

# Völker

## Araling

**Volksbonus:** BE, GE oder ST +1

**Volksfertigkeiten:**

- Geflügelt
- Geschwind

## Ethli

**Volksbonus:** BE, GE oder AU +1

**Volksfertigkeiten:**

- Geschwind, Leichtfüßig, Magisch begabt oder Zielsicher
- Nachtsicht
- Langlebig

## Gazhin

**Volksbonus:** ST, BE, GE oder AU +1

**Volksfertigkeit:**

- Arrogant
- Dickköpfig
- Diebisch
- Federgleicher Fall
- Fellträger
- Geschwind
- Geschärfte Sinne
- Schnell
- Todesmutig

# Kruusuk

**Volksbonus:** ST, BE oder AU +1

**Volksfertigkeit:**

- Überlebenskünstler
- Nachtsicht

# Luav

**Volksbonus:** BE, GE, VE oder AU +1

**Volksfertigkeit:**

- Aufmerksam
- Fellträger
- Auffällig
- Begünstigt

# Palimo

**Volksbonus:** Eine beliebige Eigenschaft +1

**Volksfertigkeit:**

- Klein
- Zäher als sie aussehen
- Talentiert
- Magie anfällig
- Geschwind
- Leichtfüßig

# Rohan

**Volksbonus:** Eine beliebige Eigenschaft +1

**Volksfertigkeit:**

- Talentiert

# Fertigkeiten

## Araling

### **Geflügelt (+1VP)**

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.

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). Rüstung und Kleidung muss an den geflügelten Körper angepasst werden und kosten dadurch das Doppelte, Nichtmagische 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).

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.

### **Geschwind (+1VP)**

Das Volk erhält +2 auf Initiative.

## Ethli

### **Geschwind (+1VP)**

Das Volk erhält +2 auf Initiative.

### **Leichtfüßig (+1VP)**

Das Volk erhält bei Schleichen und ähnlichen Proben einen Bonus von +2.

### **Magisch begabt (+1VP)**

Angehörige dieses Volkes sind von Magie berührt – es fällt ihnen unheimlich leicht, Zauber zu verstehen und zu wirken. Sie erhalten +1 Zaubern.

### **Zielsicher (+1VP)**

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

### **Nachtsicht (+1VP)**

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.

### **Langlebig (0VP)**

Angehörige dieses Volkes altern nur langsam, wenn sie erwachsen sind.

## **Gazhin**

### **Arrogant (-1VP)**

Angehörige dieses Volkes wirken arrogant und nehmen nur ungern Hilfe von anderen an, so auch Heilmagie nur im allergrößten Notfall.

### **Dickköpfig (+1VP)**

Dem Geist dieses Volkes ist kaum ein fremder Wille aufzuzwingen. Geistesbeeinflussende Zauber und Effekte gegen sie sind um -2 erschwert.

### **Diebisch (-1VP)**

Vertreter dieses Volk sind geschickte Diebe. Auf Taschendiebstahl, Mechanismen und Schlösser öffnen erhalten sie +3. Sie können den Drang zu stehlen manchmal jedoch nicht unterdrücken und der Spielleiter sollte dann eine Probe auf "Beherrschen" (GEI+VE) ablegen lassen.

### **Fellträger (+0VP)**

Angehörige dieses Volkes sind auf einem Großteil ihres Körpers mit dichtem Haarwuchs oder Fell bedeckt.

Von kalten Temperaturen sind Vertreter dieses Volkes weniger beeinflusst. Vertreter dieses Volkes verzichten manchmal ganz oder teilweise auf Kleidung.

### **Federgleicher Fall (+1VP)**

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. Bei Stürzen aus großer Höhe bekommen sie einen Bonus für Proben beim Landen.

### **Geschwind (+1VP)**

Das Volk erhält +2 auf Initiative.

### **Geschärfte Sinne (+1VP)**

Nachtsicht, aber auch besseres Gehör und Geruchssinn, als ein Mensch.

### **Schnell (+1VP)**

Dieses flinke Volk erhält +1m auf Laufen. +1

### **Todesmutig (-1VP)**

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.

# Kruusuk

## **Nachtsicht (+1VP)**

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.

## **Überlebenskünstler (+1VP)**

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.

# Luav

## **Aufmerksam (+1VP)**

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.

## **Fellträger (+0VP)**

Angehörige dieses Volkes sind auf einem Großteil ihres Körpers mit dichtem Haarwuchs oder Fell bedeckt.

Von kalten Temperaturen sind Vertreter dieses Volkes weniger beeinflusst. Vertreter dieses Volkes verzichten manchmal ganz oder teilweise auf Kleidung.

## **Auffällig (-1VP)**

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.

## **Begünstigt (+2VP)**

Dieses Volk scheint vom Schicksal begünstigt. Für Angehörige dieses Volkes zählt eine 2 ebenfalls als Immersieg.

# Palimo

**Klein (-4VP)**

Lebenskraft halbiert, aber auch schwerer zu treffen (Gegnerische Angriffe -2). Waffen sind zu groß, ein Kurzsword wird zur Zweihandwaffe.

**Zäher als sie aussehen (+3VP)**

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

**Talentierte (+2VP)**

Angehörige dieses Volkes erhalten jeweils einen zusätzlichen Talentpunkt auf Level 1, 5, 10 und 15.

**Magie anfällig (-1VP)**

Der Kampf gegen Magier ist besonders ungewohnt für dieses Volk. Ein Zauber, der gegen ein Ziel dieses Volkes gerichtet wird, ist um +1 erleichtert.

**Geschwindigkeit (+1VP)**

Das Volk erhält +2 auf Initiative.

**Leichtfüßig (+1VP)**

Das Volk erhält bei Schleichen und ähnlichen Proben einen Bonus von +2.

# Rohan

**Talentierte (+2VP)**

Angehörige dieses Volkes erhalten jeweils einen zusätzlichen Talentpunkt auf Level 1, 5, 10 und 15.

---

Revision #5

Created 13 December 2018 18:02:18 by Jolly

Updated 17 December 2019 10:59:01 by Jolly