

Impressum

Produktion und Design: Klaus Höfling

Kontakt: kontakt@myfdb.de

Dank: Vielen Dank an Kai Otte für die Inspiration, Hilfe und den selbstberechnenden Excel Charakterbogen (<http://www.ottes.net/charakterbogen.html>) als Abgleich und Quelle für Zauberbeschreibungen und sonstige Kurztexte. Außerdem vielen Dank an Stefan Kilger für die Erörterungen zur OGL und seinem Team für die Umsetzung des Pathfinder Referenzdokuments (PRD). Zuletzt noch Dank an alle, die vorab Korrektur gelesen und Feedback gegeben haben.

Dieses Produkt verwendet das Pathfinder Grundregelwerk, Ausbauregeln III: Völker, Ausbauregeln IX - Horror, Ausbauregeln VII - Okkultes, Ausbauregeln X: Wildnis, Bastarde von Golarion, Die Halblinge Golarions, Handbuch Helden der Straße, Handbuch Vermächtnis der Bestien, Handbuch Vermächtnis der Ersten Welt, Handbuch Vermächtnis der Ozeane, Helden der Adelshöfe und Vermächtnis der Drachen. Es entspricht der Open Game License (OGL) und kann mit dem Pathfinder Rollenspiel oder der Version 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt genutzt werden. Die OGL ist auf Seite 52 zu finden.

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. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit <http://paizo.com>.

Deutsches Pathfinderreferenzdokument - <http://prd.5footstep.de>

Deutsche Begriffe: mit freundlicher Genehmigung von Ulisses Spiele - <http://www.ulisses-spiele.de>. Dieses Produkt unterliegt keiner Abnahme oder Genehmigung durch Ulisses Spiele.

Community Use Policy: This Product uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This Product is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit <http://paizo.com/communityuse>.

Sample file

Inhaltsverzeichnis

Grundvölker

Elf	4
Gnom	6
Halb-Elf	8
Halbling	10
Halb-Ork	12
Mensch	14
Zwerg	16

Ungewöhnliche Völker

Aasimar	19
Drow	20
Gesträndeter	21
Goblin	22
Halb-Vampir	23
Hobgoblin	24
Katzenvolk	25
Kobold	26
Oreade	27
Ork	28
Pyrier	29
Rattenvolk	30
Sylphen	31
Tengus	32
Tiefling	33
Undine	34

Seltene Völker

Duergar	35
Gathlainer	36
Ghorani	37
Griplis	38
Kiemenmensch	39
Kitsune	40
Meervolk	41
Nagaji	42
Rankenlesniks	43
Samsarer	44
Strigae	45
Sulis	46
Svirfnebli	47
Vanaras	48
Vischkanyas	49
Wayange	50
Wechselbalg	51
OGL	52

Sample file

Elf

Name	Standard	Quelle	Kurztext
Attributsänderung	Ja	ABR III 10	+2 GE, +2 IN, -2 KO
Dämmersicht	Ja	ABR III 10	Bei schlechter Beleuchtung doppelt so weit sehen wie Menschen
Elfische Immunität	Ja	ABR III 10	immun gegen mag. Schlaf Effekte; +2 Volksbonus gegen Zauber/Effekte aus Schule der Verzauberung
Elfenmagie	Ja	ABR III 10	+2 auf Zauberstufenwürfe zur Überwindung Zauberresistenz; +2 Zauberkunde (Identifizieren mag. Gegenst.)
Geschärft. Sinne	Ja	ABR III 10	+2 Volksbonus Wahrnehmung
Sprachen	Ja	ABR III 10	Gemeinsprache, Elfisch (Celestisch, Drakonisch, Gnollisch, Gnomisch, Goblinisch, Orkisch und Sylvanisch)
Waffenvertrautheit	Ja	ABR III 10	Lang- & Kurzbögen (inkl. Komposit), Langschw., Rapier + elfische Waffen
Abgesandter	Nein	ABR III 12	IN >= 11: 1x pro Tag ZF Gift entdecken, Magie entdecken, Magie lesen und Sprachen verstehen
Arkane Konzentration	Nein	ABR III 12	+2 auf Konzentrationswürfe um arkane Zauber defensiv wirken zu können
Dunkelsicht	Nein	ABR III 12	Dunkelsicht 18m und Lichtempfindlichkeit (geblendet bei hellem Licht/ Wirkungsbereich Tageslicht)
Elementarresistenz	Nein	ABR III 12	Resistenz 5 gegen Elektrizität, Feuer, Kälte od. Säure
Ewiger Groll	Nein	ABR III 12	+1 auf Angriffswürfe gegen Humaniode der Unterart Ork und Zwerg
Leichtfüßig	Nein	ABR III 12	+2 Volksbonus auf Initiative und Bonustalent Rennen
Lichtbringer	Nein	ABR III 12	Immung gegen auf Licht basierende Blindheit, blind. Effekte; Lichtzauber + -effekte: St +1; Licht als ZF
Naturverbundenheit	Nein	ABR III 12	+1 Volksbonus Überlebenskunst und Wissen (Natur) - +2 in bewaldeten Gebieten
Schleichender Jäger	Nein	ABR III 12	Abzug auf Heimlichkeit in Bewegung sinkt um 5; bei Rennen ist Malus -20
Stadtverbundenheit	Nein	ABR III 12	+2 Volksbonus Diplomatie (Informationen sammeln) und Motiv erkennen
Traumdeuter	Nein	ABR III 12	+1 SG der RW gegen Erkenntniszauber & Schlaffeffekte; CH >= 15: 1x Traum als ZF pro Tag (ZS = St.)
Wasserverbundenheit	Nein	ABR III 12	+4 Volksbonus Schwimmen, können immer 10 nehmen + Aqual als Bonussprache; Dreizack, Langspeer + Netz
Wüstenläufer	Nein	ABR III 12	+4 Volksb. KO & ZÄH Würfe gegen Erschöpfung, Ermüdung, Rennen, Gewaltmärsche, Hunger, Durst, Umg.
Mystischer Städter	Nein	HHDS 8	Bonustalent Zauberfokus (Beschwörungs-, Illusions -oder Verwandlungsmagie)
Drachenberater	Nein	HVDD 10	+1 Diplomatie und Wissen (Arkane)
Drachenmagie	Nein	HVDD 10	CH + 2 für SG Drachenblutmagie, drak. Zauber
Weisheit der Feen	Nein	HHDA 14	+1 Dipl. & Wissen (Natur, Wissen (Natur) ist Klassenfert.
Dämonenbekämpfer	Nein	ABR IX 38	+1 gegen Externare (Waffen)
Dürr	Nein	ABR IX 38	+2 Entfesselungskunst, KM Ringkampf & KMV Ringkampf
Geheimnishüter	Nein	ABR IX 38	SG Verzaub. Gg. Humanioide +1; +2 Bluffen & Sprachenkunde (Fakten auslassen)
Langbeinig	Nein	ABR IX 38	Bewegungsrate +2 pro m
Perfekt	Nein	ABR IX 38	+1 Bluffen/Dipl. ggü. Humanoiden, +2 RW Zauber/ZF Verwandlungs
Unheimlich	Nein	ABR IX 38	+2 Einschüchtern (Demoralisieren), Humanioide -1 RW Zauber
Widerstand gegen dunkle Magie	Nein	ABR IX 38	+2 RW Zauber/ZF Nekromantie & Fluch & RW temp. Stufen
Feenblick	Nein	HVEV 4	Magie entdecken als immer aktive ZF
Achtsamkeit	Nein	HVEV 12	+2 RK Ausweichbonus von chaotischen Kreaturen

Attributsänderung: Elfen sind geistig wie körperlich gewandt, doch von zarter Erscheinung. (+2 GE, +2 IN, -2 KO)

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 Fertigkeitwürfe für Zauberkunde zum Identifizieren der Eigenschaften magischer Gegenstände.

Geschärft. Sinne: Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

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, Rapiere und Kurzbögen (einschließlich Kompositkurzbögen), und behandeln jede Waffe, die als „elfisch“ bezeichnet wird, als Kriegswaffe.

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 Humanioide 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 Initiativwürfe und das Bonustalent Rennen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärft. 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 Fertigkeitwürfe 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 Fertigkeitwürfe 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 Fertigkeitwürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen und für Motiv erkennen, um eine Ahnung über eine soziale Gegebenheit zu erhalten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärftete Sinne.

Traumdeuter: Ein paar wenige Elfen besitzen die Fähigkeit, auf die Macht des Schlafes, der Träume und der vorahhenden 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 Fertigkeitwürfe für Schwimmen, können beim Schwimmen immer 10 nimmten 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 Zähigkeitwürfe gegen Erschöpfung, Ermüdung und andere Nachteile durch Rennen, Gewaltsmärsche, Hunger, Durst oder heiße/kalte Umgebungen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie.

Mystischer Städter: Stadtelven besitzen die beachtliche Gabe, ihre Magie in Harmonie mit ihrer Umwelt zu wirken. Sie erhalten das Bonustalent Zauberfokus (Beschwörungs-, Illusions- oder Verwandlungsmagie). Wenn sie Zauber der gewählten Schule wirken, können Elfen wählen, dabei keine Gebäude oder Strukturen zu beschädigen, auf welche der Zauber normalerweise einwirken würde. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärftete Sinne.

Drachenberater: Elfen, welche im Gefolge von Drachen dienen, sind darin ausgebildet, ihre drakonischen Verbündeten zu unterstützen und zu repräsentieren. Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Wissen (Arkanes). Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärftete Sinne.

Drachenmagie: Manche Elfen haben machtvolleres Drachenblut in den Adern. Elfen mit diesem Volksmerkmal, welche eine Drachenblutlinie als Klassenmerkmal wählen, behandeln ihren effektiven Charismawert als um 2 höher zur Bestimmung der SG und der täglichen Anwendungen aller Blutlinienfähigkeiten und –zauber. Ferner fügen Elfen mit diesem Volksmerkmal Zauber der Kategorie Drakonisch (siehe Seite 28) ihren Zauberlisten für alle zauberkundigen Klassen hinzu, in denen sie über Stufen verfügen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie.

Weisheit der Feen: Elfen sind meist zu unnahbar und launenhaft, um verlässliche Diplomaten abzugeben. Manche unterziehen sich aber einer besonderen Ausbildung, um an Feenhöfen als Botschafter zu dienen. Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Wissen (Natur); Wissen (Natur) ist zudem für sie stets eine Klassenfertigkeit. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärftete Sinne.

Dämonenbekämpfer: Elfen kämpfen seit ewigen Zeiten gegen dämonische Verderbnis. Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Externare der Unterart Dämon. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie.

Dürr: Elfen wirken nach den Maßstäben anderer Völker oft unnatürlich dünn. Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst, auf Kampfmanöverwürfe, um aus einem Ringkampf zu entkommen, und auf ihre KMV gegen Ringkampf. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfische Immunität.

Geheimnishüter: Manche Elfen wollen die jüngeren Völker vor gefährlichem Wissen beschützen. Der SG von Rettungswürfen gegen Zauber der Schule der Verzauberung, welche sie auf Humanoide wirken, steigt um 1 und sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluen und Sprachenkunde, um Fakten auszulassen oder zu verheimlichen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie.

Langbeinig: Elfen mit diesem Volksmerkmal besitzen eine Grundbewegungsrate von 10,50 m. Dieses Volksmerkmal ersetzt Waenvertrautheit.

Perfekt: Manche Elfen verfügen über eine unverkennbare unheimliche Schönheit. Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Bluen und Diplomatie gegenüber Humanoiden und einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Eekte der Schule der Verwandlungsmagie. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfische Immunität.

Unheimlich: In manchen Fällen wirken die langen, schlanken Glieder und großen Pupillen von Elfen nicht anziehend, sondern bewirken bei anderen Humanoiden Nervosität. Nichtelfische Humanoide erleiden einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen Zauber dieser Elfen, welche Furcht oder Verwirrung verursachen. Ferner erhalten Elfen mit diesem Volksmerkmal einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern zum Demoralisieren. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie.

Widerstand gegen dunkle Magie: Elfen aus veruchten Ländern und Reichen des Bösen entwickeln eine Resistenz gegen finstere Einüsse. Sie erlangen einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Eekte der Schule der Nekromantie und Eekte der Kategorie Fluch (ABR), sowie auf Rettungswürfe, um temporäre negative Stufen zu entfernen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfische Immunität.

Feenblick: Für manche Elfen, in deren Adern Feenblut fließt, ist Magie eine sichtbare Präsenz, die sie schon ihr ganzes Leben begleitet. Diese Elfen besitzen Magie entdecken als immer aktive zauberähnliche Fähigkeit. Die Zauberstufe entspricht hierbei ihrer Charakterstufe. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie.

Achtsamkeit: Manche Elfen trainieren den Kampf gegen Dämonen und böse Feenwesen dermaßen eifrig, dass ihnen nur wenig Zeit bleibt, den eigenen magischen Traditionen zu frönen. Elfen mit diesem Volksmerkmal erlangen einen Ausweichenbonus von +2 auf ihre RK gegen Angriffe von chaotischen Kreaturen. Dieses Merkmal ersetzt Elfenmagie.

Bonustalente

Rennen (GRW 129)

Du bist ein schneller Läufer.

Vorteil: Beim Rennen bewegst du dich mit dem fünffachen deiner normalen Bewegungsrate (sofern du mittelschwere, leichte oder gar keine Rüstung trägst und nicht mehr als mittelschwer beladen bist) oder dem vierfachen deiner Bewegungsrate (wenn du schwere Rüstung trägst oder schwer beladen bist). Führst du nach einem Startspurt einen Sprung aus (siehe dazu die Beschreibung der Fertigkeit Akrobatik), erhältst du einen Bonus von +4 auf deinen Wurf für Akrobatik. Während du rennst, behältst du deinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

Normal: Du bewegst dich mit dem vierfachen deiner normalen Bewegungsrate (sofern du mittelschwere, leichte oder gar keine Rüstung trägst und nicht mehr als mittelschwer beladen bist) oder dem dreifachen deiner Bewegungsrate (wenn du schwere Rüstung trägst oder schwer beladen bist) und verlierst deinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

Zauberfokus (GRW 136)

Wähle eine Schule der Magie. Jedem Zauber aus dieser Schule ist schwerer zu widerstehen.

Vorteil: Addiere +1 zum Schwierigkeitsgrad für alle Rettungswürfe gegen Zauber aus der von dir gewählten Schule der Magie.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrere Male auswählen.

Das Ergebnis ist nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du das Talent wählst, wirkt es auf eine andere Schule der Magie.

Gnom

Name	Standard	Quelle	Kurztext
Attributsänderung	Ja	ABR III 20	+2 KO, +2 CH, -2 ST
Dämmersicht	Ja	ABR III 20	Bei schlechter Beleuchtung doppelt so weit sehen wie Menschen
Eifrig	Ja	ABR III 20	+2 Volksbonus auf Handwerks- od. Berufsfertigkeit
Geschärfted Sinne	Ja	ABR III 20	+2 Volksbonus auf Wahrnehmung
Gnomemagie	Ja	ABR III 20	SG Illusionsz. +1; CH >= 11: 1/Tag: Geräusch, Mit Tieren Sprechen, Tanz, Lichter, Zaubetr.; SG 10+ZG+CH-Mod
Hass	Ja	ABR III 20	+1 Bonus Angriffswürfe gegen Humanoide Reptil od. Goblinoider
Illusionsresistenz	Ja	ABR III 20	+2 Volksbonus RW gegen Illusionseffekte
Verteidigungsschulung	Ja	ABR III 20	+4 Ausweichbonus auf RK gegen Monster (Riese)
Waffenvertrautheit	Ja	ABR III 20	gnomisch = Kriegswaffe
Sprachen	Ja	ABR III 20	Gemeinsprache, Gnomisch & Sylvanisch (Drakonisch, Elfisch, Goblinsch, Orkisch, Riesisch & Zwergisch)
Akademiker	Nein	ABR III 22	+2 Bonus auf Wissensfertigkeit nach Wahl
Dunkelsicht	Nein	ABR III 22	Dunkelsicht 18m
Forscher	Nein	ABR III 22	+2 Volksbonus auf Klettern und Wissensfertigkeit nach Wahl
Giftgeschick	Nein	ABR III 22	+2 Bonus ZÄH gegen Gift, +2 Bonus Handwerk (Alchemie) für Herstellung von Giften (+4 bei selbst vergiften)
Grauensmagie	Nein	ABR III 22	+1 SG nekr. Zauber; WE >= 11: 1/Tag: Ausbl., Erschöpf. Berührung, Gift entd. & Eisk. Hand (10 +ZG + WE-Mod)
Landverbunden	Nein	ABR III 22	+2 Ausweichbonus auf RK in einem ausgewählten bevorzugtem Gelände
Magischer Linguist	Nein	ABR III 22	SG +1 für sprachabh. Zauber CH >= 11: 1/Tag: Ark. Siegel, Botschaft, Magie lesen, Sprachen verstehen
Meisterbastler	Nein	ABR III 22	+1 Bonus Mechanismus ausschalten & Wissen (Baukunst): geübt mit allen selbstgebauten Waffen
Naturhüter	Nein	ABR III 22	+2 Ausweichbonus RK, +1 Bonus Angriffswürfe gegen Aberrationen, Schlicke und Ungeziefer
Pyromane	Nein	ABR III 23	+1 Zauberstufe bei Zaubern/Fäh. mit Feuer, CH >= 11: 1/Tag: Aufblitzen, Flamme erz., Tanz, Lichter, Zaubetrick
Sprachbegabt	Nein	ABR III 23	+1 Bonus Bluffen & Diplomatie, zusätzliche Sprache für jeden Rang Sprachenkunde
Unerschütterlicher Glaube	Nein	ABR III 23	+2 Volksbonus RW gegen WZ und Verzweigungseffekte; 1/Tag: W20 bei gewürfelter 1 wiederholen
Stadtkundig	Nein	HHDS 8	+2 Wissen (Lokales), stat. Diplomatie zum Sammeln von Informationen verwenden
Feendrachenmagie	Nein	HVDD 10	SG RW Illusionszauber +1; 1/Tag eine ZF wirken
Geniale Magie	Nein	HHDA 14	SG Verzauberungszauber +1; erhalten div. ZF
Feenfänger	Nein	ABR IX 38	+2 Motiv erk., Überl., Wahrnehm. & RW und ZS für ZR ggü. Feenwesen
Neugier	Nein	ABR IX 38	+2 Entfesselungskunst & Mechanismus ausschalten
Schatten ausweichen	Nein	ABR IX 38	+4 RK ggü. Korpulösen und quasi-realen Kreaturen und Gegenst.
Schattenjäger	Nein	ABR IX 39	+1 Angriff und RK ggü. Dunkelvolk, Wayang & Externaren (Schattenebene)
Spanner	Nein	ABR IX 39	10 Min beobachten: +1 Bluffen, Motiv erk., Überl., Wahrn. & Wissen, Schaden und Angr. ggü. Kreatur
Feenzunge	Nein	HVEW 4	Versöhnliche Feenerscheinung & Mit Pflanzen sprechen als ZF
Bleichling	Nein	HVEW 6	+2 bevorzugte Klassen, ZF nur Mit Tieren sprechen (3/Tag)
Furcht vor Finsterfäule	Nein	HVEW 12	+4 ZF gg. Krankheit & Gift

Attributsänderung: Gnome sind körperlich eher schwach, aber überraschend zäh, und ihre Haltung zeugt von einem allgemein einnehmenden Wesen. (+2 KO, +2 CH, -2 ST)

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.

Geschärfted Sinne: Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

Gnomemagie: 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, Zaubetrick. Die Zauberstufe für diese Effekte entspricht der Charakterstufe des Gnoms. Der SG für Rettungswürfe gegen diese Zauber ist gleich 10 + Zaubergad + 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 Goblinoide 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, Goblinsch, Orkisch, Riesisch und Zwergisch.

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 Geschärfted 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 Fertigkeitwürfe 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 Zähigkeitwürfe gegen Gifte und einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Handwerk (Alchemie) zum Herstellen von Giften. Der Bonus auf Zähigkeitwürfe 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 + Zaubergad + WE-Modifikator des Gnoms. Dieses Volksmerkmal ersetzt Gnomemagie.

Landverbunden: Manche Gnome haben starke Bindungen zu einer Geländeart als Teil ihres feischen 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 auf halten. 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 Gnomes. Dieses Volksmerkmal ersetzt Gnomenmagie und Illusionsresistenz.

Meisterbastler: Gnome experimentieren mit allerlei mechanischen Apparaturen. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten sie einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe 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 Gnomes, 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 Fertigkeitwürfe 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.

Stadtkundig: Gnome erlernen in Städten alles, was sie über und von Neulingen erfahren können, und neigen dazu, überall Kontakte zu haben. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Lokales) und können diese Fertigkeiten anstelle von Diplomatie zum Sammeln von Informationen nutzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Eifrig.

Feendrachenzmagie: Manche Gnome verbünden sich mit sprunghaften Feendrachern oder sind mit diesen enigmatischen Kreaturen auf übernatürliche Weise verbunden. Gnome mit diesem Volksmerkmal addieren 1 auf die SG der Rettungswürfe gegen von ihnen gewirkte Illusionszauber. Ein Gnom mit einem Charismawert von 11 oder höher kann ein Mal am Tag jede der folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten einsetzen: Geisterhaftes Geräusch, Schmieren und Stilles Trugbild. Die Zauberstufe dieser Effekte entspricht der Charakterstufe des Gnomes. Der SG der Rettungswürfe gegen diese Zauber ist 10 + Zaubergrad + CH-Modifikator des Gnomes. Dieses Volksmerkmal ersetzt Gnomenmagie.

Geniale Magie: Gnome mit diesem Volksmerkmal addieren 1 auf den SG von Rettungswürfen gegen von ihnen gewirkte Zauber der Schule der Verzauberung. Gnome mit einem Charismawert von 11 oder höher erhalten ferner die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – Botschaft, Göttliche Führung, Person bezaubern und Zaubertrick. Die effektive Zauberstufe dieser Effekte entspricht der Stufe des Gnomes. Der SG des Rettungswurfes ist 10 + Zaubergrad + Charismamodifikator. Dieses Volksmerkmal ersetzt Gnomenmagie.

Feenfänger: Manche Gnome bemerken die Anwesenheit von Feenwesen und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen,

Überlebenskunst und Wahrnehmung gegenüber Feenwesen, einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber, zauberähnliche und übernatürliche Fähigkeiten von Feenwesen (kumulativ mit dem Bonus aus Illusionsresistenz) und einen Bonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe, um die Zauberresistenz von Feenwesen zu überwinden. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärftes Sinne, Hass und Verteidigungsschulung.

Neugier: Gnome halten sich oft an Orten auf, wo sie eigentlich nichts zu suchen haben. Gnome mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst und Mechanismus ausschalten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Eifrig und Geschärftes Sinne.

Schatten ausweichen: Gnome mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Ausweichenbonus von +4 auf ihre RK gegen körperlose Kreaturen und quasi-reale Kreaturen und Gegenstände (z.B. solche, die mittels Schattenbeschwörung erschaffen werden), sofern sie sie erfolgreich anzweifeln. Dieses Volksmerkmal ersetzt Illusionsresistenz und Verteidigungsschulung.

Schattenjäger: Gnome mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und auf ihre RK gegenüber Humanoiden der Unterarten Dunkelvolk und Wayang, sowie gegen auf der Schattenebene heimischen Externaren. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hass und Verteidigungsschulung.

Spanner: Manche Gnome sind hinsichtlich bestimmter Individuen besessen. Solch ein Gnom kann eine Kreatur ein Mal am Tag 10 Minuten lang beobachten. Im Anschluss erhält er einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Bluen, Motiv erkennen, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen gegen diese Kreatur und einen Bonus von +1 auf Waenangris- und Schadenswürfe gegen diese Kreatur. Diese Boni währen 1 Tag lang. Dieses Volksmerkmal ersetzt Eifrig, Hass und Verteidigungsschulung.

Feenzunge: Gnome, die dieses Merkmal wählen, erlangen Verstörende Feenerscheinung (ABR II) und Mit Pflanzen sprechen anstelle von Tanzende Lichter und Mit Tieren sprechen als zauberähnliche Fähigkeiten, die aus dem Volksmerkmal Gnomenmagie resultieren. Dieses Volksmerkmal verändert Gnomenmagie.

Bleichling: Gnome, die die Bleiche überlebt haben, sind anschließend gegen die Effekte der Bleiche immun. Diese Gnome erlangen zwei bevorzugte Klassen: Druide, sowie eine beliebige Klasse nach ihrer Wahl. Sie verlieren alle zauberähnlichen Fähigkeiten, die ihnen durch das Volksmerkmal Gnomenmagie verliehen wurde mit Ausnahme von Mit Tieren sprechen. Allerdings können sie ihre zauberähnliche Fähigkeit Mit Tieren sprechen drei Mal pro Tag nutzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Eifrig und modifiziert Gnomenmagie.

Furcht vor Finsterfäule: Gnome sind mehr humanoide Wesen als Feenwesen. Daher sind sie nicht besonders empfänglich für die Befleckung der Finsterfäule durch die Feenwesen des Klauenwaldes. Nichtsdestotrotz wachsen viele Gnome mit der Furcht vor dieser Befleckung auf und trainieren ihren Körper deshalb wie besessen, um jedweden Krankheitsbefall zu vermeiden. Diese Gnome erhalten einen Bonus von +4 auf Zähigkeitswürfe gegen Krankheit und Gift, einschließlich magischer Krankheiten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Eifrig.