubert, hält die Wirkungsdauer um 2 Runden länger an. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elementare Verbundenheit.

Sturm im Blut: Eine Sylphe mit diesem Volksmerkmal erhält Schnelle Heilung 2 für 1 Runde, wenn sie Elektrizitätsschaden nimmt, egal ob dieser ihre Elektrizitätsresistenz durchdringt oder nicht. Die Sylphe kann am Tag bis zu 2 TP pro Stufe mittels dieser Fähigkeit heilen, aber nicht mehr. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elementare Verbundenheit.

Wettergespür: Manche Sylphen sind derart eins mit der Luft und dem Himmel, dass sie die kleinsten atmosphärischen Veränderungen wahrnehmen können. Diese Sylphen können eine Volle Aktion aufwenden, um das Wetter in ihrer Gegend für die nächsten 24 Stunden vorherzusagen. Diese Vorhersagen sind immer akkurat, solange keine Zauber oder übernatürlichen Einflüsse hinzukommen und das Wetter beeinflussen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeit.

Wie der Wind: Eine Sylphe mit diesem Volksmerkmal erhält einen Bonus von +1,5 m auf ihre Grundbewegungsrate. Dieses Volksmerkmal ersetzt Energieresistenz.

Windgeflüster: Manche Sylphen sind so dürr und zart, dass sie mehr aus Luft als aus Fleisch zu bestehen scheinen. Diese Sylphen erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeit.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Sylphen zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Druide: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Natur) hinsichtlich des Wetters und fliegender Tiere.

Hexe: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Wahrnehmung des Hexenvertrauten. Sollte die Sylphe jemals ihren Vertrauten ersetzen, erhält der neue Vertraute diese Boni.

Hexenmeister: Wähle eine Blutlinienfähigkeit der Dschinn-Blutlinie oder der Elementaren Blutlinie (Luft), welche der Hexenmeister einsetzen kann. Hinsichtlich der Effekte dieser Fähigkeit erhält er einen Bonus von +1/2 auf seine effektive Hexenmeisterstufe (Maximum +4).

Inquisitor: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, wenn du bewegungslos verharrst, sowie auf konkurrierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Kleriker: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) hinsichtlich der Ebene der Luft und Kreaturen der Unterart Luft.

Magier: Wähle eine Arkane Schulfähigkeit der Elementaren Schule der Luft oder des Holzes, welche der Magier gegenwärtig nutzen kann. Hinsichtlich der Effekte dieser Fähigkeit erhält er einen Bonus von +1/2 auf seine effektive Magierstufe (Maximum +4).

Mystiker: Addiere +1/2 auf die effektive Mystikerstufe hinsichtlich der Effekte einer Offenbarung.

Schurke Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Springen und einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen.

Volksmerkmale der Sylphen

+2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, -2 Konstitution: Sylphen sind körperlich und geistig schnell, aber zugleich dünn und zerbrechlich.

Einheimischer Externar: Sylphen sind Externare mit der Unterart Einheimischer.

Mittelgroß: Sylphen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten weder Boni noch Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Sylphen haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dunkelsicht: Sylphen können 18 m weit im Dunkeln sehen.

Elementare Resistenz: Sylphen haben Elektrizitätsresistenz 5.

Elementare Verbundenheit: Sylphische Hexenmeister mit der Elementaren Blutlinie (Luft) berechnen ihre Klassenfähigkeiten und Hexenmeisterzauber, als wäre ihr Charisma um 2 Punkte höher. Sylphische Zauberkundige mit der Domäne der Luft nutzen ihre Domänenfähigkeiten und –zauber mit einem Bonus von +1 auf die Zauberstufe.

Zauberähnliche Fähigkeiten: *Federfall* 1/Tag (die Zauberstufe entspricht der Charakterstufe der Sylphe).

Sprachen: Sylphen sprechen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Aural. Individuen mit hoher Intelligenz können ihre Bonussprachen aus den folgenden auswählen: Aqual, Elfisch, Gnomisch, Halblingisch, Ignal, Terral und Zwergisch.



Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen Sylphen offen:

Himmelsdruide (Druide)

Manche Druiden entwickeln keine Bindung zu bestimmten Geländearten sondern stattdessen zur endlosen, blauen Weite des Himmels. Dies sind die Himmelsdruiden, welche mehr hoch in der Luft als am Erdboden daheim sind. Ein Himmelsdruide hat die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Himmelsdruide ist nicht im Umgang mit mittelschweren Rüstungen geübt.

Bund mit der Natur (AF): Mit der 1. Stufe muss ein Druide, wenn er sich für einen Tiergefährten entscheidet, ein Tier mit einer Bewegungsrate: Fliegen wählen. Entscheidet er sich für eine Domäne, muss es die Domäne der Befreiung, der Luft, der Tiere oder des Wetters sein, bzw. eine Unterdomäne dieser Domänen.

Umarmung des Himmels (ÜF): Mit der 2. Stufe erleidet ein Himmelsdruide keinen Fallschaden mehr, sondern wird behandelt, als stünde er ständig unter *Federfall*. Ferner kann er Fertigkeitsränge in die Fertigkeit Fliegen investieren, auch wenn er keine natürliche Bewegungsrate: Fliegen besitzt. Er kann zum Springen Fliegen statt Akrobatik einsetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

Sturmresistenz (AF): Mit der 4. Stufe erhält ein Himmelsdruide einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Zauber der Kategorien Elektrizität und Luft sowie gegen Effekte, die das Wetter kontrollieren oder modifizieren (z.B. *Schneesturm*). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Himmelsmeister (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Himmelsdruide den Zauber *Fliegen* (nur selbst) täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Druidenstufe einsetzen. Diese Minuten müssen nicht zusammenhängend sein. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurloser Schritt.

Tiergestalt (ÜF): Mit der 6. Stufe erhält ein Himmelsdruide die Fähigkeit, Tiergestalt anzunehmen. Wenn er die Gestalt eines Tieres mit einer Bewegungsrate: Fliegen annimmt, erhält er hinsichtlich dieser Fähigkeit einen Bonus von +1 auf seine effektive Druidenstufe. Bei allen anderen Gestalten bleibt seine effektive Stufe unverändert. Dieses Klassenmerkmal funktioniert wie und ersetzt Tiergestalt.

Fliegende Gestalt (AF): Mit der 9. Stufe unterliegt ein Himmelsdruide nicht mehr der Höhenkrankheit und ist immun gegen normale und magische Winde. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gifte.

In den Himmel hinauf (ÜF): Mit der 13. Stufe erhält ein Himmelsdruide eine Bewegungsrate: Fliegen (gut) in Höhe seiner doppelten Bewegungsrate: Land. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tausend Gesichter.

Windlauscher (Magier)

Der Windlauscher treibt die natürliche Neugier einer Sylphe ins Extreme. Er verbessert sein natürliches Können hinsichtlich Heimlichkeit und Lauschen mit machtvoller arkaner Magie. Ein Windlauscher besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenfertigkeiten: Ein Windlauscher führt Wahrnehmung der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

Arkane Schule: Ein Windlauscher kann weder Erkenntnismagie noch Illusionsmagie als Verbotene Schule wählen.

Spontane Erkenntnismagie (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Windlauscher gelagerte Zauberenergie in Erkenntniszauber umwandeln, die er nicht im Vorfeld vorbereitet hat. Der Windlauscher kann jeden vorbereiteten Zauber „verlieren“ (mit Ausnahme von Zaubertricks), um einen Erkenntniszauber desselben oder niedrigeren Grades zu wirken. Der neue Zauber muss ihm bekannt sein und von ihm gewirkt werden können. Mit dieser Fähigkeit gewirkte Zauber haben einen Zeitaufwand von einer Vollen Aktion (bzw. bleibt ein längerer Zeitaufwand unberührt). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Arkane Bindung.

Bannmagiegespür (AF): Mit der 5. Stufe entwickelt ein Windlauscher einen sechsten Sinn für Zauber, welche seine Nachforschungen behindern. Er erhält einen Bonus in Höhe seiner ½ Magierstufe auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um Effekte der Bannmagie zu bemerken, sowie auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, zum Identifizieren von Bannmagieeffekten, -zaubern und magischen Gegenständen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches ein Magier mit der 5. Stufe erhält.

Luftige Gestalt (AF): Mit der 10. Stufe erhält ein Windlauscher die Fähigkeit, als Standard-Aktion luftig und durchscheinend zu werden. Er erlangt SR 10/Magie und die Effekte von *Mächtige Unsichtbarkeit* für eine Anzahl von Runden am Tag in Höhe seiner Magierstufe. Diese Runden müssen nicht fortlaufend genutzt werden. Diese Fähigkeit ist immun gegen *Unsichtbarkeit aufheben* wie die universale Monsterfähigkeit Natürliche Unsichtbarkeit (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 299). Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches ein Magier mit der 10. Stufe erhält.

Dem Wind lauschen (ZF): Mit der 15. Stufe kann der Windlauscher sich an Luftgeister wenden, um verlorenes Wissen über eine legendäre Person, einen Ort oder eine Sache aufzudecken. Das Anrufen der Geister dauert 10 Minuten, in welchen er nicht abgelenkt werden darf und sich konzentrieren muss. Einmal gerufen suchen die Geister nach Informationen zu einem Themenkomplex. Dies funktioniert wie Sagenkunde mit einer Zauberstufe in Höhe der Magierstufe des Windlauschers. Während die Geister ihre Nachforschungen für ihn anstellen, kann der Windlauscher aber anderen Dingen nachgehen. Die Geister benötigen Zeit entsprechend dem Zauber *Sagenkunde*, hätte der Windlauscher diesen gewirkt. Der Windlauscher kann diese Fähigkeit einmal pro Woche einsetzen, aber nur, wenn nicht gerade Windgeister in seinem Auftrag schon nach Informationen suchen. Im letzteren Fall kann er die Nachforschungen vorzeitig beenden und erhält in diesem Fall keine Informationen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches ein Magier mit der 15. Stufe erhält.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Sylphen offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Sylphen

Sylphen haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Lufthauch: Diese Phiole scheint auf den ersten Blick leer zu sein. Wird sie aber geöffnet, strömt ein Wind daraus hervor.



Wenn Lufthauch durch eine luftatmende Kreatur eingeatmet wird (als würde man einen Trank zu sich nehmen), muss diese für 10 Runden nicht atmen. Ein Phiole Lufthauch muss in derselben Runde eingeatmet werden, in der sie geöffnet wird, andernfalls ist der Gegenstand verschwendet und es tritt kein Effekt ein.

Schwingenumhang: Dieses merkwürdige Ausrüstungsstück funktioniert nur bei Sylphen und ähnlichen Kreaturen, deren leichte, luftige Leiber vom Wind getragen werden können. Ein Schwingenumhang sieht aus wie ein hochwertiger Reiseumhang aus Seide, ist aber mit Holzverstrebungen verstärkt, welche den Stoff des Umhangs zu einem groben Flügel strecken können, wenn sie zusammengesteckt werden. Das Zusammenstecken oder Auseinanderbauen ist eine Bewegungsaktion. Wenn der Umhang die Form eines Flügels hat, kann der Träger einen Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 15 ablegen, um sicher aus jeder Höhe herabzustürzen – er erleidet Fallschaden, als stünde er unter *Federfall*. Dabei kann er einen weiteren Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 15 ablegen, um zu gleiten: Pro gestürzte 6 m bewegt er sich in der Waagerechten um 1,50 m. Das Bereitmachen und Benutzen eines Schwingenumhangs erfordert zwei Hände und provoziert einen Gelegenheitsangriff. Ein Schwingenumhang hat Härte 0 und 5 TP. Ist er beschädigt, steigt der SG von Fertigkeitswürfen für Fliegen damit um +10.

Ausrüstung der Sylphen

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Lufthauch	80 GM	½ Pfd.	20
Schwingenumhang	1.200 GM	1 Pfd	-

Talente der Sylphen

Sylphen haben Zugang zu dem Talent Elementarer Ausflug (Seite 148) und den folgenden Talenten:

Innerer Atem

Dein Leib ist geflutet von elementarer Luft, welche deine Atmung ersetzt.

Voraussetzungen: Charakterstufe 10, Sylphe.

Vorteil: Du musst nicht mehr atmen. Du bist gegen Effekte immun, die Atmung erfordern (wie z.B. eingeatmete Gifte). Dies immunisiert dich nicht gegen Gas- oder Wolkenangriffe, die keine Atmung erfordern, z.B. *Todeswolke*.

Luftiger Schritt

Die Luft reagiert auf dein inneres elementares Wesen und schützt dich vor Schaden und fängt deine Stürze ab.

Voraussetzungen: Sylphe.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Elektrizität und Luft, sowie gegen Effekte, welche Elektrizitätsschaden verursachen. Du kannst die ersten 9 m Sturz ignorieren, wenn du Fallschaden berechnest.

Schwingen aus Luft

Die Winde tragen dich, wohin du gehen willst.

Voraussetzungen: Luftiger Schritt, Charakterstufe 9, Sylphe.

Vorteil: Dein Bonus auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Elektrizität und Luft steigt auf +4. Dies gilt auch hinsichtlich von Effekten, die Elektrizitätsschaden verursachen. Du erhältst zudem ein übernatürliche Bewegungsrate: Fliegen (gut) in Höhe deiner Grundbewegungsrate. Du kannst nur mit dieser Fähigkeit fliegen, wenn du leichte oder keine Rüstung trägst.

Wolkenblick

Dein Verständnis für dein elementares Erbe verleiht dir eine Klarheit, über die nur wenige Menschen verfügen.

Voraussetzungen: Sylphe.

Vorteil: Du kannst ohne Mali durch Nebel und Wolken sehen und ignorierst aus solchen Effekten stammende Deckungs- oder Tarnungsboni. Sollte es sich um magische

Effekte handeln, verdreifacht dieses Talent deine Sichtweite, ehe du Mali einrechnen musst.

Magische Gegenstände der Sylphen

Sylphen haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Wolkenbruch (besondere Rüstungseigenschaft): Diese Rüstung ist normalerweise mit Gravuren von Sturmwolken und Blitzen geschmückt. Sollte ein Angriff dem Träger wenigstens 10 Punkte Elektrizitätsschaden zufügen, wird die Rüstung deutlich sichtbar für 1 Runde mit Elektrizität aufgeladen. Als Schnelle Aktion kann der Träger während seines nächsten Zuges als zauberähnliche Fähigkeit *Schockgriff* einsetzen, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren. Dieser fügt 1W6 Punkte pro 10 Punkte Elektrizitätsschaden zu, welche der Träger seit seinem letzten Zug erlitten hat (maximal aber 5W6 für 50+ Punkte Elektrizitätsschaden). Bestimmte die Höhe des Elektrizitätsschadens anhand der auslösenden Elektrizitätsangriffe, ehe Resistenzen und Immunitäten zum Tragen kommen.

Schwache Bannmagie und Hervorrufung; ZS 5; Magische Waffen und Rüstungen herstellen; *Energien widerstehen, Schockgriff*; Preis +5.000 GM.

Elixier des kraftvollen Atems

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 900 GM; **Gewicht** 1Pfd.

Beschreibung

Diese sprudelnde, himmelblaue Flüssigkeit verursacht beim Trinkenden das Gefühl treiben zu können, zugleich fühlt er sich aber auch aufgequollen. Der Trinkende erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Schwimmen für bis zu 1 Stunde. Als Standard-Aktion kann er einen 4,50 m langen *Windstoß* ausatmen. Dies ist ihm bis zu drei Mal möglich, dann ist die Kraft des Elixiers verbraucht und dann verschwinden auch die Fertigkeitsboni. Wird von der zweiten Fähigkeit nicht oder nicht vollständig Gebrauch gemacht, endet der Effekt nach 1 Stunde.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Windstoß*; **Kosten** 450 GM

Zauber der Sylphen

Sylphen haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Absorbierendes Einatmen

Schule Verwandlung [Luft]; **Grad** ALC 4, DRU 4, HXM/MAG 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Ein wolkenartiger Effekt, ein Würfel mit bis zu 3 m Seitenlänge/Stufe

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe; siehe Text

Rettungswurf siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du verleihst deinen Lungen unmenschliche Stärke und Kapazität, so dass du einen Gas-, Nebel-, Rauch- oder ähnlichen Wolkeneffekt ohne Komplikationen völlig einatmen kannst. Sollte es sich dabei um einen magischen Effekt handeln, muss dir ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 11 + ZS des Effekts gelingen. Wird die Wolke eingeatmet, verschwindet sie aus dem Bereich und hinterlässt normale Luft an ihrer Stelle. Sollte die Wolke zu groß sein, als dass du sie mit einer Anwendung dieses Zaubers einatmen könntest, kannst du einen Teil der Wolke einatmen (dies muss der dir am nächsten befindliche Teil sein). Diese Zauber hat keine Wirkung auf gasförmige Kreaturen. Er betrifft nur Wolken mit einer Wirkungsdauer von Augenblicklich (z.B. Odemwaffen), wenn du das Wirken dieses Zaubers als Aktion vorbereitet für diesen Fall hast.

Eine eingeatmete Wolke fügt dir keinen Schaden zu. Du kannst die Wolke für bis zu 1 Runde pro Stufe in dir verwahren, musst dabei aber deinen Atem anhalten, selbst wenn du vielleicht gar nicht atmen musst. Sollte die Wolke eine Wirkungsdauer besitzen, läuft diese weiter, während du sie eingeatmet hast. Du kannst die Wolke als Standard-Aktion wie eine Odemwaffe ausatmen und einen 18 m-Kegel mit ihr füllen (bzw. den ursprünglichen Bereich der Wolke, sollte dieser kleiner gewesen sein). Jede Kreatur im Wirkungsbereich der Odemwaffe unterliegt den normalen Effekten der Wolke und muss entsprechende Rettungs- und Zauberresistenzwürfe gegen den ursprünglichen SG der Wolke ausführen. Das Ausatmen der Wolke beendet diesen Zauber. Solltest du die Wolke nicht vor Ende der Wirkungsdauer ausatmen, erleidest du die Effekte der Wolke und dir misslingt automatisch jeder Rettungswurf gegen diese Effekte.

Giftgasförmige Gestalt

Schule Verwandlung [Gift, Luft]; **Grad** ALC 4, DRU 4, HXM/MAG 4

Komponenten G, M (Kontaktgift oder eingeatmetes Gift im Wert von 100 GM)

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Rettungswurf Keiner; siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Gasförmige Gestalt*, allerdings ist der gasförmige Leib des Zieles für Kreaturen gefährlich, die ihn berühren. Eine Kreatur kann während ihres Zuges einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 + deinen IN-Modifikator ablegen, um den Dämpfen zu widerstehen. Wenn du diesen Zauber wirkst, wählst du eine der folgenden Optionen aus:

Giftige Wolke: Der Leib des Zieles ist tödliches Gift, welches 1W2 Punkt KO-Schaden verursacht, sollte der Rettungswurf scheitern (Zähigkeit halbiert). Diese Form des Zaubers erfordert eine Materialkomponente.

Stinkende Wolke: Der Leib des Zieles verursacht bei Kreaturen Übelkeit, die ihren Rettungswurf nicht schaffen, wie der Zauber *Stinkende Wolke* (Zähigkeit, keine Wirkung, siehe Text). Diese Form des Zaubers erfordert keine Materialkomponente.

Pfad des Windes

Schule Hervorrufung [Luft]; **Grad** DRU 6, HXM/MAG 6

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite 30 m

Effekt: 12 m hoher Luftzug in einer 30 m-Linie

Wirkungsdauer Konzentration + 1 Runde

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du ruft mit einer ausholenden Geste mächtige Winde herbei, damit sie dir einen Weg bahnen. Die Winde entsprechen einem Windsturm (*Pathfinder Grundregelwerk*, S 439). Während der ersten Runde der Wirkungsdauer fegen sie alles aus dem Wirkungs-

bereich, das unter die Größenkategorie Klein oder kleiner fällt. Diese Dinge landen an der Seite des Bereichs (50% Wahrscheinlichkeit, ob links oder rechts). Du kannst dich ohne Abzüge im Wirkungsbereich bewegen, während alle anderen Kreaturen es mit den Winden zu tun bekommen. Während der zweiten und den Folgerunden werden die Ränder des Effektes als Windwälle behandelt. Sollte sich ein Gewässer innerhalb des Wirkungsbereichs befinden, erzeugen die Winde einen bis zu 12 m tiefen Kanal in der Oberfläche der Flüssigkeit. Während deines Zuges kannst du als Bewegungsaktion den Zaubereffekt bewegen. Du kannst ihn an einem Ende um bis zu 45° rotieren oder ihn um bis zu 15 m auf gerader Linie von dir weg oder auf dich zu weiterbewegen.

Windiges Entkommen

Schule Verwandlung [Luft]; **Grad** BAR 1, DRU 1, HXM/MAG 1, KAM 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer Augenblicklich
Du reagierst auf einen Angriff, indem du kurzfristig gasförmig und körperlos wirst, so dass der Angriff wirkungslos durch dich hindurchgeht. Du erhältst SR 10/Magie gegen diesen Angriff und bist dabei gegen Gifte, Hinterhältigen Schaden und Kritische Treffer immun.
Du kannst *Windiges Entkommen* nicht gegen einen Gelegenheitsangriff einsetzen, den du durch das Wirken eines Zaubers, den Einsatz einer zauberähnlichen Fähigkeit oder eine andere magische Fähigkeit provozierst, welche bei Nutzung einen Gelegenheitsangriff provoziert.

Windklingen

Schule Verwandlung [Luft]; **Grad** DRU 5, HEX 5, HXM/MAG 5, KAM 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du verhärtest die Luft rund um das Ziel zu gezackten, unsichtbaren Klingen, welche Schaden in Abhängigkeit davon verursachen, wie schnell sich das Ziel bewegt. Wenn es sich während seines Zuges wenigstens 1,50 m weit bewegt, erleidet es 1W6 Punkte Hiebwaffenschaden plus 1W6 Punkte Hiebwaffenschaden pro weitere 3 m. Bewegt sich das Ziel nicht durch die Luft, löst es diesen Schaden nicht aus (z.B. wenn es gräbt, schwimmt oder teleportiert).
In Bereichen starken Windes (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 439) erleidet das Ziel auch dann während seines Zuges Schaden, wenn es sich nicht bewegt. Bei starkem Wind verursachen die Winde 1W8 Punkte Hiebwaffenschaden plus 1W8 pro stärkere Kategorie. Dieser zusätzliche Schaden kann nicht mittels augenblicklicher Windeffekte (wie z.B. *Windstoß*) generiert werden, sondern nur mit Windeffekten, die wenigstens 1 Runde anhalten.

Wolkengestalt

Schule Verwandlung [Luft]; **Grad** DRU 4, HXM/MAG 4, WDL 4
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)
Dieser Zauber funktioniert wie *Gasförmige Gestalt*, du nimmst aber die Gestalt einer kolossalen Wolke mit einer Angriffsfläche von 9 m an. Du wählst das Aussehen dieser Wolke (weiß, stürmisch, flach, ausgefranst usw.), welche später nicht mehr geändert werden kann. Selbst die aufmerksamste Inspektion enthüllt nicht, dass die fragliche Wolke in Wirklichkeit eine magisch getarnte Kreatur ist. Ale normalen Tests ergeben nur eine Wolke. *Magie entdecken* enthüllt eine durchschnittliche Verwandlungsaura auf der Wolke. Deine Bewegungsrate: Fliegen in Wolkengestalt beträgt 9 m

Wolkenkugel

Schule Hervorrufung [Luft]; **Grad** DRU 2, HXM/MAG 2, KAM 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt 1,50 m durchmessen Sphäre aus Luft
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand) oder Reflex, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja
Ein wirbelnder Windball rollt in die Richtung, die du ihm weist, und trifft mit großer Kraft auf alle Hindernisse. Die Sphäre wird wie starker Wind behandelt (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 439) und verleiht allen Fernkampfangriffen, die durch sie hindurch erfolgen, einen Malus von -4. Die Sphäre bewegt sich jede Runde 9 m weit. Als Teil dieser Bewegung kann sie um bis zu 9 m aufsteigen oder hinaufspringen, um ein Ziel zu treffen. Sollte sie die Angriffsfläche einer mittelgroßen oder kleinen Kreatur betreten, beendet sie ihre Bewegung für diese Runde und erzeugt einen scharfen Windstoß, mit dem sie gegen die Kreatur anstürmt. Der KMB der Sphäre für Ansturm berechnet sich aus deiner Zauberstufe anstelle ihres GAB. Sie erhält aufgrund ihrer Stärke von 14 einen Bonus von +2. Unabhängig vom Erfolg des Ansturms erleidet die Kreatur 1W6 Punkte nichttödlichen Wuchtwaffenschadens durch den Angriff. Scheitert der Ansturm unterliegt die Kreatur immer noch den Auswirkungen heftiger Winde, solange sie sich ein Feld mit der Sphäre teilt. Eine *Wolkenkugel* überrollt Gegenstände und Barrieren, die kleiner sind als 1,20 m.
Die Sphäre bewegt sich, solange du Bewegungsaktionen aufwendest, um sie aktiv zu dirigieren. Andernfalls verbleibt sie in Ruheposition. Sollte sie die Reichweite des Zaubers verlassen, löst sie sich auf.

Tengus

Die krähenartigen Tengus sind als Aasfresser und unverbesserliche Diebe bekannt. Die Hauptmotivation dieser eitlen und für Schmeicheleien sehr empfänglichen Kreaturen ist Habgier. Sie täuschen, lügen und betrügen und suchen voller List und Schläue stets nach Möglichkeiten, welche sie ausnutzen können – oft auf Kosten anderer, Artgenossen eingeschlossen. Sie können äußerst wettkampforientiert, zugleich aber auch impulsiv und übereilt handeln. Manche behaupten, dieses Verhalten sei ihnen angeboren, während andere glauben, dass es vielmehr eine Folge ihrer kulturellen Anpassung sei, welche es diesem Volk ermöglicht hat, Jahrhunderte der Unterdrückung zu überstehen.

Tengus sind natürliche Überlebenskünstler. Viele können nur mittels Diebstahl und Betrug den Luxus ergattern, den andere Völker als selbstverständlich erachten. In der Vergangenheit haben Menschen und mächtige Völker wie z.B. Riesen die Vogelleute zu Sklaven und Dienern gemacht. Viele Tengus mussten um ihr Überleben kämpfen und ihre Nahrung in den Schatten der Städte zusammenkratzen oder als Jäger und Sammler in der Wildnis leben. Ihre Nachfahren haben nun Probleme, einen Platz in der heutigen Gesellschaft zu finden. Oft kämpfen sie gegen negative Klischees an oder unterstützen diese aus ganzem Herzen. Um in einer harten, erbarmungslosen Welt zu überleben, verlassen sie sich auf Diebstahl und Schwertkunst.

Physische Beschreibung: Tengus sind vogelartige Humanoide mit starker Ähnlichkeit zu Krähen. Sie haben breite Schnäbel und Arme wie Beine enden in kräftigen Krallen. Tengus können zwar nicht fliegen, ihre Leiber sind aber dennoch von glänzenden Federn bedeckt. Meistens ist das Gefieder schwarz, es gibt aber auch braun- oder blauschwarzgefiederte Tengus. Haut, Krallen, Schnäbel und Augen haben ähnliche Farben, so dass die meisten Nichttengus diese kaum unterscheiden können. Tengus, die besser erkennbar sein wollen, bleichen sich Teile ihres Gefieders oder schmücken ihre Schnäbel mit farbigen Markierungen oder winzigen, festgeklebten Schmuckstücken. Tengus sind etwa menschengroß, sind aber schmal gebaut und neigen dazu, leicht vorgebeugt zu gehen. Die Augen eines Tengus liegen weiter auseinander und eher seitlich des Kopfes, so dass sein Sichtfeld etwas größer ist als das der meisten Humanoiden. Wie viele andere Vogelwesen haben Tengus hohle Knochen und pflanzen sich mittels Eiablage fort.

Gesellschaft Tengus leben in verschworenen Gemeinschaften, wo sie für sich bleiben. In Städten kommen sie meist in Elendsvierteln zusammen, auf dem Land gründen sie eigene, abgelegene Ortschaften. Hinsichtlich ihrer Kultur sind sie geheimnistuerisch. Es handelt sich dabei um eine Mischung aus alten Traditionen und Brocken anderer Kulturen, die sie von ihren Nachbarn übernommen haben. Diese kulturelle Übernahme umfasst auch die Sprache; Regionaldialekte des Tengu sind voller Lehnworte und Aussprüche, die anderen Sprachen entstammen. Es überrascht nicht, dass Tengus sehr sprachbegabt sind und schnell neue Sprachen aufschnappen.

Die meisten Tengugemeinschaften sind nach einer Stammesstruktur aufgebaut. Die Stammesregeln sind locker und subjektiv. Stammesmitglieder legen Streitigkeiten im Rahmen öffentlicher Vermittlungsarbeit und zuweilen auch im persönlichen Kampf bei. Jeder Tengu hat in seiner Gemeinschaft ein Mitspracherecht, in den meisten Ortschaften halten die Tengus sich aber an die Weisheit und den Ratschlag ihrer geehrten Ältesten.

Beziehungen: Wenige Völker tolerieren Tengus ohne Vorbehalte. Von den am weitesten verbreiteten Völkern gestatten nur die Menschen ihnen regelmäßig, sich innerhalb ihrer Städte niederzulassen. Tengus bilden dann stets ihre eigenen Ghettos und windschiefen Viertel – und dies meist in den heruntergekommensten, verrufensten Stadtteilen. Egal wie tolerant sie sich sonst geben, die meisten Menschen suchen so wenig Kontakt zu Tengus wie möglich. Manchmal freunden Tengus sich mit Gnomen und Halblingen an; dies geschieht aber nur, wenn sie gemeinsame Interessen haben. Die meisten Zwerge haben keine Geduld für Tengus. Andere Völker betrachten die Vogelleute ähnlich wie Menschen, bringen sie aber meistens aktiv davon ab, sich in ihren Reichen niederzulassen.

Gesinnung und Religion: Tengus neigen zur Neutralität. Jene, die ihrer Impulsivität freien Lauf lassen, sind oft chaotisch neutral. Religiöse Ansichten variieren von Stamm zu Stamm – manche verehren die traditionellen Tengugötter (meistens Aspekte anderer, besser bekannter Gottheiten), andere die Götter der Menschen oder himmlische Herrscher. Tengus können recht launisch sein, was ihre Schutzgötter angeht – wenn sie keine Vorteile mehr in einer Religion sehen, geben sie diese rasch auf. Viele haben mehrere Götter und halten sich an die Gebote jener Gottheiten, die ihnen gerade am besten passen.

Abenteurer: Da Tengus nicht sonderlich viel daheim zurücklassen, wenden sich viele dem Abenteurerleben zu und suchen nach Glück, Reichtum und Ruhm. Sie erachten ein Leben auf der Straße als eine Aneinanderreihung von Erfahrungen und Prüfungen auf dem Weg zur Erleuchtung. Manche verstehen darunter spirituelle Krafterlangung, andere die Perfektion ihrer Künste oder des Umganges mit dem Schwert. Möglicherweise liegt es an den Vorurteilen anderer, dass viele Tenguabenteurer sich genau so verhalten, wie es von ihnen erwartet wird. Diese Individuen versuchen, zum Erfolg zu gelangen, indem sie die Eigenschaften ihres Volkes verkörpern und ihre Herkunft stolz verkünden. Tengus sind zwar zerbrechlich wie Vögel, besitzen aber schnelle Reflexe und einen noch schnelleren Verstand. Dies macht sie zu exzellenten Schurken und Waldläufern. Jene mit einer starken Verbindung zur Geisterwelt dagegen werden oft zu Mystikern. Tengus, die in den Kriegskünsten bewandert sind, arbeiten als Söldner und Leibwächter, um aus ihrem Können Profit zu schlagen.

Männliche Namen: Bukka, Hochhorst, Kraugh, Pezzack, Schak-Schak, Schuko, Schwarzfeder, Taischo, Tschoyoitu, Xaikon.

Weibliche Namen: Aikio,, Daba, Goldschnabel, Kankai, Mikascha, Nestmutter, Ruk, Schitschu Zhanyae.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Tengu Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Aasgespür: Viele Tengus besitzen eine natürliche Gabe, Aas zu erschnüffeln. Ihr Geruchssinn mag nicht so stark sein wie der anderer Arten, ist aber besonders auf den Gestank von Verletzungen und Tod eingestimmt. Tengus mit diesem Volksmerkmal besitzen eine eingeschränkte Version der Fähigkeit Geruchssinn, welche nur hinsichtlich Leichen und schwer verletzter Kreaturen mit 50% oder weniger ihrer TP funktioniert. Dieses Volksmerkmal ersetzt Sprachbegabt.

Exotisches Waffentraining: Manche Tengus trainieren mit exotischen Waffen anstelle von Schwertern. Diese Tengus wählen eine Anzahl fernöstlicher Waffen (*Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*, S. 128) in Höhe ihrer IN-Boni +3 aus. Mit diesen Waffen sind sie geübt. Dieses Volksmerkmal ersetzt Schwerterprobt.

Gleiten: Manche Tengus können ihre gefiederten Arme und Beine zum Gleiten einsetzen. Tengus mit diesem Volksmerkmal können einen Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 15 ablegen, um aus jeder Höhe stürzen zu können, ohne Schaden zu nehmen, als stünden sie unter *Federfall*. Wenn sie sicher fallen, können sie einen weiteren Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 15 auszuführen, um zu gleiten: Pro gestürzte 6 m legen sie 1,50 m in der Waagerechten zurück. Dieses Volksmerkmal ersetzt Sprachbegabt.

Klauenangriff: Tengus mit diesem Volksmerkmal können ihre Klauen als natürliche Waffen nutzen. Sie erhalten zwei Klauenangriffe als natürliche Primärangriffe, welche 1W3 Schadenspunkte verursachen. Ferner erfüllen sie die Voraussetzungen anderer Talente, als besäßen sie das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag. Dieses Volksmerkmal ersetzt Schwerterprobt.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Tengus zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:

Barbar: Addiere +1/3 auf den Bonus der Kampfrauschkraft Abergläubisch.

Hexe: Addiere einen Zauber der Zauberliste für Hexen zum Hexenvertrauten. Der Grad dieses Zaubers muss um mindestens einen Grad niedriger sein als der der Hexe höchstmögliche Hexenzauber. Sollte die Hexe jemals ihren Vertrauten ersetzen, kennt der neue Vertraute diese Bonuszauber.

Hexenmeister: Wähle eine Blutlinienfähigkeit der 1. Stufe, welche CH-Modifikator +3 Mal am Tag anwendbar ist. Der Hexenmeister kann diese Blutlinienfähigkeit am Tag +1/2 Mal anwenden.

Kämpfer: Addiere +1 auf die KMV gegen Ringkampf und Zu-Fall-bringen.

Mönch: Addiere +1/4 Punkt zum *Ki*-Vorrat.

Mystiker: Addiere +1/2 zur effektiven Mystikerstufe hinsichtlich der Effekte des Mystikerfluches.

Volksmerkmale der Tengus

+2 Geschicklichkeit, –2 Konstitution, +2 Weisheit: Tengus sind schnell und aufmerksam, aber relativ zerbrechlich und fein gebaut.

Tengu: Tengus sind Humanoide der Unterart Tengu.

Mittelgroß: Tengus sind mittelgroße Kreaturen und erhalten weder Boni noch Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Tengus haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Sinne: Tengus haben Dämmersicht.

Hinterhältig: Tengus erhalten einen Volksbonus von +2 auf Heimlichkeit und Wahrnehmung.

Schwerterprobt: Von Geburt an lernen Tengus den Umgang mit dem Schwert. Daher sind sie automatisch im Umgang mit schwertähnlichen Waffen geübt (inklusive Bastardschwert, Dolch, Doppelklingenschwert, Elfisches Krummschwert, Krummsäbel, Krummschwert, Kurzschwert, Kukri, Langschwert, Rapier, Stoßdolch und Zweihänder.)

Sprachbegabt: Tengus erhalten einen Volksbonus von +4 auf Sprachenkunde. Darüber hinaus lernen sie 2 Sprachen anstatt nur einer, wann immer sie einen Rang in Sprachenkunde erhalten.

Natürliche Waffe: Tengus besitzen einen Biss-Angriff, der 1W3 Schadenspunkte verursacht.

Sprachen: Tengus beherrschen zu Beginn die Gemeinsprache sowie Tengu. Tengus mit hohem Intelligenzwert können jede Sprache als Bonussprache wählen (mit Ausnahme von Geheimsprachen wie z.B. Druidisch).



Schurke: Wähle eine der Waffen, welche unter dem Volksmerkmal Schwerterprobt aufgeführt ist. Addiere einen Bonus von +1/2 auf Kritische Bestätigungswürfe mit dieser Waffe (maximal +4). Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit Kritischer Trefferfokus.

Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen Tengus offen:

Schigenjo (Mystiker)

Der Schigenjo beschreitet den Weg der Erleuchtung, indem er die Einheit mit den himmlischen Geistern sucht. Dabei entdeckt er das kämpferische Potential seiner eigenen spirituellen Kraft. Ein Schigenjo besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenfertigkeiten: Ein Schigenjo fügt Überlebenskunst, Wissen (Die Ebenen), Wissen (Natur) und Wissen (Religion) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu. Diese ersetzen die zusätzlichen Klassenfertigkeiten seines Mysteriums.

Gesinnung: Jede neutrale.

Empfohlene Mysterien: Ahnen, Feuer, Himmel, Holz, Kampf, Metall, Natur, Stein, Wellen, Wissen, Zeit.

Bonuszauber: 2. – *Zielsicherer Schlag*, 4. – *Gestalt verändern*, 8. – *Göttliche Macht*, 12. – *Magisches Gefäß*, 14. – *Ki-Schrei*[ABR], 16. – *Moment der Eingebung*. Diese Bonuszauber ersetzen auf den genannten Stufen die Bonuszauber des Mysteriums des Schigenjo.

***Ki*-Vorrat (ÜF):** Mit der 7. Stufe erhält ein Schigenjo einen Vorrat an *Ki*-Punkten. Mit dieser übernatürlichen Energie kann er Unglaubliches erreichen. Die Anzahl an Punkten in seinem *Ki*-Vorrat berechnet sich aus 1/3 seiner Mystikerstufe + CH-Modifikator. Der Vorrat wird jeden Morgen nach 8 Stunden der Ruhe oder der Meditation aufgefüllt, diese Stunden müssen nicht fortlaufend sein. Sollte der Schigenjo Stufen in einer anderen Klasse besitzen, welche ihm Zugang zu einem *Ki*-Vorrat ermöglichen, addieren sich diese *Ki*-Punkte zu denen, die er als Mystiker erhält. Allerdings wird nur ein Attributsmodifikator hinzuaddiert. Der Schigenjo entscheidet, welches Attribut zur Geltung kommt, sobald er die Wahl zwischen zwei Modifikatoren hat. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden. Der Schigenjo kann *Ki*-Punkte aus diesem Vorrat nutzen, um die Fähigkeiten und Merkmale jeder Klasse anzutreiben, welche ihm Zugang zu einem *Ki*-Vorrat gibt.

Solange er über mindestens 1 Punkt in seinem *Ki*-Vorrat verfügt, kann er *Ki*-Schläge wie ein Mönch ausführen, seine effektive Mönchsstufe entspricht seiner Mystikerstufe -3. Als Schnelle Aktion kann er 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um einen der folgenden Vorzüge zu erlangen:

Ki-Magie: Addiere +1 auf den SG des nächsten Zaubers, den der Schigenjo während seines Zuges wirkt.

Ki-Fluch: Während der nächsten Runde erhält der Schigenjo einen Bonus von +5 auf seine effektive Mystikerstufe hinsichtlich der Effekte seines Mystikerfluches.

Ki-Verständnis: Erhalte einen Verständnisbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde für 1 Runde.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Offenbarung, welche ein Mystiker mit der 7. Stufe auswählt.

Vibrierende Handfläche (ÜF): Mit der 15. Stufe kann ein Schigenjo anstelle einer Offenbarung das Mönchsklassenmerkmal Vibrierende Handfläche erlernen. Seine effektive Mönchsstufe entspricht dafür seiner Mystikerstufe. Der SG basiert auf seinem CH-Bonus anstelle seines WE-Bonus.

Letzte Offenbarung: Bei Erreichen der 20. Stufe erlangst du wahre Erleuchtung und wirst eins mit den celestischen Geistern. Du erhältst die Gabe, mit jeder Kreatur sprechen zu können, die eine Sprache benutzt. Für eine Anzahl von Tagen in Höhe deines Weisheitswerts kannst du die Nachteile extremer Wetterbedingungen, Hunger, Durst und Erschöpfung ignorieren. Solltest du sterben, wirst du dank deiner machtvollen Verbindung zum celestischen Reich 3 Tage später wiedergeboren (wie *Wiedergeburt*). Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Letzte Offenbarung des Mysteriums des Mystikers.

Schwertmeister (Schurke)

Ein Schwertmeister meditiert, um seine spirituelle Verbindung zu seiner Klinge zu stärken. Er strebt nach Perfektionierung seiner Kunst, indem er sechs tödliche Trancen meistert. Ein Schwertmeister besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenfertigkeiten: Der Schwertmeister fügt Überlebenskunst und Wissen (Natur) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu und entfernt dafür Verkleiden und Wissen (Gewölbe).

Trance (AF): Mit der 3. Stufe erlernt ein Schwertmeister, mittels intensiver meditativer Trance seine Kampfkunst zu fokussieren. Unter dem Einfluss einer Trance kann ein Schwertmeister fantastische kämpferische Leistungen vollbringen. In eine Trance einzutreten ist eine Volle Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert. Der Schwertmeister kann die Trance für eine Anzahl von Runden am Tag in Höhe von WE-Modifikator +4 aufrechterhalten. Pro Stufe jenseits der 3. Stufe kann er die Trance für 1 zusätzliche Runde aufrechterhalten. Nach der Trance ist der Schwertmeister erschöpft für eine Anzahl von Runden entsprechend der doppelten Anzahl an Runden, die er in Trance verbracht hat. Ein Schwertmeister kann sich nicht in Trance begeben, während er erschöpft ist. Er kann sich aber ansonsten mehrfach während einer Begegnung oder eines Kampfes in eine Trance versetzen. Sollte ein Schwertkämpfer das Bewusstsein verlieren, endet seine Trance augenblicklich.

Mit der 3. Stufe wählt der Schwertmeister eine der folgenden Trancen aus. Er wählt eine weitere Trance mit der 6., 9., 12., 15. und 18. Stufe aus. Er kann immer nur eine Art von Trance nutzen.

Affentrance (AF): Wie ein Affe springt der Schwertmeister aus der Reichweite seiner Gegner. Solange er sich in dieser Trance befindet, kann er Fertigkeitswürfe für Akrobatik gegen die KMV eines Gegners abgelegen. Hat er Erfolg, kann er sich als Schnelle Aktion innerhalb des Bedrohungsbereichs des Gegners um 1,50 m fortbewegen, ohne Gelegenheitsangriffe durch die Bewegung zu provozieren. Diese Bewegung zählt auch nicht als 1,50 m-Schritt.

Drachentrance (AF): Wie der Drache hat der Schwertmeister die Standhaftigkeit von Körper und Geist geschärft. Wenn der Schwertmeister sich in dieser Trance befindet, erhält er die Vorteile des Talents Drachenstil[ABR II].

Kranichtrance (AF): Die Klinge des Schwertmeisters ahmt die eleganten Flügelschläge des Bergkranichs nach. Wenn der Schwertmeister sich in dieser Trance befindet, erhält er die Vorteile des Talents Kranichstil[ABR II].

Leopardentrance (AF): Ein Schwertmeister, der die Schnelligkeit des Leoparden nutzt, verwirrt seine Gegner mit seiner

Beinarbeit. Wenn der Schwertmeister sich in dieser Trance befindet, erhält er die Vorteile des Talents Beweglichkeit.

Tigertrance (AF): Der Schwertmeister springt seine Gegner an und schlägt nach ihnen mit der Wildheit und rohen Kraft eines ungezähmten Tigers. Solange er sich in dieser Trance befindet, kann er einen Kampfmanöverwurf gegen einen Gegner durchführen, der sich in seiner Ansturmreichweite befindet. Bei Erfolg kann er einen Ansturm und einen Vollen Angriff gegen diesen Gegner ausführen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür in allen Ausformungen.

Schlangentrance (AF): Wie eine Schlange erwischt ein Schwertmeister mit seinen schnellen Bewegungen seinen Gegner unvorbereitet. Solange er sich in dieser Trance befindet, erhält er einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um im Kampf Finten durchzuführen.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks passen zum Archetypen des Schwertmeisters: Aufspringen, Kampfkniff, Überraschungsangriff, Waffentraining (*Pathfinder Grundregelwerk*), Benebelnder Schlag, Vorsichtiger Angriff (*Pathfinder Expertenregeln*).

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesserten Schurkentricks passen zum Archetypen des Schwertmeisters: Ausweichrolle, Schwächender Schlag (*Pathfinder Grundregelwerk*), Angriff umlenken, Überraschung des Jägers (*Pathfinder Expertenregeln*), Verwirrende Klingen (*Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*).

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Tengus offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Tengus

Tengus haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Schreckensdrachen: Dieser kleine Drache wird meistens mit einem grimmigen Gesicht und hellen Farben bemalt. An seinem Rahmen befinden sich gezackte, hölzerne Klingen. Der Bindfaden wird verstärkt, indem man ihn in Klebstoff einweicht. Manchmal kommen auch noch Glassplitter hinzu, um ihm eine schwache Schneide zu verleihen. Der Drachen hat Härte 5 und 3 TP. Beteiligte eines Drachenkampfes können abwechselnd Kampfmanöver für Gegenstand zerschmettern gegen den Drachen des anderen ausführen. Ein erfolgreiches Manöver erlaubt einem Wettbewerber, dem gegnerischen Drachen 1W6 Schadenspunkte zuzufügen. Wird ein Drachen auf 0 TP reduziert, ist er beschädigt oder wird die Führungsschnur zerschnitten, verliert sein Spieler die Kontrolle über ihn. Bei manchen Wettkämpfen werden Punkte verteilt, wenn man die gegnerische Führungsleine mit der Spitze seines Drachen berührt; der Sieger ist dann derjenige, welcher zuerst einen bestimmten Punktewert erreicht. Wer am Drachenkampf interessiert ist, kann Talente wie Waffenfokus und Waffenspezialisierung für den Schreckensdrachen wählen und diese Boni auf Kampfmanöver für Gegenstand zerschmettern anwenden, wenn sie Schreckensdrachen einsetzen.

Signaldrachenbausatz: Tengus besitzen zwar keine Flügel, haben lange über den Himmel und das Fliegen nachgedacht. Ihre Drachen bestehen aus Papier, welches an Bambusrahmen klebt und mit verschiedenen Farben und Bildern bemalt ist. Drachen steigen zu lassen ist bei ihnen nicht nur eine Freizeitbeschäftigung, sie verwenden auch Drachen mit verschiedenen Farben und Mustern, um Signale zu übermitteln. Hierzu haben sie eine ausgedehnte Reihe codierter Signale entwickelt, welche sie über große Entfernungen hinweg mit ihren Signaldrachen weitergeben. Ein Signaldrachenbausatz besteht aus sechs kleinen, farbigen Drachen, welche in unterschiedlichen Mustern zusammengehakt werden können, um umfangreiche Nachrichten zu übermitteln. Ferner gehören zur Ausrüstung eine Spule und 90 m Bindfaden. Das Senden und Verstehen einer Nachricht, die über einen Signaldrachen übermittelt wird, funktioniert wie bei der Fertigkeit Bluffen beschrieben. Allerdings müssen der Absender und jeder, der die Nachricht verstehen will, Tengu beherrschen.

Schwingenöl: Tengus vermischen besondere Salben, um ihre Federn vor den Elementen zu beschützen. Eine Phiole Schwingenöl verleiht einer gefiederten Kreatur einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen kaltes Wetter für 24 Stunden.

Ausrüstung der Tengus

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Schreckensdrache	20 GM	-	-
Schwingenöl	1 GM	–	20
Signaldrachenbausatz	5 GM	-	-

Talente der Tengus

Tengus haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Aasfresser

Wie viele Müllsammler verträgst du Lebensmittel, die schwächere Kreaturen krank machen würden.

Voraussetzungen: Tengu.

Vorteil: Du erhältst einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten und eingenommene Gifte (aber nicht gegen andere Gifte). Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um für dich Nahrung zu finden (aber nur für dich selbst).

Blutschnabel (Kampf)

Dein Schnabelangriff ist blutig und gefährlich.

Voraussetzungen: GAB +5, Volksmerkmal Natürliche Waffe, Tengu

Vorteil: Erhöhe den Schaden deines Schnabelangriffs auf 1W6. Wenn du mit deinem Schnabelangriff einen Kritischen Treffer bestätigst, verursachst du zusätzlich 1 Punkt Blutungsschaden.

Speziell: Der Blutungseffekt dieses Talents ist kumulativ mit dem des Talents Kritischer Treffer (blutend) und ähnlicher Effekte und addiert +1 Punkt auf den Blutungsschaden.

Langnasengestalt

Du kannst die Gestalt eines Menschen mit einer ungewöhnlich langen Nase annehmen.

Voraussetzungen: Charakterstufe 3, Tengu.

Vorteil: Einmal am Tag kann du die Gestalt eines Menschen annehmen, dessen Nase ebenso lange ist wie dein Schnabel. Diese zauberähnliche Fähigkeit funktioniert wie *Gestalt verändern* mit einer Zauberstufe in Höhe deiner Charakterstufe.

In dieser Gestalt erhältst du die Fähigkeit Geruchssinn und einen Bonus von +2 auf deinen Stärkewert. Da deine lange Nase stark andeutet, dass du kein vollständiger Mensch bist, erhältst du nicht den bei Verwandlungseffekten üblichen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden (du kannst die Nase aber möglicherweise als Fluch oder Missbildung erklären oder unter einem Gegenstand wie z.B. der Maske eines Seuchenarztes verbergen).

Müllsammlerblick

Glitzernde Wertsachen ziehen von Natur aus deinen Blick an.

Voraussetzungen: Tengu.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen. Du kannst als Standard-Aktion den wertvollsten Gegenstand in einem Hort finden, wobei du einen zusätzlichen Bonus von +2 auf den Fertigkeitswurf für Schätzen erhältst. Sollte dir ferner ein Wurf für Schätzen um 5 oder mehr misslingen, behandelst du den Wurf, als wäre er dir um weniger als 5 misslungen.

Normal: Den wertvollsten Gegenstand in einem Schatzhort zu erkennen, erfordert 1 Volle Aktion.



Tengu-Rabengestalt

Du kannst die Gestalt eine riesigen schwarzen Raben annehmen.

Voraussetzungen: Tenguschwingen, Charakterstufe 7, Tengu.

Vorteil: Du kannst einmal am Tag die Gestalt eines großen schwarzen Vogels annehmen, welcher einem Raben ähnelt. Du erhältst eine Bewegungsrate: Fliegen 18 m (gut), einen Größenbonus von +4 auf deine Stärke, einen Malus von -2 auf deine Geschicklichkeit und einen natürliche Rüstungsbonus von +4. Diese zauberähnliche Fähigkeit funktioniert ansonsten wie *Bestiengestalt II* mit einer Zauberstufe in Höhe deiner Charakterstufe.

Tenguschwingen

Du kann dir Flügel wachsen lassen, die es dir ermöglichen zu fliegen.

Voraussetzungen: Charakterstufe 5, Tengu.

Vorteil: Einmal am Tag kannst du dir ein Paar riesige schwarze Krähenflügel wachsen lassen, welche dir eine Bewegungsrate: Fliegen (durchschnittlich) 9 m verleihen. Diese zauberähnliche Fähigkeit funktioniert ansonsten wie *Bestiengestalt I* mit einer Zauberstufe in Höhe deiner Charakterstufe, du erlangst aber keine sonstigen Vorteile dieses Zaubers.

Magische Gegenstände der Tengus

Tengus haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Roter Federfächer

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 6

Ausrüstungsplatz: Keiner; **Preis** 5.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Fächer besteht aus einem Dutzend kleiner Federn aus Kupfer, welche an einem ringförmigen Knochengriff befestigt sind. Einmal pro Tag kann der Träger ihn halten und ein Befehlswort aussprechen, um einem Dunkelheiteffekt entgegenzuwirken (als würde er *Tageslicht* einsetzen) oder um einem Lichteffekt entgegenzuwirken (als würde er *Tiefe Dunkelheit* einsetzen). Sollte er in einem Bereich überlappender Licht- und Dunkelheiteffekte eingesetzt werden, wirkt er zufällig gegen einen Effekt und lässt den anderen intakt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tageslicht, Tiefe Dunkelheit*; **Kosten** 2.500 GM

Schwarzer Federfächer

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz: Keiner; **Preis** 10.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser hochwertige Fächer besteht aus einem Dutzend schwarzer Federn, die in einem Metallgriff befestigt sind, welcher ein Wellensymbol trägt. Der Träger kann ihn 3 Mal am Tag einsetzen, um folgende Effekte in beliebiger Kombination zu erschaffen: *Windgeflüster, Windstoß* oder *Windwall*.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Windgeflüster, Windstoß, Windwall*; **Kosten** 5.000 GM

Tengukrug

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz: Keiner; **Preis** 1.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Behältnis sieht wie ein Trinkkrug aus Steingut aus, welcher einen ½ l fasst. Er ist mit einer weißen Glasur überzogen und trägt mittig ein Band schwarzer Vögel. Der Krug ist mit einem Korken verschlossen, der an einer Hanfschnur befestigt ist. Jede Flüssigkeit, die in den Krug gefüllt wird, kann sicher getrunken werden, als wäre *Nahrung und Wasser reinigen* darauf gewirkt worden (der Krug wirkt nur auf Flüssigkeiten). Drei Mal am Tag kann der Träger den Krug anweisen, die Temperatur seines Inhalts zu verändern (das ganze Spektrum zwischen Eiskalt und Kochendheiß ist möglich). Einmal am Tag kann der Träger den Krug anweisen, hineingegossenes Wasser in Pflaumenschnaps, Sake oder Tee zu verwandeln. Ein Tengukrug fasst bis zu einem ½ l einer beliebigen Flüssigkeit.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Nahrung und Wasser reinigen, Zaubertrick*; **Kosten** 500 GM

Zauberstatuette: Schwarzer Jaderabe

Aura Durchschnittliche Beschwörung und Verwandlung; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz: Keiner; **Preis** 9.100 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese faustgroße Stück schwarzer Jade ist kunstvoll in Form eines Raben mit ausgestreckten Schwingen geschnitzt worden. Auf Befehl verwandelt sie sich in einen schwarzen Raben mit den Spielwerten eines Adlers oder einen riesigen schwarzen Raben mit den Spielwerten eines Riesenadlers. Beide Versionen besitzen das Bonustalent Verbessertes Entreißen[EXP]. Der Rabe versteht die Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen. Er kann Fragen zu seinen Fähigkeiten und was er gesehen hat, beantworten, indem er einmal für „Ja“ krächzt und zwei Mal für „Nein“.

Der Rabe kann pro Woche nur für maximal 24 Stunden diese Gestalten annehmen. Die Wirkungsdauer muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Stunde abgerechnet. Wenn der Rabe drei Mal die Gestalt des riesigen Raben angenommen hat, verliert die Zauberstatuette alle magischen Eigenschaften (bei der kleineren Version besteht diese Wahrscheinlichkeit nicht).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand beleben*; **Kosten** 4.550 GM

Zauber der Tengus

Tengus haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Diebesschutz

Schule Bannmagie; **Grad** HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1, KLE 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Ein Gegenstand
Wirkungsdauer 1 Tag

Du schützt einen Gegenstand in deinem Besitz gegen Diebstahl. Du erhältst einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um zu bemerken, falls jemand dir den Gegenstand fortnehmen will.

Mit Vögeln sprechen

Schule Erkenntnismagie; **Grad** BAR 2, DRU 1, HEX 2, HXM/MAG 2, WDL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 10 Minuten; siehe Text

Du stößt eine Frage in Form eines tiefen Vogelrufes aus, der bis 1,5 km weit gehört werden kann. Du kannst die Antworten der Vögel in der Region auf die Frage verstehen. Im Laufe der nächsten 10 Minuten antworten die Vögel basierend auf ihrem Wissen, als hättest du die Frage mittels *Mit Tieren sprechen* gestellt. Du könntest auf diese Weise fragen, ob es Trinkwasser in der Nähe gibt, wo sich Raubtiere oder andere Kreaturen aufhalten, wie du zu einem bestimmten Platz kommst usw. Die örtlichen Vögel antworten so gut sie können.

Sollten sich keine Vögel in der Reichweite aufhalten, hat der Zauber keinen Effekt und erhältst du keine Antwort. Jede Kreatur, welche *Mit Tieren sprechen* oder eine ähnliche Fähigkeit einsetzt, kann deine als Vogelruf geäußerte Frage verstehen, dir aber möglicherweise nicht auf eine Weise antworten können, die du verstehst.

Winterfedern

Schule Bannmagie; **Grad** DRU 1, HXM/MAG 1, INQ 1, KLE 1, WDL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte gefiederte Kreatur
Wirkungsdauer 24 Stunden
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Die Federn des Zieles werden dicker und plustern sich zum Schutz gegen die Kälte des Winters auf. Das Ziel erleidet keinen Schaden durch kalte Umgebung und kann problemlos bei Temperaturen bis -45°C existieren, ohne Zähigkeitswürfe ablegen zu müssen. Auch die Ausrüstung der Kreatur wird auf diese Weise geschützt. Der Zauber bietet keinen Schutz gegen Kälteschaden oder andere Umgebungsgefahren, die mit kaltem Wetter in Verbindung stehen wie z.B. auf Eis auszurutschen, Schneeblindheit usw.

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du veranlassen, dass sich die Federn des Zieles für die Wirkungsdauer des Zaubers weiß verfärben. Dies verleiht dem Ziel einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, um sich in Eis und Schnee zu verstecken.

Tieflinge

Tieflinge sind zugleich mehr und weniger sterblich. Sie sind die Nachkommen von Menschen und den abscheulichen Geschöpfen der unteren Ebenen. Aufgrund ihrer Abkunft und ihrer entsprechenden Merkmale werden Tieflinge oft gemieden und sogar aus einer reaktionären Furcht heraus verachtet. Die meisten von ihnen erfahren nie, wer sich in ihren Stammbaum gemogelt hat, da dies vor Generationen geschehen sein kann. Die resultierende Befleckung aber ist langanhaltend; oft manifestiert sie sich mit der Geburt oder später im Leben als machtvoller, aber oft unerwünschter Segen. Trotz ihres unheiligen Äußeren und ihrer Herkunft sind Tieflinge wie Menschen auch in der Lage, ihr Schicksal zu wählen. Viele akzeptieren dabei ihr dunkles Erbe und wenden sich den Mächten der Finsternis zu, andere jedoch schwören gerade diesen abscheulichen Mächten ab. Ihr Blut versucht zwar, fast jeden Tiefling zu Zorn, Zerstörung und nackter Wut zu verführen, doch selbst der Abkömmling einer Sukkubus kann zu einem Heiligen und der Enkel eines Höllenschlundteufels zu einem unerwarteten Helden werden.

Physische Beschreibung: Kein Tiefling ähnelt dem anderen, da sich das unheilige Blut in ihren Adern auf unterschiedliche Weise manifestiert und ihnen eine Vielfalt abscheulicher Merkmale verleihen kann. Ein Tiefling mag wie ein Mensch mit kleinen Hörnern, einem stachligen Schwanz und seltsam farbigen Augen erscheinen, während ein anderer ein Maul voller Reißzähne, winzige Flügel und Krallen besitzen kann. Ein dritter wieder mag ständig nach Blut, stinkendem Weihrauch und Schwefel riechen. In der Regel stehen diese Eigenschaften mit den Umständen in Bezug, durch die ihre Blutlinie entstanden ist. Allerdings unterliegt die Vermischung von menschlichem und Scheusalblut keinen Regeln, die geistig gesunde Sterbliche nachvollziehen könnten. Die bloße Flexibilität, die dabei herauskommt, ist ein Wunder für sich, auch wenn es alle Extrema zwischen seltsamer Schönheit und absolutem Entsetzen ausfüllt.

Gesellschaft: Tieflinge gründen auf der Materiellen Ebene selten eigene Ortschaften und Besitztümer. Stattdessen leben sie an den Rändern der Länder, in denen sie geboren wurden oder in denen sie sich niedergelassen haben. Die meisten Gesellschaften betrachten Tieflinge als Aberrationen und Flüche. Dort, wo es aber immer wieder zu Interaktionen mit herbeigezauberten Scheusalen kommt und wo die Verehrung von Dämonen, Daimonen, Teufeln oder anderen bösen Externaren erlaubt oder gar Pflicht ist, könnten Tieflinge zahlreicher sein und akzeptiert werden – mancher Orts werden sie sogar als Segen der finsteren Herrscher betrachtet.

Tieflinge treffen nur selten auf Artgenossen, daher übernehmen sie in der Regel die Kultur und Gebräuche ihrer menschlichen Eltern. Auf anderen Ebenen formen sie Enklaven mit ihresgleichen; diese sind aber nur selten harmonisch, da ihre unterschiedlichen Gestalten und Philosophien ein fortwährender Grund für Streitigkeiten sind. In ständig wechselnden Hierarchien bilden sich Cliquen und Fraktionen, da nur derjenige einen Vorteil erlangt, der am opportunistischsten oder hinterhältigsten ist. Nur Angehörige gemeinsamer Blutlinien und jene, die es schaffen, den angeborenen Egoismus und das tückische, böse Wesen ihres unheiligen Ahnen hinter sich zu lassen, können unter ihresgleichen Kameradschaft, Akzeptanz und Gemeinsamkeiten finden.

Beziehungen zu anderen Völkern: Die meisten anderen Völker begegnen Tieflingen mit deutlichen Vorurteilen. Man hält sie für die Brut von Scheusalen, die Saat des Bösen, Monster und abwartende, lauernde Flüche, die auf der Welt liegen. Viel zu oft werden sie von zivilisierten Völkern unterdrückt oder gemieden. Monströse Völker fürchten und meiden sie, wenn sie nicht dazu gezwungen werden, sie zu akzeptieren. Halb-Elfen, Halb-Orks, Gestrandete und – äußerst seltsam – Aasimare neigen dazu, in ihnen verwandte Seelen zu sehen, die ebenfalls abgelehnt werden oder aufgrund der Umstände ihrer Geburt in den meisten Gesellschaften keinen Platz finden. Die weitverbreitete Annahme, dass Tieflinge von Natur aus böse sind, mag unbegründet sein, verhindert aber, dass sie in den meisten Kulturen der Materiellen Ebene problemlos Fußfassen können, solange diese nicht äußerst kosmopolitisch sind oder von Externaren beeinflusst werden.

Gesinnung und Religion: Trotz ihrer unheiligen Abstammung und all der Vorurteile können Tieflinge jede Gesinnung besitzen. Viele fallen den finsteren Gelüsten zum Opfer, die ihre Geister quälen, und geben dem bösen Flüstern der Versuchung nach. Andere verneinen ihre Abstammung und kämpfen aktiv gegen den Lockruf des Bösen und die Vorurteile anderer, indem sie gute Taten vollbringen. Die meisten allerdings versuchen nur, ihren Weg in der Welt zu finden, neigen aber dazu, dabei einen sehr amoralischen, neutralen Blickwinkel zu entwickeln. Zwar glauben viele Kreaturen, dass Tieflinge Teufel und Dämonen anbeten, ihre religiösen Ansichten sind aber so vielfältig wie ihr Äußeres. Sie verehren alle möglichen Gottheiten, es gibt aber auch solche, die sich komplett von jeder Religion abwenden. Die, die sich dem dunklen Flüstern ergeben, dienen allen möglichen mächtigen Scheusalen.

Abenteurer: Tieflinge integrieren sich selten in die sterblichen Gesellschaften ihrer Heimatländer. Das Abenteurerleben ist eine Fluchtmöglichkeit, um ein besseres Leben zu finden und sich von der Befleckung zu befreien oder die Welt dafür zu strafen, dass diese sie fürchtet und ablehnt. Tieflinge geben fähige Schurken, mächtige Magier und Kampfmagier und besonders begabte Hexenmeister ab, die aus ihrem unheiligen Blut zusätzliche Kraft ziehen. Jene, die sich dem Bösen ergeben, werden häufig zu mächtigen Klerikern abscheulicher Mächte.

Männliche Namen: Baru, Dellisar, Maldrek, Molos, Sarvin, Schoremot, Temerith, Voren, Zoren.

Webliche Namen: Allizsah, Indranna, Kasidra, Kilarra, Mellisan, Mordren, Nischa.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Tiefling-Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Betörender Lügner: Viele Tieflinge stellen fest, dass sie am besten in der Welt zurechtkommen, wenn sie anderen erzählen, was diese hören wollen. Sie erzählen bereits aus Angewohnheit Lügenmärchen. Diese Tieflinge besitzen einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, wenn sie jemanden vom Wahrheitsgehalt ihrer Lügen überzeugen wollen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Greifender Schwanz: Viele Tieflinge besitzen Schwänze, doch einige haben lange und flexible Schwänze, mit denen sie

Gegenstände tragen können. Es reicht zwar nicht zum Waffengebrauch, sie können ihre Schwänze aber nutzen, um kleine Gegenstände, die sie an ihrer Person tragen, als Schnelle Aktion hervorzuholen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Infernalische Hexerei.

Infernalischer Spurter: Manche Tieflinge haben Füße, die weitaus tierhafter sind als bei Menschen üblich. Sie könnten krallenbewehrte Füße wie Raubtiere besitzen oder die weiter verbreiteten Hufe. Diese Tieflinge erhalten einen Volksbonus von +3 m auf ihre Bewegungsrate bei Sturmangriffen, Rennen und Rückzug. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Maul oder Klaue: Manche Tieflinge besitzen die bestialischeren Aspekte ihrer finsteren Ahnen. Sie haben entweder kräftige, zahnbewerte Mäuler oder gefährliche Klauen. Diese Tieflinge können zwischen einem Bissangriff (1W6 Schadenspunkte) oder zwei Klauenangriffen (jeweils 1W4 Schadenspunkte) auswählen. Diese Angriffe sind natürliche Primärangriffe. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeit.

Schuppenhaut: Die Haut dieser Tieflinge verleiht ihnen Energieresistenz und ist zudem hart wie ein Panzer. Wähle eine der folgenden Energiearten: Elektrizität, Feuer oder Kälte. Ein Tiefling mit diesem Volksmerkmal erhält Resistenz 5 gegen die gewählte Energieart. Er erhält ferner einen natürlichen Rüstungsbonus von +1 auf seine RK. Dieses Volksmerkmal ersetzt Diabolische Resistenz.

Seelenblick: Ein paar wenige Tieflinge verfügen über die Gabe, den Zustand der Seele einer Kreatur zu sehen. Diese Tieflinge können als zauberähnliche Fähigkeit *Totenwache* einsetzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Infernalische Hexerei und Zauberähnliche Fähigkeit.

Verkümmerte Schwingen: Manche Tieflinge besitzen ein Paar kleiner, verkümmerter oder mickriger Flügel, die wie eine Verhöhnung der Schwingen ihres infernalen Ahnen wirken. Die Schwingen können ledern und fledermausartig sein oder auch Büschel schwarzer, roter oder violetter Federn aufweisen. Aber auch bizarrere Formen sind möglich. Diese Flügel verleihen keine Flugfähigkeit, können aber beim Fliegen helfen, wenn der Tiefling dies aus anderen Gründen vermag. Sie verleihen einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Tieflingen zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:



Volksmerkmale der Tieflinge

+2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, –2 Charisma: Tieflinge verfügen über einen schnellen Körper und einen ebenso schnellen Geist, sind aber von Natur aus sonderbar.

Einheimischer Externar: Tieflinge sind Externare der Unterart Einheimischer.

Mittelgroß: Tieflinge sind mittelgroße Kreaturen und erhalten weder Boni noch Mali durch ihre Größe.

Normale Bewegungsrate: Tieflinge haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dunkelsicht: Tieflinge können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Diabolische Resistenz: Tieflinge verfügen über Elektrizitätsresistenz 5, Feuerresistenz 5 und Kälteresistenz 5.

Geschult: Tieflinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Proben gegen Bluffen und Heimlichkeit.

Infernalische Hexerei: Wann immer ein Tiefling Hexenmeister mit Abyssischer oder Diabolischer Blutlinie seine Hexenmeister Klassenmerkmale anwendet, behandelt er seinen Charismawert als ob er 2 Punkte höher wäre.

Zauberähnliche Fähigkeit: Tieflinge können einmal pro Tag Dunkelheit wie eine Zauberähnliche Fähigkeit wirken. Die Zauberstufe für diese Fähigkeit entspricht der Charakterstufe des Tieflings.

Sprachen: Tieflinge beherrschen zu Beginn die Gemeinsprache und entweder Abyssisch oder Diabolisch. Tieflinge mit hohem Intelligenzwert können jede der folgenden Sprachen wählen: Abyssisch, Diabolisch, Drakonisch, Elfisch, Gnomisch, Goblinisch, Halblingisch, Orkisch oder Zwergisch.

Alchemist: Addiere +1/2 zum Schaden der Bomben des Alchemisten.

Druide: Addiere einen Bonus von +1 auf Tierempathiewürfe, um die Einstellung infernalischer Tiere zu verbessern.

Hexe: Der Hexenvertraute erhält Resistenz 1 gegen Elektrizität, Feuer oder Kälte. Wenn diese Option erneut gewählt wird, kann eine andere Resistenz gewählt oder eine bestehende um +1 verstärkt werden. Er kann auf diese Weise maximal Resistenz 5 gegen eine Energieart erlangen. Sollte die Hexe jemals ihren Vertrauten ersetzen, verfügt der neue Vertraute über diese Resistenzen.

Hexenmeister: Addiere +1/2 zur Anzahl der täglichen Anwendungen der Blutlinienfähigkeit Verderbende Berührung der Infernalen Blutlinie oder +1 zur Anzahl an Runden pro Tag, welche der Hexenmeister die Klauen seiner Abyssischen Blutlinie einsetzen kann. Der Hexenmeister muss über die entsprechende Fähigkeit verfügen, um diese Boni wählen zu können.

Inquisitor: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern und für Wissensfertigkeiten, um Kreaturen zu identifizieren.

Kampfmagus: Addiere +1/4 Punkt zum Arkanen Vorrat des Kampfmagus.

Kleriker: Addiere einen Bonus von +1 auf Würfe auf die Zauberstufe, um die Zauberresistenz von Externaren zu überwinden.

Magier: Wähle eine Fähigkeit der Arkanen Schule der 1. Stufe, welche IN-Modifikator +3 Mal am Tag einsetzbar ist. Der Magier addiert +1/2 zur Anzahl seiner täglichen Nutzungsmöglichkeiten dieser Fähigkeit.

Paktmagier: Das Eidolon des Paktmagiers erhält +1 TP oder +1 Fertigkeitsrang.

Paladin: Addiere +1 auf die Menge an Schaden, welchen der Paladin mit Handauflegen heilt, wenn er diese Fähigkeit bei sich selbst anwendet.

Schurke: Addiere +1/2 zum Hinterhältigen Schaden bei Kreaturen der Kategorie Externar.

Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen Tieflingen offen:

Infernalisches Medium (Kleriker)

Viele Kleriker beten infernale Mächte an oder schließen böse Pakte und weihen Leib und Seele den wahnsinnigen Plänen und bösen Zielen ihrer verachtenswerten Schutzherren. Diese sterblichen Kleriker sind oft aber nur schwache Wesen auf der Suche nach rascher Macht oder wahrer und endgültiger Auslöschung, da nur wenige verstehen, was sie da eigentlich anbeten. Infernalische Medien besitzen allerdings aufgrund ihrer Abstammung eine innere Verbindung zu ihrem Schutzherrn, welche ihnen Macht und Verständnis verleiht. Ein Infernalisches Medium besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Gesinnung: Im Gegensatz zu gewöhnlichen Klerikern muss ein Infernalisches Medium die Gesinnung seines Schutzherrn besitzen.

Domänen: Ein Infernalisches Medium muss als eine ihrer Domänen die Unterdomäne der Dämonen[EXP], der Daimonen[EXP] oder der Teufel[EXP] wählen, abhängig davon, welcher Art infernalem Schutzherrn er dient.

Böses fokussieren (ÜF): Mit der 1. Stufe fokussiert ein Infernalisches Medium anstelle positiver oder negativer Energie die rohe böse Macht seines infernalen Schutzherrn. Dieses Klassenmerkmal ähnelt Negative Energie fokussieren, heilt aber nicht Untote und schädigt lebende Kreaturen, sondern verursacht eine Explosion böser Energie, welche automatisch böse Kreaturen heilt und gute Kreaturen schädigt.

Böses fokussieren erzeugt einen Explosionsradius von 9 m um das Infernalische Medium herum. Böse Kreaturen im Wirkungsbereich werden für 1W4 Schadenspunkte plus 1W4 Punkte pro ungerade Klerikerstufe nach der 1. Stufe geheilt (Maximum 10W4 mit der 19. Stufe). Gute Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Klerikerstufe + CH-Bonus ablegen, um nicht für 1W4 Runden zu kränkeln. Gute Kreaturen, deren Anzahl an Trefferwürfeln weniger ist als die Klerikerstufe des Infernalischen Mediums -5 leiden bei Misslingen des Rettungswurfes für 1 Runde unter Übelkeit und kränkeln dann für 1W4 Runden. Neutrale Kreaturen sind gegen diese Explosion böser Energie immun.

Ein Infernalisches Medium kann diese Energie täglich in Höhe seines CH-Modifikators +3 Mal fokussieren. Dies ist eine Standard-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Das Infernalische Medium kann entscheiden, ob es selbst von dem Effekt betroffen sein will. Es muss sein unheiliges Symbol präsentieren oder seinen Vertrauten als göttlichen Fokus für diese Fähigkeit nutzen.

Diese Fähigkeit erfüllt die Voraussetzungen anderer Talente, als handelte es sich um Negative Energie fokussieren. Sollte ein Talent die Art des Fokussierens verändern oder wie dadurch Schaden verursacht wird, dann nutze die Menge an Schaden, den diese Fähigkeit bei bösen Kreaturen heilt, als Maßstab. Wenn z.B. ein Infernalisches Medium mit der 5. Stufe das Talent Fokussiertes Niederstrecken auswählt, verursacht es zusätzliche 3W4 Schadenspunkte bei lebenden Kreaturen mit einem erfolgreichen Treffer (den Zielen stehen aber Rettungswürfe zu, um den Schaden aufzuheben).

Dieses Klassenmerkmal ersetzt Energie fokussieren.

Infernalischer Vertrauter: Mit der 3. Stufe belohnt der Schutzherr des Infernalischen Mediums seinen Diener mit einem infernalen Diener. Das Infernalische Medium erhält einen Imp, Quasiten oder Cacodaimon als Vertrauen in Abhängigkeit von der Art seines Schutzherrn. Sollte es Asmodeus oder einen Erzteufel verehren, erhält es einen Imp, verehrt es einen der Vier Reiter, erhält es einen Cacodaimon, verehrt es einen Dämonenherrscher, erhält es einen Quasiten. Dieses Klassenmerkmal entspricht dem Arkanen Bund eines Magiers mit seinem Vertrauten und dem Talent Verbesserter Vertrauter; die effektive Magierstufe entspricht der Klerikerstufe des Infernalischen Mediums.

Dieses winzige Scheusal fungiert als perverser moralischer Kompass und kann zudem als göttlicher Fokus und unheiliges Symbol bei der Zauberei des Infernalischen Mediums handeln. Dies heißt auch, dass das Infernalische Medium Böses fokussieren vom Vertrauten ausgehend einsetzen kann, sofern dieser nicht weiter als 9 m entfernt und in seiner Sichtlinie ist. Der Vertraute eines Infernalischen Mediums verhält sich diesem gegenüber zumeist unterwürfig und speichelleckend. Sollte der Vertraute sterben, ersetzt ihn der Patron binnen 1 Woche durch ein identisches Wesen, ohne dass ein spezielles Ritual erforderlich wäre. Der Infernalische Vertraute erhält zudem die folgenden besonderen Fähigkeiten neben denen eines normales Vertrauten:

Tabelle 2-4: Infernale Schutzherrn

Im Gegensatz zu den meisten Klerikern müssen Infernalische Medien als Schutzherr entweder den Gott Asmodeus, einen der folgenden Erzteufel, Dämonenherrscher oder Angehörigen der Vier Reiter auswählen. Eine umfangreichere Auflistung kann im *Weltenband der Inneren See* auf S. 231 gefunden werden.

Erzteufel

Name	Gesinnung	Einflussbereich	Domänen	Bevorzugte Waffe
Baalzebul	RB	Arroganz, Fliegen, Lügen	Böses, Luft, Ordnung, Tod	Speer
Belial	RB	Ehebruch, Täuschung, Verlangen	Bezauberung, Böses, Ordnung, Zerstörung	Ranseur
Dispater	RB	Gefängnisse, Herrschaft, Städte	Adel, Böses, Ordnung, Tricks	Schwerer Streitkolben
Mephistopheles	RB	Geheimnisse, Teufel, Verträge	Böses, Ordnung, Runen, Wissen	Dreizack

Dämonenherrscher

Name	Gesinnung	Einflussbereich	Domänen	Bevorzugte Waffe
Abraxas	CB	Magie, Schlangen, Verbotenes Wissen	Böses, Chaos, Magie, Wissen	Peitsche
Baphomet	CB	Bestien, Labyrinthe, Minotauren	Böses, Chaos, Stärke, Tiere	Glefe
Dagon	CB	Das Meer, Seemonster, Verunstaltungen	Böses, Chaos, Wasser, Zerstörung	Dreizack
Schax	CB	Lügen, Mord, Neid Adel,	Böses, Chaos, Zerstörung	Dolch

Die Vier Reiter

Name	Gesinnung	Einflussbereich	Domänen	Bevorzugte Waffe
Apollyon	NB	Krankheit	Böses, Dunkelheit, Luft, Zerstörung	Sense
Charon	NB	Tod	Böses, Tod, Wasser, Wissen	Kampfstab
Szuriel	NB	Krieg	Böses, Feuer, Krieg, Stärke	Zweihandschwert
Trelmarixian	NB	Hunger	Böses, Erde, Wahnsinn, Wetter	Stachelhandschuh

Infernalische Vorahnung (ZF): Mit der 3. Stufe kann das Infernalische Medium den Vertrauten einmal am Tag fragen, ob eine bestimmte Vorgehensweise in der nahen Zukunft gute oder schlechte Folgen für das Medium haben wird. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Vorahnung* auf einer Zauberstufe in Höhe der Klerikerstufe des Infernalischen Mediums, wobei der Vertraute als Sprachrohr des Zaubers fungiert.

Infernalische Weissagung (ZF): Mit der 9. Stufe kann das Infernalische Medium eine mächtigere Form der Erkenntnismagie nutzen, um über seinen Infernalischen Vertrauten von seinem Schutzherrn Informationen zu erlangen. Diese Fähigkeit funktioniert wie der Zauber *Weissagung* mit einer Zauberstufe in Höhe der Klerikerstufe des Mediums, wobei der Vertraute als Sprachrohr des Zaubers fungiert. Diese Fähigkeit kann einmal am Tag eingesetzt werden.

Zusätzliche Weissagung (ZF): Mit der 13. Stufe kann das Infernalische Medium Infernalische Weissagung bis zu 3 Mal am Tag wirken.

Infernalische Herbeirufungen: Ein Infernalisches Medium kann mittels *Monster herbeizaubern* nur infernale Kreaturen und böse Externare derselben Gesinnung wie die seines Schutzherrn herbeizaubern.

Scheußlicher Schinder (Kampfmagus)

Manche Tieflinge können auf die dunkle Kraft ihres infernalischen Blutes zurückgreifen, um ihre arkanen und kämpferischen Fähigkeiten zu verbessern. Indem sie ihre verdorbenes Fleisch fortschneiden, können sie mit dessen finsteren Energien ihre Kräfte verbessern, Waffen aus der Luft erschaffen und die stärksten Verteidigungen ihrer Gegner umgehen. Ein Scheußlicher Schinder besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Infernalische Kasteiung (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Scheußlicher Schinder einen Teil seines infernalen Blutes opfern, um seinen Arkanen Vorrat zu stärken. Dies ist eine Standard-Aktion. Pro 2 Punkt KO-Schaden, die der Scheußliche Schinder auf diese Weise erhält, wächst sein Arkaner Vorrat um 1 Punkt. Alle auf die Weise gewonnen Punkt verschwinden wieder, wenn der Schinder das nächste Mal seine Zauber vorbereitet, wenn er sie nicht bis dahin genutzt hat. Im Gegensatz zu gewöhnlichem Attributsschaden kann dieser Schaden nicht mittels *Teilweise Genesung* geheilt werden. Aus Infernalischer Kasteiung herrührender KO-Schaden kann nur durch Zeitablauf geheilt werden. Diese Fähigkeit kann nicht genutzt werden, wenn der Konstitutionsschaden den ½ KO-Wert übersteigt.

Kampfmagusarkana: Ein Scheußlicher Schinder hat Zugang zu den folgenden Kampfmagusarkana. Er kann ein Arkanum jeweils nur einmal wählen.

Umgehender Hieb (ÜF): Der Scheußliche Schinder kann 1 Punkt seines Arkanen Vorrats als Schnelle Aktion aufwenden, um bei einem Angriff oder Zauberschlag bis zum Ende seines Zuges die Schadensreduzierung eines bösen Externaren ignorieren zu können.

Unholdklinge (ÜF): Sofern der Scheußliche Schinder seine Infernalische Kasteiung an diesem Tag genutzt hat, um seinen Arkanen Vorrat zu stärken, kann er als Schnelle Aktion mit diesem Arkanum für 2 Punkte seiner Arkanen Reserve eine Waffe herbeibeschwören. Diese Waffe hat die Form einer einhändigen Nahkampfwaffe, mit welcher der Schinder geübt ist. Der Verbesserungsbonus der Waffe ist zu Beginn +1, steigt aber pro weitere Stufen des Kampfmagus' jenseits der 3. Stufe um weitere +1 (Maximum +5 mit der 19. Stufe). Die herbeigezauberte Waffe hat für 1 Minute Bestand.

Mit der 5. Stufe können diese Verbesserungsboni genutzt werden, um der Unholdklinge die folgenden Waffeneigenschaften zu verleihen: *Anarchie, Aufflammen, Blitz, Blitzinferno, Eis, Eisinferno, Flammeninferno, Grundsatz, Schärfe, Schnelligkeit, Tanzen* oder *Unheilig*.



Diese Boni und Eigenschaften werden mit Aufwenden der Arkanen Vorratspunkte festgelegt und können nicht verändert werden, bis der Schinder dieses Arkanum wieder einsetzt. Andere Kreaturen können die Unholdklinge nicht führen; wenn sie die Hand des Schinders verlässt, löst sie sich zu einer roten Rauchfahne auf, welche nach brennendem Blut riecht.

Ein Scheußlicher Schinder kann nur über eine aktive Unholdklinge verfügen; setzt er diese Fähigkeit erneut ein, verschwindet die eine eventuell noch bestehende Unholdklinge.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Tieflingen offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Tieflinge

Tieflinge haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Scheusalessenz: Wenn diese Mixtur aus finsteren alchemistischen Reagenzien und den Körperflüssigkeiten von Scheusalen auf einen verwundeten Tiefling oder bösen Externaren aufgetragen wird (d.h. eine Kreatur, die nicht bei vollen Trefferpunkten ist), verwandelt sie die Essenz des Zieles vorübergehend in etwas Furchtbareres und Dämonischeres. Unter den Effekten der Scheusalsessenz erhält ein Tiefling oder böser Externar einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern und einen Situationsbonus von +1 auf den SG aller von ihm gewirkter Zauber der Kategorie Furcht. Das Auftragen dieser Essenz ist ein delikater Vorgang, welcher eine Volle Aktion erfordert und nur bei einem hilflosen oder willigen Ziel möglich ist. Ist das Ziel kein Tiefling oder böser Externar, kränkelt die Kreatur stattdessen. Die Effekte wirken 1 Minute lang.

Ausrüstung der Tieflinge

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Scheusalsessenz	75 GM	1 Pfd.	20

Talente der Tieflinge

Tieflinge haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Erweiterte Diabolische Resistenz

Du erhältst zusätzliche diabolische Resistenzen.

Voraussetzungen: Tiefling.

Vorteil: Wähle eine der folgenden Energiearten, für die du noch keine Resistenz besitzt: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Du erhältst Resistenz 5 gegen diese Energieart.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach anwählen. Jedes Mal erhältst du Resistenz 5 gegen eine andere Energieart.

Greifschwanz

Dein Schwanz wird nützlicher.

Voraussetzungen: Tiefling.

Vorteil: Du kannst deinen Schwanz benutzen, um verstaute Gegenstände zu ergreifen. Du kannst mit ihm keine Waffe führen, wohl aber kleine Gegenstände als Schnelle Aktion hervorholen, die du an deiner Person trägst.

Speziell: Solltest du über das Volksmerkmal Greifender Schwanz verfügen, kannst du deinen Schwanz zudem benutzen, um nichtgetragene Gegenstände innerhalb von 1,50 m Entfernung als Schnelle Aktion zu ergreifen. Du kannst kleine Gegenstände mit seinem Schwanz festhalten, aber nicht manipulieren, wohl aber sie in deine Hand bewegen.

Höllenschlundrüstung

Deine infernale Herkunft zeigt sich in Form schützender Schuppenhaut.

Voraussetzungen: Tiefling.

Vorteil: Du erhältst einen natürlichen Rüstungsbonus von +2.

Speziell: Solltest du das Volksmerkmal Schuppenhaut besitzen, erhältst du stattdessen Energieresistenz 5 bei den beiden der folgenden Energiearten, für die du noch keine Resistenz besitzt: Elektrizität, Feuer und Kälte.

Infernalische Sicht

Du kannst bei Dämmerung und Dunkelheit schärfer sehen.

Voraussetzungen: Dunkelsicht 18 m, Tiefling.

Vorteil: Du erhältst Dämmersicht und deine Dunkelsicht verbessert sich zu 36 m.

Speziell: Du kannst dieses Talent zwei Mal wählen. Beim zweiten Mal erhältst du die universale Monsterfähigkeit Im Dunkeln sehen (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 301).

Magische Gegenstände der Tieflinge

Tieflinge haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Heiligenschein der Inneren Ruhe

Aura Starke Bannmagie; **ZS** 15

Ausrüstungplatz Kopf; **Preis** 16.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser silbrige Ring sieht wie ein Heiligenschein aus. Wenn ein Tiefling ihn trägt, schwebt er direkt über seinem Kopf, belegt zugleich aber den Ausrüstungsplatz Kopf. Er besänftigt die niederen Emotionen und das finstere Wispern, welche Tieflinge plagen, und verleiht dem Träger einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen alle Zauber der Kategorie Gefühl. Wenn er von einem Tiefling guter Gesinnung getragen wird, verleiht er Zauberresistenz 13 gegen Zauber der Kategorie Böse und einen heiligen Bonus von +2 auf Rettungswürfe.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss ein Tiefling mit guter Gesinnung sein, *Heilige Aura;* **Kosten** 8.000 GM

Infernalisches Reliquienamulett

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 9.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses kleine Eisenbrosche enthält ein Erinnerungsstück – eine Schuppe, ein Stück Horn oder Kralle oder eine Locke aus brennendem Haar – eines Unholdes. Wenn ein Tiefling sie trägt, der Resistenz Elektrizität, Feuer oder Kälte besitzt, erhöht das Amulett die Resistenz um 5. Ferner liefert es einen Verständnisbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie, um böse Externare zu beeinflussen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Energien widerstehen*, Erschaffer muss ein Tiefling, Halb-Scheusal oder Scheusal sein; **Kosten** 4.500 GM

Zauber der Tieflinge

Tieflinge haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Höllenpforte

Schule Beschwörung (Teleportation) [Feuer]; **Grad** HEX 5, HXM/MAG 5, PKM 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Ziel Selbst und Kreaturen innerhalb eines 3 m-Explosionsradius' (siehe unten)

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Rettungswurf Reflex halbiert, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Dimensionstor*, du hinterlässt allerdings eine Feuerexplosion. Wähle eine Ecke deines Startfeldes aus. Eine Flammenexplosion mit 3 m Radius geht von dieser Ecke in dem Moment aus, in dem du das Feld verlässt, und verursacht 4W6 Punkte Feuerschaden.

Höllenschlundpeitsche

Schule Verwandlung [Elektrizität, Feuer oder Säure]; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)

Wenn du diesen Zauber wirkst, verwandelt sich deine Zunge in eine Energiepeitsche, welche Elektrizitäts-, Feuer- oder Säureschaden verursacht. Du wählst die Schadensart aus, wenn du diesen Zauber wirkst. Du greifst mit deiner Zunge wie mit einer Peitsche an, führst aber Berührungsangriffe mit ihr aus und kannst auch Kreaturen mit Rüstungs- oder natürlichen Rüstungsboni verletzen. Du bist geübt im Umgang mit deiner Zunge. Ein Berührungsangriff mit deiner Zunge verursacht 1W8 Punkte Energieschaden für jeweils zwei Zauberstufen (Maximum 5W8 mit der 10. Stufe).

Während der Wirkungsdauer dieses Zaubers kannst du nicht sprechen, keine Zauber wirken, welche verbale Komponenten erfordern, und auch keine Gegenstände aktivieren, die Befehlsworte benötigen.

Die Kategorie des Zaubers (Elektrizität, Feuer oder Säure) hängt davon ab, welche Schadensart du beim Wirken wählst.

Undinen

Undinen sind Menschen, zu deren Ahnen Kreaturen von der Ebene des Wassers gehören. Wie machtvoll diese Abstammung ist, kann man auf den ersten Blick erkennen, da die Haut einer Undine die Farbe von Seen, Meeren und Ozeanen nachahmt. Egal ob sie von Mariden oder Wassermephiten abstammen, so definieren sich alle Undinen über ihre Vorfahren. Sie betrachten individuelle Unterschiede als Geschenke und erkunden die übernatürlichen Aspekte ihrer einmaligen Abstammungen bis in den letzten Winkel.

Undinen sind ein stolzes Volk, das nach außen kaum Angst und Schwäche zeigt. Untereinander sind sie gutmütig und leicht verspielt. Für Nichtundinen heben sie sich aber ein etwas reservierteres, ernsthafteres Verhalten auf. Sie haben ihre Gefühle bestens unter Kontrolle und können binnen weniger Minuten aus absoluter Ruhe in rasenden Zorn und wieder zurück verfallen. Manche betrachten sie daher als unberechenbar, dabei sind Undinen lediglich nach außen hin etwas melodramatischer als andere Völker. Sie sind nicht launisch und werden weder zornig, noch erregt oder auf andere Weise emotional ohne Provokation. Enge Freunde halten sie zuweilen für klammernd und besitzergreifend, zudem sind sie sehr beschützend, wenn jemand ihnen etwas bedeutet.

Undinen siedeln sich meistens in der Nähe von Wasser und dies in der Regel in wärmeren Klimagebieten an. Sie sind zwar Landbewohner, verbringen aber viel Zeit im Wasser. Daher sind die meisten nur knapp bekleidet und tragen gerade genug Kleidung, um vor den Elementen geschützt zu sein. Wenige tragen Schuhe. Sie tragen nur selten Schmuck um den Hals und knoten ihr Haar zusammen, dass es ihnen nicht im Weg ist oder sie ablenkt, während sie schwimmen. Undinen, welche kriegerische Berufe ergreifen, wählen Waffen, welche man effektiv im Wasser und an Land einsetzen kann.

Physikalische Beschreibung: Die Hautfarbe von Undinen variiert stark von einem blassen Türkis über Dunkelblau bis hin zu Seegrün. Das dichte, glatte Haar hat in der Regel eine ähnliche, etwas dunklere Farbe als die Haut. Alle haben klare, blaue Augen. Körperlich ähneln Undinen am ehesten Menschen und weisen wie diese Unterschiede in Größe und Körperbau auf. Von der Hautfarbe abgesehen, sind ihre herausragendsten körperlichen Merkmale ihre finnenartigen Ohren und die Schwimmhäute an Händen und Füßen.

Gesellschaft: Undinen definieren sich als einmaliges Volk. Ihre Kinder sind ebenfalls Undinen. Sie können sich zwar auch mit Menschen fortpflanzen, bleiben aber lieber unter sich und bilden kleine, abgeschiedene Gemeinschaften in der Nähe von Gewässern. Manche ihrer Ansiedlungen schwimmen auch auf den Wellen. Eine typische Undinengemeinschaft wird von einem kleinen Rat geführt, dessen Angehörigen per Mehrheitsbeschluss gewählt werden. Ratspositionen werden ohne zeitliche Begrenzungen vergeben, allerdings kann jeder dieser Beamten abberufen werden, sollte die Gemeinschaft mit ihm unzufrieden sein.

Eheschließungen unter Undinen sind recht häufig und Kinder werden von der Gemeinschaft großgezogen. In der undinischen Kultur gibt es reichlich regionale Unterschiede aufgrund der unterschiedlichen Ahnenlinien der unabhängigen Ortschaften. Zudem stammen nicht alle Undinen in einem Ort von denselben Ahnen ab, da sie auch in andere Ortschaften einheiraten.

Beziehungen zu anderen Völkern: Undinen hegen keine Vorurteile gegenüber anderen Völkern. Ihre Gemeinschaften sind in erster Linie vom Handel abhängig, so dass sie häufig Gelegenheit haben, mit den unterschiedlichsten Fremden und Ausländern zu interagieren. Sie haben keine Skrupel, sich in Städten anderer Völker anzusiedeln und dort eigene Viertel zu gründen, sofern man ihnen und nahen Gewässern mit ausreichendem Respekt begegnet. Allerdings bemüht sich jede Undinengemeinschaft, ihre Unabhängigkeit zu bewahren.

Mit Elfen und Gnomen kommen Undinen gut zurecht und teilen sich mit ihnen häufig den Schutz von Waldseen und –bächen. Ebenso interagieren sie gern mit aquatischen Humanoiden guter oder neutraler Gesinnung, mit denen sie viele gemeinsame Interessen haben. Mit Menschen und Zwergen feilschen sie ungehindert um Ressourcen wie Metall und Tuch.

Gesinnung und Religion: Die meisten Undinen sind neutral. Ihr Hauptinteresse gilt dem Wohlergehen ihres Volkes, so dass ihre moralischen Bedenken sich auf die Gemeinschaft und sie selbst konzentrieren. Dieser neutrale Blickwinkel ermöglicht es ihnen zudem, mit einer Vielzahl nichtundinischer Völker zu interagieren und Handel zu treiben. Undinen sind zwar nicht tief religiös, besitzen aber eine starke spirituelle Verbindung zu ihren übernatürlichen Ahnen und dem Wasser selbst. Jene, die einer religiösen Berufung folgen, verehren fast ausschließlich die Götter ihrer Ahnen oder Götter, zu deren Machtbereichen das Wasser in irgendeiner Form gehört.

Abenteurer: Gelegentlich verlässt eine Undine ihr Volk, um sich dem Abenteurerleben hinzuwenden. Wie das Wasser selbst spüren manche Undinen den Drang sich zu bewegen. Auf Abenteuer auszuziehen gibt ihnen einen hinreichenden Grund umherzuziehen. Andere ziehen aus weitaus weniger angenehmen Gründen aus, da die Verbannung eine verbreitete Form der Bestrafung in der undinischen Gesellschaft ist. Die meisten Verbannten haben kaum andere Möglichkeiten, als zu Abenteurern zu werden, um einen neuen Platz in der Welt zu finden. Da Undinen eine große Verbundenheit zum Wasser besitzen, geben sie gute Druiden ab. Undinische Hexenmeister besitzen meisten aquatische Blutlinien.

Männliche Namen: Aven, Dharak, Ghiv, Jamasch, Maakor, Ondir, Radid, Schiradahz.

Weibliche Namen: Afzara, Baarah, Calah, Iryani, Maarin, Nylgune, Pari, Radabeh, Urdahna.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Volksmerkmale der Undinen ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Amphibie: Manche Undinen werden mit einer dauerhaften Bindung zum Wasser geboren. Diese Undinen erhalten die Unterart Aquatisch und die besondere Eigenschaft Amphibie. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeit.

Chamäleonhaut: Manche Undinen können ihre Farbe verändern, um sich im Wasser der Umgebung anzupassen. Dabei mischen sie Braun-, Grau- und Grüntöne, um Tang oder anderen gewöhnlichen Wasserpflanzen zu ähneln. Als Standard-Aktion kann eine Undine mit diesem Volksmerkmal ihre Farbe ändern. Dies verleiht ihr einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit unter Wasser. Sie kann

als Freie Aktion ihre normale Hautfarbe annehmen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Energieresistenz.

Hautfarbe verändern: Manche Undinen können ihre Hautfarbe verändern, um als Menschen zu erscheinen. Ein Undine mit diesem Volksmerkmal kann ihre natürliche blaue Hautfarbe als Standard-Aktion zu der eines Menschen verändern und als Freie Aktion wieder zu ihrer blauen Hautfarbe zurückkehren. Dies verleiht ihr einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als Mensch zu erscheinen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Energieresistenz.

Lockruf der Nereide: Manche Undinen stammen von Nereiden und Externaren ab. Einmal am Tag kann eine solche Undine als Standard-Aktion eine Aura mit 6 m Radius erschaffen, welche Humanoide innerhalb der Aura für eine Anzahl von Runden in Höhe der ½ Charakterstufe der Undine (Minimum 1 Runde) fasziniert. Zielen steht ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Charakterstufe + CH-Modifikator zu. Dies ist eine übernatürliche Fähigkeit. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeit.

Säureodem: Undinen, welche von Wassermephiten abstammen, könne Säure als Waffe einsetzen. Dieses Undinen besitzen eine Odemwaffe in Form eines 1,50 m-Kegels säurehaltigen Wasser, den sie einmal am Tag einsetzen können. Dieser Odem verursacht 1W8 Punkte Säureschaden pro zwei Charakterstufen (Maximum 5W8), REF SG 10 + ½ Charakterstufe + KO-Modifikator halbiert. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeit.

Schlickodem: Manche Undinen stammen von Schlickmephiten ab. Diese Undinen besitzen eine Odemwaffe in Form eines 1,50 m-Kegels aus Schlick, welche sie einmal am Tag einsetzen können. Der Schleim verursacht 1W4 Punkte Säureschaden für jeweils zwei Charakterstufen (Maximum 5W4) und lässt Kreaturen im Zielbereich für 3 Runden kränkeln. Ein Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Charakterstufe + KO-Modifikator halbiert den Schaden und hebt das Kränkeln auf. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeit.

Tiefensicht: Die Augen mancher Undinen sind an die lichtlosen Tiefen der Meere angepasst, nicht aber an die Lichtverhältnisse der Oberfläche. Eine Undine mit diesem Volksmerkmal hat Unterwasser Dunkelsicht 36 m, ansonsten aber gar keine Dunkelsicht. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dunkelsicht.

Vitalisierende Erfrischung: Eine Undine mit diesem Volksmerkmal erhält Schnelle Heilung 2 für 1 Runde, wenn sie vollständig in einem natürlichen Gewässer (Salzwasser, Frischwasser oder Brackwasser) untertaucht. Stehendes, vergiftetes oder eingeschlossenes Wasser (z.B. eine künstlich angelegte Grube oder ein Nimmervoller Beutel) aktivieren diese Fähigkeit nicht. Die Undine kann bis zu 2 TP pro Stufe am Tag mit dieser Fähigkeit heilen, danach funktioniert sie für diesen Tag nicht mehr. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elementare Verbundenheit.

Wassergespür: Undinen mit diesem Volksmerkmal können Vibrationen im Wasser spüren. Sie erhalten Blindgespür 9 m gegenüber Kreaturen, die Kontakt mit demselben Gewässer haben. Dieses Volksmerkmal ersetzt Energieresistenz.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Die folgenden Optionen stehen allen Undinen zur Verfügung, welche der genannten bevorzugte Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird:



Volksmerkmale der Undinen

Geschicklichkeit +2, Weisheit +2, Stärke –2: Undinen sind aufmerksam und flink, neigen aber dazu, sich anzupassen, statt die Muskeln spielen zu lassen.

Einheimischer Externar: Undinen sind Externare der Unterart Einheimischer.

Mittelgroß: Undinen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten weder Boni noch Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Undinen haben an Land eine Grundbewegungsrate 9 m. Sie haben zudem eine Bewegungsrate: Schwimmen 9 m und können sich im Wasser bewegen, ohne Fertigkeitswürfe für Schwimmen abzulegen. Schwimmen ist für sie stets eine Klassenfertigkeit.

Dunkelsicht: Eine Undine kann 18 m weit im Dunkeln sehen.

Elementare Resistenz: Undinen haben Kälteresistenz 5.

Elementare Verbundenheit: Undinen-Hexenmeister mit der Elementaren Blutlinie (Wasser) berechnen ihre Klassenfähigkeiten und Hexenmeisterzauber, als sei ihr Charisma um 2 Punkte höher. Undinen-Zauberkundige mit der Domäne des Wassers nutzen ihre Domänenfähigkeiten und –zauber mit einem Bonus von +1 auf die Zauberstufe.

Zauberähnliche Fähigkeiten: *Wasserstrahl*[EXP] 1/Tag (die Zauberstufe entspricht der Charakterstufe der Undine).

Sprachen: Undinen sprechen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Aqual. Individuen mit hoher Intelligenz können ihre Bonussprachen aus den folgenden auswählen: Aural, Elfisch, Gnomisch, Halblingisch, Ignal, Terral und Zwergisch.

Barde: Addiere einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten beim Bardenauftritt Bannlied gegenüber Kreaturen der Unterart Aquatisch oder Wasser.

Druide: Addiere einen Bonus von +1 auf Würfe für Tierempathie, um Tiere und magische Bestien der Unterart Aquatisch zu beeinflussen.

Hexenmeister: Addiere einen Bonus von +1 auf Würfe auf die Zauberstufe, um unter Wasser Zauber zu wirken.

Kleriker: Addiere einen Bonus von +1 auf Würfe auf die Zauberstufe zum Überwinden der Zauberresistenz von Kreaturen der Unterart Aquatisch oder Wasser.

Magier: Addiere einen Zauber von der Zauberliste des Druiden, Klerikers oder Magiers der Kategorie Wasser zum Zauberbuch des Magiers. Der Grad dieses Zaubers muss niedriger sein als der höchstgradige Magierzauber, den der Magier wirken kann. Sofern es kein Magierzauber ist, wird er behandelt, als wäre sein Grad um eins höher.

Mönch: Addiere +1 auf die KMV gegen Ringkampf und +1/3 auf die Anzahl Betäubender Schläge pro Tag.

Paktmagier: Sollte das Eidolon eine aquatische Grundform[ABR] besitzen, dann addiere +1,50 m auf die Reichweite des Klassenmerkmals Lebensband.

Volksarchetypen

Die folgenden Volksarchetypen stehen Undinen offen:

Undinenadept (Druide)

Ein Undinenadept widmet sich der Erhaltung des Wissens der ersten Undinen und dass die Verbindung ihres Volkes zur Natur bestehen bleibt. Undinenadepten sind die Hüter der Wurzeln ihres Volkes und seine Beschützer. Ein Undinenadept besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Domänen: Ein Undinenadept, welcher sich für eine Domäne entscheidet, muss die Domäne der Gemeinschaft oder des Wetters oder eine Unterdomäne dieser beiden wählen.

Amphibie (ÜF): Mit der 2. Stufe erhält ein Undinenadept die Unterart Aquatisch und die universale Monsterfähigkeit Amphibie, welche ihm ermöglicht, Wasser oder Luft zu atmen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

Verstärkte Herbeizauberung (ÜF): Mit der 3. Stufe erhält jede Kreatur der Unterart Wasser, welche der Undinenadept mittels *Monster herbeizaubern* oder *Verbündeten der Natur herbeizaubern* herbeizaubert, die Vorteile des Talents Verstärkte Herbeizauberung. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurloser Schritt.

Lockruf des Wassers widerstehen (ÜF): Mit der 4. Stufe erhält ein Undinenadept einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen zauberähnliche und übernatürliche Fähigkeiten von Externaren der Unterart Aquatisch oder Wasser, von Feenwesen der Unterart Aquatisch oder Wasser und Zauber und Effekten der Kategorie Wasser. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Tiergestalt (ÜF): Mit der 6. Stufe erhält ein Undinenadept die Fähigkeit, eine Tiergestalt anzunehmen. Sollte er die Gestalt einer Kreatur der Unterart Aquatisch oder Wasser annehmen, erhält er einen Bonus von +1 auf seine effektive Druidenstufe. Dieses Klassenmerkmal funktioniert wie und ersetzt Tiergestalt.

Mit Wassergeistern sprechen: Mit der 9. Stufe fügt ein Undinenadept *Heiliges Gespräch* der Liste seiner Druidenzauber hinzu. Er kann diesen Zauber nutzen, egal ob er eine Gottheit oder Elementare Mächte verehrt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gifte.

Wassersänger (Barde)

Das Lied des Wassersängers reicht von den Tiefen seiner Seele bis zu den elementaren Wassern, denen das erste Leben entsprungen ist. Seine Stimme befiehlt dem Wasser und biegt und formt es nach seinen Wünschen. Ein Wassersänger hat die folgenden Klassenmerkmale:

Bardenauftritt: Ein Wassersänger verfügt über einzigartige Bardenauftritte, welche einige der üblichen Bardenauftritte ersetzen. Diese Bardenauftritte unterliegen allen Regeln und Beschränkungen dieses Klassenmerkmals:

Wasserlied (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Wassersänger Bardenauftritt einsetzen, um die Form von Wasser innerhalb von 9 m Entfernung zu manipulieren und zu kontrollieren. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Auftreten ermöglicht es dem Wassersänger, einen Würfel Wasser mit 1,50 m Seitenlänge zu beleben und zu kontrollieren. Er kann dem Wasser befehlen, diverse Formen anzunehmen, sich zu heben, zu senken, zu biegen oder eine Form aufrechtzuerhalten. Er kann es sogar dazu bringen, Gewicht zu tragen, als wäre es festes Eis. So könnte ein Wassersänger eine Deckung gebende Wassersäule erschaffen, eine Leiter, einen Kanal, eine Brücke, eine Treppe, Rutsche usw. Das manipulierte Wasser ist rutschig wie normales Eis. Diese Fähigkeit kann keine Formen erschaffen, welche zerbrechlicher oder komplexer sind als Eisschnitzereien aus normalem Eis. Solange das Wasser unter der Kontrolle des Barden steht, hat es Härte 0 und 3 TP pro 2,5 cm Dicke. Mit der 3. Stufe erlangt es Härte 1. Die Härte steigt um +1 pro weitere 3 Bardenstufen. Mit jeder 5. Stufe (5., 10., 15., 20.) kann er auf einen weiteren Wasserwürfel mit einer Seitenlänge von 1,50 m einwirken (die Würfel müssen aneinander angrenzen). Das manipulierte Wasser behält seine Form für 1 Runde bei, nachdem der Barde aufhört, Bardenauftritt zur Aufrechterhaltung einzusetzen. Dieser Bardenauftritt ersetzt Einflüsterung, Faszinieren und Massen-Einflüstern.

Wasserhieb (ÜF): Mit der 3. Stufe kann der Wassersänger 1 Runde Bardenauftritt aufwenden, um Wasser, welches er gegenwärtig mittels seines Auftritts Wasserlied manipuliert, zu befehlen, einen Gegner mit einem Hiebangriff anzugreifen. Der Wassersänger nutzt seinen Grundangriffsbonus und seinen CH-Bonus für diesen Angriff; er verursacht 1W6 Punkte Wuchtwaffenschaden plus CH-Bonus. Der Angriff kann von jedem Wasserfeld ausgehen, welches der Barde manipuliert. Das Wasser kann in die Zange nehmen oder einem Kampfbeteiligten einen In-die-Zange-nehmen-Bonus verschaffen, aber keine Gelegenheitsangriffe ausführen. Das Wasser kann mehrere Angriffe pro Runde ausführen, wenn dir selbst dies aufgrund deines GAB möglich wäre. Mit der 10. Stufe steigt der Hiebschaden des Wassers auf 1W8 und die Reichweite auf 3 m. Mit der 15. Stufe steigt der Schaden auf 2W6 Punkte und mit der 20. Stufe auf 2W8 Punkte. Dieser Bardenauftritt ersetzt Lied des Erfolges.

Lebenssaft (ÜF): Mit der 5. Stufe kann der Wassersänger 1 Runde an Bardenauftritt als Standard-Aktion aufwenden, um das Wasser, Blut oder andere Flüssigkeiten im Körper einer Kreatur zu manipulieren und das Ziel für 1W4 Runden kränkeln zu lassen. Alternativ kann er mit dieser Fähigkeit ein Kampfmanöver für Versetzen[EXP] mit seinem GAB und CH-Modifikator als KMB ausführen. Diese Fähigkeit hat eine Reichweite von 9 m und funktioniert nur bei Kreaturen,

deren Leiber Flüssigkeiten enthalten und die nicht gegen Kritische Treffer immun sind. Dieser Bardenauftritt ersetzt die Anwendung von Gelehrter, welche Barden mit der 5. Stufe erhalten. Ein Wassersänger erhält das Klassenmerkmal Gelehrter erst mit der 11. Stufe; er kann es mit der 11. Stufe einmal und mit der 17. Stufe zwei Mal am Tag einsetzen.

Wassersängerzauber: Ein Wassersänger fügt seiner Zauberliste bestimmte Zauber des Grundthemas Wasser hinzu, sobald er die Zauber des entsprechenden Grades wirken kann: 0 – *Wasser erschaffen*; 1. – *Wasserstrahl*[EXP], *Wellenritt*[EXP]; 2. – *Auf Wasser gehen, Sturzflut*[EXP], *Wasserkugel*[EXP]; 3. – *Flüssige Gestalt*[EXP], *Kind der Wellen*[ABR]; 4. – *Gemeinschaftliches Auf Wasser gehen*[ABR II], *Wasser kontrollieren*; 5. – *Strudel*[EXP]; 6. – *Mantel der See*[EXP].

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Undinen offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker von einigen Gebrauch machen.

Ausrüstung der Undinen

Undinen haben Zugang zu den folgenden Ausrüstungsgegenständen:

Kettenschärpe: Undinen kleiden sich zwar knapp, tragen aber oft 3 m lange Schärpen aus dünnen Kettengliedern um die Hüfte. Diese Schärpen haben Haken, an denen der Träger diverse Dinge befestigen kann wie Werkzeuge, kleine Waffen und andere Wertsachen, darunter auch Kettenglieder aus Silber oder Platin und kleine gehämmerte, edelsteinbesetzte Goldplatten. Eine richtig getragene Schärpe kann bis zu 30 Pfund an kleinen Gegenständen halten. Eine schwimmende Undine kann die Schärpe als Schnelle Aktion ablegen, sollte sie ihn entfernen müssen, um Gewicht loszuwerden.

Trankschwamm: Dieser eigroße Schwamm ist mit einer Schicht essbaren, wasserdichten Wachs überzogen. Er ist imstande, 1 Dosis eines Trankes zu absorbieren. Kaut man auf einem Trankschwamm eine Volle Aktion lang herum und schluckt den flüssigen Inhalt dabei, erlangt man die Effekte des Trankes. Eine mindestens große Kreatur kann den Schwamm gänzlich verschlucken, während andere Kreaturen ihn als Freie Aktion ausspucken müssen, sobald sie ihn ausgelutscht haben. Im Gegensatz zu einem Trank in einer Phiole kann ein Trankschwamm auch unter Wasser benutzt werden. Ein Trank kann aus einer Phiole in den Schwamm gegossen oder auch aus dem Schwamm in eine Phiole ausgequetscht werden; dies ist eine Volle Aktion. Der Trankschwamm ist immun gegen Angriffe wie *Zerbersten*, welche speziell Kristall, Glas, Keramik und Porzellan zum Ziel haben. Ansonsten funktioniert er wie eine Trankphiole.

Undinen-Waffenschaft: Undinen bedienen sich eines einmaligen Designs, wenn sie Waffen mit Schäften herstellen (z.B. Kampfstäbe, Speere und Dreizacke). Anstelle eines kompakten Schaftes verwenden sie eine hohle Holz- oder Metallröhre, deren hinteres Ende versiegelt wird, während das vordere offen bleibt. Eine Undine kann als Volle Aktion einen einzelnen Nahkampfangriff mit der Waffe ausführen und ihre zauberähnliche Fähigkeit *Wasserstoß* gegen das Ziel dieses Nahkampfangriffs richten. Die Waffe funktioniert ansonsten wie eine Standardwaffe ihrer Art und kann aus besonderen Materialien wie Mithral oder Adamant angefertigt und auch als Meisterarbeit erschaffen werden.

Ausrüstung der Undinen

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Kettenschärpe	15 GM	¼ Pfd.	-
Trankschwamm	2 GM	–	15
Undinen-Waffenschaft	+300 GM	-	-

Talente der Undinen

Undinen haben Zugang zum Talent Elementarer Ausflug (siehe Seite 148) und den folgenden Talenten:

Aquatische Abstammung

Du bevorzugst dein externares Erbe und bist besser an das Leben im Wasser angepasst.

Voraussetzungen: Undine.

Vorteil: Du erhältst die besondere Eigenschaft Amphibie. Deine Bewegungsrate: Schwimmen steigt um +3 m.

Dampfzauberer

Du lädst deine Feuerzauber mit elementarem Wasser auf und verwandelst sie in machtvolle Dampfstöße.

Voraussetzungen: Undine.

Vorteil: Du kannst den Zeitaufwand eines Feuerzaubers auf eine Volle Aktion erhöhen und ihn dabei mit elementarer Macht aufladen (beträgt der Zeitaufwand bereits 1 Volle Aktion oder länger, wird er durch dieses Talent nicht modifiziert). Der Zauber wird behandelt, als gehöre er zur Kategorie Wasser. Alle Feuereffekte des veränderten Zaubers manifestieren sich stattdessen als hocherhitzter Dampf. Der veränderte Zauber kann unter Wasser gewirkt werden, ohne dass ein Wurf auf die Zauberstufe fällig wird. Anders als Feuer kann der Dampf Gegenstände oder Kreaturen nicht in Brand setzen. Da der Zauber immer noch Feuerschaden verursacht, kommen Feuerresistenz und –immunität zur Anwendung.

Tritonenportal

Du kannst die dir innewohnende Magie nutzen, um Verbündete herbeizuzaubern.

Voraussetzungen: Charakterstufe 5, Zauberähnliche Fähigkeit *Wasserstoß*, Undine.

Vorteil: Du kannst einmal pro Tag deine zauberähnliche Volksfähigkeit *Wasserstoß* nutzen, um stattdessen *Verbündeten der Natur III* als zauberähnliche Fähigkeit mit einer Zauberstufe in Höhe deiner Charakterstufe zu wirken. Dies kann nur einen kleinen Wasserelementar oder 1W3 Delphine herbeizaubern. Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert eine Volle Aktion.

Wasserhaut

Du kannst mit deiner Berührung kleine Flammen löschen.

Voraussetzungen: Undine.

Vorteil: Du kannst als Standard-Aktion ein kleines, nichtmagisches Feuer mit einer Berührung löschen (maximal Größe eines großen Lagerfeuers). Diese Fähigkeit wirkt nicht auf Feuer, welche eine Fläche von mehr als 1,50 m x 1,50 m belegen. Wenn du ein Feuer auf diese Weise berührst, fügt es dir keinen Schaden zu.

Wassermanöver

Du kannst deinen *Wasserstoß* zum Entwaffnen und Zu-Fallbringen einsetzen.

Voraussetzungen: Zauberähnliche Fähigkeit *Wasserstoß*, Undine.

Vorteil: Du kannst *Wasserstoß* einsetzen für Kampfmanöver für Ansturm, Entwaffnen, Schmutziger Trick[EXP] (nur Blenden oder Blindheit) oder Zu-Fall-bringen. Wenn du *Wasserstoß* hierzu einsetzt, musst du auch jedes Mal das Kampfmanöver bestimmen, welches du ausführen willst. Du kannst dieses Talent in Verbindung mit deiner zauberähnlichen Volksfähigkeit *Wasserstoß*, dem Klassenmerkmal *Wasserstoß* oder dem Zauber *Wasserstoß* einsetzen, aber nicht mit magischen Gegenständen oder anderen äußeren Quellen, welche diesen Zauber einsetzen.

Normal: *Wasserstoß* kann nur bei Manövern für Ansturm eingesetzt werden.

Magische Gegenstände der Undinen

Undinen haben Zugang zu den folgenden magischen Gegenständen:

Haizahnamulett

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 9.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses Amulett wurde aus einem einzigen, gewaltigen, versteinerten Haizahn gefertigt. Es hängt an einer Schnur aus Seetang und verleiht seinem Träger unter Wasser Kampfkraft. Wenn jemand dieses Amulett trägt, kann er Nahkampfwaffen im Wasser ohne Mali auf Angriffe normal nutzen und dabei vollen Schaden verursachen. Dieses Amulett gestattet seinem Träger zudem, unter Wasser Wurfwaffen mit einem Malus von -2 auf den Angriffswurf und mit halbierter Reichweite einzusetzen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hauch der See*[EXP], Erschaffer muss eine Undine sein oder der Unterart Wasser angehören; **Kosten** 4.500 GM

Pantoffeln der Tritonen

Aura Durchschnittliche Bannmagie; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Füße; **Preis** 56.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese mit Schwimmhäuten versehenen Pantoffeln erlauben ihrem Träger Wasser zu atmen und verleihen ihm im Wasser zusätzliche Beweglichkeit. Sollte der Träger keine Bewegungsrate: Schwimmen besitzen, erhält er eine Bewegungsrate: Schwimmen 9 m. Andernfalls erhält er einen Verbesserungsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate: Schwimmen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wellenritt*[ABR II]; **Kosten** 28.000 GM

Schal der Lebensenergie

Aura Schwache Beschwörung (Heilung); **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 1.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser magische Schal besteht aus seidigem, durchscheinendem Material. Einmal am Tag kann der Träger ein Befehlswort äußern, um einen Teil seiner Lebensenergie (maximal 10 TP) in den Schal zu übertragen. Wenn er den Schal trägt und unter 0 TP reduziert wird, heilt der Schal bei ihm augenblicklich Schaden in Höhe der eingelagerten TP. Diese Heilung kann nicht vereiteln, dass der Träger getötet wird, sollte er dazu ausreichenden Schaden erleiden. Die Ladung an TP hält 24 Stunden vor oder bis sie zum Heilen des Trägers benutzt wird. Sollte der Schal zerstört werden, ist die eingelagert Lebensenergie verloren.

Wenn der Schal die Lebensenergie einer Kreatur einlagert, unterhält er eine Verbindung zu dieser Kreatur. Sollte eine andere Kreatur den Schal in Händen halten, erleidet die Kreatur, deren Lebensenergie im Schal eingelagert ist, einen Malus von -2 auf Reflex- und Zähigkeitswürfe gegen alle Effekte, die vom gegenwärtigen Besitzer des Schals ausgehen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Leichte Wunden heilen*, *Stabilisieren*; **Kosten** 500 GM

Zauber der Undinen

Undinen haben Zugang zu den folgenden Zaubern:

Maridenmeisterschaft

Schule Verwandlung [Wasser]; **Grad** DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1, KLE 1, WDL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Das Ziel erhält einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, sofern das Ziel und sein Gegner mit Wasser in Kontakt sind. Sollte der Gegner oder das Ziel den Boden berühren, erleidet das Ziel dagegen einen Malus von -4 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Nereidenanmut

Schule Verzauberung (Bezauberung) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** DRU 1, HEX 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Du strahlst die unnatürliche Anmut einer Nereide aus. Sofern du keine Rüstung trägst oder diese nicht sichtbar ist, etwa wie bei einer Rüstung der *Unscheinbarkeit*, erhältst du einen Ablenkbonus auf RK und KMV in Höhe deines CH-Bonus.

Nixenruf

Schule Verzauberung (Bezauberung) [Geistesbeeinflussung/Schall]; **Grad** BAR 4, DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, PKM 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 90 m
Ziel Alle Kreaturen in einem Explosionsradius von 90 m um dich herum
Wirkungsdauer Konzentration +1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber erzeugt ein unirdisches, ansteckendes Lied, wel-

ches verführerisch jeden herbeiruft, der es hört. *Nixenruf* wirkt auf maximal 24 TP an Kreaturen. Kreaturen im Wirkungsbereich, deren Rettungswürfe misslingen, werden von dem Lied angelockt und bewegen sich auf dem direktesten Weg auf dich zu. Sollte der Weg sie in gefährliches Gelände wie Feuer oder von einer Klippe hinab führen, steht jeder Kreatur ein zweiter Rettungswurf zu, um den Effekt zu beenden, ehe sie die Gefahr betritt. Von dem Lied angelockte Kreaturen können keine anderen Aktionen ausführen als sich selbst zu verteidigen. Eine Kreatur, die bis auf 1,50 m an dich herangekommen ist, steht nur für den Rest der Wirkungsdauer fasziniert da.

Undinenfluch

Schule Verwandlung [Wasser]; **Grad** DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1, KLE 1, WDL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Das Ziel verliert seine natürliche Fähigkeit zum Atmen. Solange es bei Bewusstsein bleibt und körperliche Handlungen vornehmen kann, atmet es weiter und funktioniert normal. Sollte es aber bewusstlos werden oder einschlafen oder handlungsunfähig werden, hört es auf zu atmen und beginnt zu ersticken. Kreaturen, die nicht atmen müssen, sind gegen diesen Zauber immun.





3 Seltene Völker



„Vogelmenschen!“ Harsk lachte und zog mit seiner freien Hand einen Dolch. „Das also hat die Hexe gemeint. Wunderbar – ich habe Appetit auf Hühnerkeulen!“

Seelah beschwichtigte ihn und hob ihr Schwert, damit die wilden Kreaturen das heilige Symbol im Knauf sehen konnten. „Seid gegrüßt, werte Nachbarn“, rief sie. „Wir kommen in Frieden.“

In den Ruinen tauchten mehr glühende Augen auf. Schwarze Schwingen breiteten sich aus und verdunkelten das Licht des Mondes, während irgendwo in der Nacht eine Stimme einen wortlosen, krächzenden Jagdschrei ausstieß.

„Ich glaube, dass du diese Behauptung noch revidieren wirst“, murmelte Harsk. „In Drei… Zwei…“

Seltene Völker

Manche Völker sind so selten, dass bereits ihre bloße Existenz mehrere Streitgespräche entfachte. Diese Völker leben an den Rändern der Wildnis, in verborgenen Grotten tief unter der Erde, unter den Wellen des Meeres oder zwischen den Wolken des Nachthimmels und nur wenige ihrer Angehörigen vernehmen den Ruf des Abenteuers.

Die 14 Völker, welche in diesem Kapitel vorgestellt werden, eignen sich alle für Spielercharaktere, doch sind sie aufgrund ihrer Seltenheit oder Isolation etwas Besonderes. Jeder von ihnen ist exotisch und die Gründe dafür sind ebenso vielfältig wie ihr Äußeres. Wechselbälger sind als Abkömmlinge von Vetteln und sterblichen Liebhabern ein seltenes Spielercharaktervolk - da eine derart finstere Vereinigung überaus unwahrscheinlich ist. Andere Völker wie die Kitsunen, Nagajis, Samsarer und Wayange trifft man eher in fernen Ländern an, während z.B. Kiemenmenschen, Gripplis, Angehörige des Meervolkes, Strigae und Svirfneblin Fremden meist misstrauisch gegenübertreten und in ihren abgelegenen sowie abgeschotteten Gemeinschaften verbleiben.

Obwohl diese Völker selten sind, kann man dasselbe auch von jedem behaupten, der den Pfad des Abenteurers einschlägt. Derartige Aktivitäten sind nichts für diejenigen, die ein normales Leben führen wollen. Diesem Beispiel folgend entspringen jenen Völkern ebenso Freigeister, die danach dürsten, an die wilden Orte der Welt vorzustoßen, stets auf der Suche nach Aufregung und Entdeckungen. Mit der Erlaubnis deines SL kannst du jedes der folgenden, seltenen Völker für deinen Spielercharakter auswählen. Jeder Eintrag liefert alle Informationen, die du brauchst, um einen Charakter dieses Volkes zu erschaffen. Dazu kommen einige neue Optionen für Charaktere dieses Volkes. Dieses Kapitel befasst sich mit den folgenden seltenen Völkern:

Duergar: Diese grauhäutigen, in der Tiefe der Erde lebenden Zwerge hassen ihre hellhäutigeren Verwandten. Duergar betrachten das Leben als endlose Plackerei, die nur im Tode endet. Obwohl Duergar in der Regel böse sind, gibt es für sie nichts Wichtigeres, als ein Versprechen zu halten. Ab und zu dienen sie Abenteurern als loyale Begleiter.

Gripplis: Diese verstohlenen Froschgeschöpfe besitzen die Fähigkeit, sich in Sümpfen und Mooren zu tarnen. Gripplis bleiben meist in ihren feuchten Heimatländern und interagieren nur selten mit der Außenwelt. Wenn sie ihre sumpfige Umgebung verlassen sollten, dann geschieht dies meist nur, um mit Metallen und Edelsteinen Handel zu betreiben.

Kiemenmenschen: Diese Überlebenden einer ursprünglich auf dem Land angesiedelten Kultur, deren Heimat zerstört wurde, wurden von den Abolethen gerettet und in ein amphibisches Volk verwandelt. Obwohl sie fast wie Menschen aussehen, bilden ihre purpurnen Augen und Kiemen den großen Unterschied. Kiemenmenschen sind zurückgezogen und misstrauisch. Sie wissen, dass die Abolethen einst die Schuld einfordern werden, die sie noch offen haben.

Kitsunen: Diese gestaltwandelnden, fuchsartigen Wesen lieben Kunst, die angenehmeren Dinge des Lebens und spielen gerne Streiche. Sie können als Menschen auftreten sowie in ihrer wahren Gestalt als fuchsartige Humanoide. Kitsune sind behände, gesellig und haben eine schnelle Auffassungsgabe, so dass viele von ihnen Abenteurer werden.

Angehörige des Meervolkes: Diese Kreaturen besitzen den Oberkörper eines gutgebauten, attraktiven Humanoiden, haben aber unterhalb der Hüfte einen Fischschwanz mit einer Flosse. Sie sind amphibisch und sehr kräftige Schwimmer, aufgrund ihrer Unterleiber aber für ein Leben an Land nicht wirklich geschaffen. Angehörige des Meervolkes sind oft schüchtern und zurückgezogen. Meist bleiben sie unter sich und misstrauen Landbewohnern.

Nagajis: Man glaubt, dass die Nagas dieses Volk als Diener erschaffen habe und die Nagaji ihre Erschaffer als lebende Götter verehren. Aufgrund ihres reptilischen Wesens und ihrer seltsamen Verhaltensweisen rufen diese merkwürdigen, geschuppten Leute Furcht und Verwunderung bei anderen hervor. Sie sind resistent gegenüber Gift und geistesbeeinflussender Magie.

Samsarer: Dieser geisterhaften Diener des Karmas sind Kreaturen, welche in der Hoffnung auf wahre Erleuchtung hunderte, wenn nicht gar tausende von Malen wiedergeboren werden. Im Gegensatz zu Menschen und anderen Völkern erinnern sich diese Humanoiden größtenteils an ihre früheren Leben.

Strigae: Diese schwarzhäutigen Herren des Nachthimmels wurden von den Menschen, welche sie als geflügelte Teufel betrachten, fast ausgerottet. Ihre Territorialkonflikte fachen ihren Hass auf die Menschen zusätzlich an. Aufgrund dieser ewigen Fehde greifen diese nachtaktiven Kreaturen Menschen oft an, sobald sie jene sehen.

Sulis: Diese auch als Suli-Dschani bezeichneten Humanoiden sind die Nachfahren von Dschani und Sterblichen. Diese starken, charismatischen Individuen erlangen als Jugendliche Meisterschaft über elementare Kräfte und können Elektrizität, Erde, Feuer oder Eis manipulieren, was sich oft auch in ihren Persönlichkeiten wiederspiegelt.

Svirfneblin: Diese Gnome, welche ihre verborgenen Enklaven in den dunklen Tunneln und Höhlen tief unter der Erde bewachen, sind in gleichem Maße ernsthaft wie ihre an der Oberfläche lebenden Verwandten launenhaft sind. Svirfneblin sind resistent gegenüber der Magie jener finsteren Kreaturen, die ebenfalls unter der Erde leben, und nutzen machtvolle Schutzmagie. Svirfneblin misstrauen Fremden und verstecken sich oft, wenn sich diese nähern.

Vanaras: Diese Streiche spielenden, affenartigen Humanoiden hausen in Dschungeln sowie warmen Wäldern. Sie haben ein weiches Fell und Greifschwänze. Durch ihre handartigen Füße sind Vanaras sehr gute Kletterer und sowohl am Boden als auch in Baumwipfeln heimisch.

Vischkanyas: Vischkanyas sind äußerlich von seltsamer Schönheit – aber giftig in ihrem Innersten. Sie sehen die Welt durch schlangenartige Augen, besitzen ebenfalls die Eleganz eines derartigen Tieres und können sich mit Leichtigkeit aus dem Griff eines Feindes winden. Vischkanyas stehen im Ruf, verführerische Manipulatoren zu sein. Sie können mit ihrem Speichel oder ihrem Blut ihre Waffen vergiften.

Wayange: Die kleinen Wayange sind Kreaturen der Schattenebene. Ihr Leben ist derart mit den Schatten verwoben, dass sie sogar ihre Lebenseinstellung danach richten – sie glauben, im Tode mit der Dunkelheit zu verschmelzen. Die Geheimnisse ihrer schattenhaften Existenz verleihen ihnen die Gabe, sich aus positiver und negativer Energie gleichermaßen heilen zu können.

Wechselbälger: Als Nachkommen von Vetteln und ihren sterblichen Liebhabern werden sie von ihren Muttern

ausgesetzt und von Zieheltern großgezogen. Wechselbälger sind stets weiblich und vernehmen während der Pubertät einen spirituellen Ruf, der sie dazu drängt ihre wahre Abstammung zu entdecken. Wechselbälger sind hochgewachsen und schlank. Mit ihren dunklen Haaren und ungleichfarbenen Augen sind sie auf unheimliche Weise attraktiv.

Allgemeine Beschreibung

Der Eintrag zu jedem Volk beginnt mit einer kurzen, allgemeinen Beschreibung des Volkes. Dieser folgen spezifische Einträge zum Äußeren, der Gesellschaft, den Beziehungen zu anderen Völkern, der Gesinnung, der Religion und allgemeinen Gründen für Angehörige dieses Volkes, auf Abenteuersuche zu gehen. Eine Beschreibung liefert genug Informationen, um einen zusammenhängenden Hintergrund und eine Persönlichkeit für einen Charakter aus diesem Volk zu erstellen.

Volksmerkmale

Der Eintrag zu jedem Volk enthält auch einen Kasten mit den gewöhnlichen Volkmerkmalen dieses Volkes. Dazu gehören die Kreaturenart, die Größe, Sinneswahrnehmung, Bewegungsrate und einige andere Merkmale, die den meisten Angehörigen dieses Volkes gemein sind. Mit Erlaubnis deines SL kannst du auch von der Option Gebrauch machen, diese Standard-Volksmerkmale gegen entsprechende alternative Volksmerkmale auszutauschen – ziehe hierfür den nächsten Abschnitt zu Rate.

Alternative Volksmerkmale

Angehörige jedes Volkes können Standard-Volksmerkmale gegen die in diesem Abschnitt aufgeführten alternativen Volksmerkmale austauschen. Jedes dieser alternativen Volksmerkmale führt auf, welches Standardmerkmal es ersetzt. Die vollständigen Regeln für den Austausch von Merkmalen befinden sich in Kapitel 1.

Optionen für Bevorzugte Klassen

Jedes Volk kann aus den aufgeführten, bevorzugten Klassenoptionen wählen, anstatt sich für einer der üblichen Belohnungen bei der Wahl einer Stufe in der bevorzugten Klasse (+1 TP oder +1 Fertigkeitsrang) zu entscheiden. Die vollständigen Regeln für bevorzugte Klassenoptionen sind im Kapitel 1 aufgeführt.

Volksarchetypen

Dieser Abschnitt stellt pro Volk einen Archetypen vor. In der Regel können nur Angehörige des jeweiligen Volkes den aufgeführten Archetypen auswählen. Ein solcher Archetyp besitzt in der Regel eine thematische Verbindung zu dem Volk und verleiht ihm Klassenmerkmale, welche zu den Fähigkeiten und dem Hintergrund des Volkes passen. Da Abenteurer meist nicht der gesellschaftlichen Norm entsprechen, stellen diese Archetypen zuweilen Ausnahmen dar, hinsichtlich der Tendenzen eines Volkes. Mit Erlaubnis des SL kann ein Angehöriger eines anderen Volkes die meisten dieser Archetypen auswählen, wenn sie entweder zum Konzept des Charakters passen oder der Charakter von einem Angehörigen eines Volkes ausgebildet wurde, welches den Archetypen auswählen kann. Solche Ausnahmen sollten allerdings bei den vorliegenden Archetypen eher selten vorkommen, da diese Völker in den meisten Kampagnen schon bereits rar sind. Die folgende Aufzählung präsentiert alle Archetypen in diesem Kapitel nach Völkern, die jeweiligen Klassen sind in Klammern aufgeführt.

Duergar: Grauer Jünger (Mönch)
Gripplis: Sumpfalchemist (Alchemist)
Kiemenmenschen: Mystischer Ruinenräuber (Schurke)
Kitsunen: Kitsunen-Gauner (Schurke)
Meervolk: Wellenwächter (Waldläufer)
Nagajis: Naga-Anbeter (Druide)
Samsarer: Wiedergeborener Mystiker (Mystiker)
Strigae: Luftkämpfer (Kämpfer)
Sulis: Elementarritter (Kampfmagus)
Svirfneblin: Finsterland-Bombenwerfer (Alchemist)
Vanaras: Wipfelmönch (Mönch)
Vischkanyas: Tödliche Kurtisane (Schurke)
Wayange: Schattenspieler (Barde)
Wechselbälger: Traumweberin (Hexe)

Neue Volksregeln

Der letzte Abschnitt jedes Volks-Eintrages enthält neue sowie weitere Regeln für dieses Volk und wird in folgende Kategorien unterteilt (nicht jedes Volk hat Einträge für alle diese Kategorien):

Ausrüstung: Der Ausrüstungsabschnitt enthält neue Regeln für gewöhnliche und alchemistische Ausrüstungsgegenstände, die dem Volk zur Verfügung stehen. Solche Gegenstände sind oft auf dem offenen Markt erhältlich, so dass auch Angehörige anderer Völker sie erwerben können. Oft – besonders im Falle alchemistischer Ausrüstungsgegenstände – haben diese Gegenstände bei Angehörigen anderer Völker aber keine, schwächere oder sogar entgegengesetzte Effekte.

Talente: Dieser Abschnitt enthält neue Talente für Angehörige dieses Volkes. Diese Talente beziehen sich oft auf besondere Eigenarten und Eigenschaften des Volkes und erweitern oder stärken in vielen Fällen Volksmerkmale des jeweiligen Volkes. Alle diese Talente benennen das entsprechende Volk als Voraussetzung, so dass Angehörige anderer Völker sie nicht auswählen können.

Magische Gegenstände: In diesem Abschnitt aufgeführte magische Gegenstände werden fast ausschließlich von Angehörigen dieses Volkes hergestellt und benutzt. Manchen wohnen Effekte inne, die mit den Volksmerkmalen des betreffenden Volkes interagieren, während andere breitere Einsatzmöglichkeiten besitzen und von Angehörigen anderer Völker benutzt werden können.

Zauber: Die Zauber in diesem Abschnitt sind unter zauberkundigen Angehörigen dieses Volkes verbreitet. Manchmal sind nur Angehörige dieses Volkes legale Ziele, meist handelt es sich aber auch „nur“ um gutgehütete Geheimnisse des jeweiligen Volkes, welche Angehörige anderer Völker mit Genehmigung des SL erlernen können.

Duergar

Duergar hausen in unterirdischen Höhlen fern vom Licht der Sonne. Sie verabscheuen alle Völker unter dem Himmel, doch verblasst diese Abscheu angesichts ihres Hasses auf ihre zwergischen Verwandten, die an der Oberfläche leben. Zwerge und Duergar waren einst ein Volk, bis die Zwerge die Tiefe verließen, um sich in den Bergen anzusiedeln. Die Duergar betrachten sich selbst als die einzig wahren Zwerge und halten sich für die rechtmäßigen Erben der Länder unter der Oberfläche. Sie sehen aus wie grauhäutige Zwerge mit Bärten und kahlen Köpfen. Ihre Augen sind dunkel und farblos. Sie ziehen es vor, in Kämpfen Gefangene zu machen, statt alle abzuschlachten – nur Zwerge werden ohne zu zögern getötet. Für einen Duergar ist das Leben eine endlose Plagerei, die nur durch den Tod beendet wird. Obwohl fast alle Duergar als bösartig und grausam beschrieben werden können, haben sie dennoch ein starkes Ehrgefühl und brechen höchst selten ihr Wort.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der bereits existierenden Duergar-Volksmerkmale ausgewählt werden. Sprich dies vorher mit deinem SL ab.

Blutfeindschaft: Duergar führen schon lange gegen ihre zwergischen Verwandten und die verhassten Drow Krieg. Duergar mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Humanoide der Unterart Elf oder Zwerg. Dieses Volksmerkmal ersetzt die zauberähnliche Fähigkeit *Unsichtbarkeit*.

Finsterlandmagie: Zauberkundige der Duergar forschen schon lange, um die angeborene Zauberresistenz vieler ihrer unterirdischen Feinde zu überwinden. Duergar mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Zauberstufenwürfe, um Zauberresistenz zu überwinden, und einen Volksbonus von +2 auf Bannwürfe. Dieses Volksmerkmal ersetzt die zauberähnlichen Fähigkeiten *Person vergrößern* und *Unsichtbarkeit*.

Lichtunempfindlich: Das grausame Licht der Sonne beeinträchtigt manche Duergar weniger als andere. Diesen Duergar fehlt das Volksmerkmal Lichtempfindlichkeit, ihre Dunkelsicht reicht aber auch nur 18 m weit.

Zwergenmerkmale: Duergar können jedes zwergische Volksmerkmal wählen, welches Standfestigkeit ersetzt. Des Weiteren können sie zwergische Volksmerkmale auswählen, die das zwergische Volksmerkmal Abgehärtet ersetzen, wenn sie dafür die Immunitäten der Duergar aufgeben.

Bevorzugte Klassenoptionen

Die folgenden Optionen stehen allen Duergar mit den aufgeführten bevorzugten Klassen offen. Sofern nicht anders aufgeführt, findet der Bonus jedes Mal Anwendung, wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst und diese Option wählst.

Inquisitor: Addiere +1/6 zur Anzahl deiner täglichen Anwendungen des Inquisitor-Klassenmerkmals Richtspruch.

Kämpfer: Addiere +1 auf deine KMV gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen.



Volksmerkmale der Duergar

+2 Konstitution, +2 Weisheit, -4 Charisma: Duergar sind zäh und wachsam, aber auch stur und streitsüchtig.

Mittelgroß: Duergar sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Zwerg: Duergar gelten als Humanoide mit der Unterart Zwerg.

Ruhig und sicher: Duergar besitzen eine Grundbewegungsrate von 6 Metern, aber ihre Bewegungsrate wird nie durch Belastung oder Rüstung verändert.

Überlegene Dunkelsicht: Duergar können im Dunkeln bis zu 36 m weit sehen.

Immunitäten der Duergar: Duergar sind gegen Gift, Lähmung und Phantome immun. Sie erhalten außerdem einen Volksbonus von +2 auf ihre Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten.

Standfestigkeit: Solange sie auf festem Boden stehen, erhalten Duergar einen Volksbonus von +4 auf ihre KMV gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Duergar können jeweils einmal pro Tag *Person vergrößern* sowie *Unsichtbarkeit* ausschließlich auf sich selbst zaubern. Hierbei entspricht ihre Zauberstufe ihrer Charakterstufe.

Lichtempfindlichkeit: Solange sich Duergar in einem Bereich hellen Lichts aufhalten, sind sie geblendet.

Sprachen: Duergar sprechen zu Spielbeginn Finsterländisch, die Gemeinsprache sowie Zwergisch. Duergar mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aklo, Drakonisch, Goblinisch, Orkisch, Riesisch und Terral.

Kleriker: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Würfe zum Herstellen magischer Gegenstände.

Volksarchetypen

Duergar können den folgenden Volksarchetypen wählen:

Grauer Jünger (Mönch)

Die Grauen Jünger sinnen über die innere Stimme der Duergarmagie und die stille Ewigkeit des Steins. Diese beiden Geheimnisse meistern sie und verbinden sie mit tödlichem Effekt.

Aus den Augen (ZF): Mit der 4. Stufe kann der Graue Jünger unter Zuhilfenahme einer Schneller Aktion für 1 Runde unsichtbar werden, als würde er *Unsichtbarkeit* wirken, indem er 1 *Ki*-Punkt aufwendet. Hierzu muss er bereits über die zauberähnliche Fähigkeit *Unsichtbarkeit* verfügen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Sturz abbremsen und Ruhiger Geist.

Graues Herz (ZF): Mit der 6. Stufe kann sich der Graue Jünge im Zuge einer Schnellen Aktion selbst für 1 Minute vergrößern, als würde er *Person vergrößern* wirken, indem er 1 *Ki*-Punkt aufwendet. Hierzu muss er bereits über die zauberähnliche Fähigkeit *Person vergrößern* verfügen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Hochsprung und das Bonustalent, welches ein Mönch mit der 6. Stufe erhält.

In Dunkelheit geboren (ZF): Mit der 7. Stufe kann ein Grauer Jünger mit Hilfe einer Standard-Aktion *Dunkelheit* ausstrahlen (wie der Zauber, das Zentrum ist aber der Graue Jünger) für 1 Runde pro Stufe, indem er 1 *Ki*-Punkt aufwendet. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unversehrtheit des Körpers.

Durch Erde gleiten (ÜF): Mit der 12. Stufe kann der Graue Jünger im Zuge einer Schnellen Aktion 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um sich 1 Runde lang durch festen Stein bewegen zu können. Dies funktioniert wie die allgemeine Monsterfähigkeit Durch Erde gleiten. Der Graue Jünger kann durch die Erde gleiten, solange er in jeder Runde als Schnelle Aktion 1 *Ki*-Punkt aufwendet. Sollte er sein Gleiten innerhalb eines festen Gegenstandes beenden, wird er gewaltsam herausgestoßen und erleidet 5W6 Schadenspunkte. Er wird nicht verletzt, wenn dem Material, durch welches er gerade gleitet, Schaden zugefügt wird. Der Zauber *Stein zu Fleisch verwandeln* verursacht aber die beschriebene gewaltsame Abstoßung. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Weiter Schritt.

Beerdigen (ÜF): Mit der 15. Stufe kann ein Grauer Jünger einen Gegner in festes Gestein phasenverschieben und ihn so sofort töten. Hierzu muss er 1 *Ki*-Punkt aufwenden als Teil eines Kampfmanövers für Ansturm oder Versetzen gegen eine Kreatur, welche sich an unbearbeiteten Stein oder Erde angrenzend aufhält. Gelingt der Versuch, stößt der Graue Jünger das Ziel in den Stein unter Anwendung seiner Fähigkeit Durch Erde gleiten. Sollte dem Ziel ein Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Mönchsstufe des Grauen Jüngers + WE-Modifikator des Grauen Jüngers gelingen, wird es in die nächste offene Fläche geschleudert und erleidet 5W6 Schadenspunkte. Andernfalls stirbt es augenblicklich, da sein Körper mit dem umliegenden Stein verschmilzt. Beerdigen kann einmal am Tag eingesetzt werden, wobei ein fehlgeschlagenes Kampfmanöver für Ansturm oder Versetzen nicht als Anwendung dieser Fähigkeit zählt. Beerdigen wirkt nicht bei Kreaturen, welche durch Erde gleiten können, körperlos sind oder anderweitig das Verschmelzen mit einem festen Gegenstand überleben können. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Vibrierende Handfläche.

Erdksklave (ZF): Mit der 17. Stufe kann ein Grauer Jünger einmal am Tag versuchen, eine Kreatur der Unterart Erde zu kontrollieren. Dies funktioniert wie *Monster beherrschen* (SG 10 + ½ Mönchsstufe des Grauen Jüngers + WE-Modifikator des Grauen Jüngers), wirkt aber nur gegen Kreaturen der Unterart Erde. Ein Grauer Jünger kann nur eine Kreatur gleichzeitig auf diese Weise an seinen Willen fesseln. Sollte er versuchen, eine weitere Kreatur mit dieser Fähigkeit zu kontrollieren, wird die erste Kreatur automatisch aus seiner Kontrolle entlassen, egal ob er bei der zweiten Erfolg hat oder nicht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Sprache von Sonne und Mond und Körper lösen.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Duergar zur Verfügung. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker einige davon nutzen.

Ausrüstung der Duergar

Duergar haben Zugang zu folgender Ausrüstung:

Zaubersenge: Dieses aus seltenen, unterirdischen Kristallen gewonnene Gift verursacht flammende Kopfschmerzen, welche das Wirken von Zaubern beeinträchtigen. Sollte dem Ziel sein Zähigkeitswurf misslingen, muss es während der nächsten Minute zum Zaubern stets einen Konzentrationswurf gegen SG 10 + Grad des gewünschten Zaubers ablegen. Des Weiteren unterliegen während dieser Zeit alle sonstigen Konzentrationswürfe zum Wirken von Zaubern einem Malus von -5.

Talente der Duergar

Duergar haben Zugang zu folgenden Talenten:

Riesenschritte

In vergrößertem Zustand steigt auch deine Bewegungsrate.

Voraussetzungen: Duergar, Volksmerkmal Ruhig und Sicher.

Vorteil: Wenn deine Größe zu groß oder größer ansteigt, steigt deine Grundbewegungsrate um 6 m an. Dies gilt nur, wenn der Effekt, welcher deine Größe verändert, nicht zugleich auch deine Bewegungsrate verändert.

Nachwirkende Unsichtbarkeit

Sobald deine *Unsichtbarkeit* ihre Wirkung verliert, bist du kurzfristig durchsichtig.

Voraussetzungen: Duergar.

Vorteil: Wenn deine *Unsichtbarkeit* endet, erhältst Tarnung für 1 Runde pro Minute verbleibender Wirkungsdauer des Unsichtbarkeitseffektes (Minimum 1 Runde). Dies gilt nur, wenn die Unsichtbarkeit Resultat deiner eigenen zauberähnlichen Volksfähigkeit oder eines von dir gewirkten Zaubers ist. Effekte, welche Unsichtbarkeit aufheben, heben auch diese Tarnung auf.

Tabelle 3-1: Gift der Duergar

Name	Art	Rettungswurf, SG	Inkubation	Frequenz	Effekt	Heilung	Preis
Zaubersenge	Verwundung	Zähigkeit, SG 14	–	1/Runde für 4 Runden	siehe Text	1 RW	200 GM

Gripplis

Gripplis sind kaum größer als 0,60 m und haben eine fleckige, grünbraune Haut. Die meisten sind primitive Jäger und Sammler, die sich von den Fischen und Insekten in der Nähe ihrer, in Baumwipfeln gelegenen Heimstätten ernähren. Sie kümmern sich nicht groß um Geschehnisse außerhalb ihrer Sümpfe. Die seltenen Gripplis, welche die Sicherheit des Sumpfes verlassen, sind meist Waldläufer oder Alchemisten, die Metall und Edelsteine erhandeln wollen.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Grippli-Volksmerkmale ausgewählt werden. Sprich dies vorher mit deinem SL ab.

Fürstlicher Fechter: Der Grippli ist geübt im Umgang mit dem Rapier und erhält einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Einschüchtern. Dieses Volksmerkmal ersetzt Sumpfgänger und Waffenvertrautheit.

Gleiter: Die aerodynamischen Körper der Gripplis und die Schwimmhäute zwischen ihren Zehen erlauben es ihnen, bei einem Sturz die zurückgelegte Entfernung so zu behandeln, als wären sie nur um die Hälfte der Distanz gestürzt. Dabei können sie sogar ihren Fallwinkel verändern und sich horizontal um eine Anzahl von Metern entsprechend der halben vertikalen Distanz fortbewegen. Dieses Merkmal kann nur genutzt werden, wenn der Grippli keine schwere Rüstung und/oder schwere Last trägt und er auch auf den Sturz reagieren kann und nicht z.B. hilflos ist. Dieses Volksmerkmal ersetzt Sumpfgänger.



Grippligift (AF): Ein Grippli kann einmal pro Tag im Zuge einer Schnellen Aktion ein Gift erschaffen, welches auf eine Waffe aufgetragen oder in Form eines Berührungsangriffs übertragen werden kann. Alternativ kann er das Gift mit Hilfe einer Standard-Aktion auf seinen eigenen Körper auftragen, so dass es gegen die erste Kreatur ihre Wirkung entfaltet, die ihn mit einem waffenlosen Angriff oder einer natürlichen Waffe trifft. Der Grippli ist gegen sein eigenes Gift immun. Dieses Volksmerkmal ersetzt Sumpfgänger und Tarnung.

Grippligift: Haut oder Waffe – Kontakt oder Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 10 + ½ TW + KO-Modifikator des Gripplis; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W2 GE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf.

Springer: Gripplis mit diesem Merkmal werden bei Fertigkeitswürfen für Akrobatik zum Springen stets so behandelt, als hätten sie Anlauf genommen. Dieses Merkmal ersetzt Tarnung.

Bevorzugte Klassenoptionen

Die folgenden Optionen stehen allen Gripplis mit den aufgeführten bevorzugten Klassen zur Verfügung. Sofern nicht anders aufgeführt, findet der Bonus jedes Mal Anwendung, wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst und diese Option wählst.

Alchemist: Addiere +1/4 zur Anzahl deiner täglichen Anwendungen von Grippligift.

Druide: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Konzentrationswürfe. Dieser Bonus wird in Wäldern und Sümpfen verdoppelt.

Schütze: Addiere einen Bonus von +1/4 auf Angriffswürfe bei Blatt- und Trickschüssen.

Schurke: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung in Wäldern und Sümpfen.

Waldläufer: Addiere einen Volksbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen. Sobald dieser Bonus +8 erreicht, erhält der Waldläufer eine Bewegungsrate (Schwimmen) 4,50

Volksmerkmale der Gripplis

+2 Geschicklichkeit, +2 Weisheit, -2 Stärke: Gripplis sind flink, wachsam und spindeldürr.

Klein: Gripplis sind kleine Kreaturen und erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK und Angriffswürfe sowie einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, allerdings erleiden sie einen Malus von -4 auf ihren KMB und ihre KMV.

Grippli: Gripplis gelten Humanoide mit der Unterart Grippli.

Normale Bewegungsrate: Gripplis haben eine Grundbewegungsrate von 9 m und eine Bewegungsrate (Klettern) von 6 m.

Dunkelsicht: Gripplis können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Tarnung: Gripplis erhalten in Sümpfen und Wäldern einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Sumpfgänger (AF): Ein Grippli kann sich durch schwieriges Gelände innerhalb von Sümpfen mit normaler Bewegungsrate bewegen, wird aber von magisch verändertem Gelände normal betroffen.

Waffenvertrautheit: Gripplis sind geübt im Umgang mit Netzen.

Sprachen: Gripplis beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Grippli. Gripplis mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Boggard, Drakonisch, Elfisch, Gnomisch, Goblinisch und Sylvanisch.

m. Dies verleiht ihm aber keinen weiteren Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen.

Volksarchetypen

Gripplis können den folgenden Volksarchetypen wählen:

Sumpfalchemist (Alchemist)

Manche Gripplis sind stark auf Sümpfe und die dort hausenden, gefährlichen Tiere eingestimmt und nutzen sie als Laboratorien und Testobjekte. Diese Sumpfalchemisten besitzen die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenfertigkeiten: Ein Sumpfalchemist fügt Schwimmen der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

Amphibisches Mutagen (AF): Mit der 1. Stufe kann sich ein Sumpfalchemist, welcher ein Mutagen verwendet, dazu entscheiden, dass seine Mutagengestalt über aquatische Fortbewegung verfügt. Dies verleiht ihm die besondere Eigenschaft Amphibie, seine Füße strecken sich und zwischen seinen Fingern und Zehen bilden sich zusätzliche Schwimmhäute, welche ihm eine Bewegungsrate (Schwimmen) 4,50 m verleihen. Dies ersetzt Improvisierter Fernkampf.

Entdeckungsoptionen: Ein Sumpfalchemist kann anstelle einer alchemistischen Entdeckung das Gripplivolksmerkmal Grippligift auswählen.

Entdeckungen: Die folgenden Entdeckungen sind für den Archetypen des Sumpfalchemisten geeignet: Chamäleon (*PF Ausbauregeln III: Völker*); Gift konzentrieren, Haftgift (*PF Expertenregeln*); Schlick in Flaschen, Tentakel, Verstrickungsbombe (*PF Ausbauregeln: Magie*); Gift umwandeln, Vergiftetes Fleisch (*PF Ausbauregeln II: Kampf*).

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Gripplis zur Verfügung. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker einige davon nutzen.

Ausrüstung der Gripplis

Gripplis haben Zugang zum folgenden Ausrüstungsgegenstand:

Gift der Schwarzen Moorspinne: Opfer dieses machtvollen Spinnengiftes verlieren ihre Orientierung und die Kontrolle über ihre Muskeln, bis sie schließlich zusammenbrechen.

Talente der Gripplis

Gripplis haben Zugang zum folgenden Talent:

Greifzunge

Deine lange, rosige Zunge kann kleine Gegenstände bewegen und sogar stehlen.

Voraussetzungen: Grippli.

Vorteil: Du besitzt eine greifende Zunge mit einer Reichweite von 3 m. Du kannst mit deiner Zunge Gegenstände aufheben, die maximal 5 Pfund wiegen, Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit ausführen, die Kampfmanöver Entwaffnen und Entreißen durchführen und Berührungsangriffe im Nahkampf durchführen.

Entdeckungen der Gripplis

Die folgenden neuen Entdeckungen kann jeder Alchemist auswählen, der die Voraussetzungen erfüllt. Sie sind aber unter Gripplis weiterverbreitet.

Chamäleonhaut (ÜF): Ein Alchemist mit dieser Entdeckung kann die Farben seiner Haut und seiner Ausrüstung verändern, um besser mit der Umgebung zu verschmelzen. Dies verleiht ihm einen Verbesserungsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Dieser Bonus steigt mit der 10. Stufe auf +8 an.

Tödliches Exkret (AF): Wenn der Alchemist seine Fähigkeit Grippligift einsetzt, kann er statt eines Geschicklichkeitsgiftes ein Konstitutionsgift absondern. Dieses Gift funktioniert wie das normale Grippligift, verursacht bei einem misslungenen Rettungswurf aber 1 Punkt KO-Schaden. Der Alchemist muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben und über das Volksmerkmal Grippligift verfügen, ehe er diese Entdeckung auswählen kann.

Unterwassersprengung (AF): Der Alchemist erlangt die Fähigkeit, Bomben unter Wasser werfen zu können (normalerweise können Wurfwaffen nicht unter Wasser eingesetzt werden). Dies schließt das Werfen von Bomben ins Wasser hinein ein. Sollte sich die Bombe durch Wasser bewegen, wird die Reichweite auf 1,50 m reduziert.

Magische Gegenstände der Gripplis

Gripplis haben Zugang zu folgendem magischem Gegenstand:

Blasenkammer

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 1.500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese winzige Perle schwillt zu einer seifenblasenartigen Kugel mit 0,30 m Durchmesser an, wenn sie im Wasser platziert wird. In einer *Blasenkammer* können bis zu 150 l an Gütern untergebracht werden. Auf Kommando hin sinkt die Blase auf den Grund und gräbt sich 0,30 m tief ein, sofern Schlamm oder ähnlicher lockerer Boden vorhanden ist. Sobald das Befehlswort innerhalb von 9 m Entfernung zur Blase drei Mal ausgesprochen wird, kehrt sie zur Wasseroberfläche zurück, wo sie geöffnet und entleert werden kann. Nach dem Öffnen nimmt sie für 24 Stunde ihre Perlenform wieder an. Die Blase ist wasserdicht, schützt oder konserviert ihren Inhalt aber nicht anderweitig. Sie hat Härte 1 und 5 TP.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand verkleinern, Unauffälliger Diener*; **Kosten** 750 GM

Tabelle 3-2: Gift der Gripplis

Name	Art	Rettungswurf, SG	Inkubation	Frequenz	Effekt	Heilung	Preis
Gift der schwarzen Mondspinne	Verwundung	Zähigkeit, SG 14	—	1/Runde für 6 Runden	1W4 GE-Schaden und Verwirrt für 1 Runde	2 aufeinander folgende Rettungswürfe	800 GM

Kiemenmenschen

Kiemenmenschen sind die Überreste eines Volkes von Humanoiden, welches einst an der Oberfläche gelebt hat. Ihre Heimat wurde in einer großen, von Abolethen herbeigeführten Katastrophe vernichtet. Die Abolethen retteten einige wenige Überlebende und verwandelten sie in ein amphibisches Volk, das als ihre Gesandte an der Oberfläche agieren soll. Heutzutage sind Kiemenmenschen eher zurückgezogen und misstrauisch. Der Verlust ihres kulturellen Erbes und der Umstand, dass die Abolethen für alles eine Gegenleistung erwarten, verängstigt sie und hat bei ihnen tiefgreifende Spuren hinterlassen. Äußerlich haben sie eindrucksvolle Stirnregionen, blasse Haut, dunkles Haar und helle, purpurne Augen. Seitlich des Halses befinden nahe der Schultern jeweils drei Kiemenschlitze. Sieht man davon ab, ähneln sie Menschen so sehr, dass sie (einige Zeit) als solche getarnt leben können, ohne eine Entdeckung befürchten zu müssen.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Kiemenmenschen-Volksmerkmale ausgewählt werden. Sprich dies vorher mit deinem SL ab.

Atavist: Manche Kiemenmenschen stellen genetische Rückentwicklungen zu ihren landbewohnenden, menschlichen Vorfahren dar. Kiemenmenschen mit diesem Volksmerkmal besitzen nicht das Merkmal Amphibie, erhalten aber anstelle der Unterart Aquatisch die Unterart Mensch. Des Weiteren sind sie nicht mit einer Bewegungsrate (Schwimmen) ausgestattet, erhalten keine Boni auf Schwimmen, können nicht unter Wasser atmen und besitzen auch nicht das Volksmerkmal Wasserabhängig.

Flussvolk: Manche Gruppen von Kiemenmenschen leben in Kolonien an breiten Strömen und haben sich an längere Aufenthaltsperioden an Land angepasst. Kiemenmenschen mit diesem Merkmal haben eine feine, natürliche Fettschicht auf der Haut, welche ihre Haut auch ohne Wasser feucht hält. Allerdings ist diese Schicht leicht brennbar, so dass sie Empfindlichkeit gegen Feuer erhalten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Wasserabhängig.

Schleimjäger: Kiemenmenschen mit diesem Merkmal stammen von Vorfahren ab, die noch gegen die Abolethen gekämpft haben, obwohl jene ihre menschlichen Ahnen gerettet haben. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen abolethische Zauber, zauberähnliche Fähigkeiten und übernatürliche Fähigkeiten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Verzauberungsresistenz

Bevorzugte Klassenoptionen

Die folgenden Optionen stehen allen Kiemenmenschen mit den aufgeführten bevorzugten Klassen zur Verfügung. Sofern nicht anders aufgeführt, findet der Bonus jedes Mal Anwendung, wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst und diese Option wählst.

Hexenmeister: Füge einen Hexenmeisterzauber zur Liste der dir bekannten Zauber hinzu. Der Grad dieses Zaubers muss mindestens um eins niedriger sein als der dir höchstmögliche Hexenmeisterzauber.



Volksmerkmale der Kiemenmenschen

+2 Konstitution, +2 Charisma, -2 Weisheit: Kiemenmenschen sind voller Lebenskraft und Schönheit, aber die Beherrschung durch die Abolethen hat ihren Willen stark geschwächt.

Mittelgroß: Kiemenmenschen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Aquatisch: Kiemenmenschen gelten als Humanoide mit der Unterart Aquatisch.

Normale Bewegungsrate: Kiemenmenschen besitzen an Land eine Grundbewegungsrate von 9 m. Als aquatische Kreaturen haben sie ferner eine Bewegungsrate (Schwimmen) von 9 m. Sie können sich im Wasser fortbewegen, ohne Fertigkeitswürfe für Schwimmen abzulegen und behandeln Schwimmen immer als Klassenfertigkeit.

Amphibie: Kiemenmenschen besitzen die Unterart Aquatisch, können aber im Wasser und an der Luft atmen.

Verzauberungsresistenz: Kiemenmenschen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Verzauberungseffekte und –zauber, die nicht von Abolethen ausgehen. Stammt ein solcher Effekt dagegen von einem Abolethen, erleiden sie einen Malus von -2 auf den Rettungswurf.

Wasserabhängig: Der Körper eines Kiemenmenschen muss immer wieder in Frisch- oder Salzwasser eingetaucht werden. Vergeht mehr als ein Tag, an dem ein Kiemenmensch nicht vollständig untertaucht, riskiert er Organversagen, schmerzhaftes Austrocknen und Rissigwerden der Haut, sowie den Tod binnen 4W6 Stunden.

Sprachen: Kiemenmenschen sprechen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Abolethisch. Kiemenmenschen mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aklo, Aqual, Drakonisch und Elfisch.

Magier: Füge einen Magierzauber zur Liste der dir bekannten Zauber hinzu. Der Grad dieses Zaubers muss mindestens um eins niedriger sein als der dir höchstmögliche Magierzauber.

Schurke: Der Schurke erhält 1/6 eines neuen Schurkentricks.

Volksarchetypen

Kiemenmenschen können den folgenden Volksarchetypen wählen:

Mystischer Ruinenräuber (Schurke)

Ein Mystischer Ruinenräuber ist ein Schurke, welcher die Geheimnisse der Zerstörung des Kiemenmenschen-Heimatlandes entschlüsseln will. Er erkundet alte Ruinen aus der Zeit des untergegangenen Menschenreiches und spürt Relikte sowie Wissen aus diesen ruhmreichen Tagen auf. Ein Mystischer Ruinenräuber besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenfertigkeiten: Ein Mystischer Ruinenräuber erhält die Klassenfertigkeiten Wissen (Arkanes), Wissen (Geschichte) und Zauberkunde, verliert aber die Klassenfertigkeiten Auftreten, Fingerfertigkeit und Verkleiden.

Fertigkeitsränge pro Stufe: 6 + IN-Modifikator.

Magie entdecken (ZF): Mit der 2. Stufe erhält ein Mystischer Ruinenräuber die Fähigkeit, beliebig oft *Magie entdecken* zu wirken. Seine Zauberstufe entspricht dabei seiner Schurkenstufe. Diese Fähigkeit zählt als der Schurkentrick Niedere Magie hinsichtlich der Voraussetzungen anderer Tricks. Dieses Klassenmerkmal ersetzt den Schurkentrick, den ein Schurke mit der 2. Stufe erhält.

Mystische Intuition (AF): Mit der 3. Stufe erlangt ein Mystischer Ruinenräuber ein intuitives Gespür für die Benutzung von magier- und hexenmeister-zauberauslösenden und –wirkenden Gegenständen. Er erhält einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Magischen Gegenstand benutzen bei solchen Gegenständen. Dieser Bonus steigt mit jeder weiteren dritten Schurkenstufe um +1. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Neue Schurkentricks: Ein Mystischer Ruinenräuber kann unter den folgenden neuen Verbesserten Schurkentricks auswählen, sobald er verbesserte Schurkentricks wählen kann:

Höhere Mystische Magie (ZF): Der Mystische Ruinenräuber erlangt die Fähigkeit, einen Zauber des 3. Grades von der HXM/MAG-Liste zwei Mal pro Tag als zauberähnliche Fähigkeit zu wirken. Die Zauberstufe entspricht seiner Schurkenstufe. Der SG von Rettungswürfen gegen diesen Zauber ist 13 + IN-Modifikator. Der Mystische Ruinenräuber muss über einen Intelligenzwert von mindestens 13 verfügen, um diesen Schurkentrick auswählen zu können. Er muss ferner über die Schurkentricks Höhere Magie, Niedere Magie und Niedere Mystische Magie verfügen.

Niedere Mystische Magie (ZF): Der Mystische Ruinenräuber erlangt die Fähigkeit, einen Zauber des 2. Grades von der HXM/MAG-Liste zwei Mal pro Tag als zauberähnliche Fähigkeit zu wirken. Die Zauberstufe entspricht seiner Schurkenstufe. Der SG von Rettungswürfen gegen diesen Zauber ist 12 + IN-Modifikator. Der Mystische Ruinenräuber muss über einen Intelligenzwert von mindestens 12 verfügen, um diesen Schurkentrick auswählen zu können. Er muss ferner über die Schurkentricks Höhere Magie und Nieder Magie.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks sind für den Archetypen des Mystischen Ruinenräubers geeignet: Höhere Magie, Niedere Magie, Schnelles Entschärfen, Spürnase (*PF Grundregelwerk);* Schnelles Schlossöffnen (*PF Expertenregeln);* Esoterischer Gelehrter, Schwarzmarktkontakte und Ninjatrick (Körperfunktionen verlangsamen, Wandkletterer) (*PF Ausbauregeln II: Kampf*).

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesserten Schurkentricks sind für den Archetypen des Mystischen Ruinenräubers geeignet: Bannschlag, Entschlüpfender Geist, Verbessertes Entrinnen (*PF Grundregelwerk*); Gründliches Überdenken (*PF Expertenregeln*); Schwer zu täuschen, Vertrauter (*PF Ausbauregeln II: Kampf*); Höhere Mystische Magie, Niedere Mystische Magie (siehe oben).

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Kiemenmenschen zur Verfügung. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker einige davon nutzen.

Ausrüstung der Kiemenmenschen

Kiemenmenschen haben Zugang zu folgendem Ausrüstungsgegenstand:

Schwimmklinge: Eine Schwimmklinge hat einen langen Griff und eine kurze Klinge. Sie kann am Knöchel oder am Fuß des Trägers mit der Spitze nach unten befestigt werden. Das Befestigen oder Ablegen einer Schwimmklinge ist eine Volle Aktion. Der Träger kann nicht laufen oder rennen, wenn eine Schwimmklinge an seinem Knöchel oder Fuß befestigt ist. Eine Schwimmklinge kann als leichte Nahkampfwaffe verwendet werden, wenn der Träger schwimmt, fliegt oder am Boden liegt. Auf diese Weise kann der Träger Zweithandangriffe mit der Schwimmklinge ausführen, während er zugleich eine Zweihandwaffe oder eine Einhandwaffe und einen Schild benutzt. Angriffe mit einer Schwimmklinge unterliegen einem zusätzlichen Situationsmalus von -2 auf Angriffswürfe neben allen anderen Abzügen.

Zauber der Kiemenmenschen

Kiemenmenschen haben Zugang zum folgenden neuen Zauber:

Abolethen-Lunge

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 2, KLE 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (etwas Seetang)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte lebende Kreaturen
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe; siehe Text
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Das Ziel kann unter Wasser atmen, es ist aber nicht länger in der Lage, normal Luft zu atmen. Teile die Wirkungsdauer gleichmäßig unter den von dir berührten Kreaturen auf. Dieser Zauber hat keinen Effekt bei Kreaturen, die bereits unter Wasser atmen können.

Tabelle 3-3: Waffe der Kiemenmenschen

Kriegswaffen	Preis	Schaden (K)	(M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht	Art	Speziell
Schwimmklinge	8 GM	1W3	1W4	19-20/x2	–	1 Pfd.	H	-

Kitsunen

Die auch als Fuchsvolk bekannten Kitsunen sind fuchsartige Gestaltwandler, welche für ihre Liebe zur Kunst und Trickserei bekannt sind. Kitsunen besitzen zwei Gestalten: einerseits die eines attraktiven, schlank gebauten Menschen mit hervorstechenden Augen und andererseits ihre wahre Gestalt - die eines anthropomorphen Fuchses. Obwohl sie eine nicht unterdrückbare Neigung zur Täuschung haben, schätzen Kitsunen Loyalität und sind wahre Gefährten. Sie lieben die Künste – insbesondere Rätsel und das Erzählen von Geschichten – und siedeln sich in uralten Klans an, so dass sie die Weisheit der Lebenden und der Toten erlangen.

Kitsunen haben eine schnelle Kombinationsgabe und sind sehr behände. Sie geben gute Barden und Schurken ab. Kitsunen widmen sich auch der Hexenmeisterkunst und die wenigen, welche mit weißem Fell und hellen Augen geboren werden, werden meistens Mystiker.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Kitsunen-Volksmerkmale ausgewählt werden. Sprich dies vorher mit deinem SL ab.

Flinker Gestaltwandler (ÜF): Du besitzt ein angeborenes Talent für den Wechsel zwischen deinen beiden natürlichen Gestalten. Der Einsatz deiner natürlichen Gestaltwechseln-Fähigkeit ist für dich eine Bewegungsaktion anstelle einer Standard-Aktion. Dieses Volksmerkmal ersetzt Kitsunenmagie.

Leutselig (AF): Selbst für einen Vertreter deines Volkes bist du außergewöhnlich gut darin, Freunde zu finden. Wenn du Diplomatie erfolgreich nutzt, um jemanden von dir zu überzeugen, erleidet diese Kreatur für die nächsten 24 Stunden einen Malus von -2 auf alle Versuche, deinen charismabasierenden Fertigkeitswürfen zu widerstehen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Behände.

Bevorzugte Klassenoptionen

Die folgenden Optionen stehen allen Kitsunen mit den aufgeführten bevorzugten Klassen zur Verfügung. Sofern nicht anders aufgeführt, findet der Bonus jedes Mal Anwendung, wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst und diese Option wählst.

Barde: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen zum Lügen und für Diplomatie zum Sammeln von Informationen.

Druide: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Einschüchtern, um die Einstellung einer Kreatur zu ändern.

Hexenmeister: Addiere +1/4 auf den SG der Rettungswürfe gegen deine Verzauberungszauber.

Mystiker: Reduziere den Malus bei der Benutzung einer Waffen, mit der du nicht geübt bist, um 1. Wenn dieser Abzug für eine Waffe auf 0 fällt, wird der Mystiker fortan behandelt, als wäre er geübt im Umgang mit dieser Waffe und als besäße er das entsprechend Talent (Umgang mit Kriegswaffe oder Umgang mit Exotischer Waffe).

Schurke: Der Schurke erlangt 1/6 eines neuen Schurkentricks.

Volksarchetypen

Kitsunen können den folgenden Volksarchetypen wählen:

Kitsunen-Gauner (Schurke)

Der Kitsunen-Gauner verbindet seinen geschärften Verstand mit schwächeren, bezaubernden und beeinflussenden, arkanen Kräften. Er nutzt sein Können, um überzeugende Lügen, Rätsel und Geschichten zu erfinden. Ein Kitsunen-Gauner besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Kitsunenlist (AF): Mit der 1. Stufe nutzt ein Kitsunen-Gauner seinen Intellekt ebenso wie seine Persönlichkeit. Er addiert seinen Intelligenzmodifikator auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie, Motiv erkennen und Verkleiden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Kitsunencharme (ZF): Mit der 3. Stufe kann ein Kitsunen-Gauner einmal pro Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Person bezaubern* einsetzen mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe seiner Schurkenstufe -2. Mit der 6. Stufe und dann alle weiteren drei Stufen erhält er eine zusätzliche tägliche Anwendung dieser Fähigkeit. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks sind für den Archetypen des Kitsunen-Gauners geeignet: Höhere Magie, Niedere Magie (*PF Grundregelwerk*); Charmeur, Informationen

Volksmerkmale der Kitsunen

+2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, -2 Stärke: Kitsunen sind flink und gesellig, meist aber körperlich schwach.

Mittelgroß: Kitsunen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Kitsunen: Kitsunen gelten als Humanoide mit den Unterarten Gestaltwandler und Kitsune.

Normale Bewegungsrate: Kitsunen besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht (AF): Kitsunen können bei dämmrigem Licht doppelt so weit sehen wie Menschen.



Gestalt wechseln (ÜF): Ein Kitsune kann das Äußere eines bestimmten Menschen desselben Geschlechts annehmen. Er nimmt in Menschengestalt immer dieses Äußere an. In Menschengestalt kann er seinen Bissangriff nicht verwenden, erhält aber einen Volksbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als Mensch zu erscheinen. Die Gestalt zu wechseln ist eine Standard-Aktion und funktioniert ansonsten wie *Gestalt verändern*, nur ändern sich die Attributswerte des Kitsune nicht.

Behände (AF): Kitsunen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik.

Kitsunenmagie (AF/ZF): Kitsunen addieren +1 auf die SG aller Rettungswürfe von ihnen gewirkter Verzauberungszauber. Kitsunen mit einem Charismawert von 11 oder höher erhalten die folgende zauberähnliche Fähigkeit: 3/Tag – *Tanzende Lichter*.

Natürliche Waffen (AF): In seiner natürlichen Gestalt verfügt ein Kitsune über einen Bissangriff, der 1W4 Schadenspunkte verursacht.

Sprachen: Kitsunen beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Sylvanisch. Kitsunen mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aklo, Celestisch, Elfisch, Gnomisch und Tengu.

erschleichen, Süße Worte (*PF Expertenregeln*); Überzeugende Lüge (*PF Ausbauregeln II: Kampf*); Berichterstatter denunzieren, Berichterstatter verwirren, Falscher Freund (s.u.).

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden verbesserten Schurkentricks sind für den Archetypen des Kitsunen-Gauners geeignet: Entschlüpfender Geist, Fertigkeitsmeisterschaft (*PF Grundregelwerk*); Meister der Verkleidung (*PF Expertenregeln*); Gerüchte streuen (*PF Ausbauregeln II: Kampf*).

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Kitsunen zur Verfügung. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker einige davon nutzen.

Talente der Kitsunen

Kitsunen haben Zugang zu folgenden Talenten:

Fuchsgestalt

Du kannst dich zusätzlich zu deinen anderen Gestalten in einen Fuchs verwandeln.

Voraussetzungen: CH 13, GAB +3, Kitsune.

Vorteil: Du kannst die Gestalt eines Fuchses (*Pathfinder Monsterhandbuch III*) annehmen. Das Äußere dieser Gestalt ist statisch und kann später nicht mehr verändert werden. Der Schaden deines Bissangriffs wird bei einem Treffer auf 1W3 Schadenspunkte reduziert, zugleich erhältst du aber einen Volksbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als Fuchs zu erscheinen. Die Verwandlung von Kitsune in die Fuchsgestalt ist eine Standard-Aktion. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Bestiengestalt II*; deine Attributswerte verändern sich entsprechend.

Fuchssprung (Kampf)

Du kannst mitten im Sturmangriff die Gestalt verändern und einen Gegner in derselben Runde angreifen.

Voraussetzungen: Schneller Kitsunen-Gestaltwandler, GAB +10, Kitsune

Vorteil: Wenn du deine Kitsunengestalt annimmst und in derselben Runde einen Sturmangriff ausführst, kannst du gegen deinen Gegner einen Vollen Angriff durchführen.

Magischer Schwanz

Dir wächst ein zusätzlicher Schwanz, der deine wachsende magische Macht repräsentiert.

Voraussetzungen: Kitsune.

Vorteil: Du erhältst in festgelegter Reihenfolge eine neue zauberähnliche Fähigkeit von der folgenden Liste, welche du zwei Mal pro Tag einsetzen kannst: *Selbstverkleidung, Person bezaubern, Irreführung, Unsichtbarkeit, Einflüsterung, Standort vortäuschen, Verwirrung, Person beherrschen.*

Wählst du dieses Talent zum ersten Mal, erhältst du *Selbstverkleidung* 2/Tag, wählst du es zum zweiten Mal, erhältst du *Person bezaubern* 2/Tag. Deine Zauberstufe entspricht deinen Trefferwürfeln. Der SG der Rettungswürfe gegen diese Fähigkeiten basiert auf Charisma.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Dabei ist die Reihenfolge der Kräfte, die du erlangst, festgelegt.

Schneller Kitsunen-Gestaltwandler

Du kannst deine Gestalt schneller verändern als die meisten anderen Kitsune.

Voraussetzungen: GE 13, GAB +6, Kitsune.

Vorteil: Du kannst als Schnelle Aktion Menschen- oder Kitsunengestalt annehmen. Solltest du das Talent Fuchsgestalt besitzen, kannst du auch deine Fuchsgestalt als Schnelle Aktion annehmen.

Normal: Die Fähigkeit Gestalt wechseln eines Kitsune ist eine Standard-Aktion.

Schurkentricks

Die folgenden neuen Schurkentricks können von jedem Schurken gewählt werden, welcher die Voraussetzungen erfüllt. Sie sind allerdings unter Kitsunen stärker verbreitet.

Falscher Freund (AF): Ein Schurke mit diesem Trick erhält einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um jemanden, den er nie zuvor getroffen hat oder den er nicht gut kennt, davon zu überzeugen, dass sie sich schon begegnet sind oder einander gut kennen.

Berichterstatter verwirren (AF): Wenn ein anderer Charakter versucht, von einem Ereignis zu berichten, führt der Schurke einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Diplomatie aus, um den Bericht zu stören, indem er Kommentare und Behauptungen abgibt, welche den anderen Charakter verwirren und seine Fähigkeit stören, sich genaue oder einzelne Details ins Gedächtnis zu rufen. Hat der Schurke dabei Erfolg, bemerkt sein Ziel nicht, dass die Einmischung für die Verwirrung verantwortlich ist. Andernfalls steht dem Ziel ein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen einen SG in Höhe des gescheiterten Fertigkeitswurfs für Diplomatie des Schurken zu, um zu erkennen, dass dieser absichtlich die Erzählung gestört hat.

Berichterstatter denunzieren (AF): Nachdem der Schurke einen Berichterstatter verwirrt hat, kann er einen weiteren konkurrierenden Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegen, um die Einzelheiten weiter zu verdrehen. Er kann auf diese Weise das Ziel in Misskredit bringen oder es beleidigen. Gelingt der Wurf, erleidet das Ziel einen Malus auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Einschüchtern gegenüber jedem, der die veränderte Geschichte gehört hat. Dieser Malus entspricht dem Intelligenz-, Weisheits- oder Charismabonus des Schurken (verwende den höchsten Bonus unter den mentalen Attributen) und wirkt, bis das Ziel seinen Ruf wiederhergestellt hat oder den Schurken in Misskredit bringen konnte. Der Schurke muss über den Schurkentrick Berichterstatter verwirren verfügen, um diesen Trick wählen zu können.

Verblüffende Ähnlichkeit

Wenn du deine menschliche Gestalt annimmst, kannst du das Aussehen eines bestimmten Individuums annehmen.

Voraussetzungen: Kitsune.

Vorteil: Du kannst genau die körperlichen Merkmale eines Individuums nachahmen, welches dir bereits begegnet ist. Wenn du dein Volksmerkmal Gestalt wechseln einsetzt, kannst du versuchen, das Äußere eines Individuums anzunehmen. Dies verleiht dir einen Situationsbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um andere mit deiner Nachahmung zu täuschen.

Magische Gegenstände der Kitsunen

Kitsunen haben Zugang zu folgendem magischem Gegenstand:

Kitsunen-Sternenjuwel

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 1 (1. Grad), 3 (2. Grad) oder 5 (3. Grad)
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 750 GM (1. Grad), 3.000 GM (2. Grad), 6.750 GM (3. Grad); **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses magische Juwel leuchtet wie *Feenfeuer* und gibt Licht ab wie eine Kerze. Es funktioniert wie eine *Perle der Macht*, gestattet aber nur einem Kitsune, eine verbrauchte Anwendung einer zauberähnlichen Fähigkeit des entsprechenden Spruchgrades zurückzuerlangen.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Hersteller muss ein Kitsune sein; **Kosten** 365 GM (1. Grad), 1.500 GM (2. Grad) oder 3.375 GM (3. Grad)

Meervolk

Angehörige des Meervolkes haben die Oberkörper gutgebauter und attraktiver Menschen, während ihre Unterleiber dem Schwanz und Flosse eines großen Fisches ähneln. Ihre Haare und Schuppen sind oft farbenreich, wobei Angehörige des Meeresvolkes aus derselben Region große Ähnlichkeit miteinander haben. Sie können problemlos Luft atmen, bewegen sich aber an Land nur sehr schwer voran, so dass sie nur selten längere Zeit außerhalb des Wassers verbringen. Als Volk leben sie abgeschieden und sind misstrauisch, während Individuen – insbesondere Abenteurer – aus dem Klischee oft ausbrechen und recht beredsam sein können. Angehörige des Meervolkes beschäftigen sich mehr mit der Natur und den Künsten, als über Moral und Ethik zu diskutieren, so dass sie stark zu einer neutralen Gesinnung neigen.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Meervolk-Volksmerkmale ausgewählt werden. Sprich dies vorher mit deinem SL ab.

Dunkelsicht: Manche Angehörige des Meervolkes bevorzugen die lichtlosen Tiefen gegenüber seichteren Gewässern. Sie haben die Volksmerkmale Dunkelsicht 18 m und Lichtempfindlichkeit. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dämmersicht.

Kräftige Flosse: Ein paar Angehörige des Meervolkes besitzen breite, kräftige Flossen, die besser für Reisen an Land geeignet sind als der typische Fischschwanz. Diese Angehörigen des Meervolkes besitzen eine Bewegungsrate (an Land) 4,50 m und eine Bewegungsrate (Schwimmen) 9 m.

Meeresstimme: Die wunderschönen Stimmen der Angehörigen des Meervolkes sind legendär. Besitzt man dieses Volksmerkmal, so erhält man einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten (Gesang) und einen Volksbonus von +1 auf den SG von Rettungswürfen gegen sprachabhängige Zauber. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dämmersicht.

Bevorzugte Klassenoptionen

Die folgenden Optionen stehen allen Angehörigen des Meervolkes mit den aufgeführten bevorzugten Klassen zur Verfügung. Sofern nicht anders aufgeführt, findet der Bonus jedes Mal Anwendung, wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst und diese Option wählst.

Druide: Addiere +1 TP zu den TP des Tiergefährten des Druiden. Sollte der Angehörige des Meervolkes seinen Tiergefährten jemals ersetzen, erhält der neue Tiergefährte diesen Bonustrefferpunkt ebenfalls.

Hexenmeister: Addiere +1/2 zur Zauberstufe des Hexenmeisters bei der Bestimmung der Reichweite aller seiner Zauber der Kategorie Wasser.

Waldläufer: Addiere +1 TP zu den TP des Tiergefährten des Waldläufers. Sollte der Angehörige des Meervolkes seinen Tiergefährten jemals ersetzen, erhält der neue Tiergefährte diesen Bonustrefferpunkt ebenfalls.

Volksarchetypen

Angehörige des Meervolkes können den folgenden Volksarchetypen wählen:

Wellenwächter (Waldläufer)

Die Wellenwächter patrouillieren unter den Wellen und erhalten die Sicherheit und die Geheimnisse der Meervolkansiedlungen. Obwohl er am besten unter Wasser zurechtkommt, finden seine Gegner auch an Land keine Zuflucht.

Unterwasserwahrnehmung (AF): Ein Wellenwächter addiert seine halbe Stufe (Minimum +1) auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um Kreaturen unter Wasser zu bemerken. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spuren lesen.

Aquatisches Kampfstiltalent (AF): Mit der 2. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen wählt ein Wellenwächter ein Bonustalent, welches sein kämpferisches Können in aquatischer Umgebung



Volksmerkmale des Meervolkes

+2 Geschicklichkeit, +2 Konstitution, +2 Charisma: Das Meervolk ist anmutig, widerstandsfähig und schön.

Mittelgroß: Angehörige des Meervolkes sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Langsame Bewegungsrate: Angehörige des Meervolkes haben eine Grundbewegungsrate von 1,50 m. Des Weiteren besitzen sie eine Bewegungsrate (Schwimmen) 15 m.

Amphibie: Angehörige des Meervolkes sind amphibisch, ziehen es aber vor, das Wasser nicht allzu lange zu verlassen.

Aquatisch: Angehörige des Meervolkes gelten als Humanoide mit der Unterart Aquatisch.

Beinlos: Angehörige des Meervolkes besitzen keine Beine und können daher nicht zu Fall gebracht werden.

Dämmersicht: Angehörige des Meervolkes können bei dämmrigem Licht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Rüstung: Angehörige des Meervolkes besitzen einen Natürlichen Rüstungsbonus von +2.

Sprachen: Angehörige des Meervolkes sprechen zu Spielbeginn Aqual und die Gemeinsprache. Angehörige des Meervolkes mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Abolethisch, Aklo, Drakonisch, Elfisch und Sylvanisch.

verbessert. Er kann diese Talente sogar auswählen, wenn er nicht die Voraussetzungen erfüllt. Zu Beginn kann er aus den folgenden Talenten auswählen: Ausweichen, Beweglichkeit, Kampf mit zwei Waffen, Präzisionsschuss, Schnelles Nachladen (*PF Grundregelwerk*); Netzkämpfer, Netzmanöver, Netz und Dreizack (*PF Ausbauregeln II: Kampf*) und Wasserkampf (s.u.). Mit der 6. Stufe fügt er Tänzelnder Angriff, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen (*PF GRW*) und Netztricks (*PF ABR II: Kampf*) der Liste hinzu. Mit der 10. Stufe kann er zusätzlich unter folgenden Talenten auswählen: Mächtiger Kampf mit zwei Waffen und Verbesserter Präzisionsschuss. Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie und ersetzt die üblichen Kampfstil Bonustalente eines Waldläufers, die Einschränkungen hinsichtlich Rüstung eingeschlossen.

Bevorzugtes Gelände (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Wellenwächter Wasser als Bevorzugtes Gelände. Mit der 8. Stufe und dann alle weiteren fünf Stufen steigt der Bonus in aquatischem Gelände um +2. Er erhält keine weiteren Bevorzugten Gelände. Dies funktioniert ansonsten wie und ersetzt das normale Waldläufer-Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände.

Kind der See (AF): Mit der 7. Stufe kann sich ein Wellenwächter durch jede Art aquatischen Wachstums (z.B. Korallen und Algen) und über jede feuchte Oberfläche mit normaler Bewegungsrate fortbewegen, ohne Schaden zu erleiden oder behindert zu werden. Hindernisse, die verzaubert oder magisch manipuliert wurden, um die Fortbewegung zu behindern, wirken immer noch gegen ihn. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

Verbündeten des Meeres herbeizaubern (ZF): Mit der 8. Stufe kann ein Wellenwächter einmal pro Tag im Zuge einer Vollen Aktion Verbündete herbeizaubern. Dies funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern III*, kann aber nur Kreaturen der Unterarten Aquatisch oder Wasser herbeizaubern. Mit der 11. Stufe funktioniert dieses Klassenmerkmal wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern IV*, mit der 14. wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern V*, mit der 17. wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern VI* und mit der 20. Stufe wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern VII*. Die Zauberstufe des Wellenwächters entspricht seiner Waldläuferstufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schneller Verfolger.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Angehörigen des Meervolkes zur Verfügung. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker einige davon nutzen.

Ausrüstung des Meervolkes

Angehörige des Meervolkes haben Zugang zu folgender Ausrüstung:

Unterwasserarmbrust: Eine Unterwasserarmbrust funktioniert über und unter Wasser. Unter Wasser hat die Armbrust eine Reichweite von 6 m. Jemand, der geübt ist im Umgang mit einer normalen Armbrust, kann auch eine Unterwasserarmbrust benutzen.

Tabelle 3-4: Ausrüstung des Meervolkes

Fernkampfwaffen	Preis	Gewicht
Unterwasserarmbrust, leicht	70 GM	4 Pfd.
Unterwasserarmbrust, schwer	100 GM	8 Pfd.

Talente des Meervolkes

Angehörige des Meervolkes haben Zugang zum folgenden Talent:

Wasserkampf (Kampf)

Deine Schläge bringen schwimmende Gegner aus dem Gleichgewicht

Voraussetzungen: Defensive Kampfweise, Meervolk.

Vorteil: Wenn du ein schwimmendes Ziel erfolgreich im Nahkampf angreifst, kannst du im Zuge einer Freien Aktion versuchen, es aus dem Gleichgewicht zu bringen. Behandle dies als ein Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen. Bei Erfolg ist das Ziel aus dem Gleichgewicht (siehe Tabelle 13-7, *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 433), bis es sein Gleichgewicht zurückerlangt – hierzu legt es in der Regel während seines Zuges einen Fertigkeitswurf für Schwimmen ab. Sollte das Ziel über eine Bewegungsrate (Schwimmen) verfügen, die Vorteile des Zaubers *Bewegungsfreiheit* oder einem ähnlichen Effekt genießen bzw. immun gegen Zu-Fall-bringen sein, so hat dieses Talent keinen Effekt auf diese Kreatur.

Magische Gegenstände des Meervolkes

Angehörige des Meervolkes haben Zugang zu dem folgenden magischen Gegenstand:

Meerschaumschal

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 6.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.
Beschreibung
Dieser Schal aus delikater Spitze verleiht einmal am Tag die Vorteile des Zaubers *Flossen zu Füße* (s.u.).
Herstellung
Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Flossen zu Füße*; **Kosten** 3.000 GM

Zauber des Meervolkes

Angehörige des Meervolkes haben Zugang zu dem folgenden Zauber:

Flossen zu Füsse

Schule Verwandlung (Verwandlung); **Grad** DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte, bereitwillige Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Du verwandelt die Flossen oder den Schwanz des Zieles in Beine und Füße, so dass es sich an Land bewegen kann. Es verliert seine Bewegungsrate (Schwimmen), erlangt aber an Land eine Bewegungsrate passend für einen Humanoiden seiner Größe (d.h. eine Bewegungsrate von 9 m bei mittelgroßen und größeren Kreaturen und Bewegungsrate von 6 m bei kleinen Kreaturen). Sollte die Kreatur für 1 Runde in Wasser eingetaucht werden, kehrt dies die Verwandlung um, so dass sie wieder normal schwimmen kann. Eine Runde nach Verlassen des Wassers tritt die Verwandlung wieder ein und gestattet ihm zu gehen.
Dieser Zauber funktioniert nur bei Angehörigen des Meervolkes, Tritonen, Robben, Fischen und anderen Kreaturen, deren Leiber oder Gliedmaßen hauptsächlich zum Schwimmen genutzt werden und nicht zum Laufen geeignet sind. Er verleiht dem Ziel nicht die Fähigkeit Luft zu atmen.

Nagaji

Die Nagajis sind ein Volk schlangenhafter Humanoider mit geschuppter Haut, welches die dramatische Erscheinung wahrer Nagas nachahmt. Wie Schlangen haben sie gespaltete Zungen und lidlose Augen, woraus ein starrer Blick resultiert, den die meisten anderen Völker als beunruhigend empfinden. Äußerlich sind sie ansonsten humanoid, was Fragen über ihren Ursprung aufwirft. Viele glauben, dass die wahren Nagas die Nagajis als Dienervolk gezüchtet hätten, sei es durch Kreuzungen, Magie oder beides. Nagajis verehren Nagas als lebende Götter. Sie rufen bei anderen Humanoiden oft Ehrfurcht und Angst hervor aufgrund ihrer rätselhaften Abkunft, aber auch durch ihre Gabe für den Umgang mit Schwert und Magie.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Nagaji-Volksmerkmale ausgewählt werden. Sprich dies vorher mit deinem SL ab.

Hypnotischer Blick (ZF): Der Blick eines Nagaji ist derart intensiv, dass er andere zum Innehalten bringen kann. Ein Nagaji kann einmal pro Tag versuchen, ein Ziel zu hypnotisieren (wie der Zauber *Hypnose*, Zauberstufe gleich TW des Nagaji). Der SG des Rettungswurfes gegen diesen Effekt ist 11 + CH-Modifikator des Nagaji. Der Effekt hält nur 1 Runde lang an. Dieses Volksmerkmal ersetzt Schlangengespür.

Bevorzugte Klassenoptionen

Die folgenden Optionen stehen allen Nagajis mit den aufgeführten bevorzugten Klassen zur Verfügung. Sofern nicht anders aufgeführt, findet der Bonus jedes Mal Anwendung, wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst und diese Option wählst.

Alchemist: Addiere +1 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie), um Gift herzustellen und +1/3 auf den SG der Rettungswürfe für Gifte, welche der Alchemist herstellt.

Kämpfer: Addiere +1 auf die KMV des Kämpfers gegen Kampfmanöver für Ringkampf und Zu-Fall-bringen.

Mönch: Addiere +1/4 Punkte auf den *Ki*-Vorrat des Mönchs.

Paktmagier: Addiere +1 TP zu den Trefferpunkten des Eidolons des Paktmagiers.

Volksarchetypen

Nagaji können den folgenden Volksarchetypen wählen:

Naga-Anbeter (Druide)

Der Naga-Anbeter folgt dem uralten Glauben und nimmt an den Ritualen einer druidischen Sekte teil, die daran glaubt, durch völlige Hingabe gegenüber den Nagas und Nagagöttern ihre Nagajigestalt hinter lassen zu können. Indem der Naga-Anbeter als Herold der Nagagottheiten auftritt, wird er mit der Gabe belohnt, seine ultimative spirituelle Gestalt zu erlangen und zu einer wahren Naga zu werden. Ein Naga-Anbeter besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Bund des Anbeters (AF): Ein Naga-Anbeter besitzt eine spirituelle Verbindung zu den Schlangengottheiten der Nagas. Mit der 1. Stufe und jeder weiteren Druidenstufe fügt er seiner Liste an Druidenzaubern einen der folgenden Zauber hinzu:

0 – *Ausbluten, Benommenheit, Kältestrahl, Magierhand, Öffnen/Schließen, Säurespritzer;* 1. –*Göttliche Gunst, Stilles Trugbild, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Person bezaubern, Schild, Schild des Glaubens, Rascher Rückzug, Schwächestrahl , Zielsicherer Schlag;*

2. – *Gedanken wahrnehmen, Säurepfeil, Sengender Strahl, Spiegelbilder, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit;* 3. – *Blitz, Einflüsterung, Feuerball, Magie bannen, Standort vortäuschen;* 4. – *Göttliche Macht, Mächtige Unsichtbarkeit.*

Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spontanes Zaubern.

Volksmerkmale der Nagajis

+2 Stärke, +2 Charisma, -2 Intelligenz: Nagajis sind kräftig und besitzen einnehmende Persönlichkeiten. Sie verhöhnen Gelehrte und Logik wird von ihnen oft ignoriert.

Mittelgroß: Nagajis sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Reptil: Nagajis gelten als Humanoide mit der Unterart Reptil.

Normale Bewegungsrate: Nagajis besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: Nagajis können bei dämmrigem Licht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Panzerschuppen: Nagajis besitzen dank ihrer schuppigen Haut einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1.

Resistent (AF): Nagajis erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift und geistesbeeinflussende Effekte.

Schlangengespür (AF): Nagajis erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und für Mit Tieren umgehen gegenüber Reptilien.

Sprachen: Nagajis beherrschen zu Spielbeginn Drakonisch und die Gemeinsprache. Nagaji mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: jede menschliche Sprache, Abyssisch, Aklo, Celestisch, Infernalisch, Riesisch und Sylvanisch.



Erleuchtung des Anbeters (AF): Mit der 4. Stufe erhält ein Naga-Anbeter einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen die zauberähnlichen Fähigkeiten, übernatürlichen Fähigkeiten und das Gift der Nagas. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Nagagestalt (ÜF): Mit der 6. Stufe kann der Naga-Anbeter seine Fähigkeit Tiergestalt (welche er mit der 4. Stufe erhält) nutzen, um die Gestalt einer wahren Naga anzunehmen. Dies funktioniert ähnlich wie der Zauber *Gestaltwandel* mit folgenden Ausnahmen. Die wahre Nagagestalt des Druiden ist einzigartig und repräsentiert seine persönliche Evolution. Der Körper des Nagaji verwandelt sich dabei in den einer langen Schlange, behält aber den Kopf des Nagaji. Der Naga-Anbeter verliert seine Gliedmaßen und wächst zudem um eine Größenkategorie; dies verleiht ihm einen Größenbonus von +4 auf Stärke und Konstitution sowie einen Verbesserungsbonus von +2 auf seinen natürlichen Rüstungsbonus, er erleidet aber einen Malus von -2 auf seine Geschicklichkeit. Er erhält einen Verbesserungsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate (an Land) und einen Bissangriff, welcher 1W6 Schadenspunkte verursacht. Er kann verbale Zauber in dieser Gestalt wirken, aber keine Zauber mit anderen Komponenten ohne Metamagie oder Talenten wie In Tiergestalt zaubern. Dies funktioniert ansonsten wie und ersetzt das Klassenmerkmal Tiergestalt.

Verbesserte Gestalt (ÜF): Mit der 9 Stufe und dann mit jeder weiteren vierten Stufe kann ein Naga-Anbeter eine der folgenden Fähigkeiten zur Verbesserung seiner Nagagestalt auswählen. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden und kommt bei seiner Nagagestalt stets zur Anwendung. Die Zauberstufe dieser Fähigkeiten entspricht seiner Druidenstufe. Sofern nicht anders aufgeführt, ist der SG 10 + ½ Druidenstufe + CH-Bonus des Druiden. Diese Fähigkeit ersetzt Immunität gegen Gifte, Tausend Gesichter und Zeitloser Körper.

Abgeschirmte Gedanken (AF): Der Druide erhält einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Bezauberungseffekte und Immunität gegen jede Art von Gedankenlesen (z.B. *Gedanken wahrnehmen*).

Bezaubernder Blick (ZF): Der Druide erhält einen Blickangriff, welcher auf Kreaturen innerhalb von 9 m wie *Person bezaubern* wirkt.

Dunkelsicht (ÜF): Der Druide erhält Dunkelsicht 18 m.

Gedanken wahrnehmen (ÜF): Der Druide kann *Gedanken wahrnehmen* beliebig oft einsetzen.

Giftimmunität (AF): Der Druide wird gegen alle Gifte immun. Die Nagagestalt des Druiden muss über mindestens einen giftbasierenden natürlichen Angriff verfügen, damit er diese Fähigkeit auswählen kann.

Giftiger Biss (AF): Der Bissangriff der Nagagestalt wird giftig. Biss – Verwundung; *Rettungswurf* Zähigkeit, SG 10 + ½ Druidenstufe + KO-Modifikator des Druiden; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1 KO-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Giftiger Stachel (AF): Der Stachel des Druiden wird giftig. Die Nagagestalt muss über einen Schwanzstachel verfügen, damit er diese Fähigkeit auswählen kann. Stachel – Verwundung; *Rettungswurf* Zähigkeit, SG 10 + ½ Druidenstufe + KO-Modifikator des Druiden; *Frequenz* 1 Runde; *Effekt* Schlaf für 2W4 Minuten; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Gift spucken (AF): Die Nagagestalt kann ihr Gift bis zu 9 m weit spucken. Dies ist ein Berührungsangriff im Fernkampf mit einer Höchstreichweite von 9 m. Ein getroffener Gegner muss einen Rettungswurf ablegen, um nicht dem Effekt zum Opfer zu fallen (s.o.). Die Nagagestalt muss über die Fähigkeit Giftiger Biss verfügen, damit der Druide diese Fähigkeit auswählen kann.

Harte Schuppen (AF): Der Verbesserungsbonus des Druiden auf seine natürliche Rüstung steigt um +2. Der Druide kann diese Fähigkeit mehrfach auswählen, die Effekte sind kumulativ.

Schwimmen (AF): Die Nagagestalt erhält Bewegungsrate (Schwimmen) in Höhe ihrer Grundbewegungsrate.

Stachel (AF): Der Nagagestalt wächst ein Stachel am Ende ihres Schwanzes. Sie erhält einen natürlichen Stachelangriff, welcher 1W6 Punkte Stichwaffenschaden verursacht.

Wahrer Naga (ÜF): Mit der 20. Stufe verwandelt sich ein Naga-Anbeter in eine wahre Naga. Ihre Tiergestalt wird zu ihrer natürlichen Gestalt, sie kann sich aber beliebig oft in ihre frühere Nagaji-Gestalt verwandeln. Ihre Kreaturenart wird dauerhaft zu Aberration. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tiergestalt (beliebig).

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Nagajin offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker einige davon nutzen.

Talente der Nagajis

Nagajis haben Zugang zu folgendem Talent:

Gift spucken (Kampf)

Du hast die Technik der Nagaji-Krieger gemeistert, Gift in die Augen deines Gegners zu spucken.

Voraussetzungen: Nagaji.

Vorteil: Im Zuge einer Vollen Aktion kannst du als Berührungsangriff im Fernkampf Gift bis zu 3 m weit spucken. Sollte dieser Angriff treffen, muss dem Ziel ein Zähigkeitswurf gelingen, um nicht für 1W6 Runden zu erblinden. Der SG des Rettungswurfes ist 10 + ½ TW + KO-Modifikator des Anwenders. Du kannst diese Fähigkeit einmal pro Tag einsetzen plus ein weiteres Mal am Tag für jeweils drei deiner TW.

Magische Gegenstände der Nagajis

Nagajis haben Zugang zu folgendem magischem Gegenstand:

Nagaji-Schuppenpolitur

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 7

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 1.400 GM; **Gewicht** ½ Pfd.

Beschreibung

Diese kleine Tonurne enthält eine schillernde Paste, welche wie *Zauberkräfte verleihen* funktioniert, aber nicht auf Klerikerzauber beschränkt ist. Jede Kreatur kann Zauber in das Gefäß wirken. Die Kreatur, welche die Paste im Zuge einer Standard-Aktion auf ihre Schuppen aufträgt, erlangt die Fähigkeit, die verliehenen Zauber zu wirken, sofern sie genug TW und die erforderlichen Attributswerte besitzt. Nur eine reptilische Kreatur (wie ein Drache oder ein Humanoider mit der Unterart Reptil) kann die Politur zum Wirken von Zaubern verwenden.

Herstellung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zauberkräfte verleihen* oder *Gedächtniserweiterung*; **Kosten** 700 GM

Samsarer

Samsarer sind rätselhafte Humanoide mit blassblauer Haut und farblosem Blut. Sie sind selbst in ihrer Jugend bereits uralte Kreaturen. Das Leben eines Samsaran ist kein linearer Verlauf von der Geburt bis zum Tod, sondern ein Kreislauf von der Geburt zum Tod zur Wiedergeburt. Er erinnert sich vage und schwach an frühere Leben, wobei er in jeder Inkarnation ein anderes Wesen und eine andere Persönlichkeit besitzt.

Samsarer ähneln Menschen, haben aber dunkles Haar und pupillenlose, weiße Augen. Ihre Haut besitzt in der Regel einen hellen Blauton.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Samsaran-Volksmerkmale ausgewählt werden. Sprich dies vorher mit deinem SL ab.

Wiedergeborener Zauberkundiger (ÜF): Du kannst Zauber einer anderen zauberkundigen Klasse zu Zauberliste deiner gegenwärtigen Klasse hinzufügen. Du übernimmst eine Anzahl von Zaubern entsprechend seines magischen Schlüsselattributmodifikators +1 (Weisheit für Kleriker usw.). Die Zauber müssen von derselben Art (arkan oder göttlich) sein wie die zauberkundige Klasse, zu der du sie addierst. So könnte ein Druide *Göttliche Kraft* übernehmen, nicht aber ein Magier, da *Göttliche Kraft* kein arkaner Zauber ist. Dabei müssen es nicht zwangsweise Zauber sein, die ein Charakter der 1. Stufe wirken könnte. Die Anzahl der erhaltenen Zauber wird mit der 1. Stufe festgesetzt und ändert sich nicht bei späteren Veränderungen des Magieattributs. Dieses Volksmerkmal ersetzt Frühere Leben.



Bevorzugte Klassenoptionen

Die folgenden Optionen stehen allen Angehörigen der Samsarer mit den aufgeführten bevorzugten Klassen zur Verfügung. Sofern nicht anders aufgeführt, findet der Bonus jedes Mal Anwendung, wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst und diese Option wählst.

Magier: Addiere einen Zauber von der Liste des Magiers zur Liste der dir bekannten Zauber. Dieser Zauber muss um mindestens einen Grad niedriger sein als der höchste Zaubergrad, der dem Magier möglich ist.

Mönch: Addiere einen Bonus von +1/2 auf die Rettungswürfe des Mönchs, um Todesangriffen zu widerstehen.

Mystiker: Addiere einen Zauber von der Liste des Mystikers zur Liste der dir bekannten Zauber. Dieser Zauber muss um mindestens einen Grad niedriger sein als der höchste Zaubergrad, der dem Mystiker möglich ist.

Schurke: Der Schurke ein 1/6 eines neuen Schurkentricks.

Volksarchetypen

Samsarer können den folgenden Volksarchetypen wählen:

Volksmerkmale der Samsarer

+2 Intelligenz, +2 Weisheit, -2 Konstitution: Samsarer sind willensstark und gelehrt, zugleich aber sehr zerbrechlich.

Samsaran: Samsarer gelten als Humanoide der Unterart Samsaran.

Mittelgroß: Samsarer sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Samsarer besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht (AF): Samsarer können bei dämmrigem Licht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Lebensgebunden (AF): Samsarer erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Todeseffekte, negative Energieeffekte, Zähigkeitswürfe zum Entfernen negativer Stufen und Konstitutionswürfe zum Stabilisieren im negativen Trefferpunkte-Bereich.

Samsarische Magie (ZF): Samsarer mit einem Charismawert von 11 oder mehr erhalten die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Sprachen verstehen*, *Stabilisieren* und *Totenwache*. Die Zauberstufe entspricht ihrer Charakterstufe.

Frühere Leben (AF): Die früheren Leben eines Samsaran verleihen ihm Boni auf zwei Wissensfertigkeiten, welche er bei Charaktererschaffung auswählt. Er erhält einen Volksbonus von +2 auf beide Fertigkeiten, welche stets als Klassenfertigkeiten behandelt werden.

Sprachen: Samsarer beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Samsarisch. Samsarer mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Abyssisch, Aqual, Aural, Celestisch, Drakonisch, Ignal, Infernalisch, Nagaji, Riesisch, Tengu und Terral.

Wiedergeborener Mystiker (Mystiker)

Ein wiedergeborener Mystiker gewinnt sein Wissen und seine Macht aus den Erfahrungen seiner früheren Leben. Diese Erinnerungen führen ihn auf einen spirituellen Pfad, der zu seiner letzte Inkarnation führt. Ein wiedergeborener Mystiker besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Empfohlene Mysterien: Ahnen, Wissen, Zeit.

Mystikerfluch: Ein wiedergeborener Mystiker muss den Fluch Heimgesucht oder Zungen auf der 1. Stufe wählen.

Bonuszauber: Auf der 2. Stufe - *Gesinnung sehen*[ABR II], 4. Stufe – *Gedanken wahrnehmen*, 10. Stufe – *Kontakt zu anderen Ebenen*, 16. Stufe – *Moment der Eingebung*, 18. Stufe – *Überwältigende Ehrfurcht*[ABR]. Diese Zauber ersetzen die Mysteriumsbonuszauber auf diesen Stufen.

Offenbarungen: Ein wiedergeborener Mystiker muss zu den genannten Stufen die folgenden Offenbarungen auswählen.

Ortsbezogene Erinnerungen (ÜF): Im Zuge einer Schnellen Aktion kannst in deinen früheren Leben nach Erinnerungen oder Einsichten hinsichtlich deines gegenwärtigen Aufenthaltes suchen. Dies verleiht dir die Fähigkeiten Geruchssinn, Dämmersicht und einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und Wahrnehmung für 1 Minute. Du kannst diese Fähigkeit täglich entsprechend deines CH-Modifikators +3 oft benutzen. Du musst diese Offenbarung mit der 3. Stufe wählen.

Quälende Erinnerungen (ÜF): Du kannst auf die unerfüllten Wünsche und Ziele deiner früheren Leben zurückgreifen und die damit verbundene Frustration und Verzweiflung durch deine Augen auf ein Ziel projizieren. Dies ist ein Blickangriff gegen eine Kreatur. Dem Ziel muss ein Willenswurf gegen SG 10 + deine ½ Mystikerstufe + deinen CH-Modifikator gelingen, um nicht für 1 Runde den Zuständen Kränkelnd und Wankend zu unterliegen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangeffekt. Du kannst diese Fähigkeit täglich entsprechend deines CH-Modifikators +3 oft benutzen. Du musst diese Offenbarung mit der 1., 3. oder 7. Stufe wählen.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Angehörigen der Samsarer zur Verfügung. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker einige davon nutzen.

Ausrüstung der Samsarer

Samsarer haben Zugang zu folgendem Ausrüstungsgegenstand:

Samsarisches Rad des Lebens: Diese in der Hand getragene Holzspule dreht sich frei in einem kistenartige Gehäuse. Auf das Äußere der Spule sind Dutzende samsarischer Gebete, Namen und Symbole eingraviert, welche mit früheren Leben in Verbindung stehen. Samsarer glauben, dass durch das Drehen des Rades während der Meditation ihre spirituelle Verbindung zu ihren früheren Leben gestärkt wird. Sollte ein Samsaran mindestens 10 Minuten lang mit seinem Rad über eine Frage zu Wissen (Geschichte) meditieren, die mit seiner eigenen Geschichte oder der seiner früheren Leben in Bezug steht, erhält er einen Verständnisbonus von +1 auf den Fertigkeitswurf.

Tabelle 3-5: Ausrüstung der Samsarer

Gegenstand	Preis	Gewicht
Samsarisches Rad des Lebens	25 GM	½ Pfd.

Talente der Samsarer

Samsarer haben Zugang zum folgenden Talent:

Lebensblut

In deinem Blut fließt das ewige Leben. Seine heilenden Kräfte ermöglichen es dir, mit deinem Blut andere zu heilen.

Voraussetzungen: Samsaran.

Vorteil: Im Zuge einer Vollen Aktion kannst du beliebig oft ein besonderes Ritual durchführen, bei dem du dich selbst zur Ader lässt. Indem du einen Teil deiner eigenen Gesundheit opferst, kannst du andere heilen. Wenn du dieses Talent einsetzt, erleidest du 1W4 Schadenspunkte und trägst dein Blut auf die Wunden einer lebenden Kreatur auf, welche du um denselben Betrag heilst, den du durch das Ritual verloren hast. Dies ist eine übernatürliche Fähigkeit. Nur du selbst kannst das Ritual durchführen und dein Blut vergießen. Eine Kreatur kann mit dieser Fähigkeit nur einmal am Tag geheilt werden.

Magische Gegenstände der Samsarer

Samsarer haben Zugang zu folgendem magischen Gegenstand:

Weihrauch der vielen Leben

Aura Durchschnittliche Erkenntnismagie; **ZS** 11

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 3.300 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Wenn dieser Weihrauch während der Meditation genutzt wird, kann das Bewusstsein eines Samsaran frühere und zukünftige Leben besuchen, um mehr über eine bedeutende Person, einen Ort oder eine Sache zu erfahren. Dies funktioniert wie *Sagenkunde*, aber nur wenn das Subjekt zur Hand ist. Der transzendente Zustand hält 1 Stunde an und der Charakter kann während dieser Dauer keine anderen Aktionen ausführen. Sollte er während seiner Meditation unterbrochen werden, ist der Effekt des Weihrauchs verloren. Auch Nicht-Samsarer können diesen Weihrauch verwenden, allerdings haben sie eine schwächere Verbindung zu anderen Leben und müssen sich in eine tiefere Meditation versetzen, welche 24 Stunden dauert. Jeder Block Weihrauch entspricht einer Anwendung.

Herstellung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen; *Sagenkunde*; **Kosten** 1.650 GM

Zauber der Samsarer

Samsarer haben Zugang zum folgenden Zauber:

Segen des Karmas

Schule Erkenntnismagie [Gutes]; **Grad** HEX 1, KLE 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Das Ziel behandelt eine Fertigkeit deiner Wahl als Klassenfertigkeit.

Strigae

Voller Misstrauen erzählen ihre menschlichen Nachbarn furchtbare Geschichten über Gemetzel, wenn die Sprache auf die Strigae kommt. Die Strigae dagegen beschimpfen die Menschen als Eindringlinge und bringen Landraub sowie den Kampf um Land und Ressourcen mit ihnen in Verbindung. Seit Ewigkeiten dringen Menschen in Strigae-Ländereien ein und kämpfen blutige Schlachten gegen die schwarzhäutigen Kreaturen, welche sie für geflügelte Teufel halten. Mit der Zeit haben die Strigae großen Hass auf die Menschheit entwickelt und sind nun bereit, bis aufs Blut für den Erhalt ihrer schwindenden Art zu kämpfen.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Strigae-Volksmerkmale ausgewählt werden. Sprich dies vorher mit deinem SL ab.

Behände: Der Strix erhält einen Volksbonus von +1 auf Reflexwürfe. Dieses Volksmerkmal ersetzt Misstrauisch.

Furchteinflößend: Der Strix wirkt besonders bedrohlich und nutzt dies zu seinem Vorteil. Er erhält einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern. Dieses Volksmerkmal ersetzt Nachtaktiv.

Schwache Schwingen: Die Flugfähigkeit des Strix ist eingeschränkt. Dies kann an einer Deformierung oder einer Verletzung liegen. Seine Bewegungsrate (Fliegen) ist 6 m (schlecht) anstelle der üblichen Bewegungsrate (Fliegen). Um hinauf zu fliegen, muss ihm ein Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 30 gelingen. Sein Stamm ächtet ihn aufgrund dieser Schwäche und zwingt ihn, sich mit anderen Völkern auseinanderzusetzen. Er gleicht sein Unvermögen aus, indem er einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Klettern erhält.

Tagaktiv: Der Strix ist daran gewohnt, tagsüber über seinen Stamm zu wachen und erhält einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Wahrnehmung ist für ihn eine Klassenfertigkeit. Dieses Volksmerkmal ersetzt Nachtaktiv.

Zäh: Der Strix erhält einen Volksbonus von +1 auf Zähigkeitswürfe. Dieses Volksmerkmal ersetzt Misstrauisch.

Bevorzugte Klassenoptionen

Die folgenden Optionen stehen allen Strigae mit den aufgeführten bevorzugten Klassen zur Verfügung. Sofern nicht anders aufgeführt, findet der Bonus jedes Mal Anwendung, wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst und diese Option wählst.

Barbar: Addiere +1 auf die Gesamtzahl an Kampfrauschrunden des Barbaren am Tag.

Kämpfer: Addiere +1/4 auf den Angriffswurfbonus des Volksmerkmales Hass.

Mönch: Addiere +1/4 Punkt auf den *Ki*-Vorrat des Mönchs.

Waldläufer: Addiere +1/2 Runde auf die Dauer des Bonus, welchen der Waldläufer seinen Gefährten mittels des Klassenmerkmals Bund des Jägers verleiht.

Volksarchetypen

Strigae können den folgenden Volksarchetypen wählen:



Volksmerkmale der Strigae

+2 Geschicklichkeit, -2 Charisma: Strigae sind schnell und schwer zu fangen Des Weiteren sind sie auch stur und leicht erregbar.

Strix: Strigae gelten Humanoide der Unterart Strix.

Mittelgroß: Strigae sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Strigae besitzen an Land eine Grundbewegungsrate von 9 m und eine Bewegungsrate (Fliegen) 18 m (Durchschnittlich).

Dämmersicht: Strigae können bei dämmrigem Licht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Dunkelsicht: Strigae können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Hass: Strigae erhalten einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Humanoide der Unterart Mensch (aufgrund ihrer besonderen Ausbildung gegen diese verhassten Feinde).

Nachtaktiv: Strigae erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Wahrnehmung in dämmrigem Licht und in Dunkelheit.

Misstrauisch: Strigae erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Illusionszauber und –effekte.

Sprachen: Strigae beherrschen zu Spielbeginn Strix. Strigae mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aural, Drakonisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Infernalisch, Riesisch.

Luftkämpfer (Kämpfer)

Strigae werden von Hass und Misstrauen angetrieben, während sie ihre Reviere verbissen überwachen und von ihrer Flugfähigkeit gefährlichen Gebrauch zu machen. Sie schlagen aus der Luft zu und krachen in ihre Gegner mit tödlicher Kraft.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Luftkämpfer ist nicht geübt im Umgang mit Schweren Rüstungen und Turmschilden.

Klassenfertigkeiten: Ein Luftkämpfer fügt Fliegen der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu und entfernt dafür Klettern.

Flugkämpfer (AF): Mit der 2. Stufe kann ein Luftkämpfer mit seinen Kämpfer-Bonustalenten die Talente Angriff im Vorbeifliegen und Schweben erwerben. Dies ersetzt das Klassenmerkmal Tapferkeit.

Luftakrobat (AF): Mit der 5. Stufe kann ein Luftkämpfer anstelle eines Fertigkeitswurfes für Akrobatik einen Fertigkeitswurf für Fliegen ablegen, um sich durch einen bedrohten Bereich oder die Angriffsfläche eines Gegners hindurchzubewegen. Dies ersetzt das Klassenmerkmal Waffentraining 1.

Ausweichen im Flug (AF): Mit der 9. Stufe erhält ein Luftkämpfer, der sich mindestens mit der Hälfte seiner Bewegungsrate (Fliegen) während seines Zuges fortbewegt, einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK für 1 Runde. Dieser Bonus steigt mit der 11. Stufe auf +2 und mit der 17. Stufe auf +4 an. Dies ersetzt das Klassenmerkmal Waffentraining 2.

Herabstürzender Sturmangriff (AF): Mit der 13. Stufe erhält ein Luftkämpfer, welcher sich während eines Sturmangriffs mindestens mit der Hälfte seinerBewegungsrate (Fliegen) fortbewegt, einen Volksbonus von +2 auf seinen Angriffswurf zusätzlich zum normalen Ansturmbonus, sowie einen Bonus von +2 auf den Bestätigungswurf für einen Kritischen Treffer. Diese Boni steigen mit der 17. Stufe auf +4 und +6. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3 und 4.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Strigae offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker einige davon nutzen.

Ausrüstung der Strigae

Strigae haben Zugang zu folgender Ausrüstung:

Fangnetz: An diesem kurzen, breiten Netz hängen lauter Stacheldrahtschlaufen und andere Schlingen. Es funktioniert wie ein gewöhnliches Netz (Exotische Waffe), besitzt aber die besondere Waffeneigenschaft Zu-Fall-bringen. Solltest du einen Gegner verstricken und das Zugseil des Netzes halten, kannst du anstelle eines Nahkampfangriffes ein Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen gegen diesen Gegner ausführen oder ihm 1 Punkt Stichwaffenschaden zufügen. Ein im Netz verstrickter Zauberkundiger muss Konzentrationswürfe gegen SG 17 + Zaubergrad ablegen, um Zauber zu wirken. Der SG von Fertigkeitswürfe für Entfesslungskunst, um sich aus einem Fangnetz zu befreien, beträgt 22.

Talente der Strigae

Strigae haben Zugang zum folgenden Talent:

Gestreckte Schwingen

Deinen verkrüppelten Schwingen gewinnen an Stärke.

Voraussetzungen: ST 13, Fertigkeitsfokus (Fliegen), Strix, Volksmerkmal Schwache Schwingen.

Vorteil: Deine Bewegungsrate (Fliegen) steigt auf 18 m (durchschnittlich). Du kannst aufwärts fliegen, ohne einen Fertigkeitswurf für Fliegen ablegen zu müssen.

Magische Gegenstände der Strigae

Strigae lieben magische Gegenstände wie den Folgenden:

Steinnebelumhang

Aura Schwache Herbeizauberung (Erschaffung) und Illusion; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 3.500 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

In felsigen und bergigen Gebieten verleiht dieser Umhang einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, sobald man sich die Kapuze über den Kopf wirft. Der Träger kann einmal am Tag einen Nebelbereich erschaffen, als würde er *Verhüllender Nebel* wirken.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unsichtbarkeit, Verhüllender Nebel*; **Kosten** 1.750 GM

Zauber der Strigae

Strigae haben Zugang zu folgendem Zauber:

Starke Schwingen

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1, WDL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Die Flügel des Zieles werden kräftiger. Seine Bewegungsrate (Fliegen) steigt um +3 m, die Manövrierfähigkeit verbessert sich um eine Stufe (Maximum Gut). Diese Verbesserung gilt als Verbesserungsbonus. Dieser Zauber hat keine Auswirkungen auf flügellose Kreaturen und geflügelte Kreaturen, die nicht fliegen können.

Tabelle 3-6: Waffe der Strigae

Exotische Waffen	Preis	Schaden (K)	(M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht	Art	Spezielles
Zweihändige Nahkampfwaffe								
Fangnetz	30 GM	siehe Text	siehe Text	–	3 m	10 Pfd.	S	Zu-Fall-bringen, siehe Text

Sulis

Sulis – oder Suli-Dschanni – sind die Nachfahren von Sterblichen und Dschanni. Sie manifestieren ihr außerweltliches Erbe während ihrer Jugend oder wenn es bei einer Begegnung mit einem Elementargeist erweckt wird. Diese dynamischen Individuen sind kräftig attraktiv und imstande, elementare Energien herbeizurufen, um ihre Kampffähigkeiten zu verbessern. Da sie weder Elementargeister, noch Menschen sind, stehen sie zwischen beiden Welten und fühlen sich oft, als würden sie zu keiner gehören.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Suli-Volksmerkmale ausgewählt werden. Sprich dies vorher mit deinem SL ab.

Energieschlag (ÜF): Ein Suli mit diesem Volksmerkmal besitzt eine stärkere Verbindung zu einem Element als zu den anderen drei (auf welche Sulis zurückgreifen können). Wähle eine Energieart: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Die Suli-Fähigkeit Elementarangriff kann nur Energieschaden dieser Art verursachen. Der Suli besitzt gegenüber dieser Energieart Energieresistenz 5, aber nicht gegenüber den anderen drei Energiearten. Wenn der Energieangriff aktiv ist, erhält der Suli eine zusätzliche Fähigkeit abhängig von der gewählten Energieart.

Erdschritt (Säure): Wenn sich der Suli durch schwieriges Erd- und/oder Steingelände (z.B. Geröll, Schlamm, Sand usw.) bewegt, kann er sich in jeder Runde in diesem Gelände um 1,50 m fortbewegen, als wäre es normales Gelände. Dies ermöglicht es ihm, in solchem schwierigen Gelände einen 1,50 m-Schritt auszuführen. Andere Arten schwierigen Geländes (Eis, Krähenfüße, Unterholz usw.) halten ihn normal auf.

Feuerwurf (Feuer): Statt den Schaden eines Nahkampfangriffes zu erhöhen kann der Suli seine Armflammen schleudern wie eine Wurfwaffe. Der Suli führt einen Berührungsangriff im Fernkampf aus, welcher 1W6 Punkte Feuerschaden verursacht. Die Flammen haben eine Reichweite von 3 m.

Eisschritt (Kälte): Der Suli kann sich auf auf Wasser basierenden Flüssigkeiten bewegen, als würde er *Auf Wasser gehen* einsetzen. Statt über der Oberfläche zu schweben, erzeugt er aber eine dünne Eisschicht, welche ihn trägt und sofort schmilzt, wenn er sich von ihr fortbewegt. Dieses Eis ist für den Suli nicht rutschig und stört weder sein Gleichgewicht noch seine Bewegungsrate. Andere Eiseffekte wirken aber normal auf den Suli und andere Kreaturen können auf dem Eis nicht reisen, der Suli kann aber eine Kreatur tragen, während er sich bewegt.

Schockschild (Elektrizität): Einmal pro Runde kann der Suli im Zuge einer Augenblicklichen Aktion einer Kreatur, die ihn berührt oder mit einer natürlichen Waffe, einem waffenlosen Schlag oder einer metallenen Nahkampfwaffe angreift, einen Stromschlag versetzen, welcher 1W6 Elektrizitätspunkte verursacht.

Dieses Volksmerkmal funktioniert ansonsten wie Elementarangriff und ersetzt diesen.

Bevorzugte Klassenoptionen

Die folgenden Optionen stehen allen Sulis mit den aufgeführten bevorzugten Klassen zur Verfügung. Sofern nicht anders aufgeführt, findet der Bonus jedes Mal Anwendung, wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst und diese Option wählst.



Volksmerkmale der Sulis

+2 Stärke, +2 Charisma, -2 Intelligenz: Sulis sind kräftig, charmant und manchmal etwas langsam von Begriff.

Einheimischer Externar: Sulis gelten als Externare der Unterart Einheimischer.

Mittelgroß: Sulis sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Sulis haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: Sulis können bei dämmrigem Licht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Unterhändler: Sulis sind zähe Verhandlungspartner und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Motiv erkennen.

Elementarangriff (ÜF): Ein Suli kann einmal pro Tag seine Arme in Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure hüllen. Dieser Effekt hält für 1 Runde pro Stufe an und kann im Zuge einer Freien Aktion beendet werden. Waffenlose Schläge mit Armen oder Händen (bzw. mit in diesen Händen gehaltenen Waffen) verursachen +1W6 Schaden der entsprechenden Energieart.

Energieresistenz 5: Sulis besitzen Resistenz Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5 und Säure 5.

Sprachen: Sulis beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und eine Elementarsprache (Aqual, Aural, Ignal oder Terral). Sulis mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aqual, Aural, Drakonisch, Ignal und Terral.

Kampfmagus: Addiere +1/4 Punkt zur Arkanen Reserve des Kampfmagus.

Mönch: Addiere +1/2 Schadenspunkt auf Elementarangriff.

Waldläufer Addiere +1 zur Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureresistenz.

Volksarchetypen

Sulis können den folgenden Volksarchetypen wählen:

Elementarritter (Kampfmagus)

Im Blut eines Elementarritters liegen elementare Energien. Sie kennen das Geheimnis, diese urbare Kraft zu sammeln und in Form von arkaner Energie zu konzentrieren. Ein Elementarritter besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Elementar-Arkana (ÜF): Ab der 3. Stufe kann ein Elementarritter die folgenden, nur ihm verfügbaren Arkana auswählen:

Elementare Synergie (ÜF): Der Elementarritter kann Im Zuge einer Schnellen Aktion 1 Runde der Wirkungsdauer seines Elementarangriffs aufwenden, um einen von ihm in dieser Runde gewirkten Angriffszauber zusätzliche +1W6 Punkte Elementarschaden verursachen zu lassen. Der Zauber muss der Kategorie Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure angehören. Der zusätzliche Schaden entspricht der Energieschadensart des Zaubers. Mit der 10. Stufe kann der Elementarritter statt 1 Runde 2 Runden aufwenden, um dem Zauber +2W6 Punkte Energieschaden hinzuzufügen.

Energiereflexion (ÜF): Dies funktioniert wie das Arkanum Reflexion, findet aber nur bei Zaubern Anwendung, welche Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden verursachen. Solange der Elementarritter mindestens 1 Punkt seiner Arkanen Reserve aufwendet, um dieses Arkanum zu aktivieren, kann er Runden an Elementarangriffen aufwenden, als wären es Punkte seiner Arkanen Reserve. Er könnte z.B. 1 Punkt seiner Arkanen Reserve und 3 Runden von Elementarangriff aufwenden, um einen Zauber des 4. oder niedrigen Grades zu reflektieren. Der Elementarritter muss zumindest die 12. Stufe erreicht haben, ehe er dieses Arkanum auswählt.

Verstärkte Energieresistenz (ÜF): Der Elementarritter kann im Zuge einer Schnellen Aktion 1 Punkt seiner Arkanen Reserve oder 1 Runde seines Elementarangriffs aufwenden, um seine Energievolksresistenzen um einen Wert von +5 für 1 Runde zu verbessern.

Elementare Matrix (ÜF): Mit der 4. Stufe erhält ein Elementarritter das Bonustalent Dosierbarer Elementarangriff (s.u.). Ferner kann er mit der 4. Stufe Runden seines Elementarangriffs aufwenden. Pro 4 aufgewandter Runden erhält er 1 Punkt für seine Arkane Reserve. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Zauberrückruf.

Kampfmagusarkana: Die folgenden Arkana sind für den Archetypen des Elementarritters geeignet: Verstärkte Magie, Vorratsschlag, Zauberabwehr.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Sulis zur Verfügung. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker einige davon nutzen.

Ausrüstung der Sulis

Sulis haben Zugang zu folgender Ausrüstung:

Elementarschmelze: Diese Flasche mit alchemistischem Pulver reagiert mit der Elementarkraft im Blut eines Suli. Vermischt mit Suliblut im Wert von mindestens 1 TP erzeugt sie eine alchemistische Waffe mit Explosionsschaden. Diese funktioniert wie eine Säureflasche, nur verursacht sie zufällig bestimmten Energieschaden (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure). Man kann den Energieschaden, den eine aktivierte Flasche verursachen wird, mittels eines Fertigkeitswurfes für Handwerk (Alchemie) gegen SG 10 identifizieren. Die aktivierte Schmelze wird nach 24 Stunden inaktiv. Der SG zur Herstellung des Pulvers mittels Handwerk (Alchemie) beträgt 20.

Tabelle 3-7: Ausrüstung der Sulis

Gegenstand	Preis	Gewicht	Handwerk-SG
Elementarschmelze (Flasche)	20 GM	1 Pfd.	20

Talente der Sulis

Sulis haben Zugang zu folgenden Talenten:

Dosierbarer Elementarangriff

Du kannst deine Fähigkeit Elementarangriff mehrfach am Tag aktivieren und wieder deaktivieren.

Voraussetzungen: Suli.

Vorteil: Du kannst deine Fähigkeit Elementarangriff in Abschnitten zu jeweils 1 Runde einsetzen. Dir steht pro Tag eine Anzahl von Runden für deinen Elementargriff zur Verfügung, der deiner Charakterstufe entspricht. Diese Runden müssen nicht aufeinanderfolgend genutzt werden. Das Aktivieren dieser Fähigkeit ist mit Hilfe einer Schnellen Aktion möglich, das Deaktivieren hingegen stellt eine Freie Aktion dar.

Normal: Du kannst Elementarangriff einmal am Tag nutzen für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Charakterstufe.

Zusätzlicher Elementarangriff

Du besitzt größere Elementarmacht.

Voraussetzungen: Suli.

Vorteil: Deine Fähigkeit Elementarangriff wirkt zusätzliche 2 Runden pro Tag.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen, die Effekte sind kumulativ.

Zauber der Sulis

Sulis haben Zugang zu folgendem Zauber:

Elementarmacht verleihen

Schule Hervorrufung [siehe Text]; **Grad** HXM/MAG 2, KAM 2, KLE 2
Komponenten V, G
Wirkungsdauer 24 Stunden oder bis zur Entladung (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dieser Zauber funktioniert wie *Zauberkräfte verleihen*. Du überträgst allerdings die Nutzung deiner Fähigkeit Elementarangriff auf das Ziel. Das Ziel muss über einen Intelligenzwert von 5 oder mehr verfügen, um die Fähigkeit einsetzen zu können. Der verliehene Elementarangriff funktioniert genau wie der deine, die Wirkungsdauer richtet sich aber nach der Stufe, bzw. den Trefferwürfeln des Zieles. Sobald du diesen Zauber gewirkt hast, kannst du deine Fähigkeit Elementarangriff nicht einsetzen, bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet.

Svirfnebli

In der Finsternis unter Tage schützen die Svirfnebli ihre Enklaven und halten ihre kleinen Gemeinschaften sicher vor den Schrecken der lichtlosen Tiefen. Diese ernsten Kreaturen mit schiefergrauer Haut unterscheiden sich stark von ihren gnomischen, an der Oberfläche lebenden Verwandten. Sie haben die schattigen Tiefen als ihren Lebensraum ausgewählt und schützen die Welt der Oberfläche vor den üblen Kreaturen, mit denen sie ihre Kammern, Tunnel und Gewölbe teilen.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Svirfneblin-Volksmerkmale ausgewählt werden. Sprich dies vorher mit deinem SL ab.

Gesund: Svirfnebli erhalten einen Bonus von +4 auf Zähigkeitswürfe gegen Krankheit und Gift, magische Krankheiten eingeschlossen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Glückspilz.

Steinseher: Svirfnebli addieren +1 auf die Zauberstufe aller von ihnen gewirkter Zauber der Kategorie Erde. Sie erhalten ferner folgende zauberähnliche Fähigkeiten: Immer – *Unauffindbarkeit;* 1/Tag – *Erzählende Steine, Magischer Stein, Stein formen*; die Zauberstufe entspricht der Charakterstufe des Svirfneblin. Dieses Volksmerkmal ersetzt Magie der Svirfnebli.

Bevorzugte Klassenoptionen

Die folgenden Optionen stehen allen Svirfnebli mit den aufgeführten bevorzugten Klassen zur Verfügung. Sofern nicht anders aufgeführt, findet der Bonus jedes Mal Anwendung, wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst und diese Option wählst.

Alchemist: Füge dem Formelbuch des Alchemisten einen Zauber von der Zauberliste des Alchemisten hinzu. Dabei muss es sich um eine Formel handeln, deren Grad mindestens 1 Grad unter dem höchstmöglichen Grad liegt, den der Mystiker wirken kann.

Mystiker: Füge der Liste der dem Mystiker bekannten Zauber einen Zauber von der Zauberliste des Mystikers hinzu. Dabei muss es sich um einen Zauber handeln, dessen Grad mindestens 1 Grad unter dem höchstmöglichen Grad liegt, den der Mystiker wirken kann.

Waldläufer: Füge dem Tiergefährten SR 1/Magie hinzu. Wenn der Waldläufer diesen Vorteil erneut wählt, steigt die SR/Magie um +1/2 (Maximum SR 10/Magie). Sollte der Waldläufer jemals seinen Tiergefährten ersetzen, erhält der neue Tiergefährte diese SR.



Volksmerkmale der Svirfnebli

Stärke –2, Geschicklichkeit +2, Weisheit +2, Charisma –4: Svirfnebli sind schnell und aufmerksam, aber relativ schwach und in ihrem Verhalten distanziert.

Gnom: Svirfnebli gelten als Humanoide mit der Unterart Gnom.

Klein: Svirfnebli sind kleine Kreaturen und erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK und Angriffswürfe sowie einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, allerdings erleiden sie einen Malus von -4 auf ihren KMB und ihre KMV.

Verteidigungsschulung: Svirfnebli erhalten einen Ausweichbonus von +2 auf ihre Rüstungsklasse.

Sinne: Svirfnebli verfügen über Dämmersicht und Dunkelsicht 36 m.

Glückspilz: Svirfnebli erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe.

Geschult: Svirfnebli erhalten einen Volksbonus von +2 auf ihre Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. In unterirdischen Gebieten steigt dieser Bonus auf +4. Ferner erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf ihre Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie) und Wahrnehmung.

Hass: Svirfnebli erhalten aufgrund ihrer Erfahrung im Kampf gegen Humanoide der Unterarten Reptil und Zwerg einen Bonus von +1 auf alle Angriffswürfe.

Steingespür: Svirfnebli erhalten wie Zwerge (Pathfinder Grundregelwerk, Seite 27) die Fähigkeit Steingespür.

Zauberresistenz: Svirfnebli haben eine Zauberresistenz in Höhe von 11 + Klassenstufe.

Magie der Svirfneblin: Bei allen von einem Svirfneblin gewirkten Illusionszaubern wird der SG aller Rettungswürfe um +1 erhöht. Außerdem erhalten sie die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: Immer – *Unauffindbarkeit*; 1/Tag – *Blindheit/Taubheit verursachen*, *Selbstverkleidung*, *Verschwimmen*. Die Zauberstufe dieser Fähigkeiten entspricht der Klassenstufe des Svirfneblin.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Svirfnebli Finsterländisch und Gnomisch. Svirfnebli mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aklo, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Orkisch, Riesisch, Terral oder Zwergisch.

Volksarchetypen

Svirfneblin können den folgenden Volksarchetypen wählen:

Finsterland-Bombenwerfer (Alchemist)

Svirfnebli sind derart damit beschäftigt, sich vor den Schrecken der Unterwelt zu verbergen, dass sie ihre Neigung zur Alchemie und ihre angeborene Gabe zur Heimlichkeit nutzen, um aus der Dunkelheit zuzuschlagen und sich ungesehen wieder zurückzuziehen. Ein Finsterland-Bombenwerfer besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Stille Bombe: Mit der 2. Stufe kann ein Finsterland-Bombenwerfer beim Erschaffen einer Bombe entscheiden, dass sie lautlos explodiert. Getroffene Kreaturen können aber dennoch vor Schmerz aufschreien o.ä.. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gift einsetzen.

Markierungsbombe*: Mit der 3. Stufe kann ein Finsterland-Bombenwerfer beim Erschaffen einer Bombe entscheiden, dass diese zusätzlich einen *Feenfeuer*-Effekt auf alle Kreaturen innerhalb des Explosionsbereichs wirkt (das Ziel eingeschlossen, so es eins gibt). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Alchemie.

Stein: Mit der 6. Stufe erlernt der Finsterland-Bombenwerfer *Baum* als Extrakt des 2. Grades. Anstelle der Gestalt eines Baumes nimmt er die eines Stalagmiten mit seiner aktuellen Größenkategorie an. Mit der 7. Stufe erlernt er *Mit Stein verschmelzen* als Extrakt des 3. Grades. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelles Vergiften.

Entdeckungen: Die folgenden Entdeckungen sind für den Archetypen des Finsterland-Bombenwerfers geeignet: Bannbombe, Giftbombe, Haltbarer Extrakt, Irrsinnsbombe, Schnelle Bomben, Zeitzünderbombe.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Svirfneblin zur Verfügung. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker einige davon nutzen.

Ausrüstung der Svirfnebli

Svirfneblin haben Zugang zu folgendem Ausrüstungsgegenstand:

Aufgeladener Wurfpfeil: Diese alchemistisch hergestellten und geformten Wurfpfeile bauen eine elektrische Ladung auf, wenn sie geworfen werden. Eine getroffene Kreatur erleidet den normalen Stichwaffenschaden und 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden. Jeder, der im Umgang mit Wurfpfeilen geübt ist, kann auch diese Waffe benutzen. Der Wurfpfeil wird während des Angriffs zerstört.

Talente der Svirfnebli

Svirfnebli haben Zugang zum folgenden Talent:

Still wie Stein

Du kannst starr stehen wie eine Statue und so einer Entdeckung entgehen.

Entdeckungen der Svirfnebli

Die folgenden, neuen Entdeckungen können von jedem Alchemisten gewählt werden, der die Voraussetzungen erfüllt. Sie sind unter Svirfneblin aber weiter verbreitet.

*Dunkelheitbombe**: Wenn der Alchemist eine Bombe erschafft, kann er sich entscheiden, dass sie die Lichtquellen des Zieles unterdrückt. Dies löscht nichtmagische Lichtquellen, welche das Ziel trägt, und bannt magische Lichtquellen für 1 Runde/Stufe wie Tiefe Dunkelheit.

*Glassplitterbombe**: Wenn der Alchemist eine Bombe erschafft, kann er sich entscheiden, dass sie den Boden mit zackigen, vergänglichen Kristallen bedeckt neben ihren sonstigen Effekten. Diese Kristalle funktionieren wie Krähenfüße, lösen sich aber nach 2W6 Runden zu einem stinkenden, aber harmlosen Gas auf.

Voraussetzungen: Svirfneblin.

Vorteil: Indem du 5 Runden aufwendest, um einen guten Ort zu finden, kannst du dich dort sodann so still und starr verhalten, dass man dich für einen kleinen Gegenstand halten könnte, z.B. einen Felshaufen. Dies gestattet dir einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit, ohne Deckung oder Tarnung zu besitzen, solange du dich nicht bewegst oder andere Aktionen unternimmst.

Zauber der Svirfnebli

Svirfnebli haben Zugang zum folgenden neuen Zauber:

Durch Erde gleiten

Schule Verwandlung [Erde]; **Grad** ALC 4, DRU 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Das Ziel kann sich durch Stein, lockere Erde und fast jede andere Art von Erde mit Ausnahme von Metall bewegen, so wie ein Fisch im Wasser schwimmt. Die Bewegungsrate beträgt dabei 1,50 m. So das Ziel gegen Feuer geschützt ist, kann es sich auch durch Lava bewegen. Diese Bewegung hinterlässt keinen Tunnel und kein Loch und erzeugt auch keine Wellenbewegungen oder andere Spuren seiner Gegenwart. Sie erfordert so viel Konzentration wie Laufen – das Ziel kann also normal angreifen und zaubern, aber nicht rennen oder anstürmen. Wird *Erde bewegen* auf einen Bereich gewirkt, in dem sich das Ziel aufhält, wird dieses um 9 m zurückgeschleudert und für 1 Runde betäubt (Zähigkeit, SG 15, vereitelt die Betäubung). Dieser Zauber verleiht dem Ziel nicht die Fähigkeit, dabei zu atmen, so dass es die Luft anhalten muss, wenn es feste Materie passiert.

Tabelle 3-8: Waffen der Svirfnebli

Kriegswaffen	Preis	Schaden (K)	(M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht	Art	Speziell
Fernkampfwaffen								
Aufgeladener Wurfpfeil	100 GM	1W3	1W4	x2	6 m	½ Pfd.	S	siehe Text

Vanaras

Vanaras sind intelligente, affenartige Humanoide, die in den Herzen warmer Wälder und immergrüner Dschungel leben. Der Körper eines Vanara ist von einer dünnen Schicht weichen Fells bedeckt. Die Fellfarbe reicht von Haselnussbraun über Elfenbein bis hin zu Gold. Dennoch kann das Haupthaar eines Vanara wie bei einem Menschen lang wachsen. Männer wie Frauen unternehmen große Anstrengungen, bei wichtigen sozialen Anlässen kunstvolle Frisuren zu tragen. Das Kopfhaar eines Vanara besitzt dieselbe Farbe wie sein Fell. Alle Vanaras verfügen über lange, bewegliche Schwänze und handartige Füße, die zu koordinierten Bewegungen fähig sind. Der durchschnittliche Vanara ist etwas kleiner und leichter als ein gewöhnlicher Mensch.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Vanara-Volksmerkmale ausgewählt werden. Sprich dies vorher mit deinem SL ab.

Silbermähne: Die seltenen Vanara-Sippen der Silbermähnen haben mehr mit in der Savanne lebenden Pavianen gemein als mit den Dschungelaffen, denen die meisten Vanaras ähneln. Sie gehen vorgebeugt und haben aufgrund der anderen Gewichtsverlagerung einen Volksbonus von +4 auf ihre KMV gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen. Diese Vanaras besitzen meist eine dicke Mähne auf Kopf und Schultern und kürzere Schwänze. Dieses Volksmerkmal ersetzt Greifender Schwanz.

Waldentfremdet: Manche Vanaras verbringen ihr Leben unter Menschen in Städten statt in den Baumwipfeln. Diese Vanaras behandeln alle Wissensfertigkeiten als Klassenfertigkeiten, verlieren aber ihr Volksmerkmal Bewegungsrate (Klettern).

Bevorzugte Klassenoptionen

Die folgenden Optionen stehen allen Vanaras mit den aufgeführten bevorzugten Klassen zur Verfügung. Sofern nicht anders aufgeführt, findet der Bonus jedes Mal Anwendung, wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst und diese Option wählst.

Alchemist: Addiere +1/2 zum Bombenschaden des Alchemisten.

Druide: Addiere einen Bonus von +1/2 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen und Tierempathiewürfe.

Kämpfer: Addiere einen Bonus von +1 auf die KMV gegen Versetzen und Zu-Fall-bringen.

Mönch: Addiere einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik beim Springen.

Schurke: Der Schurke erhält 1/6 eines neuen Schurkentricks.

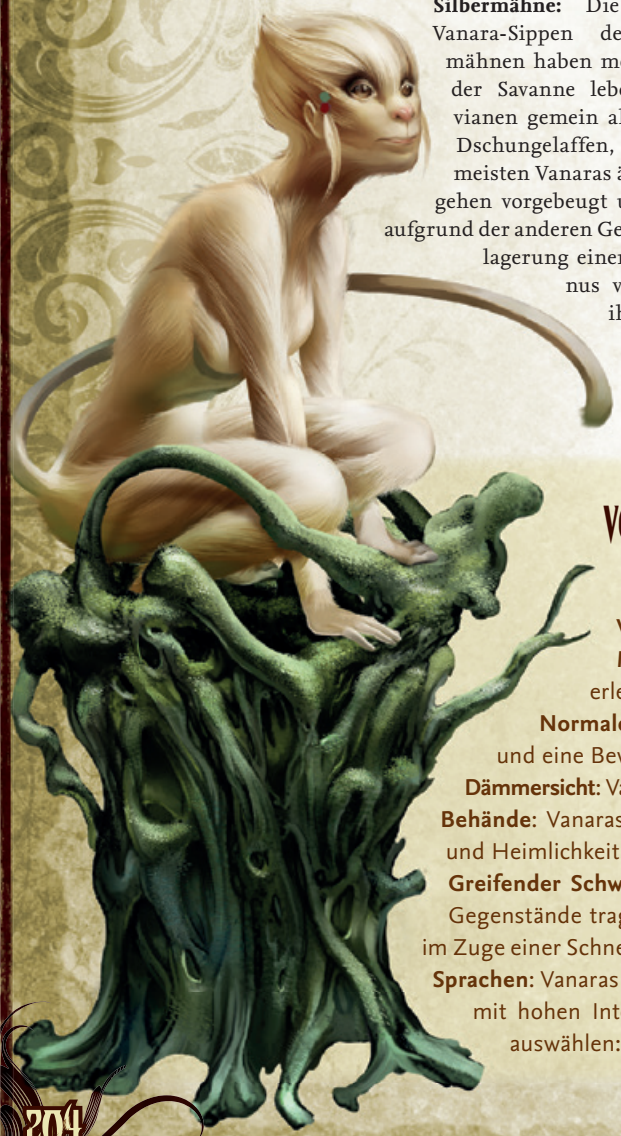
Waldläufer: Addiere einen Ausweichbonus von +1/4 auf die RK des Waldläufers gegenüber seinen Erzfeinden.

Volksarchetypen

Vanaras können den folgenden Volksarchetypen wählen:

Wipfelmönch (Mönch)

Viele Vanaras folgen den typischen Mönchstraditionen und dem herkömmlichen Klostertraining, es gibt aber auch einige, die exotischen Kampf und die rätselhaften Kräfte des *Ki* mit der natürlichen Welt verbinden. Dies gestattet es ihnen sich durch die Baumwipfel zu bewegen und dabei furchtbare Angriffe auszuführen. Ein Wipfelmönch besitzt die folgenden Klassenmerkmale:



Volksmerkmale der Vanaras

+2 Geschicklichkeit, +2 Weisheit, -2 Charisma: Vanaras sind behände und sehr einfühlsam, treiben aber auch Unfug.

Vanara: Vanaras gelten als Humanoide mit der Unterart Vanara.

Mittelgroß: Vanaras sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Vanaras haben eine Grundbewegungsrate von 9 m und eine Bewegungsrate (Klettern) 6 m.

Dämmersicht: Vanaras können bei dämmrigem Licht doppelt so weit sehen wie ein Mensch.

Behände: Vanaras erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Heimlichkeit.

Greifender Schwanz: Ein Vanara besitzt einen langen, flexiblen Schwanz, mit dem er Gegenstände tragen kann. Er kann mit seinem Schwanz keine Waffe führen, wohl aber im Zuge einer Schnellen Aktion einen an seiner Person verstauten Gegenstand hervorholen.

Sprachen: Vanaras beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Vanarisch. Vanaras mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aklo, Celestisch, Elfisch, Gnomisch, Goblinisch und Sylvanisch.

Astläufer (AF): Mit der 3. Stufe addiert ein Wipfelmönch seinen halben Bonus auf seine Grundbewegungsrate aus seinem Klassenmerkmal Schnelle Bewegung auf seine Bewegungsrate (Klettern). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Ruhiger Geist.

Verbundenheit mit Holz (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Wipfelmönch mit Hilfe einer Freien Aktion1 Punkt seines *Ki*-Vorrats aufwenden, um einen hölzernen Gegenstand für 1 Minute als nicht beschädigt zu behandeln (dies umfasst auch Waffen mit einem hölzernen Schaft wie eine Axt oder einen Speer). Mit der 8. Stufe kann er im Zuge einer Freien Aktion 1 Punkt seines *Ki*-Vorrats aufwenden, um das Talent Ausfall mit jeder hölzernen Waffe und jeder Waffe mit einem Holzschaft zu nutzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reinheit des Körpers.

Bewegungsfreiheit (ÜF): Mit der 12. Stufe kann ein Wipfelmönch mit Hilfe einer Schnellen Aktion 1 Punkt seines *Ki*-Vorrats aufwenden, um für 1 Runde die Effekte von *Bewegungsfreiheit* zu erlangen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Weiter Schritt.

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Vanaras zur Verfügung. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker einige davon nutzen.

Ausrüstung der Vanaras

Vanaras sind bekannt dafür, Ausrüstung aus dem folgenden Material zu benutzen:

Peitschenholz: Jene Handwerker unter den Vanaras, die mit Holz hantieren, stellen dieses sehr flexible Material in einem zeitraubenden Prozess her. Peitschenholz ist eigentlich eine Verbindung aus mehreren biegsamen Holzfasern, die miteinander verwoben und verbunden werden, um eine flexible, aber dennoch standhafte Einheit zu bilden. Nur hölzerne Waffen und Waffen mit Holzschäften wie z.B. Äxte und Speere können aus Peitschenholz angefertigt werden. Ein Kreatur, welche eine Peitschenholzwaffe führt, behandelt ihre KMV hinsichtlich Zerschmettern gegen diese Waffe als um +2 höher. Eine Peitschenholzwaffe besitzt +5 TP. Peitschenholz verliert seine besonderen Eigenschaften unter dem Effekt des Zaubers *Eisenholz*.

Art des Peitschenholz-Gegenstandes	Kosten-modifikator
Holzwaffe oder Waffe mit Holzschaft	+500 GM

Talente der Vanaras

Vanaras haben Zugang zum folgenden Talent:

Kräftiger Schwanz (Kampf)

Du kannst deinen Schwanz zur Verteidigung gegen Zu-Fall-bringen-Angriffe nutzen und um dich von nahen Vorsprüngen herabhängen zu lassen.

Voraussetzungen: 1 Fertigkeitsrang in Akrobatik, Vanara.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine KMV gegen Zu-Fall-bringen. Sollte sich in deinem Feld ein Ast oder anderer kräftiger Gegenstand befinden, von dem du herabbaumeln kannst, kannst du mit Hilfe einer Schnellen Aktion und einem Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 15 aufwärtsspringen und dich mit deinem Schwanz festhaken. Während du herabhängst, kannst du nicht zu Fall gebracht werden, kannst die Effekte schwierigen Geländes in deinem Feld ignorieren und erhältst einen Bonus von +2 auf deine KMV gegen Ansturm, Versetzen und Zerren. Solltest du dein Feld verlassen (dies umfasst auch Bewegungen gegen deinen Willen), verlierst du deinen Halt und hängst nicht mehr. Während du hängst, kannst du deinen Schwanz nicht anderweitig verwenden.

Magische Gegenstände der Vanaras

Vanaras haben Zugang zu folgendem magischen Gegenstand:

Gürtel der Mitte

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Gürtel; **Preis** 1.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Dieser schmale Stoffgürtel besitzt eine Silberschließe in der Form von vier Ringen. Der Gürtel gestattet es einer Kreatur, neben einem Ring an jeder Hand einen Ring an jedem Fuß zu tragen. Er kann aber immer nur zwei Ringe gleichzeitig aktiv haben. Im Zuge einer Schnellen Aktion kann der Träger bestimmen, welche seiner Ringe aktiv sein sollen (z.B. beide Hände, beide Füße, der linke Fuß und die recht Hand usw.). So könnte eine Kreatur einen *Schutzring*, einen *Schwimmring*, einen *Ring der Gegenzauber* und einen *Energieschutzring* tragen und jede Runde mit Hilfe einer Schnellen Aktion zwischen ihnen beliebig wechseln,so dass immer zwei aktiv sind.

Der Gürtel verändert nicht die Art von Aktion, die zum Aktivieren eines Ringes erforderlich ist (z.B. ist das Aktivieren eines *Unsichtbarkeitsringes* immer noch eine Standard-Aktion), er gestattet es dem Träger aber, leichter zwischen den ständigen Kräften diverser getragener Ringe umzuschalten. Während der Ring getragen wird, zählt das Tragen eines Ringes am Fuß für den Einstimmungsprozess verschiedener Ringe (z.B. eines *Versorgungsrings*), selbst wenn der Gürtel nicht benutzt wird, um den Ring in dieser Zeit zu aktivieren.

Herstellung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verwandlung*; **Kosten** 500 GM

Zauber der Vanaras

Vanaras haben Zugang zum folgenden neuen Zauber:

Raubschwanz

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 3, BAR 3, HXM/MAG 3, KAM 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Der Schwanz des Zieles bewegt sich schneller und agiert fast, als hätte er einen eigenen Verstand. Im Rahmen eines Vollen Angriffs kann das Ziel seinen Schwanz im Zuge einer Schnellen Aktion für ein Kampfmanöver für Entreißen oder Schmutziger Trick einsetzen. Dabei wird der Schwanz als natürliche Waffe mit einer Reichweite von 1,50 m behandelt. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Kreaturen ohne einen greifenden Schwanz. Sollte das Ziel bereits über einen zusätzlichen Angriff durch *Hast* oder einen ähnlichen Effekt verfügen, gestattet dieser Zauber dem Schwanz nur, die genannten Kampfmanöver auszuführen, verleiht aber keinen zusätzlichen Angriff.

Vischkanyas

Vischkanyas sind ein Volk exotischer Humanoider mit giftigem Blut und von außerweltlicher Schönheit. Diese eleganten Humanoiden haben schlangenartige Augen von dunkler, goldener Farbe. Ihre perfekte Haut ist von winzigen, häufig hellgrünen Schuppen bedeckt, welche oft schlangenartige Muster aufweisen. Man kann sie nicht generell als gut oder böse bezeichnen, doch da sie wahrlich mit gespaltenen Zungen sprechen, sind sie damit zufrieden, ihnen angebotenes Gold zu nehmen und Fragen zur Moral anderen zu überlassen.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Vischkanyavolksmerkmale ausgewählt werden. Sprich dies vorher mit deinem SL ab.

Sinnlich: Du bist darin ausgebildet, die Aufmerksamkeit auf dich zu ziehen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf eine Fertigkeit für Auftreten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärfte Sinne.

Unauffällige Erscheinung: Du besitzt normale (menschliche) Augen und bist von eher gewöhnlicher Schönheit. Du erhältst einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als normaler Mensch aufzutreten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dämmersicht.

Bevorzugte Klassenoptionen

Die folgenden Optionen stehen allen Vischkanyas mit den aufgeführten bevorzugten Klassen offen. Sofern nicht anders aufgeführt, findet der Bonus jedes Mal Anwendung, wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst und diese Option wählst.

Barde: Addiere +1 auf die Anzahl an Runden Bardenauftritt am Tag.

Hexenmeister: Wähle eine Blutlinienkraft der 1. Stufe, welche normalerweise täglich entsprechend des CH-Modifikators +3 Mal genutzt werden kann. Der Hexenmeister addiert +1/2 auf die Anzahl der täglichen Anwendungen dieser Blutlinienkraft.

Schurke: Addiere +1 auf die KMV gegen Ringkampf und Verschieben.

Volksarchetypen

Vischkanyas können den folgenden Volksarchetypen wählen:

Tödliche Kurtisane (Schurke)

Eine Tödliche Kurtisane ist begabt darin zu täuschen und zu manipulieren. Sie baut Personen in ihrer Umgebung auf



Volksmerkmale der Vischkanyas

+2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, -2 Weisheit: Vischkanyas sind grazil und elegant, handeln aber oft irrational.

Vischkanya: Vischkanyas sind Humanoide mit der Unterart Vischkanya.

Mittelgroß: Vischkanyas sind mittelgroße Kreaturen und erhalten aufgrund ihrer Größe weder Boni, noch Mali.

Normale Bewegungsrate: Vischkanyas besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: Vischkanyas können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Geschärfte Sinne: Vischkanyas erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Gelenkig: Vischkanyas erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst und Heimlichkeit.

Giftresistenz: Ein Vischkanya besitzt einen Volksbonus auf Rettungswürfe gegen Gifte in Höhe seiner Trefferwürfel.

Gift einsetzen: Vischkanyas sind geübt im Umgang mit Giften und vergiften sich beim Auftragen oder Einsetzen von Gift niemals versehentlich selbst.

Toxisch: Ein Vischkanya kann eine von ihm geführte Waffe mit seinem Blut oder seinem Speichel vergiften. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines KO-Modifikators oft (Minimum 1/Tag) einsetzen. Nutzt er sein Blut, muss er eine Verletzung aufweisen. Das Auftragen des Giftes ist eine Schnelle Aktion.

Vischkanyagift: Verwundung; RW ZÄH, SG 10+ ½ TW des Vischkanya + KO-Modifikator des Vischkanya; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 GE-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Waffenvertrautheit: Vischkanyas sind stets geübt im Umgang mit Blasrohren, Kukris und Schuriken.

Sprachen: Vischkanyas beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Vischkanisch. Vischkanyas mit hoher Intelligenz können aus folgenden Bonussprachen auswählen: Aklo, Drakonisch, Elfisch, Finsterländisch, Goblinisch und Sylvanisch.

und lässt sie wieder fallen. Sie kann ein Spion, Unterhaltungskünstler, Attentäter oder Leibwächter sein oder mit jemandem anbändeln, der es am meisten braucht. Eine Tödliche Kurtisane besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenmerkmale: Mit der 1. Stufe fügt eine Tödliche Kurtisane Wissen (Adel) und Wissen (Geschichte) zu seinen Klassenfertigkeiten hinzu und entfernt Wissen (Gewölbe) dafür.

Bardenauftritt (ÜF): Mit der 2. Stufe erhält eine Tödliche Kurtisane das Klassenmerkmal Bardenauftritt (siehe Barde) und den Bardenauftritt Faszinieren. Der SG entspricht 10 + ½ Schurkenstufe + CH-Modifikator. Sie kann diesen Bardenauftritt täglich CH-Modifikator +1 Mal anwenden. Mit jeder weiteren Stufe erhält sie eine zusätzliche Runde Bardenauftritt pro Tag hinzu. Sollte die Kurtisane zudem Stufen als Barde besitzen, kann sie diese Runden auch für ihre sonstigen Bardenauftritte nutzen und sind ihre Barden- und Schurkenstufen hinsichtlich der Berechnung des SG kumulativ. Dieses Klassenmerkmal ersetzt den Schurkentrick, den ein Schurke mit der 2. Stufe erhält.

Lied des Erfolges (ÜF): Mit der 3. Stufe kann eine Tödliche Kurtisane ihren Bardenauftritt nutzen, um Lied des Erfolges zu wirken. Der Bonus beginnt bei +2 und steigt pro weitere 6 Stufen um +1 (+3 mit der 9. Stufe, +4 mit der 15. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt alle Stufen von Fallengespür.

Bardenschlag (ZF): Mit der 8. Stufe kann eine Tödliche Kurtisane als Schnelle Aktion Runden an Bardenauftritt aufwenden, um einen Moralbonus auf einen Angriffswurf zu erlangen. Die Höhe des Bonus entspricht der Anzahl aufgewandter Runden an Bardenauftritt (Maximum entsprechend der halben Schurkenstufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks sind für den Archetypen der Tödliche Kurtisane geeignet: Aufspringen, Schurkenfinesse (*PF Grundregelwerk*); Charmeur, Flinke Finger, Informationen erschleichen, Süße Worte (*PF Expertenregeln*); Flinke Hand, Überzeugende Lüge (*PF Ausbauregeln II: Kampf*).

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden verbesserten Schurkentricks sind für den Archetypen der Tödliche Kurtisane geeignet: Entschlüpfender Geist (*PF Grundregelwerk*); Meister der Verkleidung (*PF Expertenregeln*); Ahnungsloser Verbündeter, Gerüchte streuen (*PF Ausbauregeln II: Kampf*).

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Vischkanyas offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker einige davon nutzen.

Ausrüstung der Vischkanyas

Vischkanyas haben Zugang zu folgender Ausrüstung.

Giftige Tätowierung: Diese hennaartige Paste erzeugt eine dunkelbraune Tätowierung auf Händen oder Füßen, welche im Laufe der nächsten 2W6 Tage verblasst. Die Tätowierung stärkt vorübergehend das natürliche Gift eine Vischkanya und erhöht den SG der nächsten Waffe, die der Vischkanya mit seinem Blut oder Speichel vergiftet, um +2 (nach einmaliger Nutzung ist die Tätowierung nur noch Schmuckwerk und wirkt nicht mehr auf das Gift der Kreatur). Eine typische Tätowierung besteht aus kunstvollen Wirbeln und spirituellen Symbolen an Händen oder Füßen.

Tabelle 3-9: Ausrüstung der Vischkanyas

Gegenstand	Preis	Gewicht	Herstellen-SG
Giftige Tätowierung	50 GM	–	20

Talente der Vischkanyas

Vischkanyas haben Zugang zum folgenden Talent:

Schlafgift

Dein giftiger Speichel kann Gegner in Schlaf versetzen.

Voraussetzungen: Vischkanyas.

Vorteil: Als Schnelle Aktion kannst du den Effekt deines Giftes verändern, so dass das Ziel bewusstlos wird. Dies verändert die Primär- und Sekundäreffekte deines Giftes folgendermaßen: *Primäreffekt* Wankend für 1W4 Runden; *Sekundäreffekt* Bewusstlos für 1 Minute. Du musst dich entscheiden, ob du dein Gift veränderst, ehe du es auf eine Waffe aufträgst.

Normal: Vischkanyagift verursacht GE-Schaden.

Magische Gegenstände der Vischkanyas

Vischkanya haben Zugang zum folgenden magischen Gegenstand:

Vischkanyakorsett

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Brust; **Preis** 3.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Dieses schwarze Korsett kann unter der Rüstung getragen werden. Als Freie Aktion kann der Träger sich für bis zu 10 Runden am Tag selbst verdichten, um durch enge Bereiche zu passen, als unterläge er dem Zauber *Hindurchzwängen*. Wenn er die Magie des Korsetts verwendet, erhält er einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand erschaffen, *Schmieren, Hindurchzwängen* (s.u.); **Kosten** 1.500 GM

Zauber der Vischkanyas

Vischkanyas haben Zugang zum folgenden Zauber:

Hindurchzwängen

Schule Verwandlung (Verwandlung); **Grad** ALC 2, HEX 2, HXM/MAG 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Unabhängig von seiner aktuellen Größe und Masse wird das Ziel äußerst beweglich. Es kann sich durch Bereiche von wenigstens der Hälfte seiner Größe bewegen, ohne Mali für Hindurchzwängen zu erhalten. Es kann sich durch Bereiche von wenigstens einem Viertel seiner Größe hindurchbewegen und erhält dabei die Mali für das Hindurchzwängen durch Bereiche von wenigstens der Hälfte seiner Größe.

Wayange

Die Wayange sind ein Volk kleiner Humanoider, die ihre Abstammung bis auf die Schattenebene zurückverfolgen können. Sie sind sehr dürr, ähneln fast schon Feenwesen und ihre Haut hat die Farbe dunkler Schatten. Wayange sind zutiefst spirituell und huldigen einer Philosophie, welche sie „Die Auflösung“ nennen. Diese lehrt dass sie im Tod wieder mit den Schatten verschmelzen. Zum Zeichen ihres Glauben fügen sie sich rituelle Narben zu und bleichen ihre Haut oder markieren sie mit herausragenden weißen Flecken in kunstvollen Spiralen und geometrischen Mustern. Sie sind schüchtern und eigenbrötlerisch, daher leben sie in kleinen, voneinander unabhängigen Stämmen und tun sich nur selten mit Fremden zusammen.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Wayangvolksmerkmale ausgewählt werden. Sprich dies vorher mit deinem SL ab.

Schattenverbunden: Einmal am Tag kannst du dein Aussehen verändern, dass du wie ein 1,20 m hoher Bereich aus Schatten wirkst. Deine körperliche Gestalt existiert aber noch, auch wirst du nicht körperlos – es handelt sich um eine rein kosmetische Veränderung. Diese funktioniert wie *Unsichtbarkeit* und hält pro Stufe 1 Runde lang an (Maximal 5 Runden). Dies ist eine übernatürliche Fähigkeit. Dieses Volksmerkmal ersetzt Schattenmagie.

Bevorzugte Klassenoptionen

Die folgenden Optionen stehen allen Wayangen mit den aufgeführten bevorzugten Klassen offen. Sofern nicht anders aufgeführt, findet der Bonus jedes Mal Anwendung, wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst und diese Option wählst.

Barde: Füge der Liste der dir bekannten Zauber einen Zauber der Magierschule der Illusion hinzu. Der Grad dieses Zauber muss niedriger sein als der dir höchstmögliche Bardenzaubergrad. Außer der Zauber befindet sich auch auf der Liste der Bardenzauber, ist der Grad des Zaubers für dich um +1 höher.

Hexenmeister: Addiere +1/2 Schadenspunkt zu allen Illusionszaubern der Unterschule der Schatten, welche der Hexenmeister wirkt.

Mystiker: Füge der Liste der dir bekannten Zauber einen Zauber der Magierschule der Illusion hinzu. Der Grad dieses Zauber muss niedriger sein als der dir höchstmögliche Mystikerzaubergrad. Außer der Zauber befindet sich auch auf der Liste der Mystikerzauber, ist der Grad des Zaubers für dich um +1 höher.

Paktmagier: Das Eidolon des Paktmagiers erhält +1 Fertigkeitsrang.



Volksmerkmale der Wayange

+2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, -2 Weisheit: Wayange sind behände und denken logisch, haben aber eine eingeschränkte Wahrnehmung der Welt.

Wayang: Wayange sind Humanoide mit der Unterart Wayang.

Klein: Wayange sind kleine Kreaturen und erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK und Angriffswürfe, einen Malus von -1 auf KMB und KMV, sowie einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Langsame Bewegungsrate: Wayange besitzen eine Grundbewegungsrate von 6 m.

Dunkelsicht: Wayange können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Lauerer: Wayange erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Wahrnehmung.

Licht und Finsternis (ÜF): Einmal am Tag kann ein Wayang als Augenblickliche Aktion positive und negative Energieffekte behandeln, als wäre er eine untote Kreatur. Er erleidet dann durch positive Energie Schaden und wird von negativer Energie geheilt. Diese Fähigkeit hält 1 Minute an, wenn sie aktiviert wurde.

Schattenmagie: Wayange addieren +1 auf die SG aller Rettungswürfe gegen von ihnen gewirkte Zauber der Unterschule der Schatten. Wayange mit einem Charismawert von 11 oder höher erhalten ferner die folgendne zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Bauchreden, Geisterhaftes Geräusch, Spurloser Schritt*. Die Zauberstufe entspricht der Charakterstufe des Wayang. Der SG entspricht 10 + Zaubergrad + CH-Modifikator des Wayang.

Sprachen: Wayange beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Wayangisch. Wayange mit hoher Intelligenz können aus folgenden Bonussprachen auswählen: jede Menschensprache, Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Goblinisch, Infernalisch, Nagaji, Samsarisch und Tengu.

Volksarchetypen

Wayange können den folgenden Volksarchetypen wählen:

Schattenspieler (Barde)

Ein Schattenspieler erschafft verblüffende und entsetzliche Schattenspiele mit Hilfe übernatürlicher Effekte, welche Schatten erschaffen und manipulieren. Ein Schattenspieler besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Bardenauftritt: Ein Schattenspieler erhält die folgenden Arten von Bardenauftritt. Um diese zu aktivieren, muss er in der Lage sein, ein Schattenspiel aufzuführen. Hierzu sind die Fertigkeit Auftreten (Schauspielerei) und eine Lichtquelle erforderlich. Diese Fähigkeiten ersetzen alle Stufe von Lied des Mutes und Lied des Erfolges:

Schattendiener (ZF): Mit der 1. Stufe kann der Schattenspieler einen *Schattendiener* erschaffen, welcher für ihn einfache Aufgaben erfüllt. Der Schattendiener entspricht einem *Unauffälligen Diener* (die Zauberstufe entspricht der Bardenstufe des Schattenspielers), sieht aber wie ein formloser Schatten aus. *Schattendiener* erfordert visuelle Komponenten.

Schattenmarionetten (ZF): Mit der 1. Stufe kann ein Schattenspieler Bardenauftritt einsetzen, um eine quasi-reale Schattenkreatur zu erschaffen, welche einem Monster von der Liste des Zaubers *Monster herbeizaubern I* ähnelt. Diese Schattenkreaturen funktionieren ansonsten wie *Schattenbeschwörung*. Mit ihnen interagierenden Zielen steht ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Bardenstufe + CH-Modifikator zu, um sie als zu nur 20% real zu behandeln. Mit der 4. Stufe und dann alle weiteren drei Stufen funktioniert diese Fähigkeit wie die nächsthöhere Version von *Monster herbeizaubern* (*Monster herbeizaubern II* auf der 4. Stufe usw.).

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Wayangen offen. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker einige davon nutzen.

Ausrüstung der Wayange

Wayange haben Zugang zu folgender Ausrüstung:

Schattenschablonen: Dieser Satz aus 10 kunstvollen Metallschablonen wird von Schattenspielern genutzt, um Schatten hochstilisierter Figuren und Gegenstände zu erschaffen. Sollte ein Wayang diese Schablonen als Hilfsmittel bei der Erschaffung eines Schattenzaubers oder –effektes verwenden (die oben aufgeführten Bardenauftritte eingeschlossen), addiert er einen Kompetenzbonus von +1 auf den SG des Rettungswurfes. Der Einsatz einer Schattenschablone erfordert eine freie Hand.

Tabelle 3-10: Ausrüstung der Wayange

Gegenstand	Preis	Gewicht
Schattenschablonen	30 GM	2 Pfd.

Talente der Wayange

Wayange haben Zugang zum folgenden Talent:

Schattenlauf

Im Dämmerlicht bist du kaum mehr als ein Schatten.

Voraussetzungen: Wayang.

Vorteil: Wenn du dich in einem Bereich von Dämmerlicht oder Dunkelheit aufhältst, kannst du Heimlichkeit in Verbindung mit deiner vollen Bewegungsrate nutzen, ohne dabei einen Malus von -5 zu erleiden.

Normal: Wenn du dich mit mehr als deiner halben Bewegungsrate (maximal volle Bewegungsrate) fortbewegst, erleidest du einen Malus von -5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Magische Gegenstände der Wayange

Wayange haben Zugang zu folgendem magischem Gegenstand:

Schattenwolkenbeutel

Aura Durchschnittliche Illusion; **ZS** 7

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 30.240 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Jeder, der in diesen dunkelgrauen Stoffbeutel hineinblickt, sieht nur leere Schwärze. In der Tasche existiert ein extradimensionaler Raum, welcher mit der Schattenebene verbunden ist. Der Träger kann als Standard-Aktion drei Mal am Tag in den Beutel greifen und 1W4 halbfeste Schattensplitter herausholen. Er kann jeden dieser Splitter als Wurfwaffe gegen ein Feld von 1,50 m x 1,50 m einsetzen. Trifft der Splitter, wirkt er *Dunkelheit* auf das Zielfeld. Der Träger des Beutels kann eine dieser so entstehenden Schattenwolken als Bewegungsaktion um bis zu 3 m in eine beliebige Richtung bewegen. Schattenscherben und damit erschaffene Schattenwolken lösen sich 10 Minuten nach Hervorholen aus dem Beutel auf.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelheit*, *Schattenbeschwörung*; **Kosten** 15.120 GM

Zauber der Wayange

Wayange haben Zugang zum folgenden Zauber:

Schattenanker

Schule Illusion (Schatten) [Schatten]; **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten G

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Effekt ein schattenhafter Schattenanker

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A); siehe Text

Rettungswurf 1 Runde/Stufe; **Zauberresistenz** Ja

Der Schatten des Zieles wird zu einer flexiblen Verankerung mit dem Feld, auf dem das Ziel sich gegenwärtig befindet. Wenn das Ziel sich weiter als 1,50 m von seinem Ankerpunkt fortbewegen will, muss ihm ein Kampfmanöverwurf für Ansturm gegen KMV 10 + ½ Zauberstufe + IN-Modifikator (so du eine Hexe oder ein Magier bist) oder CH-Modifikator (so du ein Barde oder Hexenmeister bist) gelingen. Das Ziel erleidet einen Malus von -1 auf den Wurf pro 1,50 m zwischen ihm und dem Ankerfeld. Misslingt der Kampfmanöverwurf, ist die Bewegung verschwendet und das Ziel kann sich nicht wegbewegen. Misslingt der Wurf um 10 oder mehr, wird das Ziel um 1,50 m zum Ankerfeld hingezogen und fällt zu Boden. Gelingt der Wurf um 10 oder mehr, endet der Zauber. Dieser Zauber wirkt nicht auf Ziele, die keine Schatten oder Spiegelbilder besitzen. Sollte das Ziel einen Teleportationseffekt verwenden oder die gegenwärtige Ebene verlassen, endet der Zauber.

Wechselbälger

Wechselbälger sind die Kinder von Vetteln und deren durch Magie oder Wahnsinn fügsam gemachten Liebhabern. Sie werden auf den Türschwellen nichtsahnender Pflegeeltern abgelegt und daher von Fremden großgezogen. In der Regel sind Wechselbälger schlank, dunkelhaarig und gutaussehend, ansonsten ähneln sie aber den Völkern ihrer Väter. Sie sind ausschließlich weiblich. Ihre verschiedenfarbigen Augen und ihre ungewöhnlich blasse Haut sind Hinweise auf ihre wahre Abkunft. Im Laufe seiner Pubertät wird ein Wechselbalg vom sogenannten „Ruf" ereilt, einer hypnotischen, spirituellen Stimme, die ihn auffordert, zu reisen und seine wahre Herkunft zu entdecken. Wechselbälger, welche diesen Ruf ignorieren, wählen ihr eigenes Schicksal. Denn diejenigen, die ihm folgen, finden ihre „Mütter" und gelangen möglicherweise zu großer Macht, indem sie sich schlussendlich selbst in Vetteln verwandeln.

Alternative Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der bereits existierenden Wechselbalg-Volksmerkmale ausgewählt werden. Sprich dies vorher mit deinem SL ab.

Meerestochter: Der Wechselbalg erhält einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen. Fertigkeitswürfe für Schwimmen zum Vermeiden von nichttödlichem Schaden (durch Schwimmen) gelingen automatisch. Dies ersetzt Wasserlungen.

Nebelkind: Wenn der Wechselbalg über Tarnung oder Vollständige Tarnung verfügt, erhöht sich die Fehlschlagschance von gegen ihn gerichteten Angriffen um 5%. Dieses Volksmerkmal ersetzt Ungeschlachtetes Wechselbalg

Objekt der Begierde: Der Wechselbalg addiert +1 auf seine Zauberstufe, wenn er *Person bezaubern* und *Monster bezaubern* wirkt. Dies ersetzt Grüne Witwe.

Bevorzugte Klassenoptionen

Die folgenden Optionen stehen allen Wechselbälgern mit den aufgeführten bevorzugten Klassen offen. Sofern nicht anders aufgeführt, findet der Bonus jedes Mal Anwendung, wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst und diese Option wählst.

Mystiker: Addiere +1/2 auf die Mystikerstufe, um die Effekte der Fähigkeit Mystikerfluch zu bestimmen.

Schurke: Der Schurke erhält 1/6 eines neuen Schurkentricks.

Hexe: Dein Hexenvertrauter erlernt einen Zauber von der Zauberliste der Hexe. Dieser Zauber muss mindestens um einen Grad niedriger sein als der ihr mögliche Höchstgrad. Sollte die Hexe jemals ihren Vertrauten ersetzen, kennt der neue Vertraute diesen Bonuszauber.



Volksmerkmale der Wechselbälger

-2 Konstitution, +2 Weisheit, +2 Charisma: Wechselbälger sind körperlich schwach, besitzen aber einen scharfen Verstand sowie übernatürliche Schönheit.

Mittelgroß: Wechselbälger sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Humanoide: Wechselbälger gelten als Humanoide mit der Unterart Wechselbalg.

Normale Bewegungsrate: Wechselbälger besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Vettel-Volksmerkmal: Ein Wechselbalg ist mit einem der folgenden Wesenszüge, abhängig davon, welcher Art von Vettel die Mutter angehört, ausgestattet.

Grüne Witwe (Grüne Vettel): Der Wechselbalg erhält gegenüber Charakteren, die ihn als sexuell anziehend empfinden, einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen.

Ungeschlachtes Wechselbalg (Annis-Vettel): Der Wechselbalg erhält einen Volksbonus von +1 auf seinen Nahkampfschaden.

Wasserlungen (Seevettel): Der Wechselbalg kann seinen Atem für eine Anzahl von Runden anhalten, die dem Dreifachen seines Konstitutionswertes entspricht.

Klauen: Die Fingernägel eines Wechselbalgs sind hart und scharf. Er besitzt zwei Klauenangriffe (die jeweils 1W4 Schaden verursachen).

Natürliche Rüstung: Ein Wechselbalg hat einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1.

Dunkelsicht: Wechselbälger können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Sprachen: Zu Spielbeginn beherrschen Wechselbälger die Gemeinsprache und die Hauptsprache des Volkes, bei welchem sie aufgewachsen sind. Wechselbälger mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aklo, Drakonisch, Elfisch, Gnollisch, Goblinisch, Orkisch, Riesisch und Zwergisch.

Volksarchetypen

Wechselbälger können den folgenden Volksarchetypen wählen:

Traumweberin (Hexe)

Eine Wechselbalg-Traumweberin greift auf ihr Vettelerbe zurück, um die Traumreiche zu durchstreifen und den Verstand sowie die Seelen der Sterblichen zu berühren – sei es zum Guten oder zum Schlechten. Eine Traumweberin besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenfertigkeiten: Die Traumweberin fügt Motiv erkennen der Liste ihrer Klassenfertigkeiten hinzu und entfernt dafür Heilkunde.

Schutzherr: Traumweberinnen haben üblicherweise Sterne oder Vorzeichen als Schutzherren (*Pathfinder Ausbauregeln: Magie*, S. 38).

Zauber: Eine Traumweberin ersetzt einige ihrer Schutzherrenzauber mit den folgenden Zaubern: 2. – *Gedanken einflüstern* (siehe unten), 4. – *Dämmerstaub*[EXP], 6. – *Tiefschlaf*, 8. – *Erinnerung verändern*, 10. – *Traum*, 12. – *Traumumhang*[EXP], 14. – *Ätherischer Ausflug*, 16. – *Moment der Eingebung*, 18. – *Astrale Projektion*.

[EXP] - siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Traum weben (ÜF): Mit der 2. Stufe addiert eine Traumweberin +1 auf den SG geistesbeeinflussender Zauber, die sie auf Ziele wirkt, welche aufgrund einer ihrer Hexereien oder eines ihrer Zauber in Schlaf verfallen sind. Sollte dem Ziel der Rettungswurf gelingen, erwacht es nicht und erinnert sich auch nicht daran, einem Zauber widerstanden zu haben. Sofern es passend ist, kann die Traumweberin, Elemente eines geistesbeeinflussenden Zaubers (z.B. *Gedanken einflüstern*, *Einflüsterung* usw.) in das Unterbewusstsein des Zieles einbringen, so dass es glaubt, die Zaubereffekte würden seinen Träumen entstammen (wie diese Elemente in die Träume passen, ist Sache des SL). Dieses Klassemerkmal ersetzt die Hexerei, welche die Hexe mit der 2. Stufe erlangt.

Traumdiebin (ÜF): Mit der 6. Stufe kann eine Traumweberin den schlafenden Geist jeder Kreatur verändern, welche aufgrund einer ihrer Hexereien oder eines ihrer Zauber in Schlaf verfallen ist. Sie kann eine Erinnerung des Zieles verändern, als würde sie *Erinnerung verändern* einsetzen. Alternativ kann sie sich selbst in die träumenden Erinnerungen des Zieles einbringen und den Verstand des Zieles dazu bringen, ihr bestimmte Informationen zu zeigen. Das Unterbewusstsein des Träumers könnte widerstehen oder versuchen, sie mittels anderer Erinnerungen zu täuschen, so wie eine Leiche der Befragung durch *Mit Toten sprechen* widerstehen kann. Ein Willenswurf hebt beide Effekte auf (der SG entspricht dem SG der Hexerei der Hexe). Unabhängig vom Erfolg des Rettungswurfs ist das Ziel für 1 Tag gegen diese Hexerei immun. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Hexerei, welche die Hexe mit der 6. Stufe erlangt.

Traumherrschaft (ÜF): Mit der 10. Stufe kann eine Traumweberin die Kontrolle über jede Kreatur übernehmen, welche aufgrund einer ihrer Hexereien oder eines ihrer Zauber in Schlaf verfallen ist. Dieser Effekt funktioniert wie *Magisches Gefäß*, wobei die Seele in den Hexenvertrauten transferiert wird. Ein Willenswurf hebt den Effekt auf (der SG entspricht dem SG der Hexerei der Hexe). Unabhängig vom Erfolg des Rettungswurfs ist das Ziel für 1 Tag gegen diese Hexerei immun. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Hexerei, welche die Hexe mit der 10. Stufe erlangt.

Hexereien: Die folgenden Hexereien sind für den Archetypen der Traumweberin geeignet: Bezauberung, Schlummer (*Pathfinder Expertenregeln*), Fluchbringer (*Pathfinder Ausbauregeln: Magie*).

Mächtige Hexereien: Die folgenden mächtigen Hexereien sind für den Archetypen der Traumweberin geeignet: Albträume, Vision (*Pathfinder Expertenregeln*).

Hohe Hexereien: Die folgenden hohen Hexereien sind für den Archetypen der Traumweberin geeignet: Ewiger Schlaf (*Pathfinder Expertenregeln*), Unheilsprophezeiung (*Pathfinder Ausbauregeln: Magie*).

Neue Volksregeln

Die folgenden Optionen stehen Wechselbälgern zur Verfügung. Mit Genehmigung des SL können auch andere, passende Völker einige davon nutzen.

Talente der Wechselbälger

Wechselbälger haben Zugang zum folgenden Talent:

Gabe der Mutter

Du hast von deiner Vettelmutter eine besondere Gabe geerbt.

Voraussetzungen: Wechselbalg.

Vorteil: Dein dunkles Erbe manifestiert sich auf eine der folgenden Arten. Wenn du dieses Talent wählst, suchst du dir gleichzeitig eine Manifestation aus. Diese kann später nicht mehr geändert werden.

Überraschend zäh (AF): Dein natürlicher Rüstungsbonus steigt um +1.

Verblüffende Resistenz (ÜF): Deine Zauberresistenz beträgt 6 + deine Charakterstufe.

Vettelklauen (AF): Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit deinen Klauen.

Speziell: Du kannst dieses Talent bis zu drei Mal wählen. Die Effekte sind nicht kumulativ, du musst daher jedes Mal eine andere Manifestation auswählen.

Zauber der Wechselbälger

Wechselbälger haben Zugang zum folgenden neuen Zauber:

Gedanken einflüstern

Schule Verzauberung (Zwang) [geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel 1 Kreatur

Wirkungsdauer Permanent

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du pflanzt eine Idee, ein Konzept oder einen Vorschlag in den Geist deines Zieles ein. Das Ziel hält diese Idee für seine eigene, muss sie aber nicht ausführen. Sollte die Idee im Gegensatz zu seinem üblichen Denken stehen (z.B. wenn ein Paladin denken soll: „Ich muss meine Freunde ermorden“), kann das Ziel vermuten, das geistesverändernde Magie im Spiel ist. Die Idee muss ausreichend klar sein, so dass sie mit Hilfe von ein, zwei Sätzen übermittelt werden kann. Du musst nicht die Sprache des Zieles beherrschen, um diesen Zauber wirken zu können, allerdings kannst du ohne eine gemeinsame Sprache nur rudimentäre Ideen einpflanzen.



4 Völkerbaukasten



Wir danken dir, Ona-tali! Dein Geist wird unsere Sippe die nächsten sechs Generationen beschützen!“

Der Drache brüllte auf und spie kochende Galle aus, welche Amiris Beine nur knapp verfehlte. Spitzer brannten sich durch das Fell und das Leder ihrer Stiefel. Die Barbarin sprang zur Seite, um den Stahl ihrer Klinge vor den ätzenden Dämpfen zu schützen.

„Hey, Sesmik“, rief sie, „wie wäre es, wenn du mir mal hilfst?“

Der Echsenvolkschamane blinzelte. „Der Drache ist unser Totemgeist. Wir müssen ihn ehren.“

„Das verstehe ich“, antwortete Amiri, während sie einer armdicken Klaue auswich. „Aber dort, wo ich herkomme, töten wir unsere Feinde zuerst und ehren sie dann…“

Völkerbaukasten

Der Baukasten zur Erschaffung von Völkern

In fast jeder Kampagne kommt irgendwann der Punkt, an dem jemand, sei es der SL oder einer der Spieler, ein neues Volk erschaffen will. Manchmal benötigt der SL ein neues Volk, um eine Nische in der Geschichte oder der Ökologie seiner Kampagnenwelt zu bevölkern. Dabei kann es sich um einfache Frostelfen oder komplizierte Mechanische Riesen aus einer anderen Existenzebene handeln. Vielleicht möchte aber auch ein Spieler einen Angehörigen eines existierenden monströsen Volkes spielen oder wurde von einer Geschichte oder seiner eigenen Fantasie inspiriert und will nun ein Volk für ein bei Pathfinder bisher noch nicht vertretenes Charakterkonzept erschaffen. Die folgenden Regeln ermöglichen es Spielleitern und auch Spielern unter Aufsicht des SL, neue Völker zu erschaffen, welche ausbalanciert sind und zu den Grundregeln passen.

Zudem gestatten diese Regeln die Erschaffung mächtiger Völker, welche sich schwereren Herausforderungen stellen können als die Völker des Grundregelwerks. Du kannst neue Völker erschaffen, ein Volk nach einem existierenden Monster modellieren und sogar Völker des Grundregelwerkes mächtiger gestalten, damit sie mit neuen Völkern Schritt halten können.

Beispielvölker

In diesem Kapitel sind zahlreiche Beispiele für Völker aufgeführt, welche mittels dieses Baukastens erschaffen wurden. Dabei handelt es sich u.a. um Beispielvölker, welche bereits als spielbare Völker in den *Pathfinder Monsterhandbüchern I-III* vorgestellt wurden. Diese Völker haben in der Regel volksbezogene Trefferwürfel, Fertigkeiten und andere Fähigkeiten, während SC, die ihnen angehören, ihre Spielwerte entsprechend ihrer Klasse und Stufe berechnen. Beachte, dass diese Völker nur eine Annäherung an ihre monströsen Gegenstücke darstellen und diesen wertetechnisch vielleicht nicht absolut entsprechen. Im weiteren Verlauf des Kapitels folgen neue Völker, die mit Hilfe des Baukastens erstellt wurden. Der letzte Teil dieses Kapitels schließlich schlüsselt die Völker des Grundregelwerks und viele der vorgestellten anderen Völker in diesem Band nach ihren Fähigkeiten auf.

Das Erschaffen eines neuen Volkes

Dieser Baukasten ermöglicht es dir, ein neues Volk zu erschaffen, indem du mit Volkspunkten (VP) Volksmerkmale und Volkseigenschaften erwirbst. Der große Unterschied besteht darin, dass Volkseigenschaften erworben werden müssen (du musst in jeder Unterkategorie an Volkseigenschaften eine Auswahl treffen), während Volksmerkmale optional sind. Es gibt sechs Kategorien von Volkseigenschaften: Art, Unterart (sofern vorhanden), Größe, Grundbewegungsrate, Attributswertanpassung und Sprachen. Volksmerkmale dagegen präsentieren eine Reihe interessanter Optionen für das Volk, welches du erschaffst. Dabei kann es sich um weitere oder erweiterte Bewegungsarten, Boni auf Fertigkeitswürfe oder auch seltsame Kräfte handeln wie ein furchterweckendes Quaken als besonderer Angriff oder die Gabe des Gestaltwandels. Volksmerkmale sind in mehrere Kategorien unterteilt wie Angriff, Verteidigung und Magische Eigenschaften.

Ehe du Volkseigenschaften und –merkmale erwirbst, musst du das Machtniveau deines Volkes bestimmen. Der SL bestimmt dies nach den Bedürfnissen seiner Kampagne. Das Machtniveau eines Volkes bestimmt die Menge an VP, mit denen du das Volk erstellen kann sowie die Höchstzahl an Volksmerkmalen, die du pro Kategorie auswählen kannst, und welche Arten von Merkmalen du wählen kannst.

Manche Volksmerkmale kosten 0 VP oder haben einen negativen Kostenwert. Dies bedeutet, dass du sie kostenlos auswählen kannst oder sogar VP gutgeschrieben bekommst. Im Falle von Volkseigenschaften zählt eine Option, die 0 Punkte kostet, immer noch als Wahl innerhalb der entsprechenden Kategorie. Bei den Volksmerkmalen zählen sie gegen die Höchstzahl möglicher Merkmale pro Kategorie.

Es gibt drei Machtniveaus: Standard, Verbessert und Monströs. Standardvölker können nur Standardvolksmerkmale wählen, während verbesserten Völkern Standard- und verbesserte Volksmerkmale offenstehen und monströse Völker aus den Standard-, verbesserten und monströsen Volksmerkmalen wählen können. Tabelle 4-1 führt die Anzahl an VP auf, welche du aufwenden kannst sowie die Höchstzahl an Merkmalen pro Volksmerkmalkategorie entsprechend dem Machtniveau.

Tabelle 4-1: Volkspunkte und Höchstzahl an Merkmalen pro Kategorie nach Machtniveau

Machtniveau	VP	Merkmale pro Kategorie
Standard	1–10	3
Verbessert	11–20	4
Monströs	20+	5

Sobald du das Machtniveau des Volkes bestimmt hast, befolge die nachfolgend aufgeführten Schritte, um dein Volk zu erschaffen.

Schritt 1: Konzept

Ein Volk ist mehr als nur eine Gruppe von Individuen mit ähnlichen Eigenschaften und Merkmalen. Ein Volk besteht aus einer Gruppe von Wesen gleicher Volkszugehörigkeit mit einer gemeinsamen Vergangenheit und kulturellen Identität. Der Baukasten bietet dir zwar viele Möglichkeiten zum Erschaffen neuer Völker an, allerdings solltest du dich nicht in Versuchung führen lassen, jede Kategorie als kaltes Büffet zu betrachten, bei dem du dir die besten Leckerbissen herauspickst. Für deine Kampagnenwelt ist es weitaus förderlicher, dir zuerst ein Konzept für dein Volk zurechtzulegen. Ehe du dich den Optionen zuwendest, beantworte daher zuerst ein paar Fragen zu deinem Volk und seiner Kultur. Die Antworten können dir dabei helfen, eine nachvollziehbare Auswahl bei den Eigenschaften und Merkmalen zu treffen, damit dein Volk sich besser in die Spielwelt einpasst und nicht wie eine Ansammlung scheinbar zufällig zusammengestellter Optionen wirkt. Du könntest dir die folgenden Fragen stellen:

- Wo lebt das Volk hauptsächlich und warum?
- Wie sehen seine Angehörigen aus? Wie hilft das Äußere ihnen, sich ihrer typischen Umgebung anzupassen?

- Wie steht es um die Geschichte des Volkes? Hat es einen Schöpfungsmythos? Gibt es wichtige, entscheidende Ereignisse in der Geschichte des Volkes?
- In welcher Beziehung steht das Volk zu anderen Völkern? Hat es Verbündete? Konkurrenten? Feinde? Erzfeinde?
- Welche Klassen werden bei dem Volk bevorzugt?

Solltest du diese Regeln verwenden und nicht der SL sein, dann arbeite bei der Erschaffung deines Volkes eng mit dem SL zusammen, damit das Volk einen Platz und einen Daseinszweck in der Kampagnenwelt besitzt.

Schritt 2: Volkseigenschaften

Der nächste Schritt besteht darin, die Volkseigenschaften zu bestimmen. Du musst bei jeder der folgenden Kategorien eine Auswahl treffen. Manche Eigenschaften oder Aspekte von Eigenschaften dienen als Voraussetzungen für Volksmerkmale.

Eigenschaftskategorie: Art

Dies ist die Kreaturenart des Volkes. Die Kreaturenart entspricht grob den Kreaturenarten, wie sie im *Pathfinder Monsterhandbuch* aufgeführt werden, es gibt aber ein paar wichtige Unterschiede: Erstens geht jede Kreaturenart davon aus, das die Angehörigen des Volkes von der Gestalt her grob humanoid sind (zwei Arme, zwei Beine, ein Leib, ein Kopf). Dies ist wichtig, damit ein Volk alle Ausrüstungsplätze nutzen kann, über welche Charaktere verfügen sowie auch die üblichen Waffen und Rüstungen. Ferner sind alle diese Völker 0-TW-Kreaturen. Das bedeutet, dass ihre TW, ihr GAB, die Rettungswürfe, Fertigkeitspunkte, Klassenfertigkeiten und mit welchen Waffen und Rüstungen sie geübt sind von der Wahl der Klassenstufen jedes Angehörigen des Volkes individuell abhängen.

Wie andere Volkseigenschaften sind mit jeder Art Punktekosten verbunden. Die Basiskreaturenart – Humanoider – kostet 0 VP und bietet die meiste Flexibilität bei der Auswahl anderer Volkeigenschaften und –merkmale, während teurere Arten weniger Flexibilität bieten. Der Preis der Art des Volkes bestimmt auch, welche Arten dir dem Machtniveau des Volkes nach offenstehen. Du kannst keine Art wählen, deren VP-Kosten den Höchst-VP-Kosten des gewählten Machtniveaus entsprechen oder diese gar überschreiten. Dies bedeutet, wenn du ein Volk von Untoten erschaffen willst, musst du ein verbessertes Volk wählen, und bei einem Volk aus Konstrukten ein monströses Volk. Für Kreaturen mit einem untoten oder Konstruktvolkhintergrund mit niedrigerem Machtniveau schau dir den Kasten zu besonderen Unterarten auf Seite 218 an, dieser enthält einige kostengünstigere Optionen.

Manche Kreaturenarten verleihen bestimmte Volksmerkmale. Konstrukte erhalten beispielsweise Dunkelsicht 18 m. In solchen Fällen bezahlst du die Kosten dieser Volksmerkmale bereits mit der Wahl der Art. Derartige Bonusvolksmerkmale zählen auch nicht gegen das Maximum an Volksmerkmalen, die du in der entsprechenden Volksmerkmalkategorie erwerben kannst. Wenn du also für dein aus Konstrukten bestehendes Volk weitere Sichtmerkmale erwirbst, zählt „Dunkelsicht 18 m“ nicht gegen die Obergrenze von fünf möglichen Merkmalen. Durch die Kreaturenart verliehene Volksmerkmale zählen aber als Voraussetzungen für andere Merkmale.

Die Kreaturenart Humanoider erfordert, dass du mindestens eine Unterart für dein Volk auswählst. Die Art Externer (Einheimischer) ermöglicht dir die Entscheidung, zu welcher anderen Existenzebene dein Volk Verbindungen hat. Notiere die Kreaturenart, eventuelle Unterarten und zu welchen Ebenen das Volk Verbindungen hat. Manchmal dient die Art eines Volkes, seine Unterart oder die Verbindungen zu anderen Ebenen als Voraussetzungen für einige Volksmerkmale. So musst du z.B. für das Volksmerkmal Nagetierempathie die Unterart Rattenvolk besitzen. Um Verbindungen zu Abaddon, dem Abyss oder der Hölle zu besitzen, musst du das Volksmerkmal Infernalische Hexerei auswählen.

Völker ohne Konstitution

Beim Erstellen der Attributswerte der meisten Völker, die du mit diesen Regeln erschaffst, benutzt du auch für verbesserte und monströse Völker die Standardmethoden, welche im Pathfinder Grundregelwerk auf Seite 15 vorgestellt werden. Völker ohne Konstitutionswert sind dagegen die Ausnahme und erfordern einige leichte Veränderungen bei der Generierungsmethode der Attributswerte wie folgt:

Standard: Würfle 4W6 und addiere die drei höchsten Würfelergebnisse. Tue dies aber nur fünf Mal, verteilte die Summen nach Belieben, aber überspringe Konstitution.

Klassisch: Würfle fünf Mal 3W6 und verteile die Summen nach Belieben, aber überspringe Konstitution.

Heroisch: Würfle 2W6 und addiere 6 zur Summe. Tue dies fünf Mal und verteile die Gesamtsummen nach Belieben, aber überspringe Konstitution.

Würfelvorrat: Völker ohne Konstitution verteilen 24W6 auf ihre Attributswerte und ignorieren dabei Konstitution. Pro Attribut müssen immer noch mindestens 3W6 zugewiesen werden; erhöhe diesen Wert bei mächtigeren Charakteren.

Kauf: Gehe bei dieser Methode davon aus, dass Angehörige von Völkern ohne Konstitution einen KO-Wert von 10 haben, und kaufe die übrigen Attribute normal mit den verfügbaren Punkten entsprechend dem Machtniveau der Kampagne.

Aberration (3 VP)

Aberrationen haben eine bizarre Anatomie, seltsame Fähigkeiten, einen fremdartigen Verstand oder eine Kombinationen aus allen drei.

- Aberrationen besitzen das Volksmerkmal Dunkelsicht 18 m.
- Aberrationen atmen, essen und schlafen.

Drache (10 VP)

Ein Drache ist eine reptilische Kreatur mit magischen oder ungewöhnlichen Fähigkeiten. Ein Drachenvolk besitzt die folgenden Eigenschaften:

- Drachen besitzen das Volksmerkmal Dunkelsicht 18 m.
- Drachen besitzen das Volksmerkmal Dämmersicht.

- Drachen sind immun gegen Lähmungseffekte und magische Schlafeffekte.
- Drachen atmen, essen und schlafen.

Externar (Einheimischer) (3 VP)

Ein einheimischer Externar besteht zumindest teilweise aus der Essenz (aber nicht zwangsläufig der Materie) einer anderen Ebene als der Materiellen Ebene. Manche Kreaturen beginnen als Angehörige einer anderen Art und werden zu Externaren, wenn sie einen höheren oder (niedrigeren) Zustand der spirituellen Existenz erreichen. Bei der Erschaffung eines einheimischen Volkes von Externaren ist es manchmal wichtig zu bestimmen, mit welcher Äußeren Ebene es verbunden ist. Tieflinge haben z.B. eine Verbindung mit Abaddon, dem Abyss oder der Hölle. Diese Verbindung kann die Voraussetzung für andere Volksfähigkeiten sein, es ist aber nicht zwingend notwendig, dass ein einheimischer Externarer Verbindungen zu einer anderen Ebene besitzt. Ein Volk einheimischer Externaren besitzt die folgenden Eigenschaften:

- Einheimische Externare besitzen das Volksmerkmal Dunkelsicht 18 m.
- Einheimische Externare atmen, essen und schlafen.

Feenwesen (2 VP)

Ein Feenwesen ist eine Kreatur mit übernatürlichen Fähigkeiten und Verbindungen zur Natur oder anderen Mächten oder Orten. Ein Feenwesenvolk besitzt die folgenden Eigenschaften:

- Feenwesen besitzen das Volksmerkmal Dämmersicht.
- Feenwesen atmen, essen und schlafen.

Humanoider (0 VP)

Humanoide besitzen wenige oder keine übernatürlichen oder zauberähnlichen Fähigkeiten. Die meisten können sprechen und verfügen über gut entwickelte Gesellschaften. Humanoide sind meist Klein oder Mittelgroß, außer sie besitzen die Unterart Riese, dann sind sie Groß. Jede humanoide Kreatur besitzt zudem eine Unterart entsprechend ihrem Volk, z.B. Mensch, Goblinoider, Riese, Reptil oder Tengu. Solltest du ein neues humanoides Volk erschaffen, musst du entweder eine passende, existierende Unterart auswählen oder eine neue erfinden und den Namen des Volkes als Unterart benutzen. Solltest du ein Halbblutvolk entwickeln, sollte es beide Elternteile als Unterarten besitzen. So hat ein Halb-Elf die Unterarten Elf und Mensch. Unterarten sind oft Voraussetzungen für andere Volksmerkmale und Talente. Sollte ein Humanoider eine Volksunterart besitzen, wird er hinsichtlich von Voraussetzungen als Angehöriger dieses Volkes betrachtet. Ein humanoides Volk besitzt die folgenden Eigenschaften:

- Humanoide atmen, essen und schlafen.

Konstrukt (20 VP)

Ein Volk aus Konstrukten ist eine Gruppe belebter Gegenstände oder künstlich erschaffener Kreaturen. Ein Konstruktvolk besitzt die folgenden Eigenschaften:

- Konstrukte besitzen keinen Konstitutionswert. Alle SG und andere Spielwerte, welche auf Konstitution basieren, behandelt ein Konstrukt, als hätte es einen KO-Wert von 10 (d.h. keine Boni oder Mali).
- Konstrukte besitzen das Volksmerkmal Dämmersicht.
- Konstrukte besitzen das Volksmerkmal Dunkelsicht 18 m.
- Konstrukte sind immun gegen alle geistesbeeinflussenden Effekte (Bezauberung, Muster, Moraleffekt, Phantome, Zwang).
- Konstrukte können Schaden nicht auf natürlichem Wege heilen, wohl aber meist repariert werden, wenn sie einem bestimmten Effekt in Abhängigkeit von ihren Volksfähigkeiten ausgesetzt werden. Sie können auch mit Hilfe des Talents Konstrukt herstellen repariert werden.
  Konstrukte können ferner mittels Zaubern wie *Reparieren* geheilt werden. Ein Konstrukt mit der besonderen Eigenschaft Schnelle Heilung profitiert immer noch von dieser Eigenschaft.
- Konstrukte sind immun gegen Attributsentzug, Attributsschaden, Entkräftung, Erschöpfung, Entzug von Lebenskraft und nichttödlichen Schaden.
- Konstrukte sind immun gegen alle Effekte, welche einen Zähigkeitswurf verlangen, außer der Effekt betrifft auch Gegenstände oder ist harmlos.
- Konstrukte können nicht durch massiven Schaden sterben, werden aber sofort zerstört, wenn sie auf 0 TP oder weniger reduziert werden.
- Konstrukte können nicht erweckt oder wiederbelebt werden.
- Konstrukte sind schwer zu zerstören und erhalten Bonustrefferpunkte entsprechend ihrer Größe.

Konstruktgröße	Bonustrefferpunkte
Sehr klein	—
Klein	10
Mittelgroß	20
Groß	30

- Konstrukte atmen, essen oder schlafen nicht, außer sie wollen durch eine dieser Aktivitäten einen vorteilhaften Effekt erlangen. Dies bedeutet, dass ein Konstrukt Zaubertränke zu sich nehmen kann, um deren Effekte zu erlangen, und schlafen kann, um Zauber zurückzuerlangen, dies aber nicht muss, um zu überleben oder in guter Verfassung zu bleiben.

Monströser Humanoider (3 VP)

Monströse Humanoide ähneln Humanoiden, besitzen aber monströse oder tierhafte Merkmale. Oft besitzen sie auch magische Fähigkeiten. Ein monströses humanoides Volk besitzt die folgenden Eigenschaften:

- Monströse Humanoide besitzen das Volksmerkmal Dunkelsicht 18 m.
- Monströse Humanoide atmen, essen und schlafen.

Pflanze (10 VP)

Diese Kreaturenart umfasst humanoide Pflanzenwesen. Gewöhnliche Pflanzen, wie man sie in Gärten und auf Feldern findet, besitzen keine Werte für Weisheit und Charisma. Sie leben zwar, werden regeltechnisch aber als Gegenstände behandelt und nicht als Kreaturen. Ein Pflanzenvolk besitzt die folgenden Eigenschaften:

- Pflanzen besitzen das Volksmerkmal Dämmersicht.

Besondere Unterarten

Zwei der Kreaturenarten – Konstrukt und Untoter – erschaffen zwar interessante Spieleroptionen, sind aber zu teuer für Völker auf dem Standardmachtniveau. Solltest du an einem Standardvolk arbeiten und dennoch ein untotes oder ein Konstruktvolk erschaffen wollen, dann ziehe die beiden folgenden besonderen Unterarten in Betracht, das Halb-Konstrukt und den Halb-Untoten. Jede dieser Unterarten besitzt noch das Besondere dieser Arten, aber weniger Fähigkeiten und Immunitäten. Diese Unterarten können mit jeder anderen Art kombiniert werden mit Ausnahme von Konstrukt und Untoter. Wenn du diese Unterarten mit der Art Humanoider kombinierst, wähle eine andere Unterart für die andere Hälfte. Du könntest z.B. eine Kreatur erschaffen, die ein Humanoider (Halb-Konstrukt, Mensch) ist.

Halb-Konstrukt (7 VP)

Ein Halb-Konstruktvolk ist eine Gruppe von Kreaturen, welche künstlich verbessert wurden, oder bei denen Körperteile durch magische oder mechanische Mechanismen ersetzt worden sind. Ein Volk von Halb-Konstrukten besitzt die folgenden Eigenschaften:

- Halb-Konstrukte erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit und Effekte, welche entweder Entkräftung oder Erschöpfung hervorrufen.
- Halb-Konstrukte können nicht erweckt oder wiederbelebt werden.
- Halb-Konstrukte atmen, essen oder schlafen nicht, außer sie wollen durch eine dieser Aktivitäten einen vorteilhaften Effekt erlangen. Dies bedeutet, dass ein Halb-Konstrukt Zaubertränke zu sich nehmen kann, um deren Effekte zu erlangen, und schlafen kann, um Zauber zurückzuerlangen, muss dies aber nicht um zu überleben oder in guter Verfassung zu bleiben.

Halb-Untote (5 VP)

Halb-Untote sind fremdartige oder unheilige Fusionen des Lebenden und des Untodes. Spieler, die einen Halb-Untoten spielen wollen, sollten den Halb-Vampir (Pathfinder Monsterhandbuch II, S. 136) in Erwägung ziehen, den Nachkommen eines Vampirs und eines Menschen. Ein Volk von Halb-Untoten besitzt die folgenden Eigenschaften:

- Halb-Untote besitzen das Volkmerkmal Dunkelsicht 18 m.
- Halb-Untote erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Geistesbeeinflussende Effekte und Krankheit.
- Halb-Untote erleiden keine Mali durch Lebenskraftentzug, können aber immer noch getötet werden, wenn sie mehr negative Stufen ansammeln, als sie Trefferwürfel besitzen. Nach 24 Stunden werden alle negativen Stufen, welche sie erhalten haben, ohne weitere Rettungswürfe entfernt.
- Halb-Untote werden durch positive Energie verletzt und durch negative Energie geheilt. Eine halb-untote Kreatur mit der besonderen Eigenschaft Schnelle Heilung profitiert immer noch von dieser Eigenschaft.
- Pflanzen sind immun gegen alle geistesbeeinflussenden Effekte (Bezauberung, Muster, Moraleffekt, Phantome, Zwang).
- Pflanzen sind immun gegen Betäubung, Gift, Lähmung, Schlafeffekte und Verwandlung.
- Pflanzen atmen und essen, müssen aber nicht schlafen, außer sie wollen dadurch einen vorteilhaften Effekt erlangen. Dies bedeutet, dass eine Pflanze schlafen kann, um Zauber zurückzuerlangen, dies aber nicht muss, um zu überleben oder in guter Verfassung zu bleiben.

Untote (16 VP)

Untote Völker sind Kreaturen, die einst lebten und nun durch spirituelle oder übernatürliche Kräfte wiederbelebt wurden. Ein untotes Volk besitzt die folgenden Eigenschaften:

- Untote besitzen keinen Konstitutionswert. Zur Berechnung von Trefferpunkten, Zähigkeitswürfen und besonderen Fähigkeiten, welche auf Konstitution basieren (z.B. der SG einer Odemwaffe), nutzen sie ihren Charismawert.
- Untote besitzen das Volksmerkmal Dunkelsicht 18 m.
- Untote sind immun gegen alle geistesbeeinflussenden Effekte (Bezauberung, Muster, Moraleffekt, Phantome, Zwang).
- Untote sind immun gegen Betäubung, Blutung, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlafeffekte und Todeseffekte.
- Untote sind immun gegen nichttödlichen Schaden, Attributsentzug und Lebenskraftentzug. Ferner sind sie immun gegen Schäden an ihren körperlichen Attributen (ST, GE und KO) sowie gegen Entkräftung und Erschöpfung.
- Untote werden durch positive Energie verletzt und durch negative Energie geheilt. Eine halb-untote Kreatur mit der besonderen Eigenschaft Schnelle Heilung profitiert immer noch von dieser Eigenschaft.
- Untote sind immun gegen alle Effekte, welche einen Zähigkeitswurf verlangen, außer der Effekt betrifft auch Gegenstände oder ist harmlos.
- Untote können nicht durch massiven Schaden sterben, werden aber sofort zerstört, wenn sie auf 0 TP oder weniger reduziert werden.
- Untote sind immun gegen *Tote erwecken* und *Wiedergeburt* und entsprechende Fähigkeiten. *Auferstehung* und *Wahre Auferstehung* verwandelt Untote zurück in die lebenden Kreaturen, welche sie gewesen sind, ehe sie zu Untoten wurden.
- Untote atmen, essen oder schlafen nicht, außer sie wollen durch eine dieser Aktivitäten einen vorteilhaften Effekt erlangen. Dies bedeutet, dass ein Untoter Zaubertränke zu sich nehmen kann, um deren Effekte zu erlangen, und schlafen kann, um Zauber zurückzuerlangen, dies aber nicht muss, um zu überleben oder in guter Verfassung zu bleiben.

Eigenschaftskategorie: Attributswertanpassung

Nun nimmst du eine Anpassung deiner Attributswerte des Volkes vor, welche wiederum Auswirkungen auf deine Attributswertmodifikatoren besitzt. Dies ist eine der wichtigsten Entscheidungen bei der Erschaffung eines neuen Volkes,

da hierüber viele angeborene Fähigkeiten dieses Volkes bestimmt werden.

Mit Ausnahme der Eigenschaft Menschenabkömmling bestimmst du bei allen Eigenschaften dieser Kategorie, welche Attributswerte bei jedem Mitglied des Volkes modifiziert werden. Nur die Eigenschaft Menschenabkömmling gestattet individuellen Charakteren zu bestimmen, welche Attribute bei der Charaktererschaffung modifiziert werden.

Die meisten dieser Anpassungen unterteilen die Attribute in zwei breite Gruppen von jeweils drei Attributen: körperliche Attribute (Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution) und geistige Attribute (Intelligenz, Weisheit und Charisma).

Mit Ausnahme der Anpassung der Eigenschaft Menschenabkömmling gelten Boni, die sich aus dieser Kategorie ergeben, als Volksboni hinsichtlich der Voraussetzungen für Volksmerkmale.

Anpassungsfähig (2 VP): Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +2 auf zwei Attributswerte.

Ausgeprägt (1 VP): Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +4 auf einen körperlichen oder geistigen Attributswert und einen Malus von -2 auf alle Attribute der anderen Gruppe.

Gemischte Schwäche (-2 VP): Wähle die körperlichen oder die geistigen Attributswerte aus. Angehörige dieses Volkes erhalten einen Malus -2 auf einen Attributswert der gewählten und einen Bonus von +2 auf einen weiteren Attributswert dieser Gruppe. Sie erhalten zudem einen Malus von -4 auf einen Attributswert der anderen Gruppe und einen Bonus von +2 auf einen anderen Attributswert der zweiten Gruppe.

Große Schwäche (-3 VP): Wähle die körperlichen oder die geistigen Attributswerte aus. Angehörige dieses Volkes erhalten einen Malus von -4 auf einen Attributswert der gewählten Gruppe, einen Malus von -2 auf einen weiteren und einen Bonus von +2 auf den dritten dieser Gruppe.

Menschenabkömmling (0 VP): *Voraussetzungen*: Unterart Mensch; *Anpassung*: Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +2 auf einen Attributswert ihrer Wahl bei der Charaktererschaffung.

Schwäche (-1 VP): Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +2 auf einen körperlichen und einen geistigen Attributswert und einen Malus von -4 auf einen dritten Attributswert.

Spezialisiert (1 VP): Wähle die körperlichen oder die geistigen Attributswerte aus. Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +2 auf zwei Attributswerte der ausgewählten Gruppe und einen Malus von -2 auf einen Attributswert der anderen Gruppe.

Standard (0 VP): Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +2 auf einen körperlichen Attributswert, einen Bonus von +2 auf einen geistigen Attributswert und einen Malus von -2 auf einen weiteren Attributswert.



ZENTAUR

Art	
Monströser Humanoider	3 VP
Größe	
Groß	7 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Anpassungsfähig (+2 ST, +2 WE)	2 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Attributswerte)	
Verbesserte Stärke (+2)	4 VP
Verbesserte Geschicklichkeit (+2)	4 VP
Verbesserte Konstitution (+2)	4 VP
Volksmerkmale (Defensiv)	
Natürliche Rüstung	2 VP
Volksmerkmale (Bewegung)	
Schnell (+3 m)	1 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	— VP
Volksmerkmale (Sonstige)	
Vierbeiner	2 VP
Summe	**29 VP**

Stark ausgeprägt (2 VP): Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +4 auf einen Attributswert und einen Malus von -2 auf jeweils einen körperlichen und einen geistigen Attributswert.

Verbessert (4 VP): *Voraussetzungen:* Machtniveau Verbessert oder Monströs; *Anpassung*: Wähle körperliche oder geistige Attributswerte. Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +2 auf alle Attributswerte der ausgewählten Gruppe, einen Bonus von +4 auf einen Attributswert der anderen Gruppe und einen Malus von -2 auf einen anderen Attributswert der anderen Gruppe.

Eigenschaftskategorie: Größe

Der nächste Schritt besteht darin, die Größe des Volkes festzulegen. Die meisten Völker sind Klein oder Mittelgroß; diese Größenkategorien sind mit keinen Voraussetzungen verbunden. Du kannst aber auch ein großes oder sehr kleines Volk erschaffen, dessen Angehörige die jeweils genannten Modifikationen besitzen.

Groß (7 VP): *Voraussetzungen*: Humanoide mit dieser Eigenschaft müssen der Unterart Riese angehören; *Vorteil*: Große Kreaturen erhalten einen Größenbonus von +2 auf ihre Stärke und einen Größenmalus von -2 auf Geschicklichkeit. Große Völker erleiden einen Größenmalus von -1 auf ihre RK und Angriffswürfe, einen Bonus von +1 auf Kampfmanöverwürfe und ihre KMV sowie einen Größenmalus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Ein große Kreatur hat eine Angriffsfläche von 3 m x 3 m und eine Reichweite von 1,50 m.

Mittelgroß (0 VP): Mittelgroße Völker haben keine Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe. Eine mittelgroße Kreatur hat eine Angriffsfläche von 1,50 m x 1,50 m und eine Reichweite von 1,50 m.

Klein (0 VP): Kleine Völker erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK und Angriffswürfe, einen Größenmalus von -1 auf Kampfmanöverwürfe und ihre KMV sowie einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Kleine Völker haben eine Angriffsfläche von 1,50 m x 1,50 m und eine Reichweite von 1,50 m.

Sehr klein (4 VP): *Voraussetzungen*: Aberration, Drachen, Externar (Einheimischer), Feenwesen, Konstrukt oder Pflanze; *Vorteil*: Sehr kleine Völker erhalten einen Größenbonus von +2 auf ihre Geschicklichkeit und einen Größenmalus von -2 auf ihre Stärke. Sehr kleine Völker erhalten einen Größenbonus von +2 auf ihre RK und Angriffswürfe, einen Größenmalus von -2 auf Kampfmanöverwürfe und ihre KMV sowie einen Größenbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Kleine Völker haben eine Angriffsfläche von 0,75 m x 0,75 m, so dass bis zu vier solcher Kreaturen auf ein Feld passen. Sehr kleine Völker haben in der Regel eine natürliche Reichweite von 0 m und können daher angrenzende Felder nicht erreichen. Stattdessen müssen sie das Feld eines Gegners betreten, um diesen im Nahkampf angreifen zu können, was wiederum Gelegenheitsangriffe provoziert. Da sie keine natürliche Reichweite besitzen, können sie umliegende Felder nicht bedrohen. Andere Kreaturen können daher diese Felder durchqueren, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Sehr kleine Kreaturen können in der Regel einen Gegner nicht in die Zange nehmen.

Eigenschaftskategorie: Grundbewegungsrate

Als nächstes wählst du die Grundbewegungsrate eines typischen Angehörigen deines Volkes aus. Manche Volksmerkmale können die Bewegungsrate erhöhen oder andere Bewegungsarten erst ermöglichen, erfordern in der Regel aber als Voraussetzung die Eigenschaft Normale Bewegungsrate. Du hast die folgenden Wahlmöglichkeiten:

Normale Bewegungsrate (0 VP): Das Volk hat eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Langsame Bewegungsrate (-1 VP): Das Volk hat eine Grundbewegungsrate von 6 m. Sollte es sich um ein mittelgroßes Volk handeln, wird die Bewegungsrate bei seinen Angehörigen niemals durch mittelschwere Rüstung oder Belastung modifiziert.

Problematische verbesserte und monströse Völker

Da verbesserte und monströse Völker über mächtige Volksmerkmale verfügen, benötigen sie größere Herausforderungen – insbesondere auf niedrigen Stufen. Die Grundrichtlinie ist daher, dass eine Gruppe bestehend aus Charakteren verbesserter und monströser Völker höherstufig behandelt werden muss, als ihre aufgewandten VP ausweisen. Berechne die angepasste Durchschnittsstufe und nutze diesen Wert als Grundlage für die Erschaffung von Begegnungen und Abenteuern. Bei Gruppen mit gemischten Machtniveaus bilde den VP-Durchschnitt und Runde ihn zum nächsten Vielfachen von 10 auf oder ab.

	Durchschnittsgruppenstufe			
Ø-VP	1–5	6–10	11–15	16–20
20	+1 Stufe	+0 Stufe	+0 Stufe	+0 Stufe
30	+2 Stufe	+1 Stufe	+0 Stufe	+0 Stufe
40	+3 Stufe	+2 Stufe	+1 Stufe	+0 Stufe

Eigenschaftskategorie: Sprache

Jetzt verbleibt nur noch festzulegen, wie sprachbegabt Angehörige deines Volkes sind. Diese Eigenschaft bestimmt die Sprachen, welche Angehörige des Volkes beherrschen, und welche Bonussprachen ihnen offenstehen. Hier gibt es drei Möglichkeiten: In den Fällen, in denen die Eigenschaft Sprache dich anweist, eine Volkssprache auszuwählen, handelt es sich entweder um die Sprache dieses Volkes (du kannst durchaus eine neue für das Volk erfinden, wenn du möchtest) oder um Drakonisch (sollte es sich um ein Volk von Humanoiden mit der Unterart Reptil handeln) oder eine der planaren Sprachen, sollte es sich um ein Volk von einheimischen Externaren handeln (Abyssisch, Aqual, Aural, Celestisch, Ignal, Infernalisch oder Terral), entsprechend der Verbindungen des Volkes. (Kreaturen mit einer Verbindung zu Abbadon können als Volkssprache Abyssisch oder Infernalisch auswählen.) Sollte dein Volk in den Finsterlanden leben, kannst du Gemeinsprache durch Finsterländisch ersetzen. Siehe auch die Fertigkeit Sprachenkunde im *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 104-105.

Konstrukt- und untote Völker besitzen in der Regel die Sprachen der Völker, die sie erschaffen haben.

Linguist (1 VP): Angehörige dieses Volkes beginnen mit der Gemeinsprache und ihrer Volkssprache (sofern vorhanden).

Humanoide Unterarten als Voraussetzungen

Es gibt einige Volksmerkmale, welche eine bestimmte humanoide Unterart als Voraussetzung erfordern. Dies ist meist der Fall, wenn ein Volksmerkmal bereits in seinem Namen Bezug auf ein Volk nimmt. Du kannst die Namen oder die Unterart-Voraussetzungen solcher Volksmerkmale ändern, wenn dies besser zu dem Volk passt, welches du erschaffst.

Ferner können Angehörige dieses Volkes mit hohen Intelligenzwerten alle anderen Sprachen erlernen (mit Ausnahme von Druidisch und anderen geheimen Sprachen).

Standard (0 VP): Angehörige dieses Volkes beginnen mit der Gemeinsprache und ihrer Volkssprache (sofern vorhanden). Wähle ferner noch bis zu sieben Sprache aus (außer Druidisch oder andere Geheimsprachen). Angehörige dieses Volkes mit hoher Intelligenz können aus diesen zusätzlichen Sprachen auswählen.

Xenophob (0 VP): Angehörige dieses Volkes beherrschen nur ihre Volkssprache. Völker ohne Volkssprache können diese Option nicht wählen. Wähle bis zu vier weitere Sprachen aus (außer Druidisch und andere Geheimsprachen), eine davon muss die Gemeinsprache sein (oder Finsterländisch im Falle eines in den Finsterlanden ansässigen Volkes). Angehörige dieses Volkes mit hoher Intelligenz können aus diesen zusätzlichen Sprachen auswählen.

Schritt 3: Volksmerkmale

Sobald du alle Volkseigenschaften bestimmt hast, kannst du mit deinen verbleibenden VP Volksmerkmale erwerben.

Volksmerkmale werden in mehrere Kategorien unterteilt: Attributswerte, Defensiv, Talente und Fertigkeiten, Magie, Bewegung, Offensiv, Sinne, Schwächen und Sonstige-Volksmerkmale. Die Anzahl an Volksmerkmalen, die du pro Kategorie erwerben kannst, ist vom Machtniveau des Volkes abhängig, das du erschaffst. Standardvölker können pro Kategorie maximal drei Volksmerkmale erhalten, verbesserte Völker vier und monströse Völker höchstens fünf Volksmerkmale. Ferner sind die Merkmale aller Kategorien nach Art organisiert: Standard, Verbessert und Monströs. Standardvölker können nur Standardvolksmerkmale auswählen, verbesserte Völker Standard- und verbesserte Merkmale und monströse Völker Standard-, verbesserte und monströse Merkmale.

Sofern nicht anders vermerkt, sind alle Volksmerkmale außergewöhnliche Fähigkeiten und können jeweils nur einmal ausgewählt werden.

Alle Volksmerkmale verwenden das folgende Format:

Name (VP Kosten): Jedes Volksmerkmal benennt zunächst seine Bezeichnung. Die Kosten eines Merkmals sind in Volkspunkten (VP) hinter dieser Namensbezeichnung in Klammern aufgeführt. Solltest du ein Volksmerkmal mehrfach wählen können, musst du jedes Mal diesen Betrag an VP aufwenden, außer die Beschreibung sagt in der Zeile Speziell etwas anderes aus.

Voraussetzungen: Manche Volksmerkmale haben Voraussetzungen. Dein Volk muss alle aufgeführten Voraussetzungen erfüllen, ehe du ein solches Volksmerkmale auswählen kannst. Manche Volksmerkmale erfordern eine bestimmte Art oder Unterart, während andere bestimmte andere Volksmerkmale oder Volkseigenschaften als Voraussetzungen aufführen.

Vorteil: Dies ist der Vorteil, den die Angehörigen des von dir erschaffenen Volkes durch das Volksmerkmal erhalten.

Speziell: Hier werden zusätzliche Informationen und eventuelle Sonderregeln zu dem Volksmerkmal aufgeführt.

Volksmerkmale (Attributswerte)

Füge die nachfolgend aufgeführten Veränderungsmöglichkeiten der Attributswerte auf die angepassten Grundattributswerte hinzu, welche du bei der Eigenschaftskategorie Attributswertanpassung ausgewählt hast:

Verbesserte Attribute

Verbesserte Stärke (4 VP): *Voraussetzungen*: Keine; *Vorteil*: Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Stärke. *Speziell:* Dieser Bonus kann mehrfach ausgewählt werden, allerdings steigt der Preis dieses Volksmerkmals dann für jedes weitere Mal um zusätzliche +1 VP. Die Effekte sind kumulativ.

Verbesserte Geschicklichkeit (4 VP): *Voraussetzungen*: Keine; *Vorteil*: Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Geschicklichkeit. *Speziell:* Dieser Bonus kann mehrfach ausgewählt werden, allerdings steigt der Preis dieses Volksmerkmals dann für jedes weitere Mal um zusätzliche +1 VP. Die Effekte sind kumulativ.

Verbesserte Konstitution (4 VP): *Voraussetzungen*: Keine; *Vorteil*: Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Konstitution. *Speziell:* Dieser Bonus kann mehrfach ausgewählt werden, allerdings steigt der Preis dieses Volksmerkmals dann für jedes weitere Mal um zusätzliche +1 VP. Die Effekte sind kumulativ.

Verbesserte Intelligenz (4 VP): *Voraussetzungen*: Keine; *Vorteil*: Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Intelligenz. *Speziell:* Dieser Bonus kann mehrfach ausgewählt werden, allerdings steigt der Preis dieses Volksmerkmals dann für jedes weitere Mal um zusätzliche +1 VP. Die Effekte sind kumulativ.

Verbesserte Weisheit (4 VP): *Voraussetzungen*: Keine; *Vorteil*: Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Weisheit. *Speziell:* Dieser Bonus kann mehrfach ausgewählt werden, allerdings steigt der Preis dieses Volksmerkmals dann für jedes weitere Mal um zusätzliche +1 VP. Die Effekte sind kumulativ.

Verbessertes Charisma (4 VP): *Voraussetzungen*: Keine; *Vorteil*: Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Charisma. *Speziell:* Dieser Bonus kann mehrfach ausgewählt werden, allerdings steigt der Preis dieses Volksmerkmals dann für jedes weitere Mal um +1 VP. Die Effekte sind kumulativ.

Volksmerkmale (Bewegung)

Die nachfolgenden Volksmerkmale verbessern die Fähigkeiten eines Volkes, sich fortzubewegen.

Standardvolksmerkmale

Bergsteiger (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes sind immun gegen Höhenkrankheit und

verlieren ihren GE-Bonus auf ihre RK nicht, wenn sie Fertigkeitswürfe für Klettern oder für Akrobatik ablegen, um schmale oder rutschige Oberflächen zu überqueren.

Finsterlandjäger (4 VP): *Voraussetzung:* Einheimische der Finsterlande; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes können sich unterirdisch ungehindert durch schwieriges Gelände bewegen. Sollten Angehörige dieses Volkes ferner einen Geschicklichkeitswert von 13 oder höher besitzen, erhalten sie das Bonustalent Behände Bewegung.

Flinke Füße (3 VP): *Voraussetzungen:* Das Volk besitzt einen Volksbonus von +2 oder mehr auf Geschicklichkeit; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten das Bonustalent Rennen und einen Volksbonus von +2 auf Initiativewürfe.

Gelände durchqueren (1 VP): *Voraussetzungen:* Normale Bewegungsrate; *Vorteil:* Wähle eines der Bevorzugten Gelände des Waldläufers aus. Angehörige dieses Volkes können sich in diesem Gelände durch natürliches, schwieriges Gelände mit ihrer normalen Bewegungsrate bewegen. Sie unterliegen jedoch weiterhin den Auswirkungen von magisch verändertem Gelände.

Gleitschwingen (3 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erleiden keinen Fallschaden (sie werden behandelt, als stünden sie ständig unter einer nichtmagischen Version von *Federfall*). Wenn sich Angehörige dieses Volkes in der Luft befinden, können sie sich pro gestürzter Strecke von 30 cm mit einer Bewegungsrate von 18 m pro Runde bis zu 1,50 m in eine beliebige horizontale Richtung bewegen. Ein Angehöriger eines Volkes mit Gleitschwingen kann mit Hilfe dieser Schwingen nicht an Höhe gewinnen, sondern nur seinen Fallwinkel verändern. Sollte er starken Winden oder anderen Effekten unterliegen, die ihm Aufwind verleihen würden, kann er davon Gebrauch machen und die Strecke verlängern, die er gleiten kann.

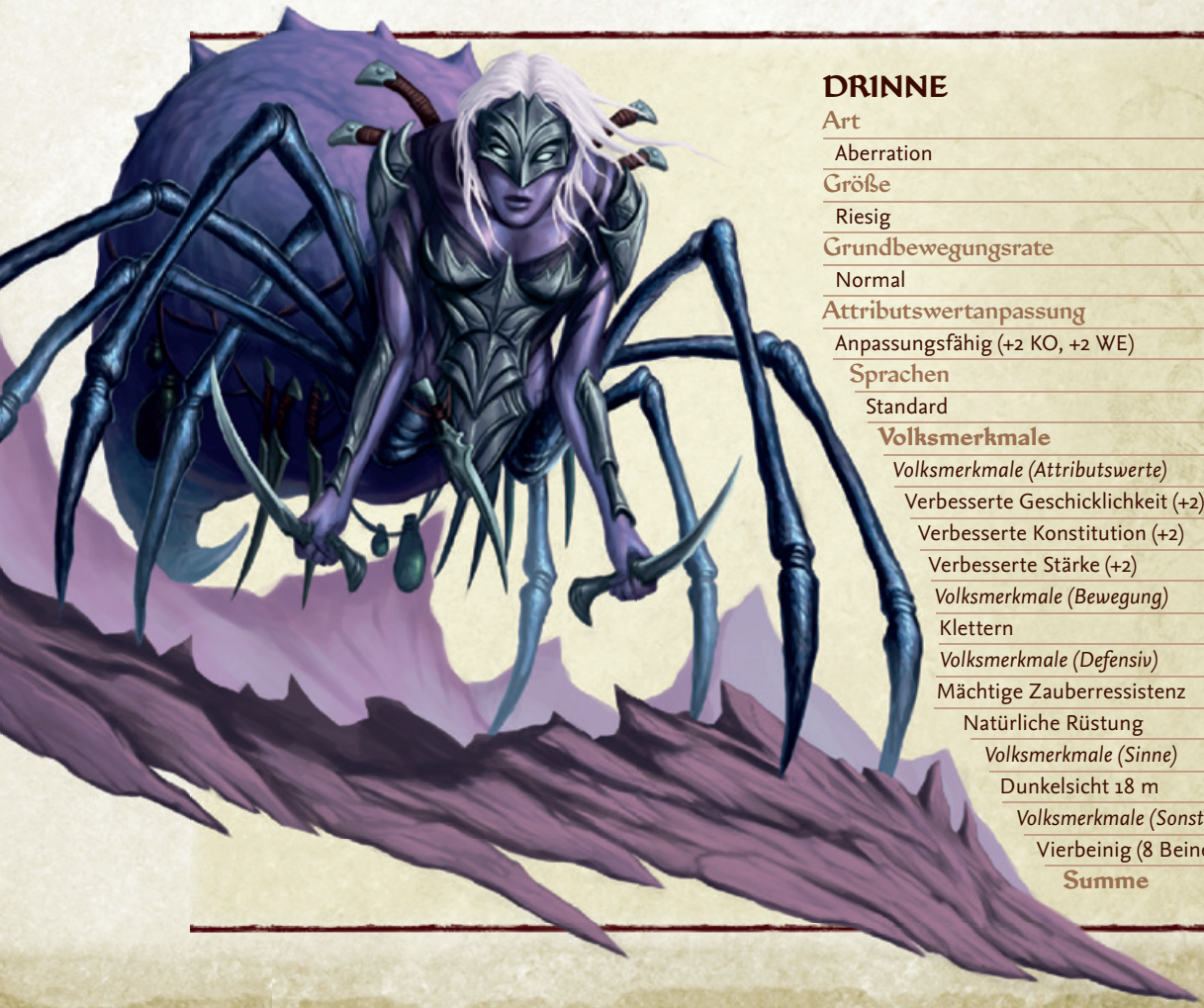
Klettern (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes haben eine Kletter-Bewegungsrate von 6 m und erhalten den damit verbundenen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Klettern.

Schnell wie ein Schatten (3 VP): *Voraussetzungen:* Das Volk besitzt einen Volksbonus von +2 oder mehr auf Geschicklichkeit; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes reduzieren ihrem Malus beim Einsatz von Heimlichkeit, während sie sich mit voller Bewegungsrate bewegen, um 5 und senken den Malus auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit beim Schuss aus dem Hinterhalt um 10.

Schwimmen (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes haben eine Schwimm-Bewegungsrate von 9 m und erhalten den Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen, den eine solche Bewegungsrate üblicherweise verleiht.

Springer (2 VP): *Voraussetzungen:* Das Volk muss einen Volksbonus von mindestens +2 auf Geschicklichkeit besitzen; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes werden bei Fertigkeitswürfen für Akrobatik zum Springen stets behandelt, als würden sie Anlauf nehmen.

Spurter (1 VP): *Voraussetzungen:* Normale Bewegungsrate; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen



Drinne

Art	
Aberration	3 VP
Größe	
Riesig	7 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Anpassungsfähig (+2 KO, +2 WE)	2 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Attributswerte)	
Verbesserte Geschicklichkeit (+2)	4 VP
Verbesserte Konstitution (+2)	4 VP
Verbesserte Stärke (+2)	4 VP
Volksmerkmale (Bewegung)	
Klettern	2 VP
Volksmerkmale (Defensiv)	
Mächtige Zauberressistenz	3 VP
Natürliche Rüstung	2 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	— VP
Volksmerkmale (Sonstige)	
Vierbeinig (8 Beine)	4 VP
Summe	**35 VP**

Volksbonus von +3 m auf ihre Bewegungsrate bei Ansturm, Rennen und Rückzug.

Verkümmerte Schwingen (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes verfügen über Flügel, welche zwar nicht kräftig genug sind, um sie in die Luft zu erheben, wohl aber ihre Flugfähigkeit unterstützen, wenn sie auf andere Weise fliegen. Sie erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen.

Verbesserte Volksmerkmale

Fliegen (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes haben eine Flug-Bewegungsrate von 9 m mit Manövrierfähigkeit: Unbeholfen. Pro zusätzlich aufgewandte 2 VP steigt die Flug-Bewegungsrate um +3 m und verbessert die Manövrierfähigkeit sich jeweils um einen Schritt.

Graben (3 VP): *Voraussetzungen:* Normale Bewegungsrate; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten eine Grab-Bewegungsrate von 6 m. *Speziell:* Dieses Merkmal kann zwei Mal gewählt werden, beim zweiten Mal steigt die Bewegungsrate zum Graben auf 9 m.

Kraftvoller Schwimmer (1 VP): *Voraussetzungen* Volksmerkmal Schwimmen; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +3 m auf ihre Schwimm-Bewegungsrate. *Speziell:* Dieses Merkmal kann zweimal gewählt werden, die Effekte sind kumulativ.

Schnell (1 VP): *Voraussetzungen:* Normale Bewegungsrate; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +3 m auf ihre Grundbewegungsrate. *Speziell:* Dieses Merkmal kann mehrfach gewählt werden, die Kosten steigen aber jedes Mal um zusätzliche 1 VP. Die Effekte sind kumulativ.

Monströse Volksmerkmale

Kletterexperte (4 VP): *Voraussetzungen:* Volksmerkmal Klettern; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes können sich an Höhlenwänden und sogar –decken festhalten, solange sie Griffe für Hände und Füße finden. Angehörige dieses Volkes werden daher behandelt, als stünden sie ständig unter dem Effekt einer nichtmagischen Version von *Spinnenklettern*, können sich allerdings nicht an glatten Oberflächen festhalten. Dieses Merkmal verdoppelt den normalen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Klettern, welchen Kreaturen mit einer Kletter-Bewegungsrate üblicherweise erhalten, auf +16.

Volksmerkmale (Verteidigung)

Die folgenden Volksmerkmale verbessern die Verteidigungsfähigkeiten der Angehörigen des Volkes.



Gargyl

Art	
Monströser Humanoider	3 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Ausgeprägt (+4 KO, –2 IN, –2 WE, –2 CH)	1 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Attributswerte)	
Verbesserte Stärke (+2)	4 VP
Volksmerkmale (Bewegung)	
Flug (15 m, durchschnittlich)	8 VP
Volksmerkmale (Defensiv)	
Natürliche Rüstung	2 VP
Schadensreduzierung (10/Magie)	6 VP
Verbesserte Natürliche Rüstung (+3)	6 VP
Volksmerkmale (Offensiv)	
Biss	1 VP
Klauen	2 VP
Natürlicher Angriff (Durchbohren)	1 VP
Senses Racial Traits	
Dunkelsicht 18 m	— VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Heimlichkeit +2)	2 VP
Summe	**36 VP**

Standardvolksmerkmale

Abgehärtet (2 VP): *Voraussetzungen:* Das Volk besitzt einen Volksbonus von mindestens +2 auf Konstitution; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +4 auf Zähigkeitswürfe gegen Gift und Krankheit (magische Krankheiten inbegriffen).

Bergbewohner (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um schmale Vorsprünge zu überqueren, und auf Rettungswürfe gegen Höhenerschöpfung und Höhenkrankheit.

Celestische Resistenz (3 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zum Elysium, dem Himmel oder dem Nirwana; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten Resistenz Elektrizität 5, Kälte 5 und Säure 5.

Diabolische Resistenz (3 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zu Abaddon, zum Abyss oder zur Hölle; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten Resistenz Elektrizität 5, Feuer 5 und Kälte 5.

Duergar-Immunitäten (4 VP): *Voraussetzungen:* Unterart Zwerg, Volksbonus von +2 oder mehr auf Konstitution; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes sind immun gegen Gift, Lähmung und Phantomeffekte. Sie erhalten zudem einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten.

Elfische Immunität (2 VP): *Voraussetzungen:* Unterart Elf; *Vorteil*: Angehörige dieses Volkes sind immun gegen Schlafeffekte und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte und Zauber der Kategorie Verzauberung.

Energieresistenz (1 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zu einer Elementarebene; *Vorteil:* Wähle eine der folgenden Energiearten entsprechend der Ebene aus, zu welcher das Volk Verbindungen hat: Elektrizität (Luft), Feuer (Feuer), Kälte (Wasser) oder Säure (Erde). Angehörige dieses Volkes besitzen Resistenz 5 gegenüber dieser Energieart. *Speziell:* Dieses Merkmal kann mehrfach ausgewählt werden, muss sich dann aber jedes Mal auf eine andere Elementarebene beziehen, zu welcher das Volk Bindungen besitzt.

Erhabene Resistenz (3 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zum Elysium, dem Himmel oder dem Nirwana; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten Zauberresistenz 6 + Charakterstufe gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Böse sowie gegen alle Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten gewirkt von bösen Externaren.

Feuer im Blut (3 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zu Abaddon, dem Abyss oder der Hölle oder Drache; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten Schnelle Heilung 2 für 1 Runde, wenn sie Feuerschaden erleiden (dabei ist es egal, ob der Schaden ihre Feuerresistenz überwindet oder nicht). Angehörige dieses Volkes können täglich maximal bis zu 2 TP pro Stufe mit dieser Fähigkeit heilen.

Furchtlos (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Furchteffekte. *Speziell:* Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Bonus des Volksmerkmals Mächtigerer Glücksstern oder Schwächerer Glücksstern.

Giftresistenz (3 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus in Höhe ihrer TW auf Rettungswürfe gegen Gifteffekte.

Heiligenschein (2 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zu Elysium, dem Himmel oder dem Nirwana; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes können mit dieser Fähigkeit beliebig oft *Licht* auf ihre Köpfe zentriert wirken. Wenn ein Angehöriger dieses Volkes seinen Heiligenschein nutzt, erhält er einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern gegen böse Kreaturen sowie auf Rettungswürfe gegen Geblendet oder Blind.

Höhere Verteidigungsschulung (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Ausweichbonus von +2 auf ihre RK.

Illusionsresistenz (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteile:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Illusionszauber oder -effekte.

In die Ecke gedrängt (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Wenn ein Angehöriger dieses Volkes auf die Hälfte oder weniger seiner Trefferpunkte reduziert wird und keinen bei Bewusstsein befindlichen Verbündeten innerhalb von 9 m hat, erhält er einen Volksbonus von +2 auf Nahkampfangriffswürfe und seine RK.

Katzenglück (1 VP): *Voraussetzungen:* Das Volk muss einen Volksbonus von +2 oder mehr bei Geschicklichkeit besitzen; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten folgende außergewöhnliche Fähigkeit: Einmal am Tag kann ein Angehöriger dieses Volkes bei einem Reflexwurf zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten. Er muss sich vor dem Wurf entscheiden, diese Fähigkeit einzusetzen.

Kristallgestalt (2 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zur Ebene der Erde, Konstrukt oder Halb-Konstrukt; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes haben eine spiegelnde, kristalline Haut, welche ihnen einen Volksbonus von +2 auf RK gegen Strahlen verleiht. Sie können einmal am Tag einen gegen sie gerichteten Strahlenangriff abwehren, als würden sie das Talent Geschosse abwehren einsetzen.

Kuss der Briese (4 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zur Ebene der Luft oder Feenwesen; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes sind von wirbelnden Winden umgeben, welche ihnen einen Volksbonus von +2 auf ihre RK gegen nichtmagische Fernkampfangriffe verleihen. Sie können diese Winde als Schnelle Aktion beruhigen oder aufleben lassen. Einmal am Tag kann ein Angehöriger dieses Volkes diesen Wind zu einem Windstoß fokussieren, mit dem er ein Kampfmanöver für Ansturm oder Zu-Fall-bringen gegen eine Kreatur innerhalb von 9 m ausführt. Dies erschöpft seine Fähigkeit Kuss der Briese für 24 Stunden. Dies ist eine übernatürliche Fähigkeit.

Landverbunden (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Ausweichbonus von +2 auf ihre RK, wenn sie sich in einem bestimmten bevorzugten Gelände (siehe Liste der bevorzugten Gelände des Waldläufers) befinden. Die Geländeart wird bei der Charaktererschaffung ausgewählt und kann später nicht mehr geändert werden.

Lebensgebunden (2 VP): *Voraussetzungen:* Konstitutionswert; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Todeseffekte, negative Energieeffekte und auf Zähigkeitswürfe zum Entfernen von negativen Stufen sowie auf KO-Würfe zum Stabilisieren, wenn sie in den negativen TP-Bereich reduziert werden.

Lebenskraftentzug widerstehen (1 VP):*Voraussetzungen:* Volksmerkmal Verbundenheit mit Negativer Energie; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erleiden keine Nachteile durch

Lebenskraftentzug, können aber immer noch getötet werden, wenn sie mehr negative Stufen als TW besitzen. Nach 24 Stunden werden alle angesammelten negativen Stufen entfernt, ohne dass ein Rettungswurf erforderlich ist.

Mächtige Zauberresistenz (3 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten Zauberresistenz in Höhe von 11 + Charakterstufe.

Mit Schatten verschmelzen (1 VP): *Voraussetzungen:* Volksmerkmal Schattenhafte Resistenz; *Vorteil:* Angriffe gegen Angehörige dieses Volkes, welche sich in Bereichen mit Dämmerlicht befinden, unterliegen einer Fehlschlagchance von 50% statt der üblichen 20%. Dieses Merkmal verleiht keine Vollständige Tarnung, sondern erhöht nur die Fehlschlagchance. Dies ist eine übernatürliche Fähigkeit.

Natürliche Rüstung (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen natürlichen Rüstungsbonus von +1 auf ihre RK.

Nebelkind (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteile:* Wenn ein Angehöriger dieses Volkes über Tarnung oder Vollständige Tarnung verfügt, steigt die Fehlschlagchance um 5%.

Niedere Verteidigungsschulung (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Wähle eine humanoide Unterart. Angehörige dieses Volkes erhalten einen Ausweichbonus von +4 auf ihre RK gegen Humanoide der ausgewählten Art.

Resistent (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteile:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte und Gift.

Schattenhafte Resistenz (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten Resistenz Elektrizität 5 und Kälte 5.

Schlachterprobt (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +1 auf ihre KMV.

Schwächere Zauberresistenz (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten Zauberresistenz in Höhe von 6 + Charakterstufe.

Schwächerer Glücksstern (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil*: Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +1 auf alle Rettungswürfe.

Standfestigkeit (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +4 auf ihre KMV gegen Ansturm oder Zu-Fall-bringen, solange sie auf dem Boden stehen.

Stein im Blut (3 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zur Ebene der Erde, Konstrukt, Drache oder Halb-Konstrukt; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten Schnelle Heilung 2 für 1 Runde, wenn sie Säureschaden erleiden (dabei ist es egal, ob der Schaden ihre Säureresistenz überwindet oder nicht). Angehörige dieses Volkes können täglich maximal bis zu 2 TP pro Stufe mit dieser Fähigkeit heilen.

Stur (2 VP): *Voraussetzungen*: Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Willenswürfe gegen Zauber oder Zauberähnliche Fähigkeiten der der Unterschulen Verzauberung (Bezauberung) und Verzauberung (Zwang). Sollte einem Angehörigen dieses Volkes ein Rettungswurf misslingen, erhält er 1 Runde später einen erneuten Versuch, um den Effekt frühzeitig zu beenden (sofern dieser eine Wirkungsdauer von mehr als 1 Runde hat). Der zweite Rettungswurf erfolgt gegen denselben SG wie der erste. Sollte der Angehörige dieses Volkes eine ähnliche Fähigkeit aus einer anderen Quelle besitzen (z.B. das Klassenmerkmal des Schurken Entschlüpfender Geist), kann er nur eine dieser Fähigkeiten in einer Runde einsetzen, kann die andere aber in der Folgerunde nutzen, sollte die erste scheitern.

Sturm im Blut (3 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zur Ebene der Luft, Drache, Feenwesen oder Pflanze; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten Schnelle Heilung 2 für 1 Runde, wenn sie Elektrizitätsschaden erleiden (dabei ist es egal, ob der Schaden ihre Elektrizitätsresistenz überwindet oder nicht). Angehörige dieses Volkes können täglich maximal bis zu 2 TP pro Stufe mit dieser Fähigkeit heilen.

Unerschütterliche Gesundheit (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Krankheit, eingenommene Gifte und Übelkeit und Kränkeln.

Unerschütterlicher Glaube (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht- und Verzweiflungseffekte. Einmal am Tag können Angehörige dieses Volkes einen Wurf mit einem W20 wiederholt, wenn sie eine natürliche 1 gewürfelt haben, und das zweite Ergebnis behalten.

Unnatürlich (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes machen normale Tiere nervös und trainieren daher die Verteidigung gegen die unvermeidbaren Angriffe solcher Kreaturen. Angehörige dieses Volkes erleiden einen Malus von -4 auf alle charismabasierenden Fertigkeitswürfe, um auf Kreaturen der Art Tier Einfluss zu nehmen. Sie erhalten einen Ausweichbonus von +4 auf ihre RK gegen Tiere. Die Einstellung von Tieren gegenüber Angehörigen dieses Volkes ist zu Beginn stets eine Stufe schlechter als normal.

Unsterblicher Geist (3 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten Resistenz 5 gegen negativen Energieschaden. Sie verlieren keine Trefferpunkte, wenn sie negative Stufen erlangen, und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Lebenskraftentzug, Negative Energie, Todeseffekte und Zauber oder Zauberähnliche Fähigkeiten der Schule der Nekromantie.

Untote Resistenz (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte und Krankheit.

Uralter Feind (3 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Wähle eine Monsterart oder eine humanoide Unterart aus. Angehörige dieses Volkes erhalten einen Ausweichbonus von +2 auf ihre RK gegenüber Monstern dieser Art und einen Volksbonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf gegen Kreaturen dieser Art.

Vitalisierende Erfrischung (3 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zur Ebene des Wassers, Feenwesen oder Pflanze; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten Schnelle Heilung 2 für 1 Runde, wenn sie vollständig in natürlichem Salzwasser, Frischwasser oder Brackwasser untertauchen. Abgestandenes, vergiftetes oder gesammeltes Wasser (z.B. Wasser in einer künstlichen Grube oder einem *Nimmervollen Beutel*) aktiviert diese Fähigkeit nicht. Angehörige dieses Volkes können täglich maximal bis zu 2 TP pro Stufe mit dieser Fähigkeit heilen.

Wüstenläufer (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +4 auf Konstitutions- und Zähigkeitswürfe gegen Entkräftung und

Erschöpfung sowie gegen alle anderen negativen Auswirkungen von Rennen, Gewaltmärschen, Hunger, Durst und heißer oder kalter Umgebung.

Zwiegespalten (1 VP): *Voraussetzungen:* Humanoider mit zwei Unterarten oder Volk der Unterart Halb-Konstrukt oder Halb-Untoter; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +2 auf Willenswürfe.

Verbesserte Volksmerkmale

Mächtigerer Glücksstern (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe.

Schadensresistenz der Feen (3 VP): *Voraussetzungen:* Feenwesen; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten SR 5/Kaltes Eisen.

Schadensresistenz der Lykanthropen (3 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten SR 5/Silber.

Schadensresistenz der Skelette (2 VP): *Voraussetzungen:* Untoter; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten SR 5/Wuchtwaffen.

Verbesserte Natürliche Rüstung (1 VP): *Voraussetzungen:* Volksmerkmal Natürliche Rüstung; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen natürlichen Rüstungsbonus von +1. *Speziell:* Dieses Volksmerkmal kann wiederholt gewählt werden, wird mit jedem weiteren Mal aber um 1 VP teurer. Die Effekte sind kumulativ.

Monströse Volksmerkmale

Elementare Immunität (4 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zu einer elementaren Ebene; *Vorteil:* Wähle eine der folgenden Energiearten, welche mit der Ebene in Bezug steht, zu der das Volk Verbindungen besitzt: Elektrizität (Luft), Feuer (Feuer), Kälte (Wasser) oder Säure (Erde). Angehörige dieses Volkes sind gegen die gewählte Energieart immun. *Speziell:* Dieses Merkmal kann mehrfach gewählt werden. Dabei kostet es jedes Mal zusätzliche 1 VP. Wähle dann jeweils eine weitere Energieart entsprechend einer anderen Elementarebene, zu welcher das Volk Verbindungen besitzt. Sollte ein Volk Empfindlichkeit gegen Feuer und Immunität gegen Kälte besitzen, erhält es die Unterart Kälte. Sollte ein Volk Empfindlichkeit gegen Kälte und Immunität gegen Feuer besitzen, erhält es die Unterart Feuer.

Felsen fangen (2 VP): *Voraussetzungen:* Eigenschaft Groß; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes können kleine, mittelgroße oder große Felsen oder entsprechend große Geschosse fangen. Einmal pro Runde kann ein Angehöriger dieses Volkes, der normalerweise von einem Felsen getroffen werden würde, als Freie Aktion einen Reflexwurf ablegen, um ihn stattdessen zu fangen. Der SG ist bei einem kleinen Felsen 15, bei einem mittelgroßen Felsen 20 und bei einem großen Felsen 25; sollte das Geschoss über einen magischen Bonus auf den Angriffswurf verfügen, steigt der SG um diesen Wert. Der Angehörige dieses Volkes muss den Angriff wahrnehmen, um zu versuchen, einen Felsen zu fangen.

Schadensreduzierung (4 VP; siehe Speziell): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten SR 5/Magie. *Speziell:* Für zusätzliche 2 VP kann dieses Volksmerkmal auf SR 10/Magie erhöht werden. Für weitere 2 VP kann die Art der SR zu einer Gesinnung (Böse, Chaos, Gut, Ordnung) verändert werden, wenn es sich um ein Volk von einheimischen Externaren mit Verbindungen zu passenden Ebene handelt (Chaos bei Völkern mit Verbindungen zu



Gnoll

Art	
Humanoider (Gnoll)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Anpassungsfähig (+2 ST, +2 KO)	2 VP
Sprachen	
Xenophob	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Natürliche Rüstung	2 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	2 VP
Summe	**6 VP**

Ebenen mit rechtschaffener Gesinnung, Böse bei Völkern mit Verbindungen zu Ebenen mit guter Gesinnung usw.).

Schnelle Heilung (6 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten jede Runde 1 TP zurück. Sofern hier nicht anders vermerkt, entspricht Schnelle Heilung quasi natürlicher Heilung. Schnelle Heilung gibt keine Trefferpunkte zurück, welche durch Hunger, Durst oder Ersticken verloren wurden. Sie lässt auch keine Körperteile nachwachsen. Schnelle Heilung funktioniert, bis ein Angehöriger dieses Volkes stirbt, dann endet sie sofort. Sie funktioniert auch, solange sich ein lebender Angehöriger des Volkes im negativen Trefferpunktebereich befindet. *Speziell:* Dieses Merkmal kann mehrfach gewählt werden, die Kosten steigen dann jedes Mal um zusätzliche 1 VP.

Volksmerkmale (Magie)

Die folgenden Volksmerkmale verbessern die Fähigkeit des Volkes, Magie zu nutzen, oder verleihen Zauberähnliche Fähigkeiten.

Standardvolksmerkmale

Abgesandter (1 VP): *Voraussetzungen:* Keiner; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes mit einem Intelligenzwert von 11 oder höher erhalten die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Gift entdecken, Magie entdecken, Magie lesen, Sprachen verstehen.* Die Zauberstufe dieser Effekte entspricht der Charakterstufe des Anwenders.

Arkane Konzentration (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Konzentrationswürfe, wenn sie arkane Zauber defensiv wirken.

Beschützer der Enklave (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes addieren +1 auf die Zauberstufe aller Bannmagiezauber, welche sie wirken. Angehörige dieses Volkes erhalten zudem die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: Beliebig oft – *Unauffindbarkeit*; 1/Tag – *Feenfeuer, Gegenstand verbergen, Heiligtum*. Die Zauberstufe dieser Effekte entspricht der Charakterstufe des Anwenders.

Eisenwuchs (2 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zur Ebene der Erde; *Vorteil:* Ein Angehöriger dieses Volkes kann einmal am Tag ein Stück Eisen oder Stahl berühren und zu einem bis zu 10 Pfund schweren Gegenstand heranwachsen lassen, z.B. einem Schwert, einer Brechstange oder einem Leichten Stahlschild. Der Gegenstand bleibt in dieser Form für 10 Minuten bestehen oder bis er beschädigt oder zerstört wird. Dann nimmt er wieder seine ursprüngliche Form und Größe an.

Elfenmagie (3 VP): *Voraussetzungen:* Unterart Elf; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +2 auf Zauberstufenwürfe, um Zauberresistenz zu überwinden. Ferner erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, um die Eigenschaften magischer Gegenstände zu identifizieren.

Elementarbeschwörer (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Wähle eine der folgenden elementaren Unterarten aus: Erde, Feuer, Luft und Wasser. Wenn du eine Kreatur der gewählten Unterart mit einem Zauber der Kategorie *Herbeizauberung* herbeizauberst, verlängere die Wirkungsdauer des Zaubers um 2 Runden.



ECHSENVOLK

Art	
Humanoider (Reptil)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Anpassungsfähig (+2 ST, +2 KO)	2 VP
Sprachen	
Xenophob	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Bewegung)	
Schwimmen	1 VP
Volksmerkmale (Defensiv)	
Natürliche Rüstung	2 VP
Volksmerkmale (Offensiv)	
Biss	1 VP
Klauen	2 VP
Summe	**8 VP**

Elementare Verbundenheit (1 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zu einer Elementarebene; *Vorteil:* Sollte ein Angehöriger dieses Volkes ein Hexenmeister mit der Elementaren Blutlinie entsprechend der Ebene sein, zu dem sein Volk Verbindungen besitzt (z.B. Erde, Feuer, Luft oder Wasser), behandelt er seinen Charismawert als um 2 Punkte höher hinsichtlich aller Hexenmeisterzauber und –klassenfertigkeiten. Sollte ein Angehöriger dieses Volkes in der Lage sein, Domänenzauber zu wirken, welche mit der Elementarebene in Bezug stehen, zu der sein Volk Verbindungen hat, nutzt er seine Domänenzauber und –fähigkeiten mit ZS +1. Dieses Merkmal gewährt Angehörigen dieses Volkes keinen frühzeitigen Zugang zu stufenabhängigen Kräften, es wirkt sich nur auf solche Kräfte aus, welche sie auch ohne dieses Merkmal nutzen könnten.

Finsterlandmagie (3 VP): *Voraussetzungen:* Einheimischer der Finsterlande; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Zauberstufenwürfe, um Zauberresistenz zu überwinden. Ferner erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf Bannwürfe.

Fruchtbarer Boden (2 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zur Ebene der Erde, Feenwesen oder Pflanze; *Vorteil:* Hexenmeister dieses Volkes mit der Immergrünen Blutlinie behandeln ihren Charismawert als um 2 Punkte höher hinsichtlich aller Hexenmeisterzauber und –klassenfertigkeiten. Kleriker dieses Volkes mit Zugang zur Pflanzendomäne nutzen ihre Domänenzauber und –fähigkeiten mit ZS +1. Dieses Merkmal gibt Angehörigen dieses Volkes keinen frühzeitigen Zugang zu stufenabhängigen Kräften, es wirkt sich nur auf solche Kräfte aus, welche sie auch ohne dieses Merkmal nutzen könnten.

Gnomenmagie (2 VP): *Voraussetzungen:* Unterart Gnom; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +1 auf den SG aller Rettungswürfe gegen von ihnen gewirkte Illusionen. Angehörige dieses Volkes mit einem Charismawert von 11 oder mehr erhalten ferner die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Geisterhaftes Geräusch, Mit Tieren sprechen, Tanzende Lichter, Zaubertrick*. Die ZS dieser Effekte entspricht der Charakterstufe des Anwenders. Der SG dieser zauberähnlichen Fähigkeiten ist 10 + Grad des Zaubers + CH-Modifikator des Anwenders.

Grauensmagie (3 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes addieren +1 auf die SG der Rettungswürfe gegen von ihnen gewirkt Nekromantiezauber. Angehörige dieses Volkes mit einem Weisheitswert von 11 oder höher erhalten zudem die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Ausbluten, Erschöpfende Berührung, Gift entdecken, Kalte Hand*. Der SG dieser zauberähnlichen Fähigkeiten ist 10 + Grad des Zaubers + WE-Modifikator des Anwenders.

Heimtückischer Boden (2 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zur Ebene der Erde oder Feenwesen; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten die folgende Fähigkeit: Einmal am Tag kann ein Angehöriger dieses Volkes die Erde grollen und sich verschieben lassen und so in einem Radius von 3 m um ein von ihm berührtem Feld Erde, unbearbeiteten Stein oder Sand zu schwierigem Gelände machen. Dieser Zustand hält für eine Anzahl von Minute in Höhe der Charakterstufe des Anwenders an und kehrt dann in den Normalzustand zurück.

Himmelsgeboren (3 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zum Elysium, dem Himmel oder dem Nirwana; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) und wirken alle Zauber der Kategorie Gut oder Licht mit ZS +1.

Hypnotisch (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes addieren +1 auf die SG aller Rettungswürfe gegen Zauber oder Effekte, welche sie wirken und die den Zustand Fasziniert hervorrufen. Einmal am Tag kann ein Angehöriger dieses Volkes eine Kreatur zwingen, einen Rettungswurf gegen einen solchen Effekt zu wiederholen und den zweiten Wurf zu nehmen, selbst wenn dieser schlechter ausfallen sollte.

Hypnotischer Blick (3 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten die folgende übernatürliche Fähigkeit: Einmal am Tag kann ein Angehöriger dieses Volkes versuchen, ein einzelnes Ziel zu hypnotisieren (wie *Hypnose*, ZS in Höhe der Charakterstufe). Der Effekt von Hypnotischer Blick hält nur 1 Runde lang an.

Infernalische Hexerei (1 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zu Abaddon, dem Abyss oder der Hölle; *Vorteil:* Ein Hexenmeister dieses Volkes mit der Infernalischen Blutlinie oder der Blutlinie des Abyss behandelt beim Wirken von Bonuszaubern und dem Nutzen von Blutlinienfähigkeiten seine Zauberstufe als um 1 höher. Dieses Merkmal gibt Angehörigen dieses Volkes keinen frühzeitigen Zugang zu stufenabhängigen Kräften, es wirkt sich nur auf solche Kräfte aus, welche sie auch ohne dieses Merkmal nutzen könnten.

Lichtbringer (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes sind immun gegen lichtbasierende Blindheit und Blenden. Wenn sie lichtbasierende Zauber oder Effekte einsetzen (Zauberähnliche und übernatürliche Fähigkeiten inbegriffen), werden sie behandelt, als wäre ihre Stufe um 1 höher. Angehörige dieses Volkes mit Intelligenz 10 oder mehr können beliebig oft *Licht* als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

Lockruf der Nereide (3 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zur Ebene des Wasser oder Feenwesen; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten die folgende übernatürliche Fähigkeit: Einmal am Tag kann ein Angehöriger dieses Volkes innerhalb eines 6 m-Explosionsradius‘ Humanoide faszinieren (wie der Bardenauftritt Faszinieren) einsetzen. Betroffene Humanoide können diesem Effekt durch einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Charakterstufe des Anwenders + CH-Modifikator des Anwenders widerstehen.

Mächtiges Gestaltwechseln (6 VP): *Voraussetzungen:* Aberration, Drache, Feenwesen, Humanoider oder Monströser Humanoider; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten die folgende übernatürliche Fähigkeit: Ein Angehöriger dieses Volkes kann das Aussehen eines kleinen oder mittelgroßen Humanoiden annehmen, als würde er *Gestalt verändern* wirken, allerdings verändern sich seine Attributswerte nicht.

Magie der Svirfneblin (2 VP): *Voraussetzungen:* Unterart Gnom; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes addieren +1 auf den SG aller Illusionszauber, die sie wirken. Sie erhalten ferner die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: Beliebig oft – *Unauffindbarkeit*; 1/Tag – *Blindheit/Taubheit, Selbstverkleidung, Verschwimmen*. Der SG der Zauber beträgt 10 + Grad des Zaubers + CH-Modifikator des Zauberkundigen.

Magischer Linguist (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +1 auf die SG ihrer Zauber der Kategorie Sprachabhängig und ihrer Zauber, welche Glyphen, Symbole und andere magische

Schriften erschaffen. Sie erhalten zudem einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen solche Zauber. Angehörige dieses Volkes mit einem Charismawert von 11 oder höher erhalten ferner die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Arkanes Siegel, Botschaft, Magie lesen, Sprachen verstehen.* Die Zauberstufe dieser zauberähnlichen Fähigkeiten entspricht der Charakterstufe des Anwenders.

Objekt der Begierde (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes addieren +1 auf ihre Zauberstufe, wenn sie *Person bezaubern* oder *Monster bezaubern* wirken.

Pyromane (3 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes werden behandelt, als wäre ihre Stufe um +1 höher, wenn sie Zauber der Kategorie Feuer wirken, Domänenfähigkeiten der Domäne des Feuers nutzen, Offenbarungen des Mysteriums der Flammen nutzen oder den Schaden alchemistischer Bomben bestimmen, welche Feuerschaden verursachen. Dieses Merkmal verleiht Angehörigen des Volkes keinen frühzeitigen Zugang zu stufenabhängigen Fähigkeiten und betrifft nur solche Kräfte, welche sie auch ohne dieses Merkmal nutzen könnten. Sollte ein Angehöriger dieses Volkes einen Charismawert von 11 oder höher besitzen, erhält er zudem die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Aufblitzen, Flamme erzeugen, Tanzende Licht, Zaubertrick.* Die Zauberstufe dieser zauberähnlichen Fähigkeiten entspricht der Charakterstufe des Anwenders.

Samsarische Magie (2 VP): *Voraussetzungen:* Unterart Samsarer; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes mit einem Charismawert von 11 oder höher erhalten die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Sprachen verstehen, Stabilisieren, Totenwache.* Die Zauberstufe dieser Effekte entspricht der Charakterstufe des Anwenders.

Schattenmagie (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes addieren +1 auf die SG aller Rettungswürfe von ihnen gewirkter Zauber der Unterschule der Schatten. Angehörige dieses Volkes mit einem Charismawert von 11 oder höher erhalten zudem die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Bauchreden, Geisterhaftes Geräusch, Spurloser Schritt.* Die Zauberstufe dieser zauberähnlichen Fähigkeiten entspricht der Charakterstufe des Anwenders.

Schattenverbunden (5 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zur Schattenebene, Feenwesen, Untoter oder Halb-Untoter; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten die folgende übernatürliche Fähigkeit: Ein Angehöriger dieses Volkes kann einmal am Tag sein Äußeres so verändern, dass er wie ein 1,20 m großer Bereich aus Schatten wirkt. Seine körperliche Gestalt existiert noch, er ist auch nicht körperlos, er verändert nur sein Aussehen. Dieses Volksmerkmal funktioniert wie *Unsichtbarkeit*, der Effekt hält aber nur 1 Runde pro Stufe an (maximal 5 Runden).

Schattenzauberer (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes addieren +1 auf die SG der Rettungswürfe ihrer Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten der Unterschule der Schatten (Illusionen).

Schwächere Zauberähnliche Fähigkeit (variabel, siehe Speziell): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Wähle einen Zauber des zweiten oder niedrigeren Grades aus, welcher keine Kreatur angreift und auch keinen Schaden verursacht. Angehörige dieses Volkes können diesen Zauber als Zauberähnliche Fähigkeit einmal am Tag einsetzen. Die Zauberstufe des Zaubers entspricht der Charakterstufe des Anwenders. *Speziell:* Dieses Merkmal kostet VP in Höhe des Grades des ausgewählten Zaubers (Minimum 1 VP). Dieses Merkmal kann bis zu drei Mal ausgewählt werden und kostet jedes Mal VP entsprechend dem Grad des gewählten Zaubers.

Schwächeres Gestaltwechseln (3 VP): *Voraussetzungen:* Aberration, Drache, Feenwesen, Humanoider oder Monströser Humanoider; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes können das Aussehen eines humanoiden Volkes derselben Größenkategorie annehmen. Während man das andere Aussehen angenommen hat, kann man dieses nicht mehr ändern. Man muss zuerst wieder seine Ausgangsgestalt annehmen, bevor man sich erneut für das Aussehen einer anderen humanoiden Kreatur entscheiden kann. Die Kreatur erhält einen Volksbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als Angehörige des Volkes zu erscheinen, dessen Aussehen sie annimmt. Dieses Merkmal funktioniert ansonsten wie *Gestalt verändern*, allerdings verändern sich die Attributswerte nicht.

Seelenblick (4 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer); *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes können beliebig oft *Totenwache* als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

Steingesang (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes werden behandelt, als wären sie 1 Stufe höher, wenn sie Zauber der Kategorie Erde wirken, Domänenfähigkeiten der Domäne der Erde nutzen oder Offenbarungen des Mysteriums der Steine nutzen. Dieses Merkmal verleiht Angehörigen des Volkes keinen frühzeitigen Zugang zu stufenabhängigen Fähigkeiten und betrifft nur Kräfte, welche sie auch ohne dieses Merkmal nutzen könnten.

Steinseher (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes addieren +1 auf die Zauberstufe aller von ihnen gewirkter Zauber der Kategorie Erde. Angehörige dieses Volkes erhalten die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: Beliebig oft – *Unauffindbarkeit*; 1/Tag – *Erzählende Stein, Magischer Stein, Stein formen.* Die Zauberstufe dieser zauberähnlichen Fähigkeiten entspricht der Charakterstufe des Anwenders.

Traumdeuter (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +1 auf den SG der Rettungswürfe der von ihnen gewirkten Zauber der Schule der Erkenntnis und Zauber, welche Schlafeffekte hervorrufen. Angehörige dieses Volkes mit einem Charismawert von 15 oder mehr könne einmal am Tag *Traum* als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer ZS in Höhe ihrer Charakterstufe wirken.

Unsterblicher Lebensfunke (7 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zum Elysium, dem Himmel oder dem Nirwana; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte) und Rettungswürfe gegen Todeseffekte. Sie können einmal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit *Schwächere Resistenz gegen Alterung* (*Pathfinder Ausbauregeln: Magie*, S. 231) wirken.

Verführer (2 VP): *Voraussetzungen:* Das Volk besitzt einen Volksbonus von mindestens +2 auf Charisma; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes addieren +1 auf die SG der Rettungswürfe ihrer Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten der Schule der Verzauberung. Ferner können Angehörige dieses Volkes mit einem Weisheitswert von 15 oder mehr einmal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit *Person bezaubern* einsetzen (ZS in Höhe der Charakterstufe des Anwenders).

Wettergespür (1 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zu Ebene der Luft oder Feenwesen; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes sind derart mit der Luft

und dem Himmel im Einklang, dass sie die kleinen atmosphärischen Veränderungen spüren können. Sie können eine Volle Runde aufwenden, um das Wetter in einer Region für die nächsten 24 Stunden vorherzusagen. Diese Vorhersage ist stets genau, kann aber nicht dazu genutzt werden, durch Zauber oder anderweitige übernatürliche Fähigkeiten das Wetter zu beeinflussen.

Verbesserte Volksmerkmale

Mächtige Zauberähnliche Fähigkeit (variabel, siehe Speziell): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Wähle einen Zauber des dritten oder vierten Grades aus, welcher keine Kreatur angreift und auch keinen Schaden verursacht. Angehörige dieses Volkes können diesen Zauber als Zauberähnliche Fähigkeit einmal am Tag einsetzen. Die Zauberstufe des Zaubers entspricht der Charakterstufe des Anwenders. *Speziell:* Dieses Merkmal kostet VP in Höhe des Grades des ausgewählten Zaubers (Minimum 1 VP). Dieses Merkmal kann bis zu drei Mal ausgewählt werden und kostet jedes Mal VP entsprechend dem Grad des gewählten Zaubers.

Ständige Zauberähnliche Erkenntnismagie (3 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Wähle einen der folgenden Zauber aus: *Geheimtüren entdecken, Gift entdecken, Magie entdecken, Untote entdecken.* Angehörige dieses Volkes können diesen Zauber als ständige Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Die Zauberstufe der zauberähnlichen Fähigkeit entspricht der Charakterstufe des Anwenders.

Schattenroute (5 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zur Schattenebene; *Vorteil:* Wenn ein Angehöriger dieses Volkes die 9. Stufe in einer beliebigen Kombination von Klassen erreicht, kann er einmal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit *Schattenreise* (nur auf sich selbst) anwenden. Mit Beginn der 13. Stufe kann er einmal am Tag *Ebenenwechsel* (nur auf sich selbst und nur zur Schattenebene oder zur Materiellen Ebene) als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen. Die Zauberstufe dieser zauberähnlichen Fähigkeiten entspricht der Charakterstufe des Anwenders.

Monströse Volksmerkmale

Beliebig oft einsetzbare Zauberähnliche Fähigkeit (variabel, siehe Speziell): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Wähle einen Zauber des dritten oder niedrigeren Grades aus, welcher keine Kreatur angreift und auch keinen Schaden verursacht. Angehörige dieses Volkes können diesen Zauber als Zauberähnliche Fähigkeit beliebig oft am Tag einsetzen. Die Zauberstufe des Zaubers entspricht der Charakterstufe des Anwenders. *Speziell:* Dieses Merkmal kostet VP in Höhe des doppelten Grades des ausgewählten Zaubers (Minimum 2 VP). Dieses Merkmal kann bis zu fünf Mal ausgewählt



OGER

Art	
Humanoider (Riese)	0 VP
Größe	
Groß	7 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Ausgeprägt (+4 ST, –2 IN, –2 CH, –2 WE)	1 VP
Sprachen	
Xenophob	0 VPP
Volksmerkmale	
Ability Score Racial Traits	
Verbesserte Konstitution (+2)	4 VP
Verbesserte Weisheit (+2)	4 VP
Volksmerkmale (Defensiv)	
Natürliche Rüstung	2 VP
Verbessere Natürliche Rüstung (+1)	1 VP
Volksmerkmale (Offensiv)	
Reichweite	1 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dämmersicht	1 VP
Dunkelsicht 18 m	2 VP
Summe	**23 VP**

werden und kostet jedes Mal die doppelten VP entsprechend dem Grad des gewählten Zaubers.

Volksmerkmale (Angriff)

Die nachfolgenden Volksmerkmale verbessern das kämpferische Können eines Volkes.

Standardvolksmerkmale

Biss (1 VP): *Voraussetzungen:* Größenkategorie Klein oder größer; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen natürlichen Bissangriff, mit dem sie Schaden verursachen wie eine Kreatur, welche zwei Größenkategorien kleiner ist (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 302: 1W2 für kleine Völker, 1W3 für mittelgroße Völker usw.). Sollte die Kreatur eine hergestellte Waffe führen, gilt dieser Biss als Primärangriff oder ein Sekundärangriff. *Speziell:* Dieses Merkmal kann zwei Mal ausgewählt werden. Beim zweiten Mal steigt der Bissschaden um eine Größenkategorie.

Celestischer Kreuzfahrer (7 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zum Elysium, dem Himmel oder dem Nirwana; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Verständnisbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen und ihre RK gegenüber bösen Externaren. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Wissen (Die Ebenen) oder Zauberkunde, um böse Externare oder Gegenstände oder von bösen Externaren ausgehende Effekte zu identifizieren; sie können diese Fertigkeiten ungeübt zu diesem Zweck einsetzen.

Drachenfeind (3 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil*: Angehörige dieses Volkes erhalten gegen die außergewöhnlichen, übernatürlichen und zauberähnlichen Fähigkeiten von Drachen einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Ausweichbonus von +2 auf ihre RK und auf ihre Rettungswürfe. Ferner erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Arkanes), um Drachen zu identifizieren; solche Würfe können ungeübt erfolgen.

Elementarangriff (1 VP): *Voraussetzungen:* Drache oder Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zu einer Elementarebene; *Vorteil*: Wähle eine der folgenden Energiearten aus: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Sollte es sich um ein Volk einheimischer Externare handeln, muss es über Verbindungen zu einer Elementarebene verfügen und eine Energieart wählen, welche mit dieser Ebene in Bezug steht: Elektrizität



GATHLAIN

Diese seltsamen Feenwesen haben eine symbiotische Beziehung zu einer efeuartigen Pflanze, welche ihre Flügel bildet. Dieses Band ist so eng, dass es nicht möglich ist, Fee und Pflanze zu trennen. Gathlain sind manchmal hilfsbereit, oft aber auch zu Streichen auferlegt. Sie leben in tiefen Urwäldern und Dschungeln, neigen aber auch zu Wanderlust und ziehen ins Abenteuer aus.

Art

Feenwesen	2 VP
Größe	
Klein	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (+2 CH, -2 KO, +2 GE)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 BP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Bewegung)	
Fliegen (12 m, schlecht)	6 VP
Volksmerkmale (Defensiv)	
Natürliche Rüstung	2 VP
Volksmerkmale (Magie)	
Schwächere Zauberähnliche Fähigkeit (Federleicht[EXP], Verstricken)	2 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dämmersicht	— VP
Summe	**12 VP**

(Luft), Feuer (Feuer), Kälte (Wasser), Säure (Erde). Angehörige dieses Volkes erhalten die folgende übernatürliche Fähigkeit: Einmal am Tag kann ein Angehöriger dieses Volkes als Schnelle Aktion auf die in seinen Adern ruhende elementare Macht zurückgreifen, um seine Arme in die Energieart zu Hüllen, welche mit der Elementarebene übereinstimmt, zu welcher sein Volk Verbindungen besitzt. Waffenlose Schläge mit den Ellenbogen oder Händen (oder in diesen Händen getragenen Waffen) verursachen +1W6 Schadenspunkte der entsprechenden Energieart. Dieser Effekt hält für 1 Runde pro Charakterstufe an. Die Kreatur kann den Effekt ihres Elementarangriffs als Freie Aktion früher beenden.

Furchteinflößendes Quaken (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten die folgende übernatürliche Fähigkeit: Einmal pro Stunde kann ein Angehöriger dieses Volkes als Standard-Aktion ein donnerndes Quaken ausstoßen. Jede Kreatur, die nicht seiner Unterart (sofern Humanoider) oder Art (bei anderer Volksart) angehört, muss einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Charakterstufe des Anwenders + CH-Modifikator des Anwenders bestehen, um nicht für 1W4 Runden Erschüttert zu sein. Ein Ziel, dessen Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden immun gegen das Furchteinflößende Quaken dieses Anwenders. Bereits erschütterte Kreaturen werden stattdessen für 1W4 Runden verängstigt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt.

Gestankaura (4 VP): *Voraussetzungen:* Monströser Humanoider, Unterart Reptil oder Untoter; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes geben einen furchtbaren Gestank als 4,50 m-Aura ab, den nahezu alle anderen Kreaturen als ekelerregend empfinden. Alle lebenden Kreaturen, welche nicht ebenfalls über dieses Merkmal verfügen, müssen innerhalb der Aura einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Charakterstufe des Anwenders + KO-Modifikator des Anwenders bestehen, um nicht für 5 Runden zu kränkeln. Gelingt der Rettungswurf ist das Ziel für 24 Stunden gegen die Gestankaura dieser Kreatur immun. *Gift verzögern* oder *Gift neutralisieren* hebt den Effekt auf. Dies ist ein Gifteffekt. *Speziell:* Dieses Merkmal kann bis zu zwei Mal ausgewählt werden. Beim zweiten Mal steigt die Größe der Aura auf 9 m und die Wirkungsdauer auf 10 Runden an.

Gift einsetzen (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes sind geübt mit Giften und riskieren niemals, sich versehentlich zu vergiften, wenn sie es auf Waffen auftragen.

Hass (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Wähle zwei Unterarten von Humanoiden oder Externaren oder eine Kreaturenart, die nicht Humanoider oder Externar ist. Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Kreaturen dieser Unterarten oder dieser Art.

Himmelswächter (3 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe, einen Ausweichbonus von +2 auf ihre RK und einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung gegenüber fliegenden Kreaturen. Ferner erhalten höher stehende Gegner keinen Bonus auf Angriffswürfe gegen Angehörige dieses Volkes.

Klebrige Zunge (2 VP): *Voraussetzungen:* Mittelgroß oder größer; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes können mit ihren langen, klebrigen Zungen Nahkampfangriffe ausführen. Dies ist ein Sekundärangriff. Eine getroffene Kreatur kann sich nicht weiter als 3 m vom Angreifer entfernen und erleidet einen Malus auf ihre RK, solange die Zunge an ihr klebt (mehrere Zungen erzeugen keinen kumulativen Bonus). Die Zunge kann durch das Ziel oder einen benachbarten Verbündeten durch einen konkurrierenden Stärkewurf gegen die angreifende Kreatur als Standard-Aktion gelöst werden oder indem man der Zunge 2 Schadenspunkte zufügt (RK 11, der Schaden reduziert nicht die TP der Kreatur mit der klebrigen Zunge). Ein Angehöriger dieses Volkes kann sich nicht weiter als 3 m von der Kreatur fortbewegen, an der seine Zunge klebt, kann diese aber als Freie Aktion lösen. Ein Angehöriger dieses Volkes kann stets nur eine Kreatur mit seiner Zunge festhalten. *Speziell:* Dieses Merkmal kann bis zu zwei Mal ausgewählt werden. Beim zweiten Mal erhalten Angehörige dieses Volkes die Fähigkeit, eine an ihrer Zunge festklebende Kreatur als Schnelle Aktion 1,50 m auf sich zuzuziehen.

Kniebrecher (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe für Zu-Fall-bringen.

Magierjäger (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, um einen Zauber zu identifizieren, der gerade gewirkt wird sowie einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen arkane Zauberkundige. Angehörige dieses Volkes erhalten diesen Bonus nur gegen Kreaturen, welche Zauber einsetzen, nicht aber gegen solche, die nur Zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen.

Odemwaffe (1 VP): *Voraussetzungen:* Aberration, Konstrukt, Drache, Humanoider (Reptil), Monströser Humanoider oder Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zu einer Elementarebene; *Vorteil:* Wähle eine der folgenden Energiearten aus: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Sollte es sich um ein Volk einheimischer Externare handeln, muss es über Verbindungen zu einer Elementarebene verfügen und eine Energieart wählen, welche mit dieser Ebene in Bezug steht: Elektrizität (Luft), Feuer (Feuer), Kälte (Wasser), Säure (Erde). Außerdem muss sich zwischen einem 4,50 m-Kegel oder einer 6 m-Linie entschieden werden. Angehörige dieses Volkes können als Standard-Aktion einmal am Tag einen übernatürlichen Odemwaffenangriff mit dem ausgewählten Wirkungsbereich ausführen, welcher 1W6 Punkte der ausgewählten Schadensart verursacht. Alle Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs müssen einen Reflexwurf ablegen, um keinen Schaden zu erleiden. Der SG dieses Rettungswurfes ist 10 + ½ Charakterstufe des Anwenders + KO-Modifikator des Anwenders. Bei einem erfolgreichen Wurf erleidet das Ziel keinen Schaden.

Speziell: Du kannst dieses Merkmal mehrfach auswählen. Dabei steigen die Kosten jedes Mal um zusätzliche 1 VP an. Die Odemwaffe kann auf folgende Weisen verbessert werden (Verbesserungen mit einem Sternchen [*] können mehrfach gewählt werden):

Mächtiger Odem: Die Odemwaffe verursacht bei gelungenem Rettungswurf halben Schaden.

*Vergrößerter Schaden**: Erhöhe den Schaden um zusätzliche +1W6.

Vergrößerter Wirkungsbereich: Vergrößere den Kegel auf 9 m oder die Linie auf 15 m.

*Zusätzlicher Odem**: Ein Angehöriger dieses Volkes kann seine Odemwaffe ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen.

Orkische Wildheit (2 VP): *Voraussetzungen:* Unterart Ork; *Vorteil:* Wenn ein Angehöriger dieses Volkes auf unter 0 TP reduziert, aber nicht getötet wird, kann er einmal am Tag 1 weitere Runde kämpfen, als wäre er kampfunfähig. Sofern er

nicht bis zum Ende seines nächsten Zuges wieder in den positiven TP-Bereich gebracht wird, wird er sofort bewusstlos und beginnt zu sterben.

Peitschender Schwanz (3 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes besitzen einen Schwanz, mit dem sie Gelegenheitsangriff mit einer Reichweite von 1,50 m durchführen können Der Schwanz ist ein natürlicher Angriff, welcher bei kleinen Anwendern 1W6 Schadenspunkte plus ST-Modifikator des Anwenders verursacht. Ist der Anwender mittelgroß, beträgt der Schaden 1W8 + ST-Modifikator, ist er groß, beträgt der Schaden 1W10 Punkte plus das 1 ½ fache des ST-Modifikators des Anwenders. *Speziell:* Sollte eine große Kreatur das Merkmal Reichweite besitzen, erhält auch der Schwanz Reichweite.

Schwärmen (1 oder 2 VP): *Voraussetzungen:* Größenkategorie Mittelgroß oder kleiner; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes sind es gewohnt, als Gemeinschaft mit ihren Artgenossen zu leben und zu kämpfen. Bis zu zwei Angehörige dieses Volkes können zur gleichen Zeit dasselbe Feld besetzen und denselben Gegner angreifen. Dadurch nehmen sie diesen Gegner in die Zange, als befänden sie sich auf gegenüberliegenden Feldern. *Speziell:* Für Völker der Größenkategorie Klein oder kleiner kostet dieses Merkmal 1 VP, für mittelgroße Völker 2 VP.

Toxisch (1 VP): *Voraussetzungen:* Aberration, Drache, Pflanze oder Untoter oder Unterart Grppli, Halb-Untoter, Reptil oder Vischkanya; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten die folgende außergewöhnliche Fähigkeit: Ein Angehöriger dieses Volkes kann täglich in Höhe seines KO-Modifikators (Minimum 1/Tag) eine von ihm geführte Waffe mit seinem Speichel oder Blut vergiften (im letzteren Fall muss er verletzt sein, um diese Fähigkeit einzusetzen). Auf diese Weise Gift aufzutragen, ist eine Schnelle Aktion. Wenn du dieses Merkmal auswählst, wähle eines der folgenden Gifte:

Lähmendes Gift: Verwundung; *RW* ZÄH SG 10 + ½ TW + KO-Modifikator des Anwenders; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 GE-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Lebensraubendes Gift: Verwundung; *RW* ZÄH SG 10 + ½ TW + KO-Modifikator des Anwenders; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1 KO-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Schwächendes Gift: Verwundung; *RW* ZÄH SG 10 + ½ TW + KO-Modifikator des Anwenders; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 ST-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Unnachgiebig (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Ansturm und Niederrennen, solange der Charakter und sein Gegner beide auf dem Boden stehen.

Waffenvertrautheit (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Wähle bis zu zwei Waffengruppen oder ein Waffen- und eine Volkswaffengruppe aus. Im letzteren Fall musst du eine Volkswaffengruppe auswählen, die denselben Namen trägt wie eine deiner Unterarten. Angehörige dieses Volkes sind geübt im Umgang mit diesen Waffen. Hinsichtlich Waffenvertrautheit werden alle Bögen als eine Waffe behandelt. *Speziell:* Dieses Merkmal kann bis zu zwei Mal ausgewählt werden. Beim zweiten Mal wird das Volk mit zwei weiteren Waffengruppen oder einer Waffen- und einer Volkswaffengruppe vertraut.

Wildheit (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten die folgende außergewöhnliche Fähigkeit: Sollte ein Angehöriger dieses Volkes auf unter 0 TP reduziert werden, aber noch am Leben sein, kann er weiterkämpfen. Er gilt dann als Wankend und verliert pro Runde 1 TP. Er stirbt, wenn seine Trefferpunkte auf einen negativen Wert in Höhe seines negativen Konstitutionswertes reduziert werden.

Zerstörer (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Stärkewürfe, um Gegenstände zu zerbrechen, und einen Volksbonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe zum Zerschmettern.

Verbesserte Volksmerkmale

Klauen (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten zwei Klauenangriffe. Dies sind natürliche Primärangriffe. Der Schaden basiert auf der Größe der Kreatur (*Pathfinder Monsterhandbuch, S.* 302).

Natürlicher Angriff (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Wähle einen der folgenden natürlichen Angriffe aus: Durchbohren, Huf (sofern das Volk Hufe besitzt), Hieb, Klauen oder Flügel (sofern das Volk das Merkmal Fliegen besitzt). Angehörige dieses Volkes erhalten einen natürlichen Angriff der ausgewählten Art. Durchbohren, Hieb und Klauen sind natürliche Primärangriffe, während Hufe und Flügel natürliche Sekundärangriffe sind. Der Schaden basiert auf der Größe der Kreatur (*Pathfinder Monsterhandbuch, S.* 302). *Speziell:* Dieses Merkmal kann mehrfach ausgewählt werden, bezieht sich aber jedes Mal auf einen anderen natürlichen Angriff.

Reichweite (1 VP): *Voraussetzungen:* Größenkategorie Groß; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes haben eine Reichweite von 3 m.

Schwerterprobt (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes werden von Geburt an im Schwertkampf ausgebildet und sind daher automatisch geübt im Umgang mit schwertartigen Waffen (darunter auch Bastardschwerter, Dolche, Doppelklingenschwerter, Elfische Krummsäbel, Krummsäbel, Krummschwerter, Kukris, Kurzschwerter, Rapiere, Stoßdolche, Langschwerter und Zweihänder).

Tobsucht (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Wenn ein Angehöriger dieses Volkes Schaden erleidet, kann er einmal pro Tag in Tobsucht verfallen und erhält einen Volksbonus von +2 auf Stärke und Konstitution, erleidet zugleich aber einen Malus von -2 auf seine RK. Dieser Effekt hält 1 Minute an.

Unheimlicher Blick (6 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten die folgende übernatürliche Fähigkeit: Erwidern Kreaturen innerhalb von 9 m zu einem Angehörigen dieses Volkes den Blick, müssen sie einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Charakterstufe + CH-Modifikator des Anwenders bestehen, um nicht 1 Runde lang vor Furcht gelähmt zu sein. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Ein Ziel, dessen Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen den Unheimlichen Blick dieses Anwenders immun.

Zu-Fall-bringender Schwanz (3 VP): *Voraussetzungen:* Merkmal Peitschender Schwanz; *Vorteil:* Wenn ein Angehöriger dieses Volkes mit Peitschender Schwanz einen Gegner trifft, kann er als Freie Aktion einen Angriff Zu-Fall-bringen ausführen, der keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

Monströse Volksmerkmale

Elementare Waffen (6 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zu einer Elementarebene; *Vorteil:* Wähle eine der folgenden Energiearten aus, welche mit der Ebene in Bezug steht, zu der das Volk Verbindungen hat: Elektrizität (Luft), Feuer (Feuer), Kälte (Wasser), Säure (Erde). Angehörige dieses Volkes verursachen 1W6 Schadenspunkte

des ausgewählten Energieschadens, wenn sie einen Gegner mit einem natürlichen Angriff, einem waffenlosen Schlag oder einer Nahkampfwaffe treffen.

Felsen werfen (3 VP): *Voraussetzungen:* Größenkategorie Groß; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes sind fähige Felsenwerfer und erhalten einen Volksbonus von +1 auf ihre Angriffswürfe mit geworfenen Felsen. Ein Angehöriger dieses Volkes kann Felsen werfen, deren Größe maximal zwei Kategorien kleiner ist als er selbst. Ein „Felsen" ist in diesem Fall jedes große, klobige und relativ gleichmäßig geformte Objekt aus beliebigem Material mit einer Härte von mindestens 5. Ein geworfener Felsen hat eine Reichweite von 36 m. Die Kreatur kann den Felsen um bis das Fünffache der Reichweite weit schleudern. Ein geworfener Felsen verursacht Schaden in Höhe von 2W6 plus 1 ½ ST-Bonus des Werfenden.

Mächtiger Sturmangriff (2 VP): *Voraussetzungen:* Merkmal Natürlicher Angriff; *Vorteil:* Wähle einen der natürlichen Angriffe des Volkes. Wenn ein Angehöriger dieses Volkes einen Sturmangriff ausführt, verursacht er mit diesem natürlichen Angriff die doppelte Anzahl an Schadenswürfeln plus das 1 ½ fache seines ST-Bonus.

Volksmerkmale (Schwächen)

Die folgenden Volksmerkmale versehen Angehörige des Volkes mit Schwächen. Alle diese Volksmerkmale haben negative VP-Kosten, d.h. dass sie von der Summe der VP abgezogen werden, welche zur Bestimmung des Machtniveaus dient (siehe Tabelle 4-1).

Standardvolksmerkmale

Blindheit durch Licht (-2 VP): *Voraussetzungen:* Merkmale Dunkelsicht oder Im Dunkeln sehen; *Schwäche:* Plötzliches helles Licht lässt Angehörige dieses Volkes für 1 Runde erblinden; in den Folgerunden sind sie geblendet, solange sie sich im betroffenen Gebiet aufhalten.

KASATHA

Die in Sippen lebenden, vierarmigen Kasatha sind die Jäger und Räuber der Ödlande. Sie bewachen ihre Reviere mit blitzartigen Überfällen und beängstigenden Angriffen. Als junge Erwachsene ziehen einige von ihnen ein Jahr lang durch die Welt auf der Suche nach Abenteuern und Schätzen, die sie heimtragen können. Einige wenige Abtrünnige wenden sich sogar von ihren Sippen ab und verbringen ihre Leben als Abenteuer.



Art

Humanoider (Kasatha)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Anpassungsfähig (+2 GE, +2 WE)	2 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Bewegung)	
Springer	2 VP
Gelände durchqueren (Wüste)	1 VP
Volksmerkmale (Defensiv)	
Höhere Verteidigungsschulung	4 VP
Wüstenläufer	2 VP
Volksmerkmale (Sonstige)	
Vielarmig (4 Arme)	8 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Jäger	1 VP
Summe	**20 VP**

Empfindlichkeit gegen Auferstehung (-1 VP): *Voraussetzungen:* Unterart Halb-Untoter oder Art Untoter; *Schwäche:* Wird *Tote erwecken* auf einen Angehörigen dieses Volkes gewirkt, kann ihn dies zerstören (WIL, keine Wirkung). Wird der Zauber zu diesem Zweck genutzt, ist keine Materialkomponente erforderlich.

Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht (-2 VP): *Voraussetzungen:* Einheimischer der Finsterlande oder der Schattenebene; *Schwäche:* Angehörige dieses Volkes erleiden 1 Punkt KO-Schaden pro Stunde, die sie dem Sonnenlicht ausgesetzt sind.

Lichtempfindlichkeit (-1 VP): *Voraussetzungen:* Dunkelsicht; *Schwäche:* Ein Angehöriger dieses Volkes ist geblendet, solange er sich in einem Bereich hellen Lichts aufhält.

Verbundenheit mit Negativer Energie (-1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Schwäche:* Ein Angehöriger dieses Volkes ist am Leben, reagiert auf positive und negative Energie aber wie ein Untoter – er wird durch positive Energie verletzt und durch negative Energie geheilt.

Verbesserte Volksmerkmale

Empfindlichkeit gegen Elemente (-2 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zu einer Elementarebene; *Schwäche:* Wähle eine der folgenden Energiearten aus: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Angehörige dieses Volkes haben eine Empfindlichkeit gegenüber der ausgewählten Energieart. Sie können keine Volksmerkmale besitzen, welche ihnen gegenüber dieser Energieart Resistenz oder Immunität verleihen. *Speziell:* Dieses Merkmal kann mehrfach für unterschiedliche Energiearten gewählt werden. Sollte ein Volk Empfindlichkeit gegen Feuer und Immunität gegen Kälte besitzen, erhält es die Unterart Kälte. Besitzt es Empfindlichkeit gegenüber Kälte und Immunität gegen Feuer, erhält es die Unterart Feuer.

Machtlos im Sonnenlicht (-2 VP): *Voraussetzungen:* Unterart Halb-Untoter oder Art Untoter; *Schwäche:* Angehörige dieses Volkes sind in natürlichem Sonnenlicht machtlos (dies beinhaltet nicht Licht, welches durch Effekte wie z.B. *Tageslicht* erschaffen wurde). Ein Angehöriger dieses Volkes, der von natürlichem Sonnenlicht getroffen wird, kann nicht angreifen und gilt als Wankend.



Trox

Diese große, grässlichen Gräber leben in Bergen und Hochlanden, werden aber oft von plündernden Armeen als furchterweckende Stoßtruppen versklavt oder für Gladiatorenkämpfe eingefangen. Manche Trox verdienen sich ihre Freiheit und finden Arbeit als Leibwächter, Schläger und sogar als Abenteurer.

Art

Monströser Humanoider	3 VP
Größe	
Groß	7 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Ausgeprägt (+4 ST, –2 IN, –2 WE, –2 CH)	1 VP
Sprachen	
Xenophob	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Attributswerte)	
Verbesserte Stärke (+2)	4 VP
Volksmerkmale (Bewegung)	
Graben	3 VP
Volksmerkmale (Offensiv)	
Tobsucht	2 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	2 VP
Volksmerkmale (Sonstige)	
Greifende Gliedmaßen	6 VP
Summe	**28 VP**

Volksmerkmale (Sinne)

Alle Völker beginnen mit normaler Sicht. Die folgenden Merkmale verbessern ihre Sicht oder andere Sinne.

Standardvolksmerkmale

Aasgespür (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes besitzen eine natürliche Gabe, Aas erschnüffeln zu können. Dies funktioniert wie die Fähigkeit Geruchssinn, allerdings nur im Hinblick auf Leichen und schwer verwundete Kreaturen mit 25% oder weniger ihrer Trefferpunkte.

Dämmersicht (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie ein Volk mit normaler Sicht.

Dunkelsicht 18 m (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Dunkelsicht 36 m (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes können im Dunkeln bis zu 36 m weit sehen.

Stollensicht (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes besitzen Dunkelsicht 27 m, sind aber bei hellem Licht geblendet und erleiden einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Licht.

Tiefensicht (2 VP): *Voraussetzungen:* Volksmerkmal Amphibie; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes sind besonders an die lichtlosen Tiefen des Meeres angepasst, nicht aber an die Umgebung außerhalb des Wassers. Sie können unter Wasser im Dunkeln bis zu 36 m weit sehen, nicht aber außerhalb des Wassers.

Wassergespür (1 VP): *Voraussetzungen:* Externar (Einheimischer) mit Verbindungen zur Ebene des Wassers oder Volksmerkmal Amphibie; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes können Vibrationen im Wasser wahrnehmen und erhalten daher Blindgespür 9 m gegenüber Kreaturen, welche dasselbe Gewässer berühren.

Verbesserte Volksmerkmale

Geruchssinn (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten die Fähigkeit Geruchssinn (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 299).

Im Dunkeln sehen (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes können perfekt in jeder Art von Dunkelheit sehen, auch in solcher, die von Zaubern wie *Tiefe Dunkelheit* erschaffen wurde.

Monströse Volksmerkmale

Blindgespür 9 m (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes nutzen andere Sinne als ihre Sicht, um Dinge wahrzunehmen, die sie nicht sehen können. Sie müssen in der Regel keine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung ablegen, um die Position einer Kreatur innerhalb von 9 m zu bestimmen, sofern zu dieser Kreatur eine freie Linie besteht. Eine Kreatur, welche von Angehörigen dieses Volkes dennoch nicht gesehen werden kann, besitzt völlige Tarnung gegenüber Individuen mit Blindgespür. Angehörige dieses Volkes haben die normale Fehlschlagchance beim Angriff auf Kreaturen, welche über Tarnung verfügen. Sichtbarkeit wirkt sich immer noch auf die Bewegung der Angehörigen dieses Volkes aus. Angehörigen dieses Volkes wird ihr GE-Bonus auf ihre RK immer noch verwehrt gegenüber Angriffen durch Kreaturen, die sie nicht sehen können.

Rundumsicht (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes haben die Möglichkeit, ihre komplette Umgebung wahrzunehmen und erhalten daher einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und sind immun gegen In-die-Zange-nehmen.

Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)

Volksmerkmale der Kategorie Talente und Fertigkeiten verleihen in der Regel Boni auf bestimmte Fertigkeiten oder gewähren Bonustalente.

Standardvolksmerkmale

Begnadeter Linguist (2 VP): *Voraussetzungen:* Merkmal Standardsprachen oder Linguist; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde. Wenn sie einen Fertigkeitspunkt in Sprachenkunde investieren, erlernen sie jedes Mal eine zusätzliche Sprache.

Behände Landung (2 VP): *Voraussetzungen:* Das Volk besitzt einen Volksbonus von mindestens +2 auf Geschicklichkeit; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes landen stets auf den Füßen, selbst wenn sie tödlichen Fallschaden erleiden sollten. Ferner erhalten sie einen Bonus von +1 auf ihre KMV gegen Zu-Fall-bringen.

Betörender Lügner (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um ihr Gegenüber davon zu überzeugen, dass sie die Wahrheit sagen, wenn sie in Wirklichkeit lügen.

Eingelebt (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Verkleiden und Wissen (Lokales).

Emissär (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes können einmal am Tag bei einem Fertigkeitswurf für Bluffen oder Diplomatie zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis wählen.

Fertigkeitsbonus (2 VP): *Voraussetzungen*: Keine; *Vorteil:* Wähle eine Fertigkeit aus. Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für diese Fertigkeit. Alternativ kannst du zwei in Verbindung stehende Fertigkeiten auswählen; Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +1 auf diese Fertigkeiten bei der Charaktererschaffung. *Speziell:* Dieses Merkmal kann bis zu drei Mal ausgewählt werden. Jedes Mal müssen entweder eine andere Fertigkeit (+2 Bonus auf Würfe) oder zwei unterschiedliche Fertigkeiten (+1 auf eine Fertigkeit nach Wahl des Charakters) ausgewählt werden.

Fertigkeitstraining (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Wähle bis zu zwei Fertigkeiten aus. Diese Fertigkeiten sind für Angehörige dieses Volkes immer Klassenfertigkeiten.

Finsterlandschleicher (5 VP): *Voraussetzungen:* Einheimischer der Finsterlande; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie), Heimlichkeit und Wahrnehmung. Der Bonus auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit steigt auf +4 in unterirdischem Gelände.

Frühere Leben (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes können sich teilweise an frühere Leben

erinnern; sie erhalten zwei Wissensfertigkeiten ihrer Wahl als Klassenfertigkeiten. Ferner erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf diese beiden Fertigkeiten.

Geschult (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten auf der 1. Stufe einen zusätzlichen Fertigkeitsrang und einen weiteren Fertigkeitsrank mit jeder weiteren Stufe.

Gier (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen, um den Wert nichtmagischer Gegenstände zu bestimmen, welche Edelmetalle oder Edelsteine enthalten.

Handwerker (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Beruf oder Handwerk, um Gegenstände aus Metall oder Stein zu erschaffen.

Hinterhältig (5 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Jäger (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Heimlichkeit und Wahrnehmung sind für Angehörige dieses Volkes immer Klassenfertigkeiten.

Konzentriertes Lernen (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Auf der 1., 8. und 16. Stufe erhalten Angehörige dieses Volkes Fertigkeitsfokus in einer Fertigkeit ihrer Wahl als Bonustalent.

Leutselig (1 VP): *Voraussetzungen:* Das Volk besitzt einen Volksbonus von mindestens +2 auf Charisma; *Vorteil:* Wenn Angehörige dieses Volkes mittels Diplomatie ein anderes Wesen für sich einnehmen, erhält diese Kreatur für die nächsten 24 Stunden einen Malus von -2 auf alle Versuche, charismabasierenden Fertigkeitswürfen des Angehörigen dieses Volkes zu widerstehen.

Lumpensammler (2 VP): *Voraussetzungen:* Nein; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen und Wahrnehmung, um versteckte Gegenstände zu finden (Fallen und Geheimtüren inbegriffen), um zu bestimmen, ob Nahrung verdorben ist, und um einen Trank am Geschmack zu erkennen.

Meisterbastler (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten und Wissen (Baukunst). Sie sind ferner geübt im Umgang mit allen Waffen, die sie selbst herstellen.

Neugier (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes sind von natürlicher Neugier erfüllt. Sie erhalten einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen. Wissen (Geschichte) und Wissen (Lokales) sind für sie stets Klassenfertigkeiten. Sollten sie eine Klasse auswählen, welche eine dieser Wissensfertigkeiten als Klassenfertigkeit aufführt, erhalten sie stattdessen einen Volksbonus von +2 auf diese Fertigkeiten.

Schleichender Jäger (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes reduzieren den Malus für Heimlichkeit in der Bewegung um 5 und können Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit im Rennen mit einem Malus von -20 ablegen (der obige Malus von -5 ist in diesem Wert bereits enthalten).

Silberne Zunge (3 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie. Wenn sie Diplomatie nutzen, um die Einstellung einer Kreatur zu verändern, können sie diese statt um zwei Stufen um bis zu drei Stufen verändern.

Sprachbegabt (2 VP): *Voraussetzungen:* Merkmal Standardsprachen oder Linguist; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie. Wenn sie einen Fertigkeitspunkt in Sprachenkunde investieren, erlernen sie jedes Mal eine zusätzliche Sprache.

Stadtverbunden (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen und auf Motiv erkennen, um einen raschen Eindruck über eine soziale Situation zu erlangen.

Statisches Bonustalent (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Wähle ein Talent ohne Voraussetzungen aus. Alle Angehörige dieses Volkes erhalten dieses Talent als Bonustalent auf der 1. Stufe.

Steingespür (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um ungewöhnliche Steinarbeiten zu bemerken, z.B. Fallen und versteckte Türen in Steinwänden und –böden. Sie erhalten einen Fertigkeitswurf zum Bemerken solcher Merkmale, wenn sie sie innerhalb von 3 m passieren, egal ob sie aktiv danach suchen oder nicht.

Tarnung (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Wähle eines der Bevorzugten Gelände des Waldläufers aus. Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit in dieser Art von Gelände.

Umgänglich (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Wenn Angehörige dieses Volkes versuchen, die Einstellung einer Kreatur mittels Diplomatie zu verändern und dabei um 5 oder mehr scheitern, können sie einen zweiten Versuch wagen, selbst wenn noch keine 24 Stunden verstrichen sind.

Variables Bonustalent (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieser Volkes wählen auf der 1. Stufe ein zusätzliches Talent.

Verborgener Reiter (6 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Reiter.

Wasserverbunden (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen und können beim Schwimmen stets 10 nehmen. Zudem können sie Aqual als Bonussprache wählen.

Verbesserte Volksmerkmale

Behände Angriffe (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten das Bonustalent Waffenfinesse.

Blitzreaktion (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten das Bonustalent Verbesserte Initiative.

Volksmerkmale (Sonstige)

In dieser Kategorie findest du Merkmale, die nicht in die anderen Kategorien passen. Mit diesen kannst du dein Volk auf unterschiedliche Arten verbessern.

Standardvolksmerkmale

Amphibie (2 VP): *Voraussetzungen:* Volksmerkmal Schwimmen; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes sind amphibisch und können Luft und Wasser atmen.

Baumsprache (2 VP): *Voraussetzungen:* Pflanze; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes besitzen die Fähigkeit, mit Pflanzen zu kommunizieren, als unterständen dauerhaft dem Zauber *Mit Pflanzen sprechen*.

Greifender Schwanz (2 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes besitzen einen langen, beweglichen Schwanz, mit dem sie kleine Gegenstände als Schnelle Aktion hervorholen können, welche sie an ihrer Person verstaut haben.

Heldenhaft (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Sollte in der Kampagne das optionale Heldenpunktesystem genutzt werden (*Pathfinder Expertenregeln*, S. 322), erhält ein Angehöriger dieses Volkes bei einem Stufenaufstieg 2 Heldenpunkte statt eines Punktes. Sollte er das Talent Heldenblut besitzen, erhält er pro Stufe 3 Heldenpunkte statt zweier.

Licht und Finsternis (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten die folgende übernatürliche Fähigkeit: Als Augenblickliche Aktion kann ein Angehöriger dieses Volkes einmal am Tag positive und negative Energie behandeln, als wäre er ein Untoter. Er erleidet dann für 1 Minute durch positive Energie Schaden und wird durch negative Energie geheilt.

Luft anhalten (1 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes können ihren Atem für eine Anzahl von Runden in Höhe des Vierfachen ihres Konstitutionswertes anhalten, ehe sie riskieren, zu ersticken oder zu ertrinken.

Nagetierempathie (1 VP): *Voraussetzungen:* Unterart Rattenvolk; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen, um Nagetiere zu beeinflussen.

Verbesserte Volksmerkmale

Greifende Gliedmaßen (6 VP): *Voraussetzungen:* Jede Art außer Humanoider, Größenkategorie Groß; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes besitzen einige Gliedmaßen, die relativ nutzlos sind und ihnen nur im Ringkampf helfen. Angehörige dieses Volkes erhalten das Bonustalent Verbesserter Ringkampf. Sie können einen Ringkampf aufrechterhalten und zugleich mit ihren Hauptgliedmaßen angreifen.

Monströse Volksmerkmale

Vielarmig (4 VP): *Voraussetzungen:* Keine; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes besitzen drei Arme. Ein Angehöriger dieses Volkes kann mehrere Waffen führen, allerdings ist nur eine Hand die Primärhand, während die anderen Sekundärhände sind. Er kann seine Hände für alle Zwecke nutzen,

Trauertann

Die ersten Trauertanns wurden vor Jahrhunderten von einem Magier als Spione und gefühllose Lehrlings erschaffen. Als der Magier ihnen freien Willen zusätzlich zu ihrer kalten, berechnenden Intelligenz verlieh, bedeutete dies nicht nur sein Ende, sondern auch die Geburt eines fremdartigen, neuen Volkes. Die Trauertanns ermordeten ihren früheren Herrn und stahlen die Geheimnisse ihrer Erschaffung, welche sie nun eifersüchtig bewachen und aufs Genaueste kontrollieren.

Art

Konstrukt	20 VP
Größe	
Klein	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (+2 GE, +2 IN, –2 CH)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Sinne)	
Dämmersicht	— VP
Dunkelsicht 18 m	— VP
Summe	**20 VP**



die freie Hände erfordern. *Speziell:* Wenn dieses Merkmal ein zweites Mal ausgewählt wird, erhält das Volk einen vierten Arm.

Vierbeinig (2 VP): *Voraussetzungen:* Jede Art außer Humanoider, Größenkategorie Groß; *Vorteil:* Angehörige dieses Volkes besitzen vier Beine und zwei Arme. Sie erhalten einen Volksbonus von +4 auf ihre KMV gegen Zu-Fall-bringen und einen Bonus von +3 m auf ihre Grundbewegungsrate. Ferner benutzen sie Waffen und Rüstungen als wären sie Mittelgroß statt Groß. *Speziell:* Die Anzahl der Beine kann pro aufgewandten VP um zwei erhöht werden. Dies erhöht zugleich den Volksbonus auf die KMV gegen Zu-Fall-bringen jeweils um +4, bringt darüber hinaus aber keine weiteren Vorteile.

Vierbeiner und magische Ausrüstungsplätze

Ein Volk mit mehr als zwei Beinen kann keine gewöhnlichen magischen Gegenstände nutzen, welche für den Ausrüstungsplatz Füße gedacht sind. Es wird empfohlen, für sie Varianten der diversen Stiefel, Schuhe, Pantoffeln usw. zu erschaffen, z.B. Fußreifen der Geschwindigkeit oder Hufeisen des Spinnenkletterns, welche genau wie ihre traditionellen Gegenstücke funktionieren, aber zur Form des neuen Volkes passen.



Wyvaner

Wyvaner könnten eine Verbindung aus Kobolden und Wyvern sein. Man findet sie oft als Anführer von Koboldstämmen, Diener von Wyvern und sogar in der Gegenwart wahrer Drachen. Wie Wyvern sind sie revierorientierte Kreaturen, besitzen aber zugleich ein tiefes Ehrgefühl. Abhängig davon, wie man sie behandelt, können Wyvaner mächtige Verbündete oder gefährliche Feinde sein.

Art	
Drache	10 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (+2 GE, –2 IN, +2 WE)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Racial Traits	
Volksmerkmale (Bewegung)	
Fliegen (9 m, unbeholfen)	4 VP
Volksmerkmale (Offensiv)	
Peitschender Schwanz	3 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dämmersicht	— VP
Dunkelsicht 18 m	— VP
Summe	**17 VP**

Völker des Grundregelwerkes

Nachfolgend stellen wir die sieben Völker des *Pathfinder Grundregelwerks* vor, wie sie mit dem Völkerbaukasten erschaffen werden.

Elfen

Art	
Humanoider (Elf)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (+2 GE, -2 KO, +2 IN)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Elfische Immunität	2 VP
Volksmerkmale (Magie)	
Elfenmagie	3 VP
Volksmerkmale (Offensiv)	
Waffenvertrautheit	2 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dämmersicht	1 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Wahrnehmung)	2 VP
Summe	**10 VP**

Gnome

Art	
Humanoider (Gnom)	0 VP
Größe	
Klein	0 VP
Grundbewegungsrate	
Langsam	–1 VP
Langsam	
Standard (-2 ST, +2 KO, +2 CH)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Niedere Verteidigungsschulung	1 VP
Illusionsresistenz	1 VP
Volksmerkmale (Magie)	
Gnomenmagie	2 VP
Volksmerkmale (Offensiv)	
Hass	1 VP
Waffenvertrautheit	1 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dämmersicht	1 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Wahrnehmung)	2 VP
Fertigkeitsbonus (wähle eine Berufs- oder Handwerksfähigkeit)	2 VP
Summe	**10 VP**

Halb-Elfen

Art	
Humanoider (Elf, Mensch)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Menschenabkömmling	0 VP
Sprachen	
Linguist	1 VP
Racial Traits	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Elfische Immunität	2 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dämmersicht	1 VP
Volksmerkmale (Sonstige)	
Multitalente	2 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Wahrnehmung)	2 VP
Statisches Bonustalent (Fertigkeitsfokus)	2 VP
Summe	**10 VP**

Halb-Orks

Art	
Humanoider (Mensch, Ork)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Menschenabkömmling	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Offensiv)	
Orkische Wildheit	2 VP
Waffenvertrautheit	2 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	2 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Einschüchtern)	2 VP
Summe	**8 VP**

Halblinge

Art	
Humanoider (Halbling)	0 VP
Größe	
Klein	0 VP
Grundbewegungsrate	
Langsam	-1 VP
Attributswertanpassung	
Standard (-2 ST, +2 GE, +2 CH)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Furchtlos	1 VP
Schwächerer Glücksstern	2 VP
Volksmerkmale (Offensiv)	
Waffenvertrautheit	1 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Akrobatik)	2 VP
Fertigkeitsbonus (Klettern)	2 VP
Fertigkeitsbonus (Wahrnehmung)	2 VP
Summe	**9 VP**

Menschen

Art	
Humanoider (Mensch)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Mensch	0 VP
Sprachen	
Linguist	1 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Variables Bonustalent	4 VP
Geschult	4 VP
Summe	**9 VP**

Zwerge

Art	
Humanoider (Mensch)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Mensch	0 VP
Sprachen	
Linguist	1 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Abgehärtet	3 VP
Niedere Verteidigungsschulung	1 VP
Standfestigkeit	1 VP
Volksmerkmale (Offensiv)	
Hass	1 VP
Waffenvertrautheit	2 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	2 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Gier	1 VP
Steingespür	1 VP
Summe	**9 VP**



Weitere Völker

Die nachfolgend aufgeführten Völker stellen einige der am ehesten für Spielercharaktere geeigneten Monstervölker der *Pathfinder Monsterhandbücher I-III* dar.

Aasimare

Art	
Externar (Einheimischer)	3 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Anpassungsfähig (+2 WE, +2 CH)	2 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Celestische Resistenz	3 VP
Volksmerkmale (Magie)	
Mächtige Zauberähnliche Fähigkeit	3 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	— VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Diplomatie)	2 VP
Fertigkeitsbonus (Wahrnehmung)	*2 VP*
Summe	**15 VP**

Drow

Art	
Humanoider (Elf)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (+2 GE, –2 KO, +2 CH)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Elfische Immunität	2 VP
Schwächere Zauberresistenz	2 VP
Volksmerkmale (Magie)	
Schwächere Zauberähnliche Fähigkeit	4 VP
Volksmerkmale (Offensiv)	
Gift einsetzen	1 VP
Waffenvertrautheit	2 VP
Volksmerkmale (Schwächen)	
Blindheit durch Licht	-2 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 36 m	3 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Wahrnehmung)	2 VP
Summe	**14 VP**

Drow-Adelige

Art	
Humanoider (Elf)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Verbessert (+4 GE, -2 KO, +2 IN, +2 WE, +2 CH)	4 VP
Sprachen	
Standard	0 VP



Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Elfische Immunität	2 VP
Mächtige Zauberresistenz	3 VP
Volksmerkmale (Magie)	
Schwächere Zauberähnliche Fähigkeit	1 VP
Mächtige Zauberähnliche Fähigkeit	6 VP
Ständige Zauberähnliche Fähigkeit	3 VP
Beliebig oft einsetzbare Zauberähnliche Fähigkeit	16 VP
Volksmerkmale (Offensiv)	
Gift einsetzen	1 VP
Volksmerkmale (Schwächen)	
Blindheit durch Licht	-2 VP
Waffenvertrautheit	2 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 36 m	3 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Wahrnehmung)	2 VP
Summe	**41 VP**

Duergar

Art	
Humanoider (Zwerg)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Langsam	-1 VP
Attributswertanpassung	
Schwäche (+2 KO, +2 WE, -4 CH)	-1 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Immunitäten der Duergar	4 VP
Standfestigkeit	1 VP
Volksmerkmale (Magie)	
Schwächere Zauberähnliche Fähigkeit	3 VP
Volksmerkmale (Schwächen)	
Lichtempfindlichkeit	-1 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 36 m	3 VP
Summe	**8 VP**

Gestrandete

Art	
Externar (Einheimischer)	3 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (+2 GE, –2 WE, +2 CH)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Mit Schatten verschmelzen	1 VP
Schattenhafte Resistenz	2 VP
Volksmerkmale (Magie)	
Schwächere Zauberähnliche Fähigkeit	1 VP
Schattenroute	5 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	— VP
Dämmersicht	1 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Heimlichkeit)	2 VP
Fertigkeitsbonus (Wissen [Die Ebenen])	2 VP
Summe	**17 VP**



Goblins

Art	
Humanoider (Goblinoider)	0 VP
Größe	
Klein	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Stark ausgeprägt (-2 ST, +4 GE, -2 CH)	2 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	2 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Verborgener Reiter	6 VP
Summe	**10 VP**

Gripplis

Art	
Humanoider (Grippli)	0 VP
Größe	
Klein	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (–2 ST, +2 GE, +2 WE)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Bewegung)	
Klettern	2 VP
Gelände durchqueren (Sumpf)	1 VP
Volksmerkmale (Offensiv)	
Waffenvertrautheit	1 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	2 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Tarnung	1 VP
Summe	**7 VP**

Halb-Vampire

Art	
Humanoider (Halb-Vampir)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (+2 GE, -2 KO, +2 CH)	0 VP
Sprachen	
Linguist	1 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Lebenskraftentzug widerstehen	1 VP
Untote Resistenz	1 VP
Volksmerkmale (Magie)	
Schwächere Zauberähnliche Fähigkeit	3 VP
Volksmerkmale (Schwächen)	
Lichtempfindlichkeit	-1 VP
Verbundenheit mit Negativer Energie	-1 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	2 VP
Dämmersicht	1 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Bluffen)	2 VP
Fertigkeitsbonus (Wahrnehmung)	2 VP
Summe	**11 VP**

Hobgoblins

Art	
Humanoider (Goblinoider)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Anpassungsfähig (+2 GE, +2 KO)	2 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	2 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Hinterhältig	5 VP
Summe	**9 VP**

Katzenvolk

Art	
Humanoider (Katzenvolk)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (+2 GE, -2 WE, +2 CH)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Bewegung)	
Sprinter	1 VP
Volksmerkmale (Defensiv)	
Katzenglück	1 VP
Volksmerkmale (Sinne)	

Dämmersicht	1 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Heimlichkeit)	2 VP
Fertigkeitsbonus (Überlebenskunst)	2 VP
Fertigkeitsbonus (Wahrnehmung)	2 VP
Summe	**9 VP**

Kobolde

Art	
Humanoider (Reptil)	0 VP
Größe	
Klein	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Große Schwäche (-4 ST, +2 GE, -2 KO)	-3 VP
Sprachen	
Standard	0 VP



Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Natürliche Rüstung	2 VP
Volksmerkmale (Schwächen)	
Lichtempfindlichkeit	-1 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	2 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Beruf [Bergarbeiter])	2 VP
Fertigkeitsbonus (Handwerk [Fallen])	2 VP
Fertigkeitstraining (Handwerk [Fallen] und Beruf [Bergarbeiter])	1 VP
Summe	**5 VP**

Oreaden

Art	
Externar (Einheimischer)	3 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Langsam	-1 VP
Attributswertanpassung	
Standard (+2 ST, +2 WE, -2 CH)	0 VP
Sprachen	
Standard	1 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Energieresistenz (Säure)	1 VP
Volksmerkmale (Magie)	
Elementare Verbundenheit (Erde)	1 VP
Schwächere Zauberähnliche Fähigkeit	1 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	— VP
Summe	**6 VP**

Orks

Art	
Humanoider (Ork)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Ausgeprägt (+4 ST, -2 IN, -2 WE, -2 CH)	1 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Offensiv)	
Wildheit	4 VP
Waffenvertrautheit	*2 VP*
Volksmerkmale (Schwächen)	

Lichtempfindlichkeit	-1 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	2 VP
Summe	**8 VP**

Pyrier

Art	
Externar (Einheimischer)	3 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (+2 GE, –2 WE, +2 CH)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Energieresistenz (Feuer)	1 VP
Volksmerkmale (Magie)	
Elementare Verbundenheit (Feuer)	1 VP
Schwächere Zauberähnliche Fähigkeit	1 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	— VP
Summe	**6 VP**

Rattenvolk

Art	
Humanoider (Rattenvolk)	0 VP
Größe	
Klein	0 VP
Grundbewegungsrate	
Langsam	–1 VP
Attributswertanpassung	
Standard (-2 ST, +2 GE, +2 IN)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Offensiv)	
Schwärmen	1 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	2 VP
Volksmerkmale (Sonstige)	
Nagetierempathie	1 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Handwerk [Alchemie])	2 VP
Fertigkeitsbonus (Magischen Gegenstand benutzen)	2 VP
Fertigkeitsbonus (Wahrnehmung)	2 VP
Summe	**9 VP**

Sulis

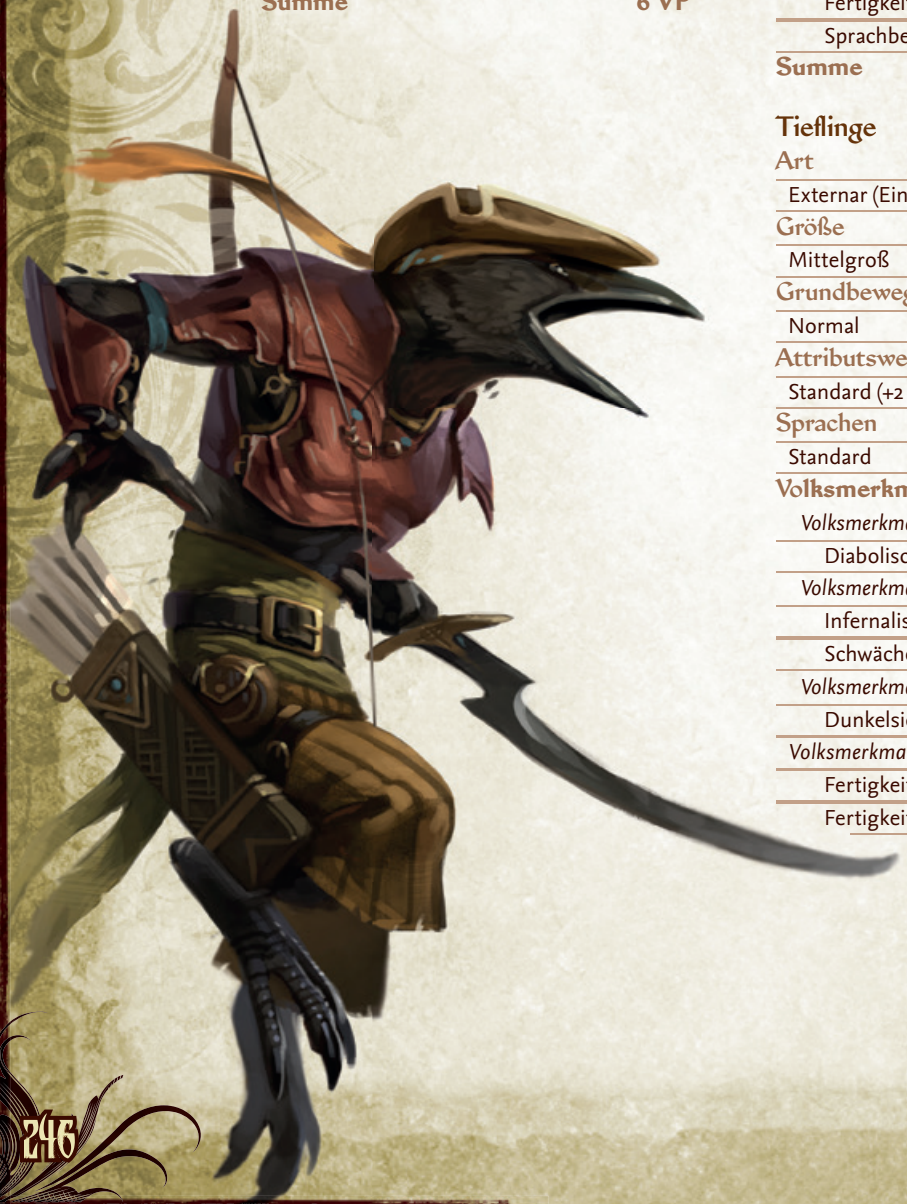
Art	
Externar (Einheimischer)	3 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (+2 ST, -2 IN, +2 CH)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Energieresistenz (alle)	4 VP
Volksmerkmale (Offensiv)	
Elementarangriff (alle)	4 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dämmersicht	1 VP
Dunkelsicht 18 m	— VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Diplomatie)	2 VP
Fertigkeitsbonus (Motiv erkennen)	2 VP
Summe	**16 VP**

Svirfnebli

Art	
Humanoider (Gnom)	0 VP
Größe	
Klein	0 VP
Grundbewegungsrate	
Langsam	–1 VP
Attributswertanpassung	
Gemischte Schwäche (-2 ST, +2 GE, +2 WE, -4 CH)	-2 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Höhere Verteidigungsschulung	3 VP
Mächtige Zauberresistenz	3 VP
Mächtigerer Glücksstern	4 VP
Volksmerkmale (Magie)	
Magie der Svirfneblin	2 VP
Volksmerkmale (Offensiv)	
Hass	1 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 36 m	3 VP
Dämmersicht	1 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Handwerk [Alchemie])	2 VP
Fertigkeitsbonus (Wahrnehmung)	2 VP
Finsterlandschleicher	5 VP
Steingespür	1 VP
Summe	**24 VP**

Sylphen

Art	
Externar (Einheimischer)	3 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (+2 GE, -2 KO, +2 IN)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Energieresistenz (Elektrizität)	1 VP
Volksmerkmale (Magie)	
Elementare Verbundenheit (Luft)	1 VP
Schwächere Zauberähnliche Fähigkeit	1 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	— VP
Summe	**6 VP**



Tengus

Art	
Humanoider (Tengu)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (+2 GE, -2 KO, +2 WE)	0 VP
Sprachen	
Linguist	1 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Offensiv)	
Natürliche Waffe	1 VP
Schwerterprobt	4 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dämmersicht	1 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Heimlichkeit)	2 VP
Fertigkeitsbonus (Wahrnehmung)	2 VP
Sprachbegabt	2 VP
Summe	**13 VP**

Tieflinge

Art	
Externar (Einheimischer)	3 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (+2 GE, +2 IN, –2 CH)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Diabolische Resistenz	3 VP
Volksmerkmale (Magie)	
Infernalische Hexerei	1 VP
Schwächere Zauberähnliche Fähigkeit	2 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	— VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Bluffen)	2 VP
Fertigkeitsbonus (Heimlichkeit)	2 VP
Summe	**13 VP**

Undinen

Art	
Externar (Einheimischer)	3 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (-2 ST, +2 GE, +2 WE)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Bewegung)	
Schwimmen	1 VP
Volksmerkmale (Defensiv)	
Energieresistenz (Kälte)	1 VP
Volksmerkmale (Magie)	
Elementare Verbundenheit (Wasser)	1 VP
Schwächere Zauberähnliche Fähigkeit	1 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dunkelsicht 18 m	— VP
Summe	**7 VP**

Vanaras

Art	
Humanoider (Vanara)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (+2 GE, +2 WE, –2 CH)	0 VP
Sprache	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Bewegung)	
Klettern	2 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dämmersicht	1 VP
Volksmerkmale (Sonstige)	
Greifender Schwanz	2 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Akrobatik)	2 VP
Fertigkeitsbonus (Heimlichkeit)	2 VP
Summe	**9 VP**

Vischkanyas

Art	
Humanoider (Vischkanya)	0 VP
Größe	
Mittelgroß	0 VP
Grundbewegungsrate	
Normal	0 VP
Attributswertanpassung	
Standard (+2 GE, –2 WE, +2 CH)	0 VP
Sprachen	
Standard	0 VP
Volksmerkmale	
Volksmerkmale (Defensiv)	
Giftresistenz	3 VP
Volksmerkmale (Offensiv)	
Toxisch	1 VP
Waffenvertrautheit	2 VP
Volksmerkmale (Sinne)	
Dämmersicht	1 VP
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)	
Fertigkeitsbonus (Entfesselungskunst)	2 VP
Fertigkeitsbonus (Heimlichkeit)	2 VP
Fertigkeitsbonus (Wahrnehmung)	2 VP
Summe	**13 VP**



Anhang 1: Alter

Du kannst das Alter deines Charakters selbst bestimmen oder zufällig generieren. Im ersteren Fall muss es wenigstens dem Minimumalter für Charaktere dieser Kombination aus Volk und Klasse entsprechen (s.u.). Alternativ kannst du auch entsprechend der Klasse auswürfeln und das Ergebnis auf das Minimumalter für Erwachsene dieses Volkes addieren.

Wenn ein Charakter altert, verschlechtern sich seine körperlichen Attribute, während die geistigen sich verbessern (siehe die entsprechenden Tabellen). Die Effekte jeder Alterskategorie sind kumulativ, allerdings können sie keinen Attributswert unter 1 reduzieren.

Wenn ein Charakter die Alterskategorie Ehrwürdig erreicht, würfle auf der passenden Tabelle sein Höchstalter aus und notiere es, ohne es dem Spieler mitzuteilen. Ein Charakter, der sein Höchstalter erreicht, stirbt im Laufe des Folgejahres.

Tabelle 5-1: Grundvölker - Zufällig bestimmtes Startalter

Volk	Erwachsenenalter	Intuitiv[1]	Selbststudium[2]	Ausgebildet[3]
Elf	110 Jahre	+4W6	+6W6	+10W6
Gnom	40 Jahre	+4W6	+6W6	+9W6
Halb-Elf	20 Jahre	+1W6	+2W6	+3W6
Halb-Ork	14 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Halbling	20 Jahre	+2W4	+3W6	+4W6
Mensch	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Zwerg	40 Jahre	+3W6	+5W6	+7W6



Tabelle 5-2: Ungewöhnliche Völker - Zufällig bestimmtes Startalter

Volk	Erwachsenenalter	Intuitiv[1]	Selbststudium[2]	Ausgebildet[3]
Aasimar	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Drow	110 Jahre	+4W6	+6W6	+10W6
Gestrandeter	20 Jahre	+1W6	+2W6	+3W6
Goblin	12 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Halb-Vampir	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Hobgoblin	14 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Katzenvolk	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Kobold	12 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Ork	12 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Oreade	60 Jahre	+4W6	+6W6	+8W6
Pyrier	60 Jahre	+4W6	+6W6	+8W6
Rattenvolk	12 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Sylphe	60 Jahre	+4W6	+6W6	+8W6
Tengu	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Tiefling	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Undine	60 Jahre	+4W6	+6W6	+8W6

Tabelle 5-3: Seltene Völker - Zufällig bestimmtes Startalter

Volk	Erwachsenenalter	Intuitiv[1]	Selbststudium[2]	Ausgebildet[3]
Duergar	40 Jahre	+3W6	+5W6	+7W6
Grippli	12 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Kiemenmensch	20 Jahre	+1W6	+2W6	+3W6
Kitsune	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Meervolk	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Nagaji	20 Jahre	+1W6	+2W6	+3W6
Samsaran	60 Jahre	+4W6	+6W6	+8W6
Strix	12 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Suli	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Svirfneblin	40 Jahre	+4W6	+6W6	+9W6
Vanara	14 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Vischkanya	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Wayang	40 Jahre	+4W6	+5W6	+6W6
Wechselbalg	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6

[1] Diese Kategorie umfasst Barbaren, Hexenmeister, Mystiker und Schurken.

[2] Diese Kategorie umfasst Barden, Hexen, Kämpfer, Paktmagier, Paladine, Ritter, Schützen und Waldläufer.

[3] Diese Kategorie umfasst Alchemisten, Druiden, Inquisitoren, Kampfmagi, Kleriker, Magier und Mönche.

Tabelle 5-4: Grundvölker – Alterungseffekte

Volk	Mittleres Alter[1]	Alt[2]	Ehrwürdig[3]	Höchstalter
Elf	175 Jahre	263 Jahre	350 Jahre	350 + 4W% Jahre
Gnom	100 Jahre	150 Jahre	200 Jahre	200 + 3W% Jahre
Halb-Elf	62 Jahre	93 Jahre	125 Jahre	125 + 3W20 Jahre
Halb-Ork	30 Jahre	45 Jahre	60 Jahre	60 + 2W10 Jahre
Halbling	50 Jahre	75 Jahre	100 Jahre	100 + 5W20 Jahre
Mensch	35 Jahre	53 Jahre	70 Jahre	70 + 2W20 Jahre
Zwerg	125 Jahre	188 Jahre	250 Jahre	250 + 2W% Jahre

Tabelle 5-5: Ungewöhnliche Völker – Alterungseffekte

Volk	Mittleres Alter[1]	Alt[2]	Ehrwürdig[3]	Höchstalter
Aasimar	50 Jahre	75 Jahre	100 Jahre	100 + 5W20 Jahre
Drow	175 Jahre	263 Jahre	350 Jahre	350 + 4W% Jahre
Gestrandeter	62 Jahre	93 Jahre	125 Jahre	125 + 3W20 Jahre
Goblin	20 Jahre	30 Jahre	40 Jahre	40 + 1W20 Jahre
Halb-Vampir	50 Jahre	75 Jahre	100 Jahre	100 + 5W20 Jahre
Hobgoblin	30 Jahre	45 Jahre	60 Jahre	60 + 2W10 Jahre
Katzenvolk	35 Jahre	53 Jahre	70 Jahre	70 + 2W20 Jahre
Kobold	20 Jahre	30 Jahre	40 Jahre	40 + 1W20 Jahre
Ork	20 Jahre	30 Jahre	40 Jahre	40 + 1W20 Jahre
Oreade	150 Jahre	200 Jahre	250 Jahre	250 + 6W% Jahre
Pyrier	150 Jahre	200 Jahre	250 Jahre	250 + 6W% Jahre
Rattenvolk	20 Jahre	30 Jahre	40 Jahre	40 + 1W20 Jahre
Sylphe	150 Jahre	200 Jahre	250 Jahre	250 + 6W% Jahre
Tengu	35 Jahre	53 Jahre	70 Jahre	70 + 2W20 Jahre
Tiefling	50 Jahre	75 Jahre	100 Jahre	100 + 5W20 Jahre
Undine	150 Jahre	200 Jahre	250 Jahre	250 + 6W% Jahre

Tabelle 5-6: Seltene Völker – Alterungseffekte

Volk	Mittleres Alter[1]	Alt[2]	Ehrwürdig[3]	Höchstalter
Duergar	125 Jahre	188 Jahre	250 Jahre	250 + 2W% Jahre
Grippli	20 Jahre	30 Jahre	40 Jahre	40 + 1W20 Jahre
Kiemenmensch	62 Jahre	93 Jahre	125 Jahre	125 + 3W20 Jahre
Kitsune	32 Jahre	50 Jahre	65 Jahre	65 + 3W12 Jahre
Meervolk	35 Jahre	53 Jahre	70 Jahre	70 + 2W20 Jahre
Nagaji	60 Jahre	90 Jahre	120 Jahre	120 + 3W20 Jahre
Samsaran	150 Jahre	200 Jahre	250 Jahre	250 + 6W% Jahre
Strix	20 Jahre	30 Jahre	40 Jahre	40 +1W20 Jahre
Suli	35 Jahre	53 Jahre	70 Jahre	70 + 2W20 Jahre
Svirfneblin	100 Jahre	150 Jahre	200 Jahre	200 + 3W% Jahre
Vanara	30 Jahre	45 Jahre	60 Jahre	60 + 2W10 Jahre
Vischkanya	35 Jahre	53 Jahre	70 Jahre	70 + 2W20 Jahre
Wayang	100 Jahre	150 Jahre	200 Jahre	200 + 1W% Jahre
Wechselbalg	35 Jahre	53 Jahre	70 Jahre	70 + 2W20 Jahre

1 Mittleres Alter: –1 auf ST, GE und KO; +1 auf IN, WE und CH.

2 Alt: –2 auf ST, GE und KO; +1 auf IN, WE und CH.

3 Ehrwürdig: –3 auf ST, GE und KO; +1 auf IN, WE und CH.

Anhang 2: Grösse und Gewicht

Um die Größe eines Charakters zu bestimmen, würfle die in der passenden Tabelle genannten Würfel und modifiziere die Grundgröße eines Angehörigen des entsprechenden Volkes und Geschlechts mit dem Ergebnis.

Um das Gewicht zu bestimmen, multipliziere das Ergebnis mit dem Volksmultiplikator und addiere das Produkt auf das Grundgewicht eines Angehörigen des entsprechenden Volkes und Geschlechts.

Tabelle 5-7: Grundvölker: Grösse & Gewicht

Volk	Grundgröße	Grundgewicht	Modifikator	Multiplikator
Elf, Mann	1,60 m	100 Pfd.	2W8	x3 Pfd.
Elf, Frau	1,60 m	90 Pfd.	2W6	x3 Pfd.
Gnom, Mann	0,90 m	35 Pfd.	2W4	x1 Pfd.
Gnom, Frau	0,85 m	30 Pfd.	2W4	x1 Pfd.
Halb-Elf, Mann	1,55 m	110 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Halb-Elf, Frau	1,50 m	90 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Halb-Ork, Mann	1,45 m	150 Pfd.	2W12	x7 Pfd.
Halb-Ork, Frau	1,33 m	110 Pfd.	2W12	x7 Pfd.
Halbling, Mann	0,80 m	30 Pfd.	2W4	x1 Pfd.
Halbling, Frau	0,75 m	25 Pfd.	2W4	x1 Pfd.
Mensch, Mann	1,45 m	120 Pfd.	2W10	x5 Pfd.
Mensch, Frau	1,33 m	85 Pfd.	2W10	x5 Pfd.
Zwerg, Mann	1,13 m	150 Pfd.	2W4	x7 Pfd.
Zwerg, Frau	1,08 m	120 Pfd.	2W4	x7 Pfd.

Tabelle 5-8: Ungewöhnliche Völker: Grösse & Gewicht

Volk	Grundgröße	Grundgewicht	Modifikator	Multiplikator
Aasimar, Mann	1,55 m	110 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Aasimar, Frau	1,50 m	90 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Drow, Mann	1,60 m	90 Pfd.	2W6	x3 Pfd.
Drow, Frau	1,60 m	100 Pfd.	2W8	x3 Pfd.
Gestrandeter, Mann	1,60 m	90 Pfd.	2W6	x3 Pfd.
Gestrandeter, Frau	1,55 m	80 Pfd.	2W6	x3 Pfd.
Goblin, Mann	0,80 m	30 Pfd.	2W4	x1 Pfd.
Goblin, Frau	0,75 m	25 Pfd.	2W4	x1 Pfd.
Halb-Vampir, Mann	1,45 m	120 Pfd.	2W10	x5 Pfd.
Halb-Vampir, Frau	1,33 m	85 Pfd.	2W10	x5 Pfd.
Hobgoblin, Mann	1,25 m	165 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Hobgoblin, Frau	1,20 m	145 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Katzenvolk, Mann	1,45 m	120 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Katzenvolk, Frau	1,33 m	85 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Kobold, Mann	0,75 m	25 Pfd.	2W4	x1 Pfd.
Kobold, Frau	0,70 m	20 Pfd.	2W4	x1 Pfd.
Ork, Mann	1,53 m	160 Pfd.	2W12	x7 Pfd.
Ork, Frau	1,43 m	120 Pfd.	2W12	x7 Pfd.
Oreade, Mann	1,20 m	150 Pfd.	2W6	x7 Pfd.
Oreade, Frau	1,13 m	120 Pfd.	2W6	x7 Pfd.
Pyrier, Mann	1,55 m	110 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Pyrier, Frau	1,50 m	90 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Rattenvolk, Mann	1,08 m	65 Pfd.	2W4	x3 Pfd.
Rattenvolk, Frau	1,00 m	50 Pfd.	2W4	x3 Pfd.
Sylphe, Mann	1,55 m	110 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Sylphe, Frau	1,50 m	90 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Tengu, Mann	1,20 m	65 Pfd.	2W6	x3 Pfd.
Tengu, Frau	1,15 m	55 Pfd.	2W6	x3 Pfd.
Tiefling, Mann	1,45 m	120 Pfd.	2W10	x5 Pfd.
Tiefling, Frau	1,33 m	85 Pfd.	2W10	x5 Pfd.
Undine, Mann	1,45 m	120 Pfd.	2W10	x5 Pfd.
Undine, Frau	1,33 m	85 Pfd.	2W10	x5 Pfd.

Tabelle 5-9: Seltene Völker: Grösse & Gewicht

Volk	Grundgröße	Grundgewicht	Modifikator	Multiplikator
Duergar, Mann	1,13 m	150 Pfd.	2W4	x7 Pfd.
Duergar, Frau	1,08 m	120 Pfd.	2W4	x7 Pfd.
Grippli, Mann	0,48 m	25 Pfd.	2W4	x1 Pfd.
Grippli, Frau	0,43 m	20 Pfd.	2W4	x1 Pfd.
Kiemenmensch, Mann	1,45 m	120 Pfd.	2W10	x5 Pfd.
Kiemenmensch, Frau	1,33 m	85 Pfd.	2W10	x5 Pfd.
Kitsune, Mann	1,45 m	100 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Kitsune, Frau	1,33 m	85 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Meervolk, Mann	1,75 m	145 Pfd.	2W10	x5 Pfd.
Meervolk, Frau	1,70 m	135 Pfd.	2W10	x5 Pfd.
Nagaji, Mann	1,73 m	180 Pfd.	2W10	x7 Pfd.
Nagaji, Frau	1,65 m	160 Pfd.	2W10	x7 Pfd.
Samsaran, Mann	1,60 m	110 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Samsaran, Frau	1,65 m	110 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Strix, Mann	1,60 m	125 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Strix, Frau	1,55 m	115 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Suli, Mann	1,45 m	120 Pfd.	2W10	x5 Pfd.
Suli, Frau	1,33 m	85 Pfd.	2W10	x5 Pfd.
Svirfneblin, Mann	0,90 m	35 Pfd.	2W4	x1 Pfd.
Svirfneblin, Frau	0,85 m	30 Pfd.	2W4	x1 Pfd.
Vanara, Mann	1,40 m	105 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Vanara, Frau	1,25 m	90 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Vischkanya, Mann	1,58 m	85 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Vischkanya, Frau	1,53 m	75 Pfd.	2W8	x5 Pfd.
Wayang, Mann	0,90 m	35 Pfd.	2W4	x1 Pfd.
Wayang, Frau	0,85 m	30 Pfd.	2W4	x1 Pfd.
Wechselbalg, Frau	1,25 m	85 Pfd.	2W4	x5 Pfd.



Anhang 3: Zauber

Die in diesem Band enthaltenen Zauber werden im Folgenden nach Klasse und Stufe aufgelistet. Diese auf den Namen folgende Zahl ist der Seitenverweis.

Alchemistenzauber

Alchemistenzauber des 1. Grades: *Chamäleon* 19, *Innewohnende Magie aufladen* 29, *Linienbrecher* 49, *Urbane Anmut* 38

Alchemistenzauber des 2. Grades: *Brennendes Blut* 143, *Evolutionäre Rückverwandlung* 94, *Hindurchzwängen* 207, *Kränkelnd machende Schläge* 155, *Krankheit verzögern* 155, *Niederer Traum* 29

Alchemistenzauber des 3. Grades: *Blut wittern* 142, *Feuerspur* 107, *Inbegriff der Völker* 38, *Kampftrance* 49, *Raubschwanz* 205, *Zwilling ausspeien* 107

Alchemistenzauber des 4. Grades: *Absorbierendes Einatmen* 160, *Durch Erde gleiten* 203, *Giftgasförmige Gestalt* 160, *Heilende Wärme* 149, *Sengende Aschegestalt* 149

Alchemistenzauber des 5. Grades: *Halbblutextraktion* 49

Antipaladinzauber

Antipaladinzauber des 1. Grades: *Brennendes Blut* 143, *Eisenbart* 79, *Linienbrecher* 49, *Totenkerze* 149, *Wächterschädel* 143, *Zerfleischendes Maul* 49

Antipaladinzauber des 2. Grades: *Blut wittern* 142, *Das Herz des Feindes* 143, *Falle verbessern* 131, *Kränkelnd machende Schläge* 155, *Schmerzhafte Bestrafung* 119

Antipaladinzauber des 3. Grades: *Evolutionäre Rückverwandlung* 94, *Kampftrance* 49

Bardenzauber

Bardenzauber des 1. Grades: *Gedanken einflüstern* 211, *Innewohnende Magie aufladen* 29, *Lied der Mühen* 79, *Urbane Anmut* 39, *Windiges Entkommen* 161, *Zappelphilipp* 29

Bardenzauber des 2. Grades: *Atem rauben* 125, *Mit Vögeln sprechen* 167, *Schattenanker* 209, *Schutzzauber des Ausweichens* 59, *Verständnis verleihen* 69

Bardenzauber des 3. Grades: *Furchterweckendes Abbild* 58, *Niederer Traum* 29, *Raubschwanz* 205, *Tod von unten* 29, *Zorniges Geröll* 137

Bardenzauber des 4. Grades: *Nixenruf* 178, *Schlaf des Vergessens* 38, *Wahre Sprache* 89

Bardenzauber des 5. Grades: *Dorf verschleiern* 58

Druidenzauber

Druidenzauber des 1. Grades: *Chamäleon* 19, *Entzündende Berührung* 149, *Gewispertes Wissen* 19, *Innewohnende Magie aufladen* 29, *Mit Vögeln sprechen* 167, *Maridenmeisterschaft* 178, *Mächtige Faust der Erde* 137, *Modderkugel* 107, *Nereidenanmut* 179, *Steinschild* 137, *Starke Schwingen* 199, *Undinenfluch* 179, *Windiges Entkommen* 161, *Winterfedern* 167

Druidenzauber des 2. Grades: *Abolethen-Lunge* 189, *Atem rauben* 125, *Bodenhebung* 79, *Fesselnde Erde* 137, *Kränkelnd machende Schläge* 155, *Krankheit verzögern* 155, *Wolkenkugel* 161, *Zerfleischendes Maul* 49, *Zorn der Sonne* 149

Druidenzauber des 3. Grades: *Blut wittern* 143, *Falle verbessern* 131, *Flossen zu Füße* 193, *Nixenruf* 179, *Schutz der Jahreszeit* 19, *Zorniges Geröll* 137

Druidenzauber des 4. Grades: *Absorbierendes Einatmen* 160, *Durch Erde gleiten* 203, *Giftgasgörmige Gestalt* 160, *Heilende Wärme* 149, *Wolkengestalt* 161

Druidenzauber des 5. Grades: *Fluch des Seebären* 69, *Halbblutextraktion* 49, *Windklingen* 161

Druidenzauber des 6. Grades: *Massen-Fesselnde Erde* 137, *Pfad des Windes* 160

Druidenzauber des 7. Grades: *Schwarzes Mal* 69

Hexenzauber

Hexenzauber des 1. Grades: *Alchemistische Bastelei* 155, *Chamäleon* 19, *Diebesschutz* 167, *Entzündende Berührung* 148, *Gedanken einflüstern* 211, *Gewispertes Wissen* 19, *Innewohnende Magie aufladen* 29, *Krankheit verzögern* 155, *Maridenmeisterschaft* 178, *Modderkugel* 107, *Nereidenanmut* 178, *Netzgeschoss* 95, *Segen des Karmas* 197,*Starke Schwingen* 199, *Undinenfluch* 179, *Urbane Anmut* 38

Hexenzauber des 2. Grades: *Abolethen-Lunge* 189, *Atem rauben* 125, *Brennendes Blut* 143, *Das Herz des Feindes* 143, *Evolutionäre Rückverwandlung* 94, *Fesselnde Erde* 137, *Hindurchzwängen* 207, *Kränkelnd machende Schläge* 155, *Mit Vögeln sprechen* 167, *Niederer Traum* 29, *Schattenanker* 209, *Totenkerze* 149, *Verständnis verleihen* 69, *Wächterschädel* 143, *Zorn der Sonne* 149

Hexenzauber des 3. Grades: *Blendende Zwielichtgeschosse* 101, *Blut wittern* 142, *Falle verbessern* 131, *Flossen zu Füße* 193, *Furchterweckendes Abbild* 58, *Inbegriff der Völker* 38, *Nixenruf* 178, *Schmerzhafte Bestrafung* 119, *Schutz der Jahreszeit* 19, *Zorniges Geröll* 137

Hexenzauber des 4. Grades: *Höllenschlundpeitsche* 173, *Kampftrance* 49, *Netzwolke* 95, *Schlaf des Vergessens* 38, *Vorrat der Widerstandskraft* 39

Hexenzauber des 5. Grades: *Dorf verschleiern* 58, *Fluch des Seebären* 69, *Halbblutextraktion* 49, *Höllenpforte* 173, *Wahre Sprache* 89, *Windklingen* 161

Hexenzauber des 6. Grades: *Massen-Fesselnde Erde* 137

Hexenzauber des 7. Grades: *Schwarzes Mal* 69

Hexenzauber des 8. Grades: *Neun Leben* 125

Hexenmeister-/Magierzauber

Hexenmeister-/Magierzauber des 1. Grades: *Alchemistische Bastelei* 155, *Chamäleon* 19, *Diebesschutz* 167, *Entzündende Berührung* 148, *Gedanken einflüstern* 211, *Innewohnende Magie aufladen* 29, *Maridenmeisterschaft* 178, *Modderkugel* 107, *Netzgeschoss* 95, *Starke Schwingen* 199, *Steinschild* 137, *Undinenfluch* 179, *Urbane Anmut* 38, *Windiges Entkommen* 161, *Winterfedern* 167

Hexenmeister-/Magierzauber des 2. Grades: *Abolethen-Lunge* 189, *Atem rauben* 125, *Brennendes Blut* 143, *Elementarmacht verleihen* 201, *Hindurchzwängen* 207, *Mit Vögeln sprechen* 167, *Schattenanker* 209, *Schutzzauber des Ausweichens* 59, *Tod von unten* 29, *Verständnis verleihen* 69, *Wächterschädel* 143, *Wolkenkugel* 161, *Zappelphilipp* 29

Hexenmeister-/Magierzauber des 3. Grades: *Blendende Zwielichtgeschosse* 101, *Blut wittern* 142, *Evolutionäre Rückverwandlung* 94, *Falle verbessern* 131, *Flossen zu Füße* 193, *Feuerspur* 107, *Feuerstrom* 149, *Furchterweckendes Abbild* 58, *Inbegriff der Völker* 38, *Niederer Traum* 29, *Nixenruf* 178, *Raubschwanz* 205, *Zorniges Geröll* 137

Hexenmeister-/Magierzauber des 4. Grades: *Absorbierendes Einatmen* 160, *Durch Erde gleiten* 203, *Geisterwolf* 48, *Giftgasgörmige Gestalt* 160, *Höllenschlundpeitsche* 173, *Netzwolke* 95, *Niederer Phantomgegenstand* 29, *Schlaf des Vergessens* 38, *Vorrat der Widerstandskraft* 39, *Sengende Aschegestalt* 149, *Schattige Zuflucht* 101, *Wolkengestalt* 161, *Zwilling ausspeien* 107

Hexenmeister-/Magierzauber des 5. Grades: *Dorf verschleiern* 58, *Halbblutextraktion* 49, *Höllenpforte* 173, *Höherer Phantomgegenstand* 28, *Wahre Sprache* 89, *Windklingen* 161

Hexenmeister-/Magierzauber des 6. Grades: *Feuerkette* 149, *Pfad des Windes* 160

Inquisitorenzauber

Inquisitorenzauber des 1. Grades: *Diebesschutz* 167, *Entzündende Berührung* 148, *Innewohnende Magie aufladen* 29, *Linienbrecher* 49, *Winterfedern* 167

Inquisitorenzauber des 2. Grades: *Krankheit verzögern* 155, *Schutzzauber des Ausweichens* 59, *Segen des Glücks und der Entschlossenheit* 59, *Totenkerze* 149, *Verständnis verleihen* 69, *Zerfleischendes Maul* 49

Inquisitorenzauber des 3. Grades: *Blendender Strahl* 113, *Blut wittern* 142, *Falle verbessern* 131, *Furchterweckendes Abbild* 58, *Kampftrance* 49, *Schmerzhafte Bestrafung* 119

Inquisitorenzauber des 4. Grades: *Heilende Wärme* 149

Inquisitorenzauber des 5. Grades: *Schutzzauber gegen Verwandlung in untote Brut* 113

Inquisitorenzauber des 6. Grades: *Massen-Segen des Glücks und der Entschlossenheit* 59

Kampfmaguszauber

Kampfmaguszauber des 1. Grades: *Chamäleon* 19, *Eisenbart* 79, *Entzündende Berührung* 148, *Innewohnende Magie aufladen* 29, *Linienbrecher* 49, *Modderkugel* 107, *Netzgeschoss* 95, *Windiges Entkommen* 161

Kampfmaguszauber des 2. Grades: *Brennendes Blut* 143, *Bodenhebung* 79, *Elementarmacht verleihen* 201, *Schutzzauber des Ausweichens* 59, *Steinschild* 137, *Wolkenkugel* 161, *Zerfleischendes Maul* 49

Kampfmaguszauber des 3. Grades: Blendende Zwielichtgeschosse 101, *Feuerspur* 107, *Feuerstrom* 149, *Kränkelnd machende Schläge* 155, *Raubschwanz* 205, *Vorrat der Widerstandskraft* 39, *Zwilling ausspeien* 107

Kampfmaguszauber des 4. Grades: *Inbegriff der Völker* 38

Kampfmaguszauber des 5. Grades: *Windklingen* 161

Kampfmaguszauber des 6. Grades: *Feuerkette* 149

Klerikerzauber

Klerikerzauber des 1. Grades: *Diebesschutz* 167, *Eisenbart* 79, *Innewohnende Magie aufladen* 29, *Mächtige Faust der Erde* 137, *Maridenmeisterschaft* 178, *Segen des Karmas* 197, *Steinschild* 137, *Undinenfluch* 179, *Winterfedern* 167

Klerikerzauber des 2. Grades: *Abolethen-Lunge* 189, *Alchemistische Bastelei* 155, *Blendender Strahl* 113, *Bodenhebung* 79, *Brennendes Blut* 143, *Das Herz des Feindes* 143, *Elementarmacht verleihen* 201, *Evolutionäre Rückverwandlung* 94, *Geweihter Ort* 89, *Gewispertes Wissen* 19, *Krankheit verzögern* 155, *Lebensenergie fokussieren* 113, *Segen des Glücks und der Entschlossenheit* 59, *Totenkerze* 149, *Wächterschädel* 143, *Zerfleischendes Maul* 49

Klerikerzauber des 3. Grades: *Blut wittern* 142, *Inbegriff der Völker* 38, *Schmerzhafte Bestrafung* 119, *Verständnis verleihen* 69, *Zorniges Geröll* 137

Klerikerzauber des 4. Grades: *Kampftrance* 49, *Heilende Wärme* 149, *Schutz der Jahreszeit* 19

Klerikerzauber des 5. Grades: *Dorf verschleiern* 58, *Halbblutextraktion* 49, *Schutzzauber gegen Verwandlung in untote Brut* 113

Klerikerzauber des 6. Grades: *Massen-Segen des Glücks und der Entschlossenheit* 59, *Wahre Sprache* 89

Klerikerzauber des 8. Grades: *Neun Leben* 125

Paktmagierzauber

Paktmagierzauber des 1. Grades: *Steinschild* 137

Paktmagierzauber des 2. Grades: *Geisterwolf* 48

Paktmagierzauber des 3. Grades: *Zwilling ausspeien* 107

Paktmagierzauber des 4. Grades: *Höllenpforte* 173, *Nixenruf* 178

Paladinzauber

Paladinzauber des 1. Grades: *Eisenbart* 79, *Himmelsschleier* 89, *Linienbrecher* 49

Paladinzauber des 2. Grades: *Blendender Strahl* 113, *Geweihter Ort* 89, *Krankheit verzögern* 155, *Segen des Glücks und der Entschlossenheit* 59

Paladinzauber des 3. Grades: *Vorrat der Widerstandskraft* 39

Paladinzauber des 4. Grades: *Inbegriff der Völker* 38, *Massen-Segen des Glücks und der Entschlossenheit* 59

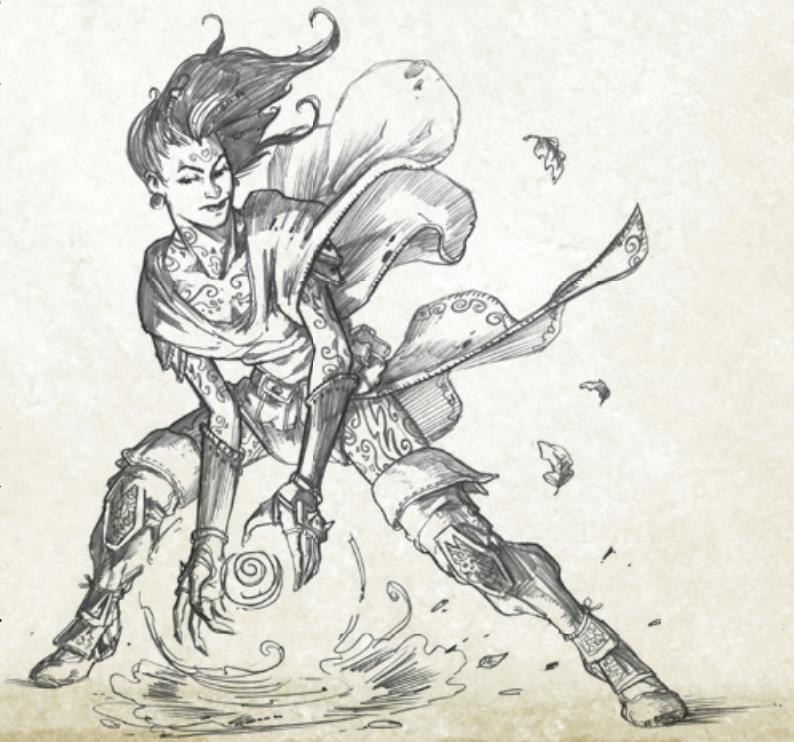
Waldläuferzauber

Waldläuferzauber des 1. Grades: *Chamäleon* 19, *Eisenbart* 79, *Gewispertes Wissen* 19, *Linienbrecher* 49, *Maridenmeisterschaft* 178, *Mit Vögeln sprechen* 167, *Starke Schwingen* 199, *Undinenfluch* 179, *Urbane Anmut* 38, *Winterfedern* 167, *Zerfleischendes Maul* 49

Waldläuferzauber des 2. Grades: *Blut wittern* 142, *Bodenhebung* 79, *Falle verbessern* 131, *Krankheit verzögern* 155, *Schutzzauber des Ausweichens* 59

Waldläuferzauber des 3. Grades: *Kampftrance* 49, *Schutz der Jahreszeit* 19

Waldläuferzauber des 4. Grades: *Kränkelnd machende Schläge* 155, *Wolkengestalt* 161



Index

Archetypennamen sind unterstrichen. Magische Gegenstände erscheinen in Kursivschrift. Völker- und Baukastenbegriffe erscheinen in Fettdruck. Kämpfertalente sind mit einem Sternchen (*) versehen.

Aasfresser 165
Aasimare 84–89
Alternative Volksmerkmale 8–9
Amulett der fokussierten Lebensenergie 112
Amulett des verborgenen Lichts 100
Anpassungsfähiges Glück 56
Anspringen mit Krallen* 123
Antreibende Darbietung* 118
Antreiber* 118
Aquatische Abstammung 177
Armschienen des Racheschwurs 18
Ausgeprägter Hass* 27
Außergewöhnliche Werkzeuge der Herstellung 27
Baumsänger (Druide, Elf) 15
Bedrohlicher Heiligenschein 88
Befreiender Schlag 118
Behänder Angreifer* 124
Behänder Wächter (Mönch, Katzenvolk) 122
Beinsteller* 106
Besonnener Wächter (Paladin, Aasimar) 85
Bestienreiter 46
Blasenkammer 187
Blöße geben* 141
Blut kochen lassen 141
Blutrache 46
Blutsäufer 111
Blutschnabel* 165
Bluttrinker 111
Bodenkämpfer (Mönch, Halbling) 53
Brombeerbrauer (Alchemist, Halb-Elf) 33
Braumeister 77
Brosche der Anpassung 37
Buch der wunderbaren Rezepte 57
Celestischer Diener 87
Celestischer Schild 89
Cruoromant (Magier, Halb-Vampit) 110
Dämmerpirscher (Waldläufer, Gestrandeter) 98
Dämonischer Apostel (Kleriker, Drow) 92
Dampfzauberer 177
Demoralisierender Peitschenhieb* 118
Dickschädel* 77
Diplomatenumhang 37
Dosierbarer Elementarangriff 201
Drakonischer Aspekt 129
Drakonischer Odem 130
Drakonisches Gleiten 130
Drakonisches Abbild 130
Drow 90–95
Drowadel 93
Drowadel-Zauberresistenz 93
Duergar 184–185
Dunkelsichtelixier 79
Echo der Steine 135
Eingedellter Helm* 78
Einschüchternder Schlag* 141
Einschüchterndes Selbstvertrauen 66
Einzelkind 141
Elementarer Ausflug 148
Elementarritter (Kampfmagus, Suli) 201
Elfen 10–19
Elfenhandschuhe 18
Elfenseele 36
Elfisches Kampftraining* 18
Elixier des kraftvollen Atems 160
Elysischer Schild 89
Engelsblut 87
Engelshaut 88
Engelsschwingen 88
Entschlossener Wüter 141
Entzündend Besondere Waffeneigenschaft 148
Erholung vom Gift 78
Erlöser (Paladin, Half-Ork) 43
Erobererkrone 68
Erweiterte diabolische Resistenz 172
Erweiterte Resistenz 27
Exarch (Inquisitor, Zwerg) 73
Fallenbrecher 141
Fangzahnumhang 107
Fassadenkletterer (Schurke, Katzenvolk) 122
Fesseln des gebrochenen Geistes 118
Fetischhexe (Hexe, Halb-Elf) 34
Feuerbombenwerfer (Alchemist, Goblin) 104
Feuerfuchser 106
Feuerhand* 106
Feuersicht 148
Feuerwaffentüftler (Schütze, Gnom) 24
Feuerzähmer 106
Finsterklinge 94
Finsterland-Bombenwerfer (Alchemist, Svirfneblin) 203
Flammenherz 106
Flammenrichter (Inquisitor, Pyrier) 146
Flöte des Nesthüters 154
Fluchtstaub 57
Fluchtstiefel 27
Fuchsgestalt 191
Fuchssprung* 191
Furchtlose Neugier 66
Gabe der Mutter 211
Gebieterische Blutlinie (Hexenmeister, Mensch) 63
Geborener Charmeur 112
Geist der Wildnis 18
Gelegenheitsillusionist 37
Geröllhandschuhe 137
Gespaltener Helm* 18
Gestrandete 96–101
Gestreckte Schwingen 199
Geteilte Manipulation 36
Gift spucken* 195
Glück im Unglück 66
Glück verleihen 67
Glücklicher Heiler 56
Glücklicher Schlag* 55
Glücksmagnet 56
Glückssymbol 57
Glühende Finte* 148
Glutaura* 148
Gnome 20–29
Goblinschlitzer* 78
Goblinschütze* 107
Goblins 102–107
Grabzahn 154
Gratwanderer 78
Grauer Jünger (Mönch, Duergar) 185
Grausam Besondere Waffeneigenschaft 118
Greifschwanz 172
Greifzunge 187
Grippli 186–187
Gürtel der Mitte 205
Gürtel der Nahrungssuche 68
Halb-Elfen 30–39
Halb-Orks 40–49
Halb-Vampire 108–113
Halblinge 50–59
Haizahnamulett 178
Hammerträger (Kämpfer, Zwerg) 74
Handschuhe der Waffenbeherrschung 18
Heiligenschein der inneren Ruhe 173
Himmelsdruide (Druide, Sylphe) 158
Hasserfüllter Wüter (Barbar, Halg-Ork) 44
Hier und doch nicht da 36
Himmlisches Strahlen 88
Heldenhafter Wille 77
Hobgoblinkriegsstandarte 119
Hobgoblindisziplin 118
Hobgoblins 114–119
Höhlenheckenschütze (Kämpfer, Drow) 92
Höllenschlundrüstung 173
Hordensturmangriff 46
Hüter alten Wissens (Mystiker, Elf) 15
Hufeisen der zermalmenden Tritte 119
In magischer Dunkelheit sehen 99
Improvisation 67
Inbegriff des Katzenvolkes 124
Inbegriff eines Drow 36
Infernalische Sicht 173
Infernalisches Medium (Kleriker, Tiefling) 170
Infernalisches Reliquienamulett 173
Innere Flamme* 148
Innerer Atem 159
Jünger des Blutgotts (Paktmagier, Halb-Ork) 45
Kaltbluttrinker 112
Kappe der Menschengestalt 154
Katzenartige Anmut 124
Katzenaugenkrone 124
Katzenvolk 120–125
Kiemenmenschen 188–189
Kitsunen 190–191
Kitsunen-Sternenjuwel 191
Kitsunen-Gauner (Schurke, Kitsune) 190
Knochenbrecherfäustlinge 142
Koboldlaurer* 130
Koboldscharfschütze* 131
Koboldhexenmeister-Blutlinie (Hexenmeister, Kobold) 128
Kobolde 126–131
Kraft fokussieren 88
Kräftiger Schwanz* 205
Kritischer-Treffer-Vielseitigkeit* 67
Langfinger (Schurke, Halbling) 53
Langfingerhandschuhe 58
Langnasengestalt 165
Laterne der tanzenden Schatten 100
Läuterer (Mystiker, Aasimar) 86
Linsen der Finsternis 113
Lebensblut 197
Lebende Kleidung 94
Luftiger Schritt 159
Luftkämpfer (Kämpfer, Strix) 199
Mächtiger Drowadel 93
Mächtiges Kraft fokussieren 88
Magischer Schwanz 191
Maske des Steingesichts 136
Meerschaumschal 193
Meervolk 192–193
Meisterhafte Waffenvielseitigkeit* 67
Menschen 60–69
Menschenseele 37
Menschlicher Bukanier (Schütze, Mensch) 64
Metallische Schwingen 88
Metzelrausch 47
Mitreißender Kampfrausch* 47
Mordrausch 47

Müllsammlerblick 166
Multitalentmeisterschaft 37
Murmeln der Erde 135
Mutige Entschlossenheit 56
Mystischer Ruinenräuber (Schurke, Kiemenmensch) 189
Nachtragender Kämpfer* 142
Nachwirkende Unsichtbarkeit 185
Naga-Anbeter (Druide, Nagaji) 194
Nagaji 194–195
Nagaji-Schuppenpolitur 195
Narbiger Hexendoktor (Hexe, Ork) 140
Nicht umzubringen 47
Ohrenbetäubende Explosion 118
Optionen zur Bevorzugten Klasse 9
Oreadischer Erdgleiter 135
Oreadischer Gräber 135
Oreaden 132–137
Orkische Waffenexpertise* 142
Orks 138–143
Orkspalter* 78
Pantoffeln der Tritonen 178
Pfad des Verstoßenen 37
Pfotenorden (Ritter, Halbling) 55
Phantomgemme 38
Pyrier 144–149
Rattenvolk 150–155
Raufbold (Kämpfer, Ork) 140
Reinigende Perle 37
Riesenschlächter* 78
Riesenschritte 185
Ring der magischen Herstellung 28
Ring des wilden Aufbegehrens 48
Rattenzahnring 155
Ring der vielen Stiche 155
Ring der Feinsinningen 38
Riskanter Schlag* 56
Roter Federfächer 166
Saboteur (Alchemist, Gnom) 24
Sack des Fallenstellers 131
Samsarer 196–197
Samtpfotenstiefel des Teufelskerls 125
Schaitan-Rufer (Paktmagier, Oreade) 133
Schal der Lebensenergie 178
Scharfklaue* 154
Scharfsichtiges Auge 37
Schattenabkömmling 93
Schattenfenster 101
Schattengeist 99
Schattenlauf 209
Schattenrufer (Paktmagier, Gestrandeter) 98
Schattenspieler (Barde, Wayang) 209
Schattenwanderer 99
Schattenzauberer 93
Schattenzepter 94
Schattenwolkenbeutel 209
Schattige Zuflucht 101
Scheußlicher Schinder (Kampfmagus, Tiefling) 171
Schigenjo (Mystiker, Tengu) 164
Schleichender Schlitzer (Schurke, Halb-Ork) 45
Schlafgift 207
Schluchtschütze (Schütze, Rattenvolk) 152
Schmiedemeister (Kleriker, Zwerg) 75
Schnell und sicher 56
Schnelle Auffassungsgabe 67
Schnelle Obsidianaxt 48
Schneller Kitsunen-Gestaltwandler 191
Schrecklicher Reiter (Ritter, Hobgoblin) 116
Schüler des Steins (Mönch, Oreade) 134
Schwarze Katze 124
Schwarzer Federfächer 166
Schwarzer Jaderabe 167
Schweifschrecken* 131
Schwerterkrone 68
Schwertmeister (Schurke, Tengu) 164
Schwingen aus Luft 159
Segen des Zerstörers* 47
Sengende Waffen* 148
Seuchenbringer (Alchemist, Rattenvolk) 152
Siegessicher 67
Sippenmörder (Inquisitor, Halb-Vampir) 110
Spange der Vorfahren 38
Spaßvogel (Barde, Gnom) 26
Spinnenbeine 94
Spinnenrufer 94
Stahlmönch (Mönch, Hobgoblin) 116
Stallmeister 67
Steinerner Schritt 135
Steinfürst (Paladin, Zwerg) 76
Steinhautgürtel 136
Steinnebelumhang 199
Still wie Stein 203
Strauchdieb (Schütze, Kobold) 128
Strigae 198-199
Sulis 200–201
Sumpfalchemist (Alchemist, Grippli) 187
Svirfneblin 202–203
Sylphen 156–161
Symbol des unheiligen Befehls 113
Taumelnde Verteidigung* 57
Tengu-Rabengestalt 166
Tengukrug 167
Tenguschwingen 166
Tengus 162–167
Tieflinge 168–173
Tödlich Besondere Waffeneigenschaft 118
Tödliche Kurtisane (Schurke, Vischkanya) 206
Traumweberin (Hexe, Wechselbalg) 211
Tritonenportal 177
Tunnelratte 154
Überraschendes Durchziehen* 47
Überraschungsschlag* 57
Umhang der huschenden Ratte 155
Umhang der Menschengestalt 48
Umhang des feurigen Veschwindens 148
Umsichtiger Kämpfer* 57
Unbändiger Hass* 27
Undinenadept (Druide, Undine) 176
Undinen 174–179
Unerklärliches Glück 67
Unverwüstlicher Rohling 47
Vanaras 204–205
Verbesserte Improvisation 67
Verbesserter Drowadel 94
Verbesserter Tiefschlag* 57
Verbesserter Schattenabkömmling 94
Verbessertes Kraft-fokussieren 88
Verbessertes In-magischer-Dunkelheit-sehen 99
Verbessertes Überraschendes-Durchziehen* 47
Verblüffende Ähnlichkeit 191
Verblüffende Veteidigung* 57
Verwegenes Schicksal 68
Verzweiflungsschlag* 57
Vielseitiger Bluttrinker 112
Vischkanyakorsett 207
Vischkanyas 206–207
Völkerbaukasten 212–247
Das Erschaffen eines neuen Volkes 214–239
Eigenschaftskategorie: Art 215–217
Eigenschaftskategorie: Attributswertanpassung 217
Eigenschaftskategorie: Größe 219
Eigenschaftskategorie: Grundbewegungsrate 219
Eigenschaftskategorie: Sprache 219–220
Machtniveau eines Volkes 214
Völker des Grundregelwerkes 239–241
Völker ohne Konstitution 215
Volkseigenschaften 215–220
Volksmerkmale 220–239
Volksmerkmale (Attributswerte) 220
Volksmerkmale (Bewegung) 221–222
Volksmerkmale (Defensiv) 222–226
Volksmerkmale (Magie) 226–230
Volksmerkmale (Offensiv) 230–233
Volksmerkmale (Schwächen) 233–234
Volksmerkmale (Sinne) 235
Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten) 235–236
Volksmerkmale (Sonstige) 236–238
Volkspunkte (VP) 214
Weitere Völker 241–247
Wacht Besondere Schildeigenschaft 135
Wacht, Mächtige Besondere Schildeigenschaft 136
Wächter der Gemeinschaft (Mystiker, Halbling) 55
Wächter der Wildnis 18
Waffenfokus (Gnomenwaffen)* 27
Waffenvielseitigkeit* 68
Wandermönch (Mönch, Mensch) 65
Wasserhaut 177
Wasserkampf* 193
Wassermanöver 177
Wassersänger (Barde, Undine) 176
Wayangs 208–209
Wechselbälger 210–211
Weder Elf noch Mensch 37
Weihrauch der vielen Leben 197
Wellenwächter (Waldläufer, Meervolk) 192
Wiedergeborener Mystiker (Mystiker, Samsaran) 197
Wilde Entschlossenheit 47
Wilde Hartnäckigkeit* 48
Wilder Angriff 142
Wilder Knirscher (Barbar, Goblin) 105
Wilder Paktmagier (Paktmagier, Halb-Elf) 34
Wildes Herbeizaubern 48
Wildling (Druide, Mensch) 65
Wildnisschatten (Waldläufer, Halb-Elf) 35
Wildnisverbunden 18
Windlauscher (Magier, Sylphe) 158
Wipfelmönch (Mönch, Vanara) 204
Wolkenblick 159
Wolkenbruch besondere Rüstungseigenschaft 160
Wundpaste 119
Wunschformer (Hexenmeister, Pyrier) 146
Zauberbinder (Magier, Elf) 16
Zauberer der Wildnis 18
Zauberschmetterer* 78
Zaubertabak 58
Zaubertänzer (Kampfmagus, Elf) 16
Zepter der Erdbindung 136
Zepter der Standhaftigkeit 68
Zepter der Zwergenmacht 79
Zerreißendes Krallenmesser 95
Zorngeboren Besondere Waffeneigenschaft 142
Zusätzlicher Elementarangriff 201
Zwerge 70–79
Zwergenblut 135
Zwielichtschlag* 100
Zwielichtsicht 100
Zwischenschritt* 78

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2 © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors: Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenson, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3 © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, James Jacobs, Michael Kenway, Rob McCreary, Patrick Renie, Chris Sims, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, and Russ Taylor, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Baphomet from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Genie, Marid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Grippli from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Nereid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Player Companion: *Dragon Empires Primer* © 2011, *Paizo Publishing, LLC; Authors: Tim Hitchcock and Colin McComb.*

Pathfinder Roleplaying Game Advanced Race Guide © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Jim Groves, Tim Hitchcock, Hal MacLean, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Owen K.C. Stephens, Todd Stewart, and Russ Taylor. Deutsche Fassung: *Pathfinder Ausbauregeln III: Völker* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Pathfinder® Kampagnenwelt™

Die beste aller möglichen Welten





Entdecke die Welt von Golarion, den offiziellen Kampagnenhintergrund für das beliebte Pathfinder-Rollenspiel! Ein Zeitalter der verlorenen Prophezeiungen ist angebrochen und nimmt unaufhaltsam seinen Lauf. Ein nicht enden wollender Mahlstrom, ein Riss im Gewebe der Realität, ist entstanden, und die Anbetung von Teufeln breitet sich ebenso aus wie die Bedrohung durch Kriege. Doch noch ist nicht alles verloren, denn in diesen dunklen Zeiten bieten sich zahlreiche Möglichkeiten für spannende Abenteuer und ruhmreiche Helden. In diesem Buch findest du:

- Eine detaillierte Zusammenfassung aller spielbaren Völker, die in Golarion beheimatet sind, einschließlich mehr als ein Dutzend menschlicher Bevölkerungsgruppen.
- Ausführliche Beschreibungen von über 40 Ländern der Inneren See: zerfallende Reiche, expansionistische Imperien, unabhängige Stadtstaaten und von Monstern heimgesuchte Wildnisgebiete. Sie bieten dir den passenden Hintergrund für jede Art von Fantasy-Kampagne!
- Informationen zu den Kulturen und Regeln für die 20 Hauptgottheiten der Inneren See, Einträge zu weiteren Göttern, Halbgöttern, vergessenen Gottheiten, bizarren Kulten, seltsamen Philosophien und vieles mehr!
- Einen Überblick über die Geschichte der Inneren See, eine Beschreibung magischer Artefakte und technologischer Wunder, Informationen über wichtige Machtgruppen und Organisationen sowie Hunderte Orte, die auf Abenteurer warten!
- Neun neue Monster, darunter exotische Humanoide am Himmel und im Wasser, Untote und Drachen sowie ein zorniger Dämonenherrscher im Exil.
- Eine große, optisch ansprechende Posterkarte, die dir einen Überblick über die Länder der Inneren See verschafft.

Sei die Bestie!

Kitzle alles aus deiner Abstammung heraus mit den Pathfinder Ausbauregeln III: Völker! Wähle eines von 30 Völkern aus der Mythologie und der Geschichte des Rollenspiels oder erschaffe ein gänzlich neues Volk. Sollten dir die klassischen Völker mehr liegen, stehen dir neue Optionen und Ausrüstungsgegenstände für die Völker des Pathfinder Grundregelwerkes zur Verfügung, um dich von der Masse an Elfen, Zwergen und anderen zu unterscheiden.

Die Pathfinder Ausbauregeln III: Völker sind ein neuer Ergänzungsband für das Pathfinder-Rollenspiel. Dieses phantasievolle Rollenspiel basiert auf einer mehr als zehnjährigen Entwicklungszeit und einer öffentlichen Testphase, an der über 50.000 Spieler an der Erschaffung eines modernen Rollenspiels mitgewirkt haben, um den Bestseller unter den Fantasy-Rollenspielen ins neue Jahrtausend zu holen.

Dieses Buch enthält:

- Neue Regeln und Wahlmöglichkeiten zur Personalisierung von Charakteren der sieben Grundvölker, darunter neue Volksmerkmale, Unterarten und Archetypen.
- 30 exotische Völker wie Unfug treibende Goblins, schuppige Kobolde, krähenköpfige Tengus und gefährliche Drow. Alle werden mit vollständigen Regeln für ihre Nutzung als Spielercharaktere vorgestellt, dazu kommen Archetypen, alternative Volksmerkmale und andere Optionen zur Anpassung.
- Ein vollständiges und ausbalanciertes System zum Erschaffen neuer Völker und dem Vermischen von Kräften und Fähigkeiten, um Charaktere und Kulturen deiner Kampagne anzupassen.
- Unmengen volksspezifischer Ausrüstungsgegenstände, Talente, Zauber und magischer Gegenstände für jedes präsentierte Volk!
- UND VIEL, VIEL MEHR!



ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

paizo PUBLISHING

PATHFINDER® ROLLENSPIEL™
www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL COMPATIBLE

ISBN 978-3-86889-719-7
Artikelnummer: US50011PDF