

DZAARIONS VÖLKERBAUKASTEN

Besonderer Dank gilt Bruder Grimm, Sphärenwanderer, Wirtkopf und Whisp deren eigene Volksfähigkeiten und Ideen teilweise gänzlich oder als Anregungen mit in diesen Völkerbaukasten eingeflossen sind.

Genauere Informationen finden sich hier

(<http://s176520660.online.de/dungeonslayers/forum/index.php?topic=9267.0>)

Fähigkeit

Effekt

VP

Attributs-
modifikator

Bei der Charaktererschaffung verschieben sich die Minimal- und Maximalwerte der Attribute des Charakters, sodass höhere oder niedrigere Werte erreicht werden können. Die Summe der Veränderungen muss jedoch 0 und die Gesamtsumme der Attributspunkte weiterhin 20 betragen, sofern nicht zusätzliche Baupunkte ausgegeben werden (2 VP pro Attributspunkt). Zudem darf kein Charakter einen Attributswert von unter 1 aufweisen. Negative Auswirkungen sind, bei entsprechenden Werten, kumulativ. Welche Modifikatoren eingeführt werden, ist dem einzelnen Volk zu entnehmen.

+0

KÖR 3: Der Charakter kann keinen Kraftakt mehr durchführen.

KÖR 2: Der Charakter kann nicht mehr Gift oder Krankheit trotzen.

KÖR 1: Der Charakter kann nun nicht einmal mehr einen Schlagen-Angriff ausführen.

AGI 3: Der Charakter kann nicht mehr Schleichen, Verbergen, Taschendiebstahl, Schlösser oder Mechanismus öffnen Proben durchführend.

AGI 2: Der Charakter kann weder Schießen noch Werfen.

AGI 1: Der Charakter kann in einer Runde entweder eine Aktion durchführen oder sich bewegen, niemals beides. Zudem sind auch aktionsfreie Aktionen nun eine Aktion.

GEI 3: Der Charakter spricht gebrochen, ihm ist es maximal möglich 2 Fremdsprachen gebrochen zu erlernen.

GEI 2: Der Charakter spricht nur noch abgehackte Wörter, ihm ist es maximal möglich die Grundwörter einer einzigen Fremdsprache zu erlernen.

GEI 1: Der Charakter kann sich nur durch animalische Laute verständlich machen.

Chaosfaktor Ihr ihnen innewohnender Chaosfaktor sorgt dafür, dass dieses Volk bei allen Proben erhöhte Immersieg- und Patzerchancen hat. +0
Bei der Charaktererstellung kann zwischen 3 Möglichkeiten gewählt werden.

Möglichkeit	Immersieg	Patzer
A	1-2	19-20
B	1-3	18-20
C	1-4	17-20

Abwehrinstinkt Die Senkung der eigenen Abwehr, durch negative GA-Effekte von Gegnern oder deren Waffen wird um 2 reduziert. +1

Adrenalinschub Dieses Volk ist in der Lage im Kampf, für kurze Zeit, auf ihre volle Kraft zuzugreifen. Sie können 1/Kampf einen Angriff mit Schlagen+KÖR durchführen. Dazu sind sie allerdings erst in der Lage, nachdem sie mindestens ein Mal Schaden erhalten haben. +1

Aggressiv Dieses Volk hat ein Aggressionsproblem. Fühlt sich ein Angehöriger dieses Volkes beleidigt oder herausgefordert, muss er GEI+VE würfeln, um die entsprechende Person nicht unmittelbar anzugreifen. -2

Allergie gegen Metall Angehörige dieses Volkes können kein Metall nutzen (auch keine Waffen und Rüstungen aus Metall) und erhalten einen Malus von -1 auf ihre Abwehr -1 bei Schaden von Metallwaffen. -2

Anfällig Gegen Angriffe der komplementären Elemente sinkt die Abwehr um -5. -1

Ängstlich Dieses Volk fürchtet sich schnell. Alle Versuche sie Einzuschüchtern, Zauber die Furcht erzeugen, Angst bei ihnen zu erzeugen oder ähnliches sind um +2 erleichtert bzw. diesen Effekten zu widerstehen ist um -2 erschwert. -1

Anmut Angehörige dieses Volkes gelten als außergewöhnlich schön. Sie erhalten auf alle Flirten, Feilschen und sonstige Proben bei denen ihnen ihr gutes Aussehen hilft einen Bonus von +2. Der Flirten-Malus bei Flirten-Proben mit anderen Völkern entfällt, sofern es keine zu gravierenden physischen Unterschiede gibt. +1

Anorganisch	Dieses Volk besteht nicht aus biologischem Material, sondern Stein, Metall oder ähnlichem und hat daher keinen natürlichen Metabolismus. Angehörige dieses Volkes benötigen keinen Schlaf, keine Nahrung, kein Wasser, keine Atemluft und sind völlig immun gegen Gift und Krankheiten. Jedoch verfügt es über keine natürliche Heilung, Heilkräuter und Tränke haben keine Wirkung. Charaktere können jedoch wie Gegenstände repariert werden (GRW S. 88), wobei das Probenergebnis die zurückgewonnenen LK angibt. Außerdem reduzieren Rost- und Säureangriffe mit jedem Angriff den KÖR-Wert des Charakters um -1. Sinkt KÖR dadurch auf 0, zerfällt der Charakter zu Staub. So verlorene Punkte müssen durch passendes Material und eine Reparatur ersetzt werden.	+1
Anosmie	Dieses Volk kann keine Gerüche wahrnehmen. Bemerkensproben bei denen Geruch eine Rolle spielt sind nicht möglich.	-1
Antimagie	Magie ist in der Nähe dieses Volkes völlig wirkungslos. In einem Radius von 10 m um den Charakter herum, kann niemand, auch der Charakter selbst, Zauber, Zielzauber oder sonstige Magie einsetzen. Keine Magie kann direkt auf dieses Volk gewirkt werden (Schaden, aber auch Heilung, Buffs, Debuffs, etc.), Schaden aus Flächenzaubern, in deren Wirkungsbereich sie sich befinden, werden normal berechnet.	-1
Arglistig	Angehörige des Volkes sind heimtückisch. Sie wissen die Schwachpunkte in der Verteidigung ihrer Gegner gezielt anzugreifen. Die GA gegen alle Angriffe eines Angehörigen dieses Volkes ist um -1 gesenkt.	+1
Arkane Absorption	Dieses Volk ist in der Lage arkane Energie in kristalliner Form in ihrem Körper zu speichern. Dabei sind Angehörige dieses Volkes in der Lage direkt gegen sie gerichtete magische Angriffe, derer sie sich bewusst sind, zu absorbieren, in Kristalle umzuwandeln und wirkungslos zu machen, wenn sie eine Probe auf GEI+AU schaffen. Pro absorbiertem Angriff und anschließend gelungener Probe auf KÖR+HÄ steigt ihre Arkan-Anreicherung um 1 Arkan-Kristall. Diese Kristalle kann ein Angehöriger dieses Volkes bei der Anwendung von Magie nutzen (1 Arkan-Kristall erhöht den GEI-Wert für eine Probe um 1 und wird dadurch verbraucht). Ist die Anzahl an Arkan-Kristallen höher als die SC-Stufe entlädt sich die Arkane Energie in Form einer Nova mit einer Reichweite von 3+Stufe in Metern und in diesem Radius einem Schaden von $1W_{20}/2 + \text{Anzahl an Arkan-Kristallen}$. Danach ist die Anzahl an Arkan-Kristallen wieder bei Null. Die Nova kann nicht willentlich ausgelöst werden und schädigt Freund wie Feind.	+3

Arkane Resorption	Dieses Volk ist in der Lage arkane Energie in kristalliner Form in ihrem Körper zu speichern. Dabei sind Angehörige dieses Volkes in der Lage direkt gegen sie gerichtete magische Angriffe, derer sie sich bewusst sind, zu absorbieren, in Kristalle umzuwandeln und wirkungslos zu machen, wenn sie eine Probe auf GEI+AU schaffen. Pro absorbiertem Angriff und anschließend gelungener Probe auf KÖR+HÄ steigt ihre Arkan-Anreicherung um 1 Arkan-Kristall. Diese Kristalle kann ein Angehöriger dieses Volkes in physische Energie umwandeln und Proben mit KÖR oder AGI nutzen (1 Arkan-Kristall erhöht den Wert für eine Probe um 1 und wird dadurch verbraucht). Ist die Anzahl an Arkan-Kristallen höher als die SC-Stufe entlädt sich die Arkane Energie in Form einer Nova mit einer Reichweite von 3+Stufe in Metern und in diesem Radius einem Schaden von $1W_{20}/2 + \text{Anzahl an Arkan-Kristallen}$. Danach ist die Anzahl an Arkan-Kristallen wieder bei Null. Die Nova kann nicht willentlich ausgelöst werden und schädigt Freund wie Feind.	+3
Arkaner Überschuss	Löst dieses Volk eine Nova durch einen Überschuss an Arkan-Kristallen aus, so muss es zusätzlich einen W20 werfen und erhält entsprechenden Schaden. Alternativ kann es auch einen W20 werfen und bei einer 15-20 explodiert ein zufällig ermittelter Arm des Charakters.	-1
Arrogant	Angehörige dieses Volkes wirken arrogant und nehmen nur ungern Hilfe von anderen an, so auch Heilmagie nur im aller größten Notfall.	-1
Auffällig	Egal wo Angehörige dieses Volkes auftauchen, sie fallen immer auf wie ein bunter Hund, sei es durch ihre Größe, aufsehenerregende Hautfarbe oder besonders außergewöhnliche Körper. Stadtwachen und andere können sich immer an ein Treffen mit einem Angehörigen dieses Volkes erinnern. Außerdem erhalten alle, die versuchen einen Angehörigen dieses Volkes zu finden oder ähnliches einen Bonus von +2 auf entsprechende Bemerken- oder Suchen-Proben, es sei denn der Angehörige dieses Volkes taucht in einer Menge seines eigenen Volkes unter.	-1
Aufmerksam	Dieses Volk ist immer wachsam und auf der Hut. Es erhält auf Proben wie Bemerken, Erwachen, Suchen und ähnlichen Proben, bei denen es um Wachsamkeit geht, einen Bonus von +2.	+1
Aufmerksamkeits-defizit	Angehörige dieses Volkes sind äußerst sprunghaft. Nichts kann ihre Konzentration lange an sich binden. Es ist diesem Volk nicht möglich ein Talent über Rang III zu steigern, unabhängig von dessen eigentlichem Höchstwert.	-2

Außer- gewöhnliche Eigenschaft	Angehörige dieses Volkes stechen in einer Eigenschaft besonders hervor und erhalten zu Beginn einen Bonus von +1 auf eine volksabhängige Eigenschaft.	+1
Befleckt	Dieses Volk wurde von etwas bösem von Grund auf verdorben. Auch wenn sich einzelne Individuen von ihrem dunklen Erbe abwenden können, so haftet ihnen immer ein Teil der Finsternis an. Sie können das Talent Diener des Lichts nicht erlernen. Zauber und Talente, die einem Diener der Dunkelheit nicht zugänglich sind, wie Lichtpfeil, ebenfalls nicht. Auch gelten für sie Regeln zur Abwehr gegen Lichtzauber, wie bei Dienern der Dunkelheit.	-1
Begünstigt	Dieses Volk scheint vom Schicksal begünstigt. Für Angehörige dieses Volkes zählt eine 2 ebenfalls als Immersieg.	+2
Bezaubern	Dieses Volk verfügt über die Fähigkeit Wesen zu bezaubern. Dies funktioniert wie der Zauber „Gehorche“. (Der PW beträgt hierbei $GEI+AU$ bzw. $20^* - (GEI+VE)/2$ des Ziels.) *höheren Wert verwenden	+2
Blinde Wut	In einem Kampf verfällt dieses Volk in einen besinnungslosen Rausch. Erleidet es mehr als HÄ Schaden, oder richtet mehr als ST Schaden an, verfällt es in besinnungslose Wut. Dabei erhält es +4 auf ST und HÄ, greift aber immer das nächststehende Lebewesen an. Es kann versuchen den Angriff auf einen Gegner in einem 10m Radius zu lenken, indem es eine Probe auf $GEI+VE -$ Anzahl an Lebewesen in diesem Radius wirft. Der Effekt endet erst nach W20 Runden, wenn der Wütende ohnmächtig wird oder ihm eine Probe auf $GEI+VE$ gelingt (1/ Runde möglich) auch wenn bereits vorher alle Feinde tot sind.	+1
Bloß Haut und Knochen	Dieses Volk besteht fast nur noch aus Knochen. Alle Angriffe mit Stich-, Stoß- und Wurf Waffen, sowie Geschosse sind um -4 erschwert.	+2

Blutdurst	<p>Dieses Volk ernährt sich hauptsächlich von Blut. Sie benötigen nur 1 Mahlzeit/Tag, müssen aber auch mindestens 1/Tag Blut (3 Schlucke) von einem Opfer trinken.</p> <p>Durch das trinken von Blut, erhält das Opfer jede Runde 2 Punkte nicht abwehrbaren Schaden, während der Charakter im gleichen Maße geheilt wird.</p> <p>1/Tag kann der Charakter einen angeschlagenen Gegner (LK von 5 oder weniger) anfallen. Dieser Gegner gilt als wehrlos, solange der Charakter von ihm trinkt, der Charakter selbst hat jedoch, wenn er einmal angefangen hat zu trinken, keinerlei andere Aktionen, als zu trinken, bis der Gegner tot ist.</p>	+2
Blutrausch	<p>Angehörige dieses Volkes neigen dazu, beim töten von Feinden in Rage zu geraten. Tötet der Charakter 2 Gegner in einem Kampf, muss er GEI+VE würfeln, wenn er es nicht schafft, gilt er W20/2 Runden als verwirrt (entsprechend dem Effekt des Zaubers Verwirren).</p>	-1
Chaotischer Metabolismus	<p>Der Stoffwechsel dieses Volkes unterscheidet sich grundlegend von dem anderer Völker. So haben Tränke und Kräuter, aber auch Gifte teilweise völlig zufällige Wirkungen. Bei einer Einnahme wird ein W20 geworfen:</p> <p>1-8: normale Wirkung 9-10: Wirkdauer halbiert 11-12: Wirkdauer verdoppelt 13-14: Wirkeffekt halbiert 15-16: Wirkeffekt verdoppelt 17: anderer Effekt nach SL-Entscheid 18: keine Wirkung 19: Wirkeffekt wird ins Gegenteil verkehrt 20: der Charakter erbricht augenblicklich den Trank/das Kraut wieder (ohne dass dessen Effekt eintritt) und muss 1 Runde aussetzen.</p>	-1
Dickköpfig	<p>Dem Geist dieses Volkes ist kaum ein fremder Wille aufzuzwingen. Geistesbeeinflussende Zauber und Effekte gegen sie sind um -2 erschwert.</p>	+1
Diebisch	<p>Dieses Volk sind geschickte Diebe. Auf Taschendiebstahl, Mechanismus und Schlösser öffnen erhalten sie +3, können den Drang zu stehlen manchmal jedoch nicht unterdrücken.</p>	+1

Dumm	Angehörige dieses Volkes sind nicht die hellsten Fackeln, Gespräche können kaum, wenn überhaupt nur mit allereinfachsten Worten geführt werden. Absprachen oder Befehle mit/von anderen werden gerne mal vergessen komplizierte Pläne sind gar nicht erst möglich. Feilschen, Flirten und Verständigen sind nicht möglich. Dafür sind sie geistesimmun.	-2
Dunkelsicht	Angehörige dieses Volkes erhalten die Volksfähigkeit Dunkelsicht. Noch bei wenig Licht können sie sehen wie am Tage und selbst in völliger Dunkelheit können sie 50m weit sehen.	+1
Durchdringende Sicht	Die Augen dieses Volkes sind in der Lage verbergende Magie zu durchdringen. Durch bloße Konzentration kann ein Angehöriger dieses Volkes jederzeit mit Hilfe von Magie unsichtbar gemachte Objekte und Lebewesen ganz normal sehen. Auch Wesen und Strukturen, die sich in einer anderen Existenzebene, Dimension, Sphäre o.ä. (z.B. der Geisterwelt) verbergen, ebenso wie optische Illusionen können sie mit ihrem Blick durchschauen. Dabei erkennen sie jedoch weder Magie an sich, noch die Art, die Quelle oder den Anwender der Magie.	+2
Dyskalkulie	Dieses Volk ist den Umgang mit einer festen Geldwährung nicht gewohnt. Dies macht sie anfälliger für jeden Schwindel oder Betrug in Sachen Geld, Händler versuchen eher sie über den Tisch zu ziehen. Sollte ein Angehöriger dieses Volkes Geld von einer Währung in eine andere umtauschen wollen verliert er, zusätzlich zu eventuellen Gebühren o.ä., 5% des getauschten Goldes. Außerdem kosten Ausrüstung und andere Dienstleistungen das Doppelte.	-1
Ehrevoller Kampf	Ehre im Kampf bedeutet diesem Volk alles. Es würde niemals einen Gegner angreifen, der ihm den Rücken zuwendet, am Boden liegt, schläft, sich ergeben will oder ähnliches.	-2
Eidetisches Gedächtnis	Dieses Volk vergisst nie. An jedes Detail, das ein Angehöriger dieses Volkes bewusst und in vollem Umfang seiner Sinne erlebt hat, kann er sich erinnern. (Der Spieler kann jede solche Information, die sein Charakter erlebt hat, nötigenfalls vom Spielleiter erfragen.)	+2
Einäugig	Das Volk erhält -1 auf Schießen und Zielzauber.	-1
Einfältig	Dieses Volk kümmert sich generell nicht sonderlich um seine Bildung – sie erhalten auf alle (Nicht-Kampf-)Proben mit GEI einen Malus von -2.	-2

Einschüchternd	Dieses Volk wirkt einschüchternd auf alle anderen Völker statt zu Feilschen oder zu Flirten kann es auf Einschüchtern (KÖR+AU oder GEI+ST) werfen und erhält auf entsprechende Proben einen Bonus von +4.	+1
Eismorpher	<p>Dieses Volk hat die Fähigkeit aus Eis kleinere Objekte herzustellen. Diese Objekte sind immer noch aus gewöhnlichem Eis gefertigt.</p> <p>Daneben kann es auch temporäre Waffen und Rüstungen aus Eis formen, dies dauert eine Aktion. Waffen haben einen WB von +2, Rüstungen eine PA von +2 und halten jeweils 3 Runden. Es können auch, in einem Prozess, 3 Wurfaffen oder 3 Munition für Fernkampfaffen, mit einem WB von +1 hergestellt werden, die insgesamt aber ebenfalls nur 3 Runden halten.</p> <p>Trägt der Anwender bereits Waffen bzw. Rüstungen kann er das Eis daran anlagern. Dieser Effekt hält 4 Runden.</p> <p>Dadurch wird der WB von Waffen um +1 erhöht und ihr Schaden gilt als magisch, Rüstung erhält einen magischen Bonus von +1. Ein Immersieg bei einem Angriff mit einer solchen Waffe bzw. Abwehr bei einer solchen Rüstung friert den Gegner für eine Kampfrunde lang ein, als wirke auf ihn der Zauber Halt.</p> <p>Um einen Eismorphprozess durchzuführen benötigt der Anwender jedoch jedes mal 5 Liter Wasser. Besitzt er dafür keine direkte Quelle (See, Fluss, Wasserschlauch etc.) kann er auch das Wasser seines Körpers verwenden, erhält dadurch jedoch 5 Punkte nicht abwehrbaren Schaden und erhält zusätzlich Erschöpfungsschaden durch Durst, wenn dieser nicht rechtzeitig gestillt wird.</p> <p>Bei folgenden Temperaturen halten die hergestellten Dinge entsprechend länger/kürzer: über 30°C, 2 Runden weniger, über 20°C 1 Runde weniger, unter 10°C 1 Runde länger, unter 0°C 2 Runden länger</p>	+1
Eitel	Dieses Volk hält sich für etwas besseres, als die meisten anderen Völker. Es wirkt eher unsympathisch auf andere und erhält auf soziale Interaktionen mit ihrer Meinung nach niederen Völkern einen Malus von -2, außerdem versuchen Händler eher sie übers Ohr zu hauen.	-1
Elementbändiger	Angehörige dieses Volkes haben eine natürliche Begabung für Elementmagie, sie können alle Elementarzauber von zwei volksabhängigen Elementen auf der entsprechenden Stufe und mit den Manakosten eines Zauberers, sowie die entsprechenden Elementmagier-Talente bis Stufe III erlernen.	+2
Elementgebunden	Dieses Volk ist an ein bestimmtes Klima angepasst. In ihrem natürlichen Lebensraum erhalten sie +1 auf alle Proben. In einem Gebiet, welches ihrem Element widerspricht jedoch -1 auf alle Proben.	+0

Elementtausch	Wird ein Element 3 mal hintereinander benutzt, verfällt der Charakter in einen Elementtausch und muss GEI+VE würfeln, wenn er es nicht schafft, gilt er W20/2 Runden als verwirrt (entsprechend dem Effekt des Zaubers Verwirren).	-1
Empathisch	Dieses Volk scheint einen besonderen Sinn für die Gefühle anderer zu haben. Ein Angehöriger dieses Volkes erkennt stets die wahren Gefühle seines Gegenübers.	+1
Endemisch	Dieses Volk lebt in einem speziellen Terrain (Wald, Sumpf, Gebirge, Wüste, Tundra o.ä.). Auf alle Proben sich in diesem Gebiet zurechtzufinden, zu überleben, zu verbergen oder sich zu bewegen erhalten sie einen Bonus von +2 bzw. können sich um +1 Meter weiter fortbewegen.	+1
Enormer Vielfraß	Angehörige dieses Volkes verspüren einen gewaltigen Hunger und benötigen 6 Mahlzeiten pro Tag, um bei Kräften zu bleiben.	-2
Erhöhte Heilrate	Angehörige dieses Volkes haben gewaltige natürliche Heilkräfte. Die zurück gewonnenen LK durch ihre natürliche Heilung ist verdoppelt. Zudem ist die Wirkung von Heilzaubern, -tränken und -kräutern um +2 verstärkt. Ebenso erholen sie sich von Krankheiten wesentlich schneller.	+2
Erhöhte Mana-regeneration	Angehörige dieses Volkes regenerieren ihre magische Macht schneller als andere. Die zurück gewonnenen Manapunkte durch ihre natürliche Regeneration sind verdreifacht. Zudem ist die Wirkung von entsprechenden wiederherstellenden Tränken und Kräutern um +2 verstärkt.	+2
Erweitertes Sichtspektrum	Die Augen dieses Volkes können weit mehr wahrnehmen, als die eines Menschen. Sie können auch Dinge im nahen Infrarot- oder UV-Bereich wahrnehmen. So können fluoreszierende Dinge wie z.B. Skorpione, Körperflüssigkeiten, aber auch extrem starke Gerüche, in gewissem Maße, visuell wahrgenommen werden.	+1
Exotisch	Dieses Volk lebt nur in einem bestimmten Gebiet in relativer Abgeschlossenheit. In anderen Gebieten als ihrer Heimat hat man von ihnen höchstens als Geflüster oder Mythos gehört oder sie sind völlig unbekannt. Die daraus resultierenden Auswirkungen sind vielfältig. Wo auch immer sie hingehen fallen sie auf (entsprechende Bemerkens- und Suchen-Proben +2), Ärzte sind ratlos, anfängliches Misstrauen u.ä., aber ebenso können sie auch viel leichter andere Völker ängstigen und (Lügen)Geschichten über ihr Volk erzählen.	-1

Extrem Hitzeempfindlich	Angehörige dieses Volkes reagieren empfindlich auf warme Temperaturen. Sollte die Temperatur über 30°C betragen erhalten sie einen Malus von -1 auf alle Proben. Zudem wird erlittener Erschöpfungsschaden verdreifacht und bei entsprechenden Elementarzaubern erhalten sie einen Malus von -2 auf ihre Abwehr.	-2
Extrem Kälteempfindlich	Angehörige dieses Volkes reagieren empfindlich auf kalte Temperaturen. Sollte die Temperatur unter 15°C betragen erhalten sie einen Malus von -1 auf alle Proben. Zudem wird erlittener Erschöpfungsschaden verdreifacht und bei entsprechenden Elementarzaubern erhalten sie einen Malus von -2 auf ihre Abwehr.	-2
Fabulant	Dieses Volk besitzt eine natürliche Begabung dafür die Wahrheit zu verdrehen. Auf Proben bei denen sie lügen oder um eine Lüge zu erkennen erhalten sie einen Bonus von +2. Außerdem ist das erkennen ihrer Lügen durch andere um -2 erschwert.	+1
Farbenblind	Dieses Volk kann keine Farben wahrnehmen. Für ihn ist die ganze Welt nur eine Abstufung von Grautönen.	-1
Feenflügel	Das Volk bewegt sich durchgehend mit kleinen insektenähnlichen Flügeln voran. Ihr Laufen-Wert entspricht dem Wert, mit dem sie sich fliegend fortbewegen. Zu Fuß ist es nur Laufen/2. Erhält dieses Volk, während es fliegt, mehr als 5 Punkte Schaden auf einmal muss es eine Probe auf KÖR + ST werfen, wenn es diese nicht schafft stürzt es ab und liegt am Boden, erhält aber bis zu einer Höhe von KÖR in Metern keinen Sturzschaden.	+0
Federgleicher Fall	Angehörige dieses Volkes haben gelernt sanft zu landen. Bis zu einer Höhe von 7 m landen sie sicher auf ihren Füßen, ohne Schaden zu nehmen.	+1
Filigrane Finger	Dieses Volk hat einen Körper dessen Geschicklichkeit ihresgleichen sucht – sie erhalten auf alle (Nicht-Kampf-) Proben mit AGI einen Bonus von +3.	+2
Flinke Finger	Angehörige dieses Volkes besitzen besonders geschickte Finger. Sie erhalten einen Bonus von +2 auf alle Proben, die Fingerspitzengefühl erfordern (Taschendiebstahl, Mechanismus öffnen, Schlösser öffnen, Falschspiel u.ä.).	+1

Flugarme	<p>Dieses Volk besitzt Flügel, die gleichzeitig auch ihre Arme sind. Statt zu laufen kann es fliegen, und sich dabei mit dem doppelten Laufen-Wert bewegen, über Abgründe hinwegsetzen und ähnliches. Es ist dabei keine Aktion nötig, um vom Laufen ins Fliegen und umgekehrt zu wechseln. Da die Flügel dieses Volkes gleichzeitig auch ihre Arme sind, kann das Volk beim Fliegen keine Waffen nutzen, wenn überhaupt nur gestenlos zaubern.</p> <p>Rüstung und Kleidung muss an den Körper angepasst werden und kostet dadurch 50% mehr.</p> <p>Erhält dieses Volk, während es fliegt, mehr als 5 Punkte Schaden auf einmal muss es eine Probe auf KÖR + ST werfen, wenn es diese nicht schafft stürzt es ab, erhält entsprechenden Sturzschaden und liegt am Boden.</p>	+1
Fragil	<p>Dieses zartbesaitete Volk erhält -1 auf Abwehr.</p>	-1
Furchteinflößend	<p>Kann 1/ Kampf auf Sicht aktionsfrei bei einem Gegner Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben, bei einem Patzer ergreift der Gegner die Flucht.</p>	+1
Furchtsam	<p>Dieses Volk ist nicht für seinen Mut bekannt. Kommt es zu einem Kampf muss ein Angehöriger dieses Volkes einen Wurf auf KÖR+VE+Stufe schaffen. Schafft er diesen nicht ist er eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben, bei einem Patzer ergreift er die Flucht.</p>	-2
Gebildet	<p>In dem Volk wird auf eine umfassende, allgemeine Bildung geachtet. Das Volk erhält auf alle Proben, bei denen es um Inschrift entziffern, Verständigen oder Allgemeinwissen geht einen Bonus von +2.</p>	+1
Gedankenleser	<p>Dieses telepathisch begabte Volk kann auch in den Verstand unfreiwilliger Ziele, die sich in ihrer Reichweite befinden, eindringen. Dazu werfen beide eine vergleichende Probe auf GEI+VE bei deren Erfolg der Angehörige dieses Volkes die Gedanken seines Gegenübers lesen kann. Je höher die Differenz ist desto tiefer geht dieser Einblick.</p> <p>Sollte die Probe Misslingen leidet der Anwender unter schlimmen Kopfschmerzen, erhält eine Stunde lang auf alle Proben einen Malus von -1 und kann seine telepathischen Fähigkeiten ebenso lange nicht mehr benutzen.</p>	+2
Gedanken- schinder	<p>Für dieses Volk ist es ein Leichtes in den Verstand anderer einzudringen. Auf alle geistesbeeinflussenden Zauber erhalten sie einen Bonus von +2.</p>	+1

Geflügelt	<p>Dieses Volk besitzt Flügel, statt zu laufen kann es fliegen, und sich dabei mit doppeltem Laufen-Wert bewegen, über Abgründe hinwegsetzen und ähnliches. Jedoch ist eine Aktion nötig, um vom Laufen ins Fliegen und umgekehrt zu wechseln.</p> <p>Wenn es die Flügel verbergen kann, dauert es zusätzlich eine Runde sie zu entfalten. Sind die Flügel entfaltet ist ein Angehöriger dieses Volkes leichter sie zu treffen (Gegnerische Angriffe +2).</p> <p>Rüstung und Kleidung muss an den geflügelten Körper angepasst werden und kosten dadurch das Doppelte, Nicht-magische Rüstung und Kleidung anzupassen kostet den Wert des Gegenstandes. Wird bei verborgenen Flügeln eine unangepasste Rüstung/Kleidung getragen können die Flügel nicht entfaltet werden oder die Rüstung/Kleidung wird dabei zerstört (je nach Material).</p> <p>Erhält dieses Volk, während es fliegt, mehr als 5 Punkte Schaden auf einmal muss es eine Probe auf KÖR + ST werfen, wenn es diese nicht schafft stürzt es ab und erhält entsprechenden Sturzschaden, liegt aber nur bei einem Patzer am Boden.</p>	+1
Gefürchtet	<p>Der Ruf dieses Volkes eilt ihm voraus und lässt seine Gegner erzittern. Alle Proben um andere Einzuschüchtern, Zauber die Furcht erzeugen, Angst erzeugen oder ähnliches sind um +2 erleichtert bzw. ihren Effekten zu widerstehen ist um -2 erschwert.</p>	+1
Geistwandeln	<p>Dieses Volk hat eine besondere Verbindung zu einer anderen Ebene. Es ist in der Lage 1/Tag mit einer Probe auf GEI+AU für $1W_{20}+AU/2$ Runden vollkommen in eine unwirkliche Geisterwelt zu wechseln. Sie sind damit unsichtbar und unantastbar für Wesen in der Realwelt, können hier aber keine Aktionen durchführen. Sie können sich jedoch frei bewegen und so Gegner und Hindernisse umgehen.</p>	+2
Genialität	<p>Die geistigen Fähigkeiten dieses Volkes sind unangefochten – sie erhalten auf alle (Nicht-Kampf-)Proben mit GEI einen Bonus von +2.</p>	+2
Geschärfte Sinne	<p>Nacht/Dunkelsicht, aber auch besseres Gehör und Geruchssinn, als ein Mensch.</p>	+1
Geschöpf der Nacht	<p>Dieses Volk ist nachtaktiv. Sie erhalten nachts auf alle Proben einen Bonus von +2. Zwar können sie auch tagsüber agieren, erhalten dann aber -2 auf alle Proben.</p>	+0
Geschöpf des Tages	<p>Dieses Volk ist tagaktiv. Sie erhalten tagsüber auf alle Proben einen Bonus von +2. Zwar können sie auch nachts agieren, erhalten dann aber -2 auf alle Proben.</p>	+0

Geschwind	Das Volk erhält +2 auf Initiative.	+1
Gestaltwandler	Angehörige des Volkes können leichte kosmetische Veränderungen an ihrem Körper vornehmen und erhalten dadurch +2 auf Würfe sich zu verkleiden oder andere so zu täuschen.	+1
Gewandter Redner	Dieses Volk besitzt von natur aus eine besonders geschickte Zunge. Bei der Charaktererschaffung kann ein Angehöriger dieses Volkes zwei beliebige Social Combat System Talente wählen.	+1
Gewitzt	Dieses Volk kennt die kleinen Tricks anderen zu sagen, was sie hören wollen. Sie erhalten einen Bonus von +2 auf alle sozialen Interaktionen mit anderen Völkern.	+1
Gift	<p>Dieses Volk ist von Gift durchdrungen. Wird per entsprechendem Angriff Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine Gift trotzen Probe, bei einem Misserfolg erhält es W20/2 Kampfrunden lang 2 nicht abwehnbare Schadenspunkte pro Runde. Pro Tag sind jedoch nur 10 Vergiftungen möglich, bevor das Gift aus ist und erst eine Nacht Schlaf braucht, bis es nachgebildet wurde.</p> <p>Alternativ kann für ein Volk auch ein Lähmungs- oder Schlafgift gewählt werden.</p> <p>Lähmungsgift Bei einem Misserfolg der Gift trotzen Probe ist das Ziel für 1W20 Runden bzw. 1W20 x 10 Min gelähmt. Das Ziel kann jede Runde als Aktion eine Probe auf KÖR + ST ablegen, bei deren Erfolg der Effekt endet.</p> <p>Schlafgift Bei einem Misserfolg der Gift trotzen Probe ist das Ziel bewusstlos, als hätte es 0 oder weniger LK. Wird der Charakter wie auf GRW Seite 42 beschrieben geweckt, hat er die Menge LK, die er vor der Vergiftung hatte, ist jedoch benommen (-1 auf alle Proben). Die Giftwirkung endet nach W20 Stunden von alleine.</p>	+2
Glück des Narren	<p>Dieses Volk hat meist mehr Glück als Verstand. Ein Angehöriger dieses Volkes darf zweimal pro Tag einen Würfelwurf, der ihn das Leben gekostet hätte, komplett ignorieren (sofern er es nicht darauf abgesehen hat, indem er z.B. von einer 100m hohen Klippe springt). Irgendwie schafft er es, den Folgen zu entschlüpfen. So kann er durch reinen Zufall Explosionen, Stürze und heftigste Angriffe überleben.</p>	+4

Goldgier	Immer wenn ein Angehöriger dieses Volkes etwas Wertvolles bemerkt, muss es GEI+VE+4 schaffen, oder es will es unbedingt besitzen.	-1
Grausam	Skrupel oder Moral sind für dieses Volk ein Fremdwort. So lassen sie selbst von toten Feinden erst dann ab, wenn sie völlig verstümmelt sind. Stirbt ein Gegner, bei dem ein Angehöriger dieses Volkes Schaden verursacht hat, greift er diesen solange weiter an bis dieser sicher tot ist (dessen verlorene Lebenskraft unter 0 muss größer sein als dessen KÖR+3), bevor er sich einem anderen Feind widmet.	-2
Greifer	Angehörige dieses Volkes haben einen Greifschwanz oder ähnliches, um Gegenstände zu halten. Dieser Vorteil bietet keinen zusätzlichen Angriff. Allerdings kann ein Charakter mehrere verschiedene Waffen halten (deren Boni alle wirken) und diese jederzeit aktionsfrei auswechseln oder vergleichbares. Auch sind Klettern-Proben um +2 erleichtert. Rüstungen kosten jedoch 25% mehr.	+1
Groß	Lebenskraft x2, aber auch leichter zu treffen (Gegnerische Angriffe +2). Waffen sind klein, eine Nahkampf-Zweihandwaffe wird zur Einhandwaffe, Bögen und Armbrüste müssen jedoch angepasst sein und kosten 50% mehr.	+4
Guter Geruchssinn	Dieses Volk hat einen herausragenden Geruchssinn. Es erhält auf alle Wahrnehmungs-Proben und sonstige Proben, bei denen es um diesen Sinn geht (Spuren suchen über Geruch etc.), einen Bonus von +2. Zudem kann es die frische Fährte eines Wesens aufnehmen und verfolgen, wenn ihm dessen Geruch wohlbekannt ist bzw. eine Geruchsprobe besitzt.	+1
Guter Ruf	Dieses Volk gilt unter anderen Völkern als ehrenvoll und wird weitgehend respektiert. Auf alle Proben der sozialen Interaktion erhalten sie einen Bonus von +2.	+1
Harmlos	Angehörige dieses Volkes wirken nicht besonders gefährlich. Oft werden sie nicht ernst genommen. Auf Proben zum Einschüchtern, Angst zu erzeugen und ähnliches erhalten sie -4. Dafür werden sie im Kampf für gewöhnlich zuletzt angegriffen.	-1

Hautwechsler	<p>Dieses Volk ist in der Lage die Haut eines anderen, kürzlich verstorbenen, Lebewesens als eigenen Körper zu übernehmen. Dabei übernimmt der Angehörige dieses Volkes das Aussehen, Größenkategorie, die Werte KÖR, AGI, ST, HÄ, BE, GE, alle Volksfähigkeiten, erlernbare Kulturtalente sowie die Klasse mit allen Spezifikationen (Rüstungsklasse, erlernbare Talente und Zauber, etc.) des Zieles (Talente oder Zauber die das Ziel besaß werden nicht übernommen). GEI, VE, AU, Talente und Zauber des ursprünglichen Charakters bleiben erhalten.</p> <p>Dieser Körper verwest nicht, solange er angelegt ist, und fungiert fortan als der Körper des Charakters, kann aber auch jederzeit freiwillig verlassen werden. Nach einer gewissen Zeit (eigener KÖR + HÄ-Wert des Angehörigen dieses Volkes in Wochen, bei Körpern von Tieren nur (KÖR + HÄ)/2) zerreißt die Macht dieses Volkes den fremden Körper und er muss sich eine neue Haut suchen.</p> <p>Solange dieses Volk keine fremde Haut besitzt sind seine LK und Abwehr halbiert, es erhält aber auch einen Bonus von +6 auf Schleichen, Verbergen und ähnliche Proben.</p>	+1
Heldenmut	<p>Dieses Volk gilt als ausgesprochen mutig und loyal seinen Gefährten gegenüber. Aus einem Kampf würde es sich, wenn überhaupt erst dann zurückziehen, wenn all ihre Verbündeten bereits in Sicherheit sind.</p> <p>Sind 2 Charaktere mit Heldenmut an einem Kampf beteiligt zieht sich, wenn überhaupt, zuerst der jüngere der beiden zurück.</p>	-1
Hitzeempfindlich	<p>Angehörige dieses Volkes kommen nicht gut mit warmen Temperaturen zurecht. Sollte die Temperatur über 30°C betragen erhalten sie einen Malus von -1 auf alle Proben.</p>	-1
Hitzköpfig	<p>Dieses Volk ist nicht gerade für seine Geduld bekannt. Lange Diskussionen werden öfters mal von vorschnellen Aktionen beendet, ohne sich über die Konsequenzen Gedanken zu machen. Sollte dies zu einem Kampf führen, wird ihre Abwehr die ersten 3 Runden um 2 gesenkt.</p> <p>Der Effekt kann für den aktuellen Tag verhindert werden, wenn vorher mit dem Talent Meditation 1 Stunde ungestört meditiert wurde.</p>	-1
Hüne	<p>Der Körperbau dieses Volkes ist sehr muskulös – sie erhalten auf alle (Nicht-Kampf-)Proben mit KÖR einen Bonus von +4.</p>	+2
Hungerkünstler	<p>Dieses Volk ist Hunger gewöhnt und benötigt nur 2 Mahlzeiten/Tag. Sie erhalten auch nur alle 2 Tage Schaden durch einen Mangel an Nahrung.</p>	+1

Immun gegen Blendung	Das Volk ist selbst gegen extrem helles Licht immun und kann durch solches niemals geblendet oder beeinträchtigt werden.	+1
Immun gegen Feuer	Dieses Volk erhält überhaupt keinen Schaden durch Feuer oder Hitze, egal ob durch natürliches Feuer, Zauber oder andere Fähigkeiten.	+1
Immunität	Dieses Volk kann Giften und Krankheiten ohne Probleme trotzen. Abgesehen von sehr starken Giften müssen sie keine Gift oder Krankheit trotzen Probe werfen, um diesen zu widerstehen.	+2
Innere Bestie	In diesem Volk lauert eine wilde Bestie. Sinkt die LK unter 5 muss ihm erst GEI+VE (1/Runde möglich) gelingen, um den Kampf vorzeitig abubrechen, also bevor er oder sein Gegner tot ist. Selbst wenn alle Gegner tot sind, geht der Kampf noch weiter, bis ihm GEI+VE gelingt (max. 3 Runden) in denen der Charakter seine Gefährten, notfalls waffenlos, angreift. Der Effekt endet jedoch, sobald der Charakter wieder über mehr als 5 LK verfügt oder ihm die Probe gelingt, bis die LK erneut (unter 5) gesenkt werden. Der Effekt kann für den aktuellen Tag verhindert werden, wenn vorher mit dem Talent Meditation 1 Stunde ungestört meditiert wurde.	-2
Instinktiver Zauber	Alle Angehörigen dieses Volkes beherrschen von Beginn an einen volksabhängigen Zauber (maximal der Stufe 5). Dieser kann jederzeit nach den entsprechenden Regeln ausgelöst werden, auch wenn die Klasse des Charakters ansonsten magisch unbegabt ist. Wird der Zauber später regulär erlernt, erhält der Angehörige dieses Volkes einen Bonus von +2 darauf ihn zu wirken, ebenso kann er jederzeit aktionslos und ohne Probe zu diesem einen Zauber wechseln bzw. seine Manakosten sind halbiert.	+2
Kälteempfindlich	Angehörige dieses Volkes kommen nicht gut mit kalten Temperaturen zurecht. Sollte die Temperatur unter 15°C betragen erhalten einen Malus von -1 auf alle Proben.	-1
Kältestarre	Alle Proben von Angehörigen dieses Volkes sind um 1 Punkt erschwert, wenn die Temperatur weniger als 15°C beträgt, sinkt sie unter 5°C um -2. Unter dem Gefrierpunkt kann der Charakter gar nicht mehr handeln, bis er aufgetaut wird.	-2
Kampferprobt	Angehörige dieses Volkes sind geübt im Umgang mit Waffen und erhalten +1 auf Schlagen.	+1

Kampfrausch	Angehörige dieses Volkes neigen dazu, im Kampf in Rage zu geraten. Wird der Charakter im Kampf verletzt, muss ihm erst GEI+VE (1/Runde möglich) gelingen, um den Kampf vorzeitig abubrechen, also bevor er oder sein Gegner tot ist.	-1
Klein	Lebenskraft halbiert, aber auch schwerer zu treffen (Gegnerische Angriffe -2). Waffen sind zu groß, ein Kurzsword wird zur Zweihandwaffe.	-4
Kletterläufer	Dieses Volk kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden, Decken u.ä. aktionsfrei klettern. Auch können sie auf Gegner herabfallen, wobei ein Schlagen-Angriff, der um KÖR erhöht wird durchgeführt wird, der Charakter erhält allerdings auch entsprechenden Fallschaden und liegt nach diesem Angriff am Boden. Sonstige Angriffe sind beim hängen an Decken oder Wänden um -5 erschwert. Benötigt dieses Volk die Hände zum Klettern sind Angriffe, bis auf gestenloses Zaubern oder Angriffe mit einhändigen Wurfaffen, nicht möglich.	+2
Kontakt-telepathie	Dieses Volk ist in der Lage telepathisch mit anderen zu kommunizieren, wenn es Körperkontakt zu dem Ziel hat. Die Kommunikation ist dabei auch ohne eine gemeinsame Sprache möglich, dann jedoch nur mit einfachen Worten. Der Telepath hört nur, was sein Gegenüber ihm mitteilen möchte. Proben der Sozialen Interaktion, die über Telepathie geführt werden, mit einer Person die diese Art der Kommunikation nicht gewöhnt ist, sind um -4 erschwert.	+2
Kraftpaket	Dieses Volk ist ausgesprochen stark. Es erhält auf Kraftakt, Klettern und Proben, bei denen es um reine Muskelkraft geht einen Bonus von +2.	+1
Krämerseele	Die Gesellschaft dieses Volkes basiert auf Handel, ihr Erscheinen verspricht Gewinne. Daher sind sie überall gern gesehene Kunden und besitzen eine natürliche Begabung den besten Preis zu finden. Ausrüstung und andere Dienstleistungen kosten nur die Hälfte (eine weitere Senkung des Preises durch Feilschen, Flirten oder ähnliches ist nicht mehr möglich).	+1
Kriegerherz	Angehörige dieses Volkes sind geborene Krieger und können alle Stufe 1 Talente der Kriegerklasse, sowie Rüstzauberer I erlernen. Außerdem sind sie, unabhängig von ihrer Klasse, in der Lage mindestens die Rüstungsklasse Leder zu tragen.	+2

Kulturbanause	Kommt dieses Volk mit einer fremden Kultur in Kontakt, tritt es unwillentlich in absolut jedes Fettnäpfchen, das die andere Kultur ihm bietet. Zudem ist die soziale Interaktion mit fremden Kulturen um -1 erschwert.	-1
Kultur-interessiert	Dieses Volk ist dafür bekannt sich schnell mit den Gepflogenheiten anderer Länder und Völker vertraut machen zu können. Hält sich ein Angehöriger mindestens eine Woche in einem fremden Reich oder Kultur auf kennt er bereits dessen soziale Grundzüge und kann grobe Schnitzer im Umgang mit Angehörigen dieser Kultur vermeiden.	+1
Kurzlebig	Dieses Volk hat eine vergleichsweise kurze Lebenserwartung. Etwa 15 Jahre nach dem Einstieg ins Abenteuerleben stirbt ein Charakter aus diesem Volk entweder eines natürlichen Todes oder ist zu gebrechlich um sein Abenteuerleben fortzusetzen.	+0
Lähmender Blick	Dieses Volk ist in der Lage mit seinem Blick einen Gegner völlig in seinen Bann zu ziehen. 1/Kampf ist es in der Lage auf Sicht diesen Blick auf einen Gegner anzuwenden. Das Ziel ist für W20/2 Runden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht GEI+VE gelingt und gilt als wehrlos. Der Effekt endet wenn das Ziel angegriffen wird.	+1
Langlebig	Angehörige dieses Volkes altern nur langsam, wenn sie erwachsen sind.	+0
Langsam	Angehörige dieses Volkes sind langsam und erhalten -1m auf Laufen.	-1
Lebensgespür	Angehörige dieses Volkes haben ein besonders feines Gespür für Lebensenergie. In einem Radius von maximal 30m kann dieses Volk, auch durch Wände und ähnliches hindurch, andere lebendige Wesen (Konstrukte, Elementare, Untote etc. nicht) wahrnehmen. Je mehr LK das Wesen hat desto heller leuchten sie für den Angehörigen dieses Volkes auf. Das Leuchten dieses Wesens kann dabei nur in einem Radius von dessen LK/2 in m ausgehend von dem Wesen wahrgenommen werden.	+2
Leichtfüßig	Das Volk erhält bei Schleichen und ähnlichen Proben einen Bonus von +2.	+1
Lichtempfindlich	Angehörige dieses Volkes erhalten -1 auf sämtliche Proben in hellem Sonnenlicht, bei denen die Sicht eine Rolle spielt.	-1

Lichtaura	Angehörige dieses Volkes können ein unnatürliches Licht aussenden, von der Stärke einer Fackel. Die Farbe der Lichtaura kann der Charakter bei der Erschaffung selbst bestimmen und sie kann jederzeit aktionsfrei aktiviert und deaktiviert werden. Solange sie aktiv ist erhält der Charakter jedoch -8 auf alle Proben, sich zu verbergen.	+1
Linguisten	Dieses Volk lernt von klein auf in vielen Zungen zu sprechen. Bei der Charaktererstellung können zusätzlich 3 Sprachen und Schriften von Völkern oder Kulturen, die im selben oder angrenzenden Reichen leben, erlernt werden.	+1
Lustmolch	Dieses Volk hat große Schwierigkeiten sich den Reizen des anderen Geschlechts zu entziehen. Wird eine Flirten-Probe gegen sie angewendet erhalten sie -6 darauf dieser zu widerstehen. Führt das Volk selbst eine Flirten-Probe durch muss zuvor ein W20 geworfen werden. Bei einer 1-10 erhalten sie einen Bonus von +4, bei einer 11-20 einen Malus von -4 auf die folgende Flirten-Probe. Manchmal können sie diesen Trieben auch gar nicht widerstehen und machen sich, sogar in den unpassendsten Situationen, an Vertreter des anderen Geschlechts ran.	-1
Magieabsorption	Dieses Volk ist in der Lage direkt gegen ihn gerichtete magische Angriffe, derer es sich bewusst ist, zu absorbieren und wirkungslos zu machen, wenn es eine Probe auf GEI+AU schafft. Schafft es anschließend eine Probe auf KÖR+HÄ erhält es das eingesetzte Mana auf sein eigenes Mana hinzu. Erreicht das Mana dabei einen Wert der höher ist als der doppelte Mana-Wert des Charakters entlädt sich die Magie in Form einer Nova mit einer Reichweite von 3+Stufe in Metern und in diesem Radius einen Schaden von 1W20. Danach ist das Mana des Charakters jedoch bei Null. Die Nova kann nicht willentlich ausgelöst werden und schädigt Freund wie Feind.	+2
Magieanfällig	Der Kampf gegen Magier ist besonders ungewohnt für dieses Volk. Ein Zauber, der gegen ein Ziel dieses Volkes gerichtet wird, ist um +1 erleichtert.	-1
Magiegespür	Angehörige dieses Volkes haben einen außerordentlich feinen Sinn für Magie. Durch bloßes konzentrieren kann ein Angehöriger dieses Volkes spüren, ob ein Gegenstand, ein Phänomen, eine Örtlichkeit, ein Wesen oder eine Person in einer Reichweite von GEI + AU in Metern magisch ist. Je mächtiger die Magie in diesen ist, desto heller leuchten sie für den Angehörigen dieses Volkes auf, solange er sich auf diese Fähigkeit konzentriert. Versucht er anschließend diese Magie zu analysieren ist die entsprechende Probe um +2 erleichtert.	+2

Magieresistent	Angehörige dieses Volkes sind weniger betroffen durch Zauber und Magie. Sämtliche magischen Auswirkungen (Schaden, aber auch Heilung, Trankeffekte oder die Zauberdauer u.ä.) werden bei ihnen halbiert, außer erlittener Elementarschaden.	-1
Magieresonanz	Angehörige dieses Volkes verstärken auf natürliche Art auf sie gewirkte Zauber und Magie. Sämtliche magischen Auswirkungen (Schaden, aber auch Heilung, Trankeffekte oder die Zauberdauer u.ä.) werden bei ihnen verdoppelt, außer erlittener Elementarschaden.	+1
Magiewiderstand	Das Volk ist besonders bewandert im Kampf gegen Magier. Ein Zauber, der gegen ein unfreiwilliges Ziel dieses Volkes gerichtet wird, wird um -1 erschwert.	+1
Magisch begabt	Angehörige dieses Volkes sind von Magie berührt – es fällt ihnen unheimlich leicht, Zauber zu verstehen und zu wirken. Sie erhalten +1 Zaubern.	+1
Magisch unbegabt	Angehörige dieses Volkes können überhaupt nicht zaubern.	-1
Magnetfeldwahrnehmung	Angehörigen dieses Volkes ist es möglich sich am Magnetfeld ihrer Welt zu orientieren. Sie besitzen einen genauen inneren Kompass, der sie stets die richtige Himmelsrichtungen finden lässt und es ihnen fast unmöglich macht sich zu verirren.	+1
Manazehrer	Dieses Volk ist in der Lage mit Mana seine physische Kraft zu stärken. Es kann 2 Punkte Mana einsetzen, um Angriff, Abwehr oder Schießen oder eine KÖR- bzw. AGI-Probe für einen Wurf um 1 zu erhöhen.	+2
Mantikorschweif	Dieses Volk besitzt einen besonderen Skorpionschwanz, mit dem es vergiftete Stacheln, wie Pfeile, abfeuern kann. Hierfür ist eine Probe auf AGI + GE nötig (auch wenn der Gegner nicht getroffen wird, wird ein Stachel trotzdem verbraucht). Ein von diesen Stacheln getroffener Gegner würfelt eine Gift trotz Probe. Schafft er diese nicht erhält er W20/2 Kampfrunden lang 2 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde. Von diesen Stacheln können maximal 20/Tag abgefeuert werden, danach braucht es eine Nacht Schlaf, bis sie nachgewachsen sind. (Mehrere Vergiftungen durch den Charakter beim gleichen Gegner werden nicht addiert.)	+2
Massig	Angehörige dieses Volkes sind kräftig und massig, allerdings noch nicht Groß, sie erhalten +10 LK.	+3

Medicus	<p>Angehörige dieses Volkes erlernen elementares Wissen über die Funktionsweise von Körpern. Auf alle Heilzauber, die sie sprechen, sowie Heiltränke und Kräuter, aber auch Gifte die sie verabreichen erhalten sie einen Bonus von +1. Auch können sie Krankheiten und Verletzungen leichter bestimmen.</p>	+1
Misstrauisch	<p>Dieses Volk ist dafür bekannt besonders argwöhnisch zu sein. Anderen gegenüber sind sie sehr verschlossen, geben nur wenig über sich preis und vertrauen kaum jemandem. Dafür erkennen sie Versuche sie zu täuschen umso besser. Auf alle Proben Illusionen, Lügen, Falschspiel o.ä. zu durchschauen erhalten sie einen Bonus von +2.</p>	+1
Mit dem Leib eines Löwen	<p>Der Körper dieses Volkes ist der eines großen Löwen, mit dem Kopf eines Menschen. Es hat daher keinerlei Möglichkeit einen Gegenstand (auch Waffen) zu greifen. Sie erhalten +50% auf ihre Grund-LK und ihren Laufwert, da sie vierbeinig sind, sind aber auch leichter zu treffen, Gegnerische Angriffe +2, sie gelten somit als groß, ohne weiteren LK-Bonus. Dafür können sie sich mit der Geschwindigkeit eines Pferdes bewegen. Rüstung und Kleidung muss allerdings speziell auf ihren Körper angepasst sein (doppelter Preis) und können ebensolche von Humanoiden gar nicht tragen. Auch haben sie es deutlich schwerer ein Zimmer zu finden oder durch enge Gänge u.ä. zu gehen. Proben auf Fallen entschärfen, Feuer machen, Mechanismus öffnen, Reiten, Schlösser öffnen oder Taschendiebstahl sind ihnen nicht möglich, ebenso wie eine Flirten-Probe mit anderen Völkern. Verbergen ist um -2 erschwert. Bei der Charaktererstellung erhält es einen zusätzlichen Punkt auf AGI.</p>	+0

Mit dem Leib eines Stieres	<p>Der Körper dieses Volkes ist der eines großen Stieres, mit dem Kopf eines Menschen. Es hat daher keinerlei Möglichkeit einen Gegenstand (auch Waffen) zu greifen. Sie erhalten +50% auf ihre Grund-LK und ihren Laufenwert, da sie vierbeinig sind, sind aber auch leichter zu treffen, Gegnerische Angriffe +2, sie gelten somit als groß, ohne weiteren LK-Bonus. Dafür können sie sich mit der Geschwindigkeit eines Pferdes bewegen. Rüstung und Kleidung muss allerdings speziell auf ihren Körper angepasst sein (doppelter Preis) und können ebensolche von Humanoiden gar nicht tragen. Auch haben sie es deutlich schwerer ein Zimmer zu finden oder durch enge Gänge u.ä. zu gehen. Proben auf Fallen entschärfen, Feuer machen, Klettern, Mechanismus öffnen, Reiten, Schlösser öffnen oder Taschendiebstahl sind ihnen nicht möglich, ebenso wie eine Flirten-Probe mit anderen Völkern. Schleichen und Verbergen sind um -4 erschwert. Bei der Charaktererstellung erhält es einen zusätzlichen Punkt auf KÖR und GEI.</p>	+0
Mutismus	<p>Dieses Volk ist nicht in der Lage verbal über mehr als einfachste Laute, wie Brummen oder Knurren, zu kommunizieren.</p>	-4
Nachtsicht	<p>Angehörige dieses Volkes erhalten die Fähigkeit Nachtsicht. Selbst bei wenig Licht können sie noch sehen wie am Tage, ein Mindestmaß an Licht ist dafür jedoch noch immer nötig.</p>	+1
Natürliche Feindschaft	<p>Angehörige dieses Volkes stehen in natürlicher Feindschaft mit Angehörigen eines bestimmten anderen Volkes und stehen diesem grundsätzlich aggressiv gegenüber.</p>	+0/ -1
Natürliche Panzerung	<p>Angehörige dieses Volkes sind durch (verborgene) Schuppen, Chitin, eine robuste Lederhaut oder dergleichen geschützt und erhalten einen Bonus von +1 auf Abwehr.</p>	+1
Natürliche Waffen	<p>Angehörige dieses Volkes besitzen natürliche Waffen wie Krallen, Hörner, Scheren, Stachel oder ähnliches. Der WB seiner unbewaffneten Angriffe beträgt +1. Der normalerweise gültige Bonus von +5 auf Abwehr gegen waffenlose Angriffe entfällt bei seinen Gegnern. Bei einem Schlagen-Patzer, mit seinen natürlichen Waffen, gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen den patzenden Charakter.</p>	+1

Naturverbunden	Dieses Volk lebt im Einklang mit der Natur. Auf alle Proben die mit Pflanzen oder Tieren zu tun haben erhalten sie +1. Allerdings werden sie aggressiv, wenn jemand die Natur beschädigt.	+1
Nauticus	Dieses Volk wird quasi an Deck eines Schiffes geboren. Sie besitzen eine ausgiebige Kenntnis über alle Gebiete der Seefahrt und Schiffe, die ihr Volk verwendet und erhalten zudem +2 auf alle Proben, wenn sie sich an Bord eines Schiffes befinden.	+1
Offenherzig	Dieses Volk ist besonders freundlich, bisweilen sogar naiv. Misstrauen ist ihnen fremd, so haben Volksfähigkeiten wie Eitel, Tierkörper, Ungepflegt, Kalthertzig, Sozial unbeholfen, Verabscheuungswürdig u.ä. keine Auswirkungen auf die Soziale Interaktion mit diesem Volk. Proben sie Einzuschüchtern, mit ihnen zu Feilschen, zu Flirten, zu täuschen oder anzulügen sind allerdings um +2 erleichtert.	+1
Ohne Augenlicht	Dieses Volk besitzt keine oder fürs Sehen nur unzureichende Augen. Somit kann es nicht im üblichen Sinn Sehen, ist aber auch immun gegen alle Effekte, die die Sicht beeinflussen.	-4
Passt nicht	Der Körperbau dieses Volkes ist dermaßen verschieden von dem eines normalen Humanoiden, dass es Rüstung und Kleidung kaum tragen kann, die ihm nicht direkt auf den Leib geschneidert/geschmiedet wurden (doppelter Preis, keine nachträgliche Anpassung von Ausrüstung möglich). Tragen Angehörige dieses Volkes diese dennoch, erhalten sie pro Gegenstand eine um 1 verminderte Abwehr und alle Proben mit den entsprechenden Gegenständen sind um 1 erschwert.	-2
Pferdeleib	Angehörige dieses Volkes besitzen als Unterleib den Körper eines Pferdes. Sie erhalten +50% auf ihre Grund-LK und ihren Laufen-Wert, da sie vierbeinig sind, sind aber auch leichter zu treffen, Gegnerische Angriffe +2, sie gelten somit als groß, ohne weiteren LK-Bonus. Dafür können sie sich mit der Geschwindigkeit eines Pferdes bewegen. Rüstung und Kleidung für ihren unteren Körperteil muss allerdings speziell auf diesen angepasst sein (doppelter Preis). Auch haben sie es deutlich schwerer ein Zimmer zu finden oder durch enge Gänge u.ä. zu gehen. Schleichen und Verbergen, ebenso wie eine Flirten-Probe mit anderen Völkern, sind zusätzlich um -2 erschwert, eine Probe auf Klettern ist ihnen nicht möglich. Dieses Volk kann auch ohne Pferd (oder eine Probe würfeln zu müssen) „reiten“ und ist außerdem in der Lage dabei ohne Malus eine 2-händige Waffen zu verwenden.	+1

Pflanzenkörper	<p>Der Körper dieses Volkes besteht aus pflanzlichem Material. Dadurch können Angehörige dieses Volkes Energie durch Licht aufnehmen und erhalten in hellem Sonnenlicht +1 auf alle Proben. Zudem benötigen sie nur 2 Mahlzeiten/Tag, wenn sie mindestens 3 Stunden des Tages in Sonnenlicht verbracht haben. Dafür sind sie aber anfällig gegen Feuer (Gegenüber Angriffen mit Feuer sinkt die Abwehr um -5).</p> <p>Dieses Volk ist außerdem in der Lage sich mit einer kräftigen Pflanze zu verbinden. Dabei ist der Angehörige dieses Volkes vollkommen versunken, muss aber bei vollem Bewusstsein sein und kann keinerlei andere Aktionen durchführen (auch Bemerk-Proben sind nicht möglich). Für jede Stunde ungestörter Verbindung erhält dieses Volk dabei einen Bonus von +1 auf Angriff oder Abwehr, +2 auf eine Nicht-Kampf KÖR- oder AGI-Probe, +4 auf LK (dabei werden zuerst verlorene LK geheilt) oder können 2 LK Erschöpfungsschaden heilen. Ist die Pflanze dabei mit dem Mutterbaum der Dryade verbunden kann stattdessen auch ein Bonus von +2 auf VE oder AU gewählt werden. Sie können zudem auf das Wissen aller dort beerdigten Dryaden zugreifen, pro Stunde kann ein passendes WG gewählt werden.</p> <p>Bei jeder Verbindung kann immer nur 1 Wert gewählt werden und der Bonus (bis auf geheilte LK) verfällt in jedem Fall nach spätestens 6 Stunden.</p>	+2
Präkognition	<p>Dieses Volk scheint einen besonderen Sinn für Gefahren zu haben. Solange sie wach sind können sie von einem Angriff nicht überrascht werden. Sollte ein Angehöriger dieses Volkes eine Falle auslösen, wirft der SL vorher verdeckt eine um +4 erleichterte Bemerk-Probe, bei deren Erfolg der Angehörige Kenntnis von der Falle erhält und sie vorerst nicht auslöst.</p>	+2
Primitiv	<p>Dieses Volk hat eine vergleichsweise primitive Kultur. Die Angehörigen dieses Volkes erhalten auf alle Proben bei denen es um Wissen oder Allgemeinbildung geht, Mechanismus und Schlösser öffnen einen Malus von -2. Zudem sind sie selbst mit einfachen Mechanismen schwer zu beeindrucken. Außerdem können Angehörige dieses Volkes (abgesehen von magischen Runen) von natur aus nicht lesen, dies aber mit Hilfe von LP erlernen.</p>	-1
Regenerativ	<p>Abgeschlagene Gliedmaßen dieses Volkes wachsen innerhalb von 2 Monaten nach. Die Zeit kann durch entsprechende Zauber, Tränke oder Effekte verkürzt werden.</p>	+2

Reitervolk	<p>Der Großteil des Lebens dieses Volkes findet auf Pferderücken statt. So lernen sie von klein auf mit Pferden umzugehen, auf diesen zu reiten und zu kämpfen. Angehörige dieses Volkes können reiten, also problemlos, aktions- und probenfrei, die Richtung oder Geschwindigkeit ihres Reittieres um einen Schritt ändern und vom Pferderücken aus angreifen. Dabei erhalten sie bei Angriffen vom Pferderücken aus einen Bonus von +1, zu Fuß sind sie jedoch ungeübt und erhalten auf Angriffe zu Fuß einen Malus von -1. Bei Sprüngen oder Proben, um die Richtung oder die Geschwindigkeit, um mehr als einen Schritt zu wechseln erhalten sie einen Bonus von +2. Sie können zwar eine Zweihändige Schusswaffe vom Pferderücken aus benutzen, erhalten aber im Schritt, Trab und Galopp einen weiteren Malus von -3 (der mit dem ersten Talentrang in Sattelschütze verschwindet) und können dieses Talent erlernen auch ohne vorher das Talent Reiten zu erwerben. Zudem erhalten sie auf alle sonstigen Proben mit Pferden umzugehen, Krankheiten bei diesen zu erkennen, sie zu heilen oder dergleichen einen Bonus von +2. Ebenso erkennen sie jeden noch so kleinen Makel beim Kauf eines Pferdes und erhalten daher 10% Preisnachlass.</p>	+1
Reminiszenz	<p>Dieses untote Volk erinnert sich langsam an Dinge aus dem Leben vor ihrem Tod. Alle 6 Stunden (auch im Schlaf) werfen sie einen W20. Bei einem Immersieg hat ein Angehöriger dieses Volkes eine extrem positive, bei einem Patzer eine extrem schlechte Erinnerung. Beides erschwert für die nächsten 6 Stunden alle Proben um 2. Bei einer 15-19 hat es eine schlechte Erinnerung, was für die nächsten 6 Stunden alle Proben um 1 erschwert.</p> <p>Sollte dieser Untote von einem Fremden Willen verklavt sein kann er nach 10 extremen Erinnerungen eine Probe auf GEI + VE werfen. Bei einer erfolgreichen Probe kann der Angehörige dieses Volkes sich von dem fremden Willen lösen und fortan seinem eigenen Weg folgen.</p> <p>Ein freier Untoter erhält nach 10 positiven Erinnerungen einen Punkt auf ein, zu seinem früheren Leben passendes, WG.</p>	-1
Reserven	<p>Angehörige dieses Volkes können länger ohne Nahrung auskommen. Durch mangelnde Nahrung erhalten sie nur alle 3 Tage einen Punkt Erschöpfungsschaden.</p>	+1
Resistent	<p>Dieses Volk ist besonders widerstandsfähig gegen Gifte, Krankheiten und Temperatur. Es erhält einen Bonus von +3 auf die entsprechenden Proben diesen zu trotzen.</p>	+1
Saubere Hände	<p>Dieses Volk verabscheut den Nahkampf und rohe Gewalt, es erhält -1 auf Schlagen und Kraftakt.</p>	-1

Scharfe Augen	Die Augen dieses Volkes sind auch auf weite Entfernungen noch sehr gut. Es kann (sich bewegende) Details noch auf bis zu 1 km Entfernung erkennen.	+1
Schattenwesen	Dies sind Wesen, die in der Dunkelheit heimisch sind. Sie erhalten auf alle Proben im Dunkeln +1.	+1
Schlaflos	Angehörige dieses Volkes benötigen keinen Schlaf, nur wenige Stunden Ruhe, in denen sie jedoch noch bei vollem Bewusstsein sind.	+1
Schlangenleib	Angehörige dieses Volkes besitzen als Unterleib den Körper einer großen Schlange. Rüstung und Kleidung für ihren unteren Körperteil muss allerdings speziell auf diesen angepasst sein (doppelter Preis). Kraftakt und Reiten sind um -4 erschwert, Schleichen und Schwimmen um +2 erleichtert. Eine Flirten-Probe mit anderen Völkern um weitere -2 erschwert. Mit ihrem Schlangenleib kann ein Natürlicher Angriff, mit WB +0, durchgeführt werden. Der normalerweise gültige Bonus von +5 auf Abwehr gegen waffenlose Angriffe entfällt bei seinen Gegnern. Außerdem kann sich dieses Volk 1/Monat häuten. Dies benötigt zwei Stunden, danach sind die LK vollständig geheilt.	+1
Schleudern	Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) um Schaden/3m davon. Das Ziel erleidet Sturzschaden für die erlittene Distanz (Abwehrbar) und liegt danach am Boden.	+2
Schmelzer	Dieses Volk hat die Fähigkeit unbelebte Objekte zu schmelzen. Dafür benötigt es 5 Minuten bzw. 1 Runde/5 kg Gewicht des Objektes durchgehende Berührung. Dabei erhält das Volk jedoch, ab der 3. Runde, 3 Punkte nicht abwehrbaren Schaden pro Runde. Nach dem Schmelzen sind die Objekte für gewöhnlich unbrauchbar und es ist nicht möglich allein durch das Schmelzen die Objekte nach Belieben zu formen. War der Gegenstand eine getragene Metallrüstung erhält deren Träger, nach vollständigem Schmelzen der Rüstung, 5 Punkte nicht abwehrbaren Schaden.	+1
Schnell	Dieses flinke Volk erhält +1m auf Laufen.	+1
Schwacher Wille	Der Geist dieses Volkes ist leicht zu brechen. Geistesbeeinflussende Zauber und Effekte gegen sie sind um +2 erleichtert.	-1
Schwächling	Dieses Volk ist eher schwächlich gebaut – sie erhalten auf alle (Nicht-Kampf-)Proben mit KÖR einen Malus von -4.	-2

Schwermütig	Dieses Volk kann mit Misserfolgen nur schwer umgehen. Bei jedem Patzer verfallen sie in Kummer und können 1 Runde bzw. 10 Min keinerlei Aktionen ausführen.	-1
Schwimmer	Das Volk kann von Natur aus schwimmen. Es erhält +3 auf alle entsprechenden Proben und kann sich für KÖR x 2 Stunden, bei leichtem Wellengang, problemlos über Wasser halten. Außerdem können Angehörige des Volkes beim Schwimmen die Aktion „Rennen“ anwenden und so mit dem doppelten Laufen-Wert schwimmen.	+1

Seelenbegleiter Seele und Körper dieses Volkes existieren körperlich getrennt voneinander und können unabhängig voneinander agieren, doch teilen sie sich einen gemeinsamen Geist. Ihre Seele besitzt dabei die Form eines geisterhaften, schwach leuchtenden Tieres. Dieses sagt bereits viel über den Charakter des Angehörigen dieses Volkes aus und bestimmt seine Rolle in der Gesellschaft. GEI und VE-Werte gelten sowohl für den körperlichen Teil als auch für den Seelenbegleiter. +2

Stirbt der Seelenbegleiter stirbt augenblicklich und unwiederbringlich auch der Angehörige des Volkes.

Bei einem Levelaufstieg erhalten Angehörige dieses Volkes einen zusätzlichen LP. TP, NP und LP können frei auf den körperlichen und Seelenbegleiter Teil aufgeteilt werden.

Bei der Charaktererstellung wird ein W20 geworfen und abhängig vom Ergebnis wird die Form des Tieres und die Klasse des Charakters bestimmt, die Werte des Seelebegleiters werden aus der entsprechenden Datei entnommen.

Würfel	Seelenbegleiter	Farbe	Klasse
1	Bär	Blau	Krieger
2	Nashorn	Blau	Krieger
3	Adler	Braun	Späher
4	Wolf oder Nebelparder	Braun	Späher
5	Hirsch	Weiß	Heiler
6	Otter	Weiß	Heiler
7	Schwarzer Schakal	Schwarz	Schwarzmagier
8	Große Spinne	Schwarz	Schwarzmagier
9	Fuchs	Orange	Zauberer
10	Eule	Orange	Zauberer
11	Luchs oder Falke	Gelb	Runenschütze
12	Affe	Violett	Trickster
13	Marder	Violett	Trickster
14	Löwe	Gold	Spielmann
15	Nachtigall	Gold	Spielmann
16	Panther	Nachtblau	Schattenklinge
17	Rabe	Nachtblau	Schattenklinge
18	Großer Skorpion oder Ozelot	Grün	Naturhexe
19	Große Vampirfledermaus oder Hyäne	Rot	Bluthexe
20	Schlange oder Elster	Silber	Silberzunge

Seelenlos Diese Kreaturen haben keine eigene Seele und keinen eigenen Willen. Sie werden von jemandem beherrscht, dafür sind sie aber immun gegen alle geistesbeeinflussenden Zauber (und die mit ! markiert sind). +2

Selbstheilung Der Charakter kann 1/Tag W20 LP heilen. +1

Skorpionleib	<p>Angehörige dieses Volkes besitzen als Unterleib den Körper eines großen Skorpions, mit Scheren und Giftstachel. Sie erhalten +50% auf ihre Grund-LK und ihren Laufen-Wert, da sie achtbeinig sind, sind aber auch leichter zu treffen, Gegnerische Angriffe +2, sie gelten somit als groß, ohne weiteren LK-Bonus. Dafür können sie sich mit der Geschwindigkeit eines trabenden Pferdes bewegen. Rüstung und Kleidung für ihren unteren Körperteil muss allerdings speziell auf diesen angepasst sein (doppelter Preis).</p> <p>Auch haben sie es deutlich schwerer ein Zimmer zu finden oder durch enge Gänge u.ä. zu gehen.</p> <p>Schwimmen und Reiten sind um -4 erschwert, Klettern-Proben um +4 erleichtert. Eine Flirten-Probe mit anderen Völkern um weitere -2 erschwert.</p> <p>Angehörige dieses Volkes können sich, ohne eine Klettern-Probe, mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken bewegen. Auch können sie auf Gegner herabfallen, wobei ein Schlagen-Angriff, der um KÖR erhöht wird durchgeführt wird, der Charakter erhält allerdings auch entsprechenden Fallschaden und liegt nach diesem Angriff am Boden. Sonstige Angriffe sind beim hängen an Decken oder Wänden um -5 erschwert.</p>	+2
Sonar	<p>Angehörige dieses Volkes können noch in vollkommener Dunkelheit und sogar bei Nebel sehen, auch Blenden können sie so umgehen. Es dauert eine Runde auf das Sonar umzuschwenken. In der Sonarsicht ist es nur möglich Umrisse wahrzunehmen. Die Sichtweite beträgt maximal 50m.</p>	+2
Sonnenallergie	<p>Die Haut von Angehörigen dieses Volkes wird von direkter Sonneneinstrahlung buchstäblich verbrannt. Pro angefangene 10 Minuten im Sonnenlicht erhalten sie 1 Punkt nicht abwehrbaren Schaden. Entsprechende Kleidung kann den Charakter ausreichend schützen.</p>	-1
Spezielle Diät	<p>Angehörige dieses Volkes essen merkwürdige Dinge, die bei anderen Rassen eher Würgereiz hervorrufen würden. Insekten, rohes Fleisch, Aas, Algen. Ihre Nahrung ist dadurch im Mittel genauso kostspielig, wie die anderer Charaktere. Manchmal billiger (Abfallprodukt) manchmal teurer (schwer zu bekommen). Aber eben nicht in jedem Gasthaus verfügbar und unter Umständen werden andere nicht gerne mit dem Charakter im selben Raum speisen.</p>	-1

Spezielles Bedürfnis	<p>Angehörige dieses Volkes benötigen bestimmte Bedingungen, um gesund zu bleiben. Diese Bedürfnisse können z.B. verschiedene Umwelteinflüsse bzw. Verhinderung dieser oder bestimmte Nahrungsmittel darstellen.</p> <p>Können sie diese Bedingungen nicht mehr erfüllen, erhalten Angehörige dieses Volkes -1 auf alle Proben und erleiden pro Tag 5 Punkte Erschöpfungsschaden.</p>	-2
Spinnenleib	<p>Angehörige dieses Volkes besitzen als Unterleib den Körper einer großen Spinne.</p> <p>Sie erhalten +50% auf ihre Grund-LK und ihren Laufen-Wert, da sie achtbeinig sind, sind aber auch leichter zu treffen, Gegnerische Angriffe +2, sie gelten somit als groß, ohne weiteren LK-Bonus. Dafür können sie sich mit der Geschwindigkeit eines trabenden Pferdes bewegen.</p> <p>Rüstung und Kleidung für ihren unteren Körperteil muss allerdings speziell auf diesen angepasst sein (doppelter Preis).</p> <p>Auch haben sie es deutlich schwerer ein Zimmer zu finden oder durch enge Gänge u.ä. zu gehen.</p> <p>Schwimmen und Reiten sind um -4 erschwert, Klettern-Proben um +4 erleichtert. Eine Flirten-Probe mit anderen Völkern um weitere -2 erschwert.</p> <p>Angehörige dieses Volkes können sich, ohne eine Klettern-Probe, mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken bewegen. Auch können sie auf Gegner herabfallen, wobei ein Schlagen-Angriff, der um KÖR erhöht wird durchgeführt wird, der Charakter erhält allerdings auch entsprechenden Fallschaden und liegt nach diesem Angriff am Boden. Sonstige Angriffe sind beim hängen an Decken oder Wänden um -5 erschwert.</p>	+2
Spinnennetz	<p>Dieses Volk ist in der Lage Netzflüssigkeit zu produzieren. 1/Kampf ist es in der Lage diese auf einen Gegner zu schießen. Das Ziel ist für W20 Runden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt (Probe ist jede Runde wiederholbar).</p>	+1
Städter	<p>Angehörige dieses Volkes sind ein Leben in der Stadt gewöhnt und haben schon lange verlernt in der Natur zu leben. Auf Proben wie Feuer machen, Spuren lesen, Jagen, Kräuter sammeln, etc. erhalten sie einen Malus von -2.</p>	-1
Starrsinnig	<p>Dieses Volk ist berühmt dafür unheimlich stur zu sein und sich nur schwer von ihrer Meinung abbringen zu lassen. So ist es äußerst mühsam sie von einem Plan zu überzeugen, der nicht ihrem Willen entspricht, andererseits lassen sie sich aber nur schwer von anderen übervorteilen. Proben sie Einzuschüchtern, mit ihnen zu Feilschen oder zu Flirten sind um -3 erschwert.</p>	+1

Stolz	Dieses Volk ist außerordentlich stolz. Fühlt sich ein Angehöriger dieses Volkes beleidigt oder herausgefordert, muss er GEI+VE würfeln, um die entsprechende Person nicht unmittelbar anzugreifen.	-2
Talentierte	Angehörige dieses Volkes erhalten jeweils einen zusätzlichen Talentpunkt auf Level 1, 5, 10 und 15.	+2
Tapferkeit	Dieses Volk ist für seinen Mut bekannt. Alle Versuche sie einzuschüchtern, Angst bei ihnen zu erzeugen oder ähnliches sind um -2 erschwert bzw. diesen Effekten zu widerstehen ist um +2 erleichtert.	+1
Tarnung	Angehörige des Volkes können ihre Farbe der Umgebung anpassen. Sie erhalten +4 auf Verbergen in jedem Terrain. Dabei gilt dies aber nur für ihre Haut und nicht für ihre Ausrüstung.	+1
Taub	Dieses Volk kann keinerlei Geräusche akustisch wahrnehmen.	-4
Täuscher	Dieses Volk ist dafür geboren andere in die Irre zu führen. Auf alle Zauber die Illusionen erzeugen (nur die Zauber, in deren Text von einer Illusion die Rede ist, aber auch Zauber wie Verwandlung, Volksgestalt u.ä.), ebenso wie auf Versuche zum Falschspiel u.ä. erhalten sie einen Bonus von +2.	+1
Telepathie	Dieses Volk ist in der Lage telepathisch mit anderen zu kommunizieren. Das freiwillige Ziel darf dabei nicht mehr als GEI+VE des Angehörigen dieses Volkes in m entfernt sein. Die Kommunikation ist dabei auch ohne eine gemeinsame Sprache möglich, dann jedoch nur mit einfachen Worten. Der Telepath hört nur, was sein Gegenüber ihm mitteilen möchte. Proben der Sozialen Interaktion, die über Telepathie geführt werden, mit einer Person die diese Art der Kommunikation nicht gewöhnt ist, sind um -4 erschwert.	+3
Thermalwahrnehmung	Dieses Volk ist in der Lage Temperaturunterschiede von mindestens 2°C visuell wahrzunehmen, Licht spielt für diese Art der Wahrnehmung keine Rolle. Die Sichtweite beträgt maximal 30m und funktioniert, bei ausreichendem Temperaturunterschied, auch durch dünne Wände u.ä..	+2

Tierkörper	Angehörige dieses Volkes haben äußerliche Merkmale von Tieren, Völker ohne tierische Merkmale stehen ihnen skeptischer gegenüber und verweigern ihnen manchmal ihre Hilfe, sie bekommen auf alle sozialen Interaktionen mit diesen einen Malus von -2, dafür sind alle Interaktionen mit Tieren um +1 erleichtert. Verwandte Tiere greifen sie nicht an, wenn sie nicht provoziert werden.	-1
Todesmutig	Dieses Volk fürchtet den Tod nicht. Im Kampf stürmen sie nach vorne und kämpfen in vorderster Front. Nur im aller größten Notfall ziehen sie sich zurück.	-1
Tollpatschig	Tollpatschige Völker sind sehr ungeschickt und grobmotorisch – sie erhalten auf alle (Nicht-Kampf-) Proben mit AGI einen Malus von -3.	-2
Träge	Das Volk erhält -2 auf Initiative.	-1
Troll im Keramikladen	Das Volk erhält bei Schleichen und ähnlichen Proben einen Malus von -2.	-1
Überheblichkeit	Angehörige dieses Volkes unterschätzen alle anderen gnadenlos, im Kampf sind sie in der ersten Runde untätig.	-1
Überlebenskünstler	Dieses Volk schafft es immer sich irgendwie durchzuschlagen. Sie erhalten jeweils einen zusätzlichen Talentpunkt, für ein nicht offensives Talent, auf Level 1, 5 und 10.	+1
Umhüllende Schatten	Dieses Volk kann wabernde Schattenwolken um sich herum heraufbeschwören. An schummrigen Orten können sie sich nahezu unsichtbar machen.	+2
Umschlingen	Dieses Volk besitzt beeindruckende, starke Scheren, einen kräftigen Schlangenleib o.ä.. Mit diesen können sie einen Gegner, der gleichen Größenkategorie oder kleiner, packen und umschlingen. Wird bei einem Schlagen-Angriff mit einer entsprechenden natürlichen Waffen ein Immersieg erzielt, umschlingt der Charakter das Ziel, welches fortan jede Runde ST-Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält, bis es sich mit einer vergleichenden Probe AGI+ST (Opfer) gegen KÖR+ST (Charakter) befreit.	+1
Unachtsam	Dieses Volk ist recht sorglos und nicht daran gewohnt besonders auf seine Umgebung zu achten. Es erhält auf Proben wie Bemerken, Erwachen, Suchen und ähnlichen Proben, bei denen es um Wachsamkeit geht, einen Malus von -2.	-1

Unathletisch	Dieses Volk ist eher unathletisch. Für die Eigenschaften zum Attribut AGI dürfen bei der Charaktererschaffung nicht mehr als 2 Punkte ausgegeben werden. Wollen sie eine dieser Eigenschaften steigern zahlen sie einen LP mehr.	-4
Unfairer Kampf	Angehörige dieses Volkes pfeifen auf einen fairen Nahkampf. Wird ein Angehöriger dieses Volkes im Nahkampf verfehlt, darf er sofort eine vergleichende Probe AGI+BE gegen den Angreifer würfeln, bei deren Gelingen letzterer seine nächste Aktion verliert, weil er sich vor Schmerzen krümmt. Dies funktioniert nur bei humanoiden Gegnern, die höchstens eine Größenkategorie größer sind.	+2
Unfit	Dieses Volk ist eher unfit. Für die Eigenschaften zum Attribut KÖR dürfen bei der Charaktererschaffung nicht mehr als 2 Punkte ausgegeben werden. Wollen sie eine dieser Eigenschaften steigern zahlen sie einen LP mehr.	-4
Unintelligent	Dieses Volk ist eher unintelligent. Für die Eigenschaften zum Attribut GEI dürfen bei der Charaktererschaffung nicht mehr als 2 Punkte ausgegeben werden. Wollen sie eine dieser Eigenschaften steigern zahlen sie einen LP mehr.	-4
Ungepflegt/ Kalthertzig/ Sozial unbeholfen	Angehörige dieses Volkes erhalten auf alle Proben sozialer Interaktion mit Angehörigen anderer Völker einen Malus von -2.	-1
Ungesehen	Angehörige dieses Volkes sind geschickt darin sich vor ungewünschten Blicken zu verbergen. Sie können sich 1/Tag für 10 + W20/2 Minuten mitsamt ihrer getragenen Ausrüstung Unsichtbar machen.	+2
Unglücklich	Dieses Volk ist vom Pech verfolgt. Für Angehörige dieses Volkes zählt eine 19 ebenfalls als Patzer.	-2
Unsterblich	Angehörige dieses Volkes altern, nachdem sie erwachsen sind, nicht wie Normalsterbliche. Das Altern rafft sie nicht dahin, sie sterben nur durch Gewalt oder aus Lebensüberdruß.	+0
Untalentierte	Der erste Rang eines Talentos kostet dieses Volk jeweils einen Talentpunkt mehr.	-6

Untot	Dieses Volk ist untot und hat daher keinen natürlichen Metabolismus. Angehörige dieses Volkes altern nach ihrer Wiederbelebung nicht weiter und benötigen weder Schlaf, Nahrung, Wasser, oder Atemluft und sind völlig immun gegen Gift, Krankheiten und kalte Temperaturen. Jedoch verfügt es über keine natürliche Heilrate. Es kann jedoch ruhen. Dabei kann es 10 Stunden keinerlei Aktionen durchführen und ist nicht bei Bewusstsein, das Ruhen ist auch nicht abbrechbar, sind die 10 Stunden vorbei ist die LK des Volkes wiederhergestellt. Zudem kann ein Angehöriger dieses Volkes nicht sterben, nur bewusstlos werden, die Leiche kann allerdings weiter verstümmelt und dadurch vernichtet werden (entsprechend dem Töten eines Charakters).	+2
Unvorsichtig	Dieses Volk ist im Kampf unvorsichtig. Es erhält -1 auf Abwehr.	-1
Verabscheuungswürdig	Angehörige dieses Volkes werden von anderen Völkern verabscheut und gemieden. Sie verkaufen Waren nur zögerlich oder gegen extremen Aufpreis an dieses Volk. Ausrüstung und andere Dienstleistungen kosten das Doppelte.	-1
Verflucht	Dieses Volk ist vom Schicksal verflucht. Sie sind nicht in der Lage einen Immersieg zu werfen. Eine 1 zählt immer als 1.	-4
Vernachlässigte Eigenschaft	Angehörige dieses Volkes sind in einer Eigenschaft besonders schlecht und erhalten zu Beginn einen Malus von -1 auf eine volksabhängige Eigenschaft (es muss also mindestens ein Punkt für diese Eigenschaft ausgegeben werden, damit der Wert 0 ergibt).	-1
Verschwenderisch	Gold scheint diesem Volk ein Loch in die Tasche zu brennen. Sobald dieses Volk mehr als Stufe x10 GM besitzt, muss es dieses Gold sofort ausgeben, nötigenfalls sinnlos verprassen. Möchte es auf etwas Bestimmtes sparen, muss es einen Wurf auf GEI+VE+4 schaffen.	-1
Verweichlicht/ Verwöhnt	Dieses Volk ist an die Annehmlichkeiten seiner hochstehenden Zivilisation gewöhnt. Ein Angehöriger erhält -1 auf alle Proben am folgenden Tag, wenn er die Nacht nicht in einem halbwegs komfortablen Bett verbringen konnte und muss GEI+HÄ würfeln, um Nahrung zu sich zu nehmen, die nicht nach zivilisierten Maßstäben zubereitet wurde.	-1

Vibrationssensor	Dieses Volk hat einen besonderen Sinn, mit dem es Vibrationen in der unmittelbaren Umgebung wahrnehmen kann. In einem Umkreis von 30 Metern kann es jegliche Bewegungen oder Erschütterungen wahrnehmen. Dieser Sinn kann jedoch auch schnell überreizt werden. Ab einer Menge von 10 Wesen, die mindestens der Größenkategorie klein angehören und sich in Reichweite des Sinnes bewegen, ist der Sinn nutzlos und führt dazu, dass der Angehörige dieses Volkes gestört wird und einen Malus von -2 auf alle Proben erhält.	+2
Vielfraß	Angehörige dieses Volkes verspüren einen großen Hunger und benötigen 4 Mahlzeiten pro Tag, um bei Kräften zu bleiben.	-1
Vielseitig	Dieses Volk ist dafür bekannt sich problemlos an neue Bedingungen anzupassen und zeigt seine Talente in mannigfaltiger Form. Der Charakter erhält Zugang zu allen Talenten einer, bei der Erstellung des Charakters, gewählten Zweitklasse. Der erste Rang eines Talents der Zweitklasse kostet dieses Volk jedoch immer 1 (Neu)Talentpunkt + 1 Lernpunkt.	+2
Vierbeinig	Dieses Volk bewegt sich auf vier Beinen fort und besitzt keinerlei Hände oder vergleichbare Greiforgane. Es hat daher keinerlei Möglichkeit einen Gegenstand (auch Waffen) zu greifen, oder zu zaubern (abgesehen von gestenlosem Zaubern). Sie erhalten +50% auf ihre Grund-LK und ihren Laufen-Wert, da sie vierbeinig sind und können sich mit der Geschwindigkeit eines Pferdes bewegen. Rüstung und Kleidung muss allerdings speziell auf ihren Körper angepasst sein (doppelter Preis) und können ebensolche von Humanoiden gar nicht tragen. Auch haben sie es deutlich schwerer ein Zimmer zu finden oder durch enge Gänge u.ä. zu gehen. Proben auf Fallen entschärfen, Feuer machen, Mechanismus öffnen, Reiten, Schlösser öffnen oder Taschendiebstahl sind ihnen nicht möglich, ebenso wie eine Flirten-Probe mit anderen Völkern. Verbergen ist um -2 erschwert.	+1
Vierbeinig mit Händen	Diese Volksfähigkeit kann nur gewählt werden, wenn das Volk auch die VF Vierbeinig besitzt. Durch diese Volksfähigkeit kann dieses Volk seine vorderen Extremitäten zum Greifen verwenden. So wird es wieder möglich allen vorher unmöglichen Tätigkeiten nachzugehen, allerdings nur solange der Charakter sitzt. Laufen auf den Hinterbeinen ist unmöglich.	+2

Vierbeinig und Zentaur	Diese Volksfähigkeit kann nur gewählt werden, wenn das Volk auch die VF Vierbeinig besitzt. Dieses Volk hat zusätzlich zu seinen vier Beinen Greifhände. So wird es wieder möglich allen vorher unmöglichen Tätigkeiten uneingeschränkt nachzugehen.	+3
Von der Muse geküsst	Dieses Volk legt ein besonderes Augenmerk auf alle Arten von Künsten. Auf alle Proben Kunst herzustellen erhält es +1, ebenso auf alle Musizieren-Proben.	+1
Von Magie durchdrungen	Ein Volk voll von Magie, sie erhalten +3 Mana.	+1

Wahnsinn

Das Denken dieses Volkes unterscheidet sich grundsätzlich von dem anderer und geht unkonventionelle Wege. So finden sie oftmals einzigartige Lösungen für Probleme, allerdings ist ihr Verstand dem Untergang geweiht.

-4

Zu Beginn jeden Tages wirft der Charakter einen W20 (besitzt dieses Volk einen Chaosfaktor wird dieser auf die Probe angewendet):

20: Der Charakter verliert permanent einen Punkt GEI.

19-14: Der Charakter erhält, bis zum nächsten Tag, einen Malus von -2 auf alle Würfe mit GEI.

13-8: Der Charakter erhält, bis zum nächsten Tag, einen Malus von -1 auf alle Würfe mit GEI.

7-2: Der Charakter erhält, bis zum nächsten Tag, einen Bonus von +2 auf alle Würfe mit GEI.

1: Der Charakter erhält einen, durch diese Volksfähigkeit verlorenen, Punkt in GEI zurück (dabei kann der Wert nicht über den Anfangswert steigen).

Sinkt der GEI-Wert dabei auf einen bestimmten Wert ab, so treten folgende Effekte kumulativ in Kraft:

GEI 5: Der Charakter beginnt Stimmen zu hören. Noch haben diese keinen großen Einfluss auf ihn, flüstern ihm bei sinkendem GEI-Wert jedoch immer wieder Dinge ein. Zusätzlich lenken die Stimmen ihn im Kampf ab, er erhält -1 auf Abwehr, ebenso gehen ab und an die Zurufe seiner Kameraden in dem Stimmengewirr unter.

GEI 4: Der Charakter wird aggressiv. Fühlt er sich beleidigt oder herausgefordert, muss er GEI+VE würfeln, um die entsprechende Person nicht unmittelbar anzugreifen.

GEI 3: Der Charakter wird paranoid. In seiner Vorstellung versucht ein jeder ihn zu belügen, zu betrügen, zu hintergehen und ihm auf jegliche Weise Schaden zuzufügen. Selbst seinen Vertrauten gegenüber ist er misstrauisch, verschlossen und sogar streitlustig. Zudem erhält er -2 auf alle Proben sozialer Interaktion.

GEI 2: Der Charakter kann nur noch abgehackte Wörter einer einzigen Sprache sprechen.

GEI 1: Der Effekt des Zaubers Verwirren liegt bei jedem Kampf auf dem Charakter.

GEI 0: Der Charakter wird zu einem sabbernden Schwachsinnigen, der zu keinem klaren Gedanken mehr fähig ist. Aus diesem Stadium gibt es kein zurück.

Wallendes Blut

Das Blut dieses Volkes gerät im Kampf stets in Wallung und regt dessen Regeneration an. In jeder Kampfrunde regeneriert es 2 LK/Runde.

+2

Wankelmütig	Dieses Volk ist dafür bekannt sich leicht von einer anderen Meinung beeinflussen zu lassen. So ist es sehr leicht sie von einem Plan zu überzeugen, auch wenn er nicht ihrem Willen entspricht. Dabei lassen sie sich aber auch von anderen schnell übervorteilen. Proben sie Einzuschüchtern, mit ihnen zu Feilschen oder zu Flirten sind um +3 erleichtert.	-1
Wasseratmung	Angehörige dieses Volkes können unter Wasser atmen. Sie können nicht ertrinken. Allerdings brauchen sie, wenn sie aus dem Wasser kommen einen Moment um sich umzugewöhnen (10 Minuten bzw. 2 Kampfrunden Ruhe).	+1
Weichherzig	Dieses Volk ist von Grund auf gut. Niemals könnte es aus Eigennutz einem anderen Lebewesen in irgendwelcher Weise Schaden zufügen. Auch Lügen erkennen sie nur schwer und erhalten einen Malus von -2 diese zu durchschauen.	-2
Wendig	Dieses Volk ist so wendig, dass alle Angriffe gegen es um -2 Punkte erschwert sind.	+2
Wesen der Dunkelheit	Dieses Volk ist eine Ausgeburt des Bösen. Alle Angehörigen dieses Volkes sind Wesen der Dunkelheit. Angewandte Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für dieses Volk.	+0
Wildling	Dieses Volk lebt in der Wildnis und lernt von klein auf in ihr zu überleben. Auf Proben, um in der Wildnis zu überleben, wie Spuren lesen, Wild jagen, oder die richtige Marschrichtung wiederzufinden, sich in ihrer natürlichen Umgebung zu verstecken, einen Unterschlupf zu errichten etc. erhalten sie +2. Außerdem können sie jeden Tag problemlos eine Mahlzeit für sich beschaffen (Beeren pflücken, Kleintier erlegen usw.).	+1
Winzig	Dieses Volk ist winzig. Seine Lebenskraft ist geviertelt, sie sind aber auch deutlich schwerer zu treffen (Gegnerische Angriffe -4). Bis auf Dolche, die für sie als zweihändige Waffe gelten, sind sämtliche, nicht von winzigen Wesen geschaffenen Waffen (die einen WB von 0 haben), zu groß für dieses Volk. Da sie sie sich so fast nur auf ihre Magie verlassen können, erhalten sie +5 Mana. Kleidung und „Rüstung“ können aus Überresten anderer Produktionen gefertigt werden und kosten sie nur 10% des Preises. Nichtmagische Rüstung bietet jedoch keinerlei PA.	-6
Zäh	Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +1 auf Abwehr.	+1
Zäher als sie aussehen	Angehörige eines kleinen Volkes können den LK-Malus auf Grund ihrer Größe mit dieser Volksfähigkeit ignorieren.	+3

Zauberdehner	Dieses Volk schafft es Magie länger aufrecht zu erhalten als andere. Die Zauber-Dauer jedes von ihnen gewirkten Zaubers hält 2 Runden bzw. Zeiteinheiten länger.	+1
Zauberreduktion	Dieses Volk schafft es nicht Magie lange aufrecht zu erhalten. Die Zauber-Dauer jedes von ihnen gewirkten Zaubers hält 2 Runden bzw. Zeiteinheiten kürzer.	-1
Zerstampfen	Dieses Große und massige Volk kann im Kampf versuchen einen seiner Gegner, der mindestens eine Größenkategorie kleiner ist, zu zerstampfen. Dabei greift er mit KÖR+ST oder KÖR+HÄ an, der Angriff wird jedoch um -6 erschwert. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei erfolgreichem Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht. Schlägt der Angriff fehl kann der Charakter sich in der nächsten Runde nicht fortbewegen, Ausweichen oder ähnliches.	+2
Zielsicher	Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +1 auf Fernkampf und Zielzauber.	+1
Zierlich	Dieses Volk ist eher grazil gebaut. Auch wenn es normale Größe hat, haben seine Angehörigen -5 LK.	-3
Zweites Armpaar	Dieses Volk besitzt ein zusätzliches Armpaar. Mit diesem kann es in jeder Runde einen zweiten Nichtmagischen-Angriff durchführen, der allerdings um -5 erschwert ist (etwaige Boni/Mali durch Angriffe mit Zwei Waffen o.ä. werden zusätzlich verrechnet). Das Armpaar kann aber auch für andere Dinge verwendet werden. Der Charakter kann z.B. mehrere verschiedene Waffen oder Gegenstände halten (deren Boni alle wirken) und aktionsfrei zwischen diesen wechseln, eine Waffe vom Boden aufheben oder einen Trank aus dem Beutel nehmen und in der gleichen Runde angreifen und vergleichbares. Auch sind Klettern-Proben um +4 erleichtert. Rüstungen kosten jedoch 50% mehr.	+4

Anfällig Schwächen

Lichtzauber ↔ Schattenzauber

Donner: Erde, Wind

Eis: Feuer, Lava

Erde: Eis, Wald

Feuer: Wasser, Wind

Lava: Donner, Wasser

Wald: Feuer, Eis

Wasser: Donner, Lava

Wind: Erde, Wald

Entworfen für Dungeonslayers, einer Marke von Christian Kennig
Herausgegeben unter Creative Commons Lizenz

