

# Kapitel 9 - Völkerbaukasten

Wem die drei Völker der Elfen, Menschen und Zwerge für sein Setting nicht reichen, kann mit diesem Baukasten eigene Spielercharaktervölker entwerfen.

**Beispielvolk:** Halblinge

**Volksbonus:** +1 auf HÄ, BE oder GE

**Volksfähigkeiten:** Geschwind (+1VP), Klein (-4VP), Leichtfüßig (+1VP), Magieresistent (-1VP), Talentierte (+2VP), Zäher als sie aussehen (+3VP),

## 1. Der Volksbonus

Genau wie Elfen, Menschen und Zwerge verfügt auch jedes andere Volk über einen Volksbonus von +1 auf eine Eigenschaft.

Wie viel Eigenschaften dafür zur Wahl stehen und welche dies sind, wird anhand der Volksbeschreibung festgelegt.

## 2. Die Volksfähigkeiten

Jedes Volk verfügt über Volksfähigkeiten, deren Gesamtwert aber +2 Volkspunkte (VP) nicht übersteigen darf.

### Allergie gegen Metall -2VP

Mitglieder dieses Volkes können kein Metall nutzen (auch keine Waffen und Rüstungen aus Metall) und erhalten auf Abwehr -1 bei Schaden durch Metallwaffen.

### Arrogant -1VP

Mitglieder dieses Volkes wirken arrogant und nehmen nur ungern Hilfe von anderen an, so auch Heilmagie nur im aller größten Notfall.

### Dunkelsicht +1VP

Mitglieder dieses Volkes erhalten die Volksfähigkeit Dunkelsicht (siehe Seite 83).

### Einäugig -1VP

Das Volk erhält -1 auf Schießen und Zielzauber.

## **Fragil -1VP**

Dieses zartbesaitete Volk erhält -1 auf Abwehr.

## **Geschwind +1VP**

Das Volk erhält +2 auf Initiative.

## **Goldgier -1VP**

Immer wenn ein Mitglied dieses Volkes etwas Wertvolles bemerkt, muss es GEI+VE+4 schaffen, oder es will es unbedingt besitzen.

## **Groß +4VP**

Lebenskraft x 2, aber auch leichter zu treffen (siehe Seite 44).

## **Klein -4VP**

Lebenskraft halbiert, aber auch schwerer zu treffen (siehe Seite 44). Waffen sind zu groß, ein Kurzschwert wird zur Zweihandwaffe.

## **Langlebig +0VP**

Mitglieder dieses Volkes altern nur noch langsam, sobald sie erwachsen sind.

## **Langsam -1VP**

Vertreter dieses Volkes sind langsam und erhalten -1 auf Laufen.

## **Leichtfüßig +1VP**

Das Volk erhält bei Schleichen und ähnlichen Proben einen Bonus von +1.

## **Lichtempfindlich -1VP**

Mitglieder dieses Volkes erhalten -1 auf sämtliche Proben in hellem Sonnenlicht, bei denen die Sicht eine Rolle spielt.

## **Magieresistent -1VP**

Mitglieder 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.

## **Magisch begabt +1VP**

Mitglieder dieses Volkes sind von der Magie berührt - es fällt ihnen unheimlich leicht, Zauber zu verstehen und zu wirken. Sie erhalten +1 auf Zaubern.

## **Magisch unbegabt -1VP**

Mitglieder dieses Volkes können überhaupt nicht zaubern.

## **Nachtsicht +1VP**

Mitglieder dieses Volkes erhalten die Volksfähigkeit Nachtsicht (siehe Seite 83).

## **Schnell +1VP**

Dieses flinke Volk erhält +1 auf Laufen.

## **Talentierte +2VP**

Mitglieder dieses Volkes erhalten einen zusätzlichen Talentpunkt bei der Charaktererschaffung.

## **Tollpatschig -2VP**

Tollpatschige Völker sind sehr ungeschickt und grobmotorisch - sie erhalten auf alle Proben mit Agilität einen Malus von -4.

## **Ungepflegt -1VP**

Mitglieder dieses Volkes erhalten auf alle Proben sozialer Interaktion mit Vertretern anderer Völker einen Malus von -2.

## **Unsterblich +0VP**

Mitglieder dieses Volkes altern, nachdem sie erwachsen sind, nicht wie Normalsterbliche. Das Alter rafft sie nicht dahin, sie sterben nur durch Gewalt oder aus Lebenüberdruß.

## **Untalentierte -4VP**

Der erste Rang eines Talentos kostet dieses Volk jeweils einen Talentpunkt mehr.

## **Verabscheuungswürdig -1VP**

Mitglieder 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.

## **Zäh +1VP**

Mitglieder dieses Volkes erhalten einen Bonus von +1 auf Abwehr.

## Zäher als sie Aussehen +3VP

Mitglieder eines kleinen Volkes können den LK-Malus auf Grund ihrer Größe mit dieser Volksfähigkeit ignorieren.

## Zielsicher\* +1VP

Mitglieder dieses Volkes erhalten einen Bonus von +1 auf Fernkampf und Zielzauber.

---

Revision #4

Created 22 October 2019 12:05:23 by Jolly

Updated 19 November 2019 15:35:58 by Jolly