

Neue Spielervölker für Pathfinder

Eine Sammlung
verschiedener und fantastischer
Völker & Rassen

Erschaffen und zusammengestellt von

Rorschachhamster

Dieses Dokument wurde von mir persönlich im Alleingang erstellt. Alle diese Völker sind bereits auf meinem Blog unter rorschachhamster.wordpress.com erschienen und stehen als open gaming content unter den Regeln der Open Gaming Lizenz zur Verfügung (siehe letzte Seite). Sie sind allerdings allesamt ungetestet und wahrscheinlich nicht ausbalanciert.
Egal.

Die grafischen Darstellungen der neuen Spielervölker, so vorhanden, beruhen auf den Silhouetten, die Telecanter auf seinem Blog, [Telecanter's Receding Rules](#), zur Verfügung gestellt hat und wurden ebenfalls von mir zusammengepfuscht.

Spezieller Dank an alle, die meine Spielervölker kommentiert haben. Und an alle, die ihre Zeit und Energie für kostenlosen Kram im Internet opfern.
Macht weiter so! Roll On!

© 2013 Christian Sturke aka Rorschachhamster

Schriftart auf dem Cover und in der Kopfzeile ist Longdon Decorative, erschaffen 1994 von Roger White und in der public domain.

Inhaltsverzeichnis

Chloriden.....	4	Erdgenasi.....	15
Drachlinge.....	6	Feuergenasi.....	15
Fei.....	8	Luftgenasi.....	15
Genasi.....	10	Wassergenasi.....	16
Aschegenasi.....	11	Handlinger oder Homunkel (Ukusch-cha)...	17
Blitzgenasi.....	11	Lebende Statue.....	19
Dampfgenasi.....	11	Myrmidonen.....	22
Mineralgenasi.....	12	Puppenspieler, Puppeteers.....	24
Salzgenasi.....	12	Schneckenmenschen oder Schnegelvolk...	27
Staubgenasi.....	12	Sparten, Spartoi, Drachenzahngelborene...	29
Strahlungsgenasi.....	13	Ziegenvolk oder Aixiden.....	31
Vakuumgenasi.....	13	Zufälliges Startalter.....	33
Eisgenasi.....	13	Auswirkungen des Alters.....	34
Magmagenasi.....	14	Größe und Gewicht.....	35
Rauchgenasi.....	14	Zusätzliche Regeln.....	36
Schlickgenasi.....	14	OPEN GAME LICENSE Version 1.0a.....	37

Chloriden

Chloriden sind eine Gattung intelligenter Baumwesen, die sich aus menschenähnlichen Früchten entwickeln. Tatsächlich sind diese Früchte als handelnde Wesen wesentlich bekannter als die eigentlichen Bäume, streifen sie doch durch die Welt und suchen sowohl nach Erfahrungen als auch nach einem Ort um sich dort in Zukunft einzupflanzen. Die Chloriden selber ähneln Eichenbäumen mit weitausfernden Ästen, an denen riesige, rund 50cm lange Eicheln wachsen. Ihre Borke ist weniger rau und ihre Blätter etwas weniger gebuchtet als bei echten Eichen. Sie ziehen warme, aber nicht zu trockene Hügel als Standort vor, sind aber in der Lage in fast jedem Klima, bis auf den Extremsten, zu gedeihen. In ihrer Baumform sind Chloriden unbeweglich, aber sie können mit ihrem Geist in eines ihrer Kinder fahren (s.u.) und alles bis zu einer Reichweite von 18m um sie herum mit Blindsight wahrnehmen. Chloriden sind Zwitterwesen, können sich aber nicht selbst befruchten. Deswegen suchen sie die Nähe von anderen Chloriden, bevor sie sich niederlassen, aber manchmal entscheiden sich auch zwei oder mehr Enkel der Chloris, gemeinsam einen neuen Hain zu bilden.

Enkel der Chloris, Pflanze

Die Enkel der Chloris sind humanoide Pflanzenwesen. Sie besitzen ein starkes Zugehörigkeitsgefühl zu ihrem Mutterbaum, aber ab einem gewissen Alter werden sie in die Welt herausgezogen, um sich selbst zu entwickeln und sich dann einem anderen Hain

anzuschließen und anzuwachsen. Sie werden als vollständig funktionsfähige Wesen aus den Eicheln ihrer Mutter geboren, aber ihr Geist entwickelt erst nach und nach die Eigenschaften eines Individuums.



Physische Beschreibung: Die Pflanze sind plump gebaut und haben jeweils drei Zehen und Finger. Ihre Haut ist glatt und gräulich-grün bis zu einem fast schwarzen Dunkelgrün. An ihrem Kopf und auf ihren Schultern wachsen kleine, haarähnliche Blätter, und ihre Gesichtszüge sind menschenähnlich, wenn auch meist glatt und ohne Kanten. Ihre Augen gleichen polierten Kastanien in Aussehen und Farbe, und ihre Zähne aus hartem Holz sind grün wie Eicheln.

Gesellschaft: Während die Enkel der Chloris erst langsam zu Individuen werden, gibt es nur selten Unstimmigkeiten unter ihnen. Sie sind anspruchslos und genügsam. Das ändert sich fast augenblicklich

wenn sie ihren Mutterbaum verlassen, was allerdings nicht jeder tut. Die in die Welt herausgeschickten Pflanze sind oft sehr von sich eingenommen, sind sie doch dazu bestimmt, ein neuer Mutterbaum und Elternteil zu werden. Wenn sich zwei Pflanze treffen, die von unterschiedlichen Mutterbäumen stammen, sind sie oft freundlich und interessiert, und tauschen Informationen aus, was Haine und mögliche Orte der Besiedelung angeht, dies kann sogar so weit führen, das sich zwei (oder sogar mehr) Enkel der Chloris zu einem Hainversprechen zusammentun, was einer Verlobung entspricht. Unter den Enkeln der Chloris, die vom gleichen Mutterbaum kommen, gibt es aber immer eine starke Geschwisterrivalität, und Inzest ist genauso verpönt wie unter den meisten anderen Völkern.

Beziehungen zu anderen Völkern: Elfen und Gnome sind den Enkeln der Chloris meist zugeneigt, und es ist nicht unüblich, das sie gemeinsame Ortschaften mit Chloriden bilden. Menschen, und mehr noch Zwerge, finden ihre Art der Fortpflanzung unheimlich, und sie haben meist einige Vorurteile, während Halblinge den Chloriden neutral gegenüberstehen, aber alle können nicht verneinen, das diese Pflanze für Humanoide einen angenehmen Geruch haben.

Gesinnung und Religion: Während die meisten Chloriden Neutral sind, tendieren sie manchmal auch zu rechtschaffenen Gesinnungen. Ihre Enkel haben aber, bevor sie sich niederlassen, eine starke Tendenz zum Chaos, die ihren angeborenen Trieb zur Erforschung und Erkundung widerspiegelt. Was Gut und Böse angeht, sind beide eher gut, aber

selbstsüchtige und geradezu grausame Chloriden sind nicht völlig unbekannt... Chloriden, und ihre Kinder, beten fast immer zu Druidischen Gottheiten, oder Gottheiten die einen besonderen Bezug zu Bäumen haben, wenn sie denn überhaupt religiös sind.

Abenteurer: Die Abenteurer der Pflanze sind diejenigen Enkel der Chloris, die ihre Individualität voll ausleben. Dies macht sie manchmal zu etwas schwierigen Partnern, aber ihre besonderen Fähigkeiten und Immunitäten machen sie zu wertvollen Mitgliedern einer Gruppe, und außerdem ist ihr Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten recht überzeugend.

Beispielnamen : Philemon, Baucius, Myrrha, Helice, Cynosura, Arethusa, Ide, Krime, Britho, Celaeno, Adrastea, Narcissus, Glauke, Minthe

Volksmerkmale der Pflanze:

Stärke +2, Charisma +2, Geschicklichkeit -2: Pflanze sind stark und von sich selbst überzeugt sowie gut riechend, aber plump und ungeschickt.

Mittelgroß: Als mittelgroße Wesen haben Enkel der Chloris keinerlei Bonis oder Mali durch ihre Körpergröße.

Bewegung: Pflanze haben eine durchschnittliche Bewegungsrate von 9m..

Komplexe Pflanzenwesen: Die Enkel der Chloris sind immun gegen Geistesbeeinflussende Effekte, ausgenommen solche die Pflanzen betreffen. Außerdem sind sie immun gegen Verwandlungen und Schlafeffekte; aufgrund ihrer komplexen und annähernd humanoiden Physis sind sie aber nicht

immun gegen Betäubung, Gifte und Lähmung, auch wenn sie gegen diese Effekte einen +2 Bonus auf RW erhalten.

Auf der Suche: Pflanze sind stets auf der Suche, sei es nach einem Platz zum Siedeln, sei es nach neuen Erfahrungen und anderen Pflanzern. Sie erhalten einen +2 Bonus auf Wissen (Geographie), Wissen (Natur) und Überlebenskunst.

Lichtabhängig: Enkel der Chloris müssen zwar nicht schlafen und verbrauchen auch nur sehr wenig Nahrung (nur ein Viertel der normalen Tagesrationen reichen ihnen), aber sie werden träge und phlegmatisch, wenn kein Tageslicht vorhanden ist. Sobald sie länger als 1 Stunde in der Dunkelheit sind, sei es wegen Nachteinbruch, sei es wegen dem Aufenthalt in einem Verließ, erhalten sie einen -1 Abzug auf alle Würfe. Dieser Abzug vergeht innerhalb von 10 Minuten Tageslicht. Magisches Licht hilft nur dann, wenn es dem natürlichen Sonnenlicht gleicht.

Pflanzliche Regeneration: Pflanze sind in der Lage, selbst abgetrennte Körperteile zu regenerieren, wenn sie sich für eine Zeit von 1-4 Wochen in ein freiwilliges Koma versetzen. Sie brauchen dafür einen feuchten, nicht zu trockenen Erdboden und dürfen in dieser Zeit nicht gestört werden. Pflanze, die unter -9 TP fallen sind zu beschädigt für diese Regeneration und sterben normal.

Empfindlich gegen Feuer und Kälte: Feuer- und Kälteeffekte machen 1 SP pro Würfel mehr Schaden gegen Enkel der Chloris (oder 10%, je nachdem was mehr ist).

Baumwandlung: Ein Pflanze der mindestens die 8.

Stufe erreicht hat, kann sich entschließen, anzuwachsen und innerhalb von 1-4 Monaten zu einem Chloridenmutterbaum zu werden. Solange mindestens zwei Chloriden innerhalb von 300m wachsen, können diese Enkel der Chloris erzeugen, und zwar in der Anzahl von Gefolgsleuten, die dem Talent Anführen entsprechen. Der Mutterbaum kann seinen Geist in einen dieser Enkel einbringen und so ganz normal Handlungsfähig bleiben (der Einfachheit bleiben alle Werte beim Alten), aber er darf nicht länger als drei Monate von seinem eigentlichen Körper getrennt bleiben, oder er verliert 1 TP pro Tag, die weder durch natürliche Regeneration noch durch Magie geheilt werden können.

Sprachen: Enkel der Chloris sprechen ihre eigene Sprache sowie Gemein, als Bonus Sprachen können sie Sylvanisch, Elfisch, Gnomisch, Goblin und Terral lernen.

Drachlinge



Drachlinge, die sich selbst einfach Drachen nennen und sich selbst als vollwertige Drachen verstehen, sind ein Volk von relativ kleinen, schlanken Drachen, deren Verwandtschaftsverhältnis zu den Chromatischen und Metallischen Drachen ungeklärt ist. Sie selber sehen sich als vollwertige Kinder der Urdrachen. Sicher ist, das sie sehr alt werden können aber nicht, wie ihre Verwandten, weiter wachsen sobald sei ein gewisses Alter erreicht haben.

Physische Beschreibung: Drachlinge sind sehr schlank gebaut, eher Schlangen ähnlich, und besitzen ein Paar große, fledermausähnliche Flügel. Ihr Kopf ist flach und dreiecksförmig und nur weibliche Drachlinge besitzen einen kleinen Zackenkamm, aber beide Geschlechter tragen einen Bart aus schuppigem Horn. Ihre Ohren sind kaum sichtbar, ebenso wie ihre schlitzförmigen Nasenlöcher. Ihre großen Münder

besitzen eine Vielzahl an kleinen scharfen Zähne, und Drachlinge haben eine längliche, gespaltene Zunge, mit der sie wittern. Zwei nach vorne gerichtete Augen liegen tief in den Höhlen, und haben eine goldene bis gold-grüne Färbung mit geschlitzten Pupillen wie Katzen. Ihr Schuppen sind flach, rund und klein und bieten nur wenig Schutz, können aber jede Farbe haben – es gibt nachtschwarze ebenso wie regenbogenfarbene Drachlinge, auch wenn ihre Unterseite immer heller ist als der Rest des Körpers. Ihre Vorderklauen sind außergewöhnlich beweglich und stehen in ihrer Geschicklichkeit menschlichen Händen in nichts nach.

Gesellschaft: Drachlinge sind, ähnlich wie ihre großen Verwandten, Egomane, und kommen nicht allzugut mit anderen aus – sie haben normalerweise ein besonderes Steckenpferd, ein Handwerk oder ein Wissensgebiet, das sie erforschen oder betreiben, und nur dann wenn zwei, oder noch seltener, mehrere Drachlinge eine ähnliche Neigung oder komplementäre Interessen verspüren (Zum Beispiel eine Schriftstellerin und ein Buchdrucker) und ihre Ressourcen bündeln bilden sie etwas ähnliches wie eine Familie. Und auch nur dann entstehen über kurz oder lang neue Drachlinge. Drachlingbewohnungen sind fast immer versteckte Einsiedeleien, in denen sie ihre Schätze horten – wobei die Schätze eines Drachlings, der von Edelsteinen fasziniert ist anders geartet sind als die eines Käfersammlers. Fast alle Drachlinge teilen jedoch die angeborene Faszination für Gold, Wertgegenstände und Magie an sich mit ihren großen Vettern.

Beziehungen zu anderen Völkern: Drachlinge interessieren sich normalerweise nicht sonderlich für andere, und das schließt andere Spezies mit ein. Deswegen wirken sie oft genug recht hochmütig. Nur "echte" Drachen nötigen ihnen Respekt ab. Allerdings sind einige wenige Drachlinge von bestimmten Völkern fasziniert, und diese versuchen sich mit dem Subjekt ihrer Faszination anzufreunden – wobei sie erstaunlich überzeugend sein können.

Gesinnung und Religion: Die meisten Drachlinge sind Neutral. Sie interessieren sich meist nicht für die großen Konflikte zwischen Chaos und Ordnung, Gut und Böse, solange sie nicht besonderes Interesse für bestimmte Einzelheiten dieser Konflikte haben. Drachlinge können aber jede Gesinnung besitzen.

Abenteurer: Drachlinge sind selten, und Drachlingabenteurer sind noch seltener. Fast immer sind diese Drachlinge auf ein bestimmtes Ziel aus, oder sie sind vom Abenteuererleben an sich fasziniert. Diese seltenen Drachlinge sehen im Abenteuer selbst den Zweck und diese sind auch oft genug die einzigen Drachlinge, die die Nähe der anderen zivilisierten Völker suchen.

Beispielnamen (Männlich): Asgurtarorix, Desgzuroth, Gzurasgurtoth, Korzzusathoth, Trasgtarorix, Veresgathot, Zzurgaktorix

Beispielnamen (Weiblich): Aganaverra, Berrinasathor, Gzurasganaverthor, Hissanarra, Korzzurthor, Trasgtatorthor, Zzurgaknaverra

Neue Spielervölker für Pathfinder

7

Volksmerkmale der Drachlinge:

+2 Geschicklichkeit +2 Charisma -2 Stärke: Die schlanken, schlangengleichen Körper der Drachlinge machen sie geschickt und reaktionsschnell, aber sie können keine großen Kräfte aufbringen. Sie sind allgemein sehr elegant und können, wenn sie sich die Mühe machen, sehr überzeugend sein.

Mittelgroß: Drachlinge sind Mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Bewegung: Drachlinge besitzen an Land eine normale Grundbewegungsrate von 9m, aber sie haben auch eine Fliegenbewegungsrate von 6m mit der Manövrierklasse Gut.

Schwacher Flieger: Drachlinge könne zwar sehr geschickt fliegen, aber sie sind nicht sehr ausdauernd. Sie können maximal eine Anzahl von Runden pro Tag fliegen, die ihrem Stärkewerkfaktor + 3 entspricht (Minimum 1), aber nur bei höchstens leichter Last. Bei mittelschwerer Last oder nachdem ihre Runden aufgebraucht sind, können sie nur ihren Fall etwas kontrollieren, wobei sie sich pro 3m Fall 3m in der Horizontalen bewegen können und keinen Schaden erleiden. Bei schwerer Last fallen sie ganz normal.

Schuppenhaut: Drachlinge besitzen einen +1 Bonus auf natürliche RK.

Energie-Odemwaffe: Drachlinge besitzen eine Odemwaffe. Diese kann einen Kegel von 3m Länge oder einen Strahl von 6m Länge bilden, der Drachling muß sich bei Erschaffung für eine Variante entscheiden. Diese Odemwaffe verursacht 1W4 Punkte

Schaden durch entweder Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure, auch hier muß sich der Drachling entscheiden. Ein Reflexwurf gegen $10 + 1/2$ Charakterstufe + KO-Bonus des Drachlings halbiert den Schaden. Der Schaden steigt in der 10. Stufe auf 1W8. Der Drachling kann diese Odemwaffe einmal pro Stufe pro Tag einsetzen, aber höchstens 3 + KO-Modifikator mal (Mindestens 1 mal). Der Drachling erhält außerdem einen +2 Bonus auf alle RW gegen Effekte, die der Energie seines Odems entsprechen.

Energie-Empfindlichkeit: Durch die entgegengesetzte Energie seines Odems ist der Drachling außergewöhnlich empfindlich. Er erhält doppelten Schaden durch all solche Effekte. Die Gegensätze sind Elektrizität (Luft) <-> Säure (Erde) und Feuer <-> Kälte (Wasser). Der Drachling kann keine Blutlinien, Spezialistenschulen oder Talente wählen, oder Zauber erlernen, die dieser gegensätzlichen Energie oder dem assoziierten Element entsprechen.

Magie-Empfindlichkeit: Drachlinge sind sehr empfänglich für Magie. sie erhalten einen -2 Abzug auf alle RW gegen auf sie als direktes Ziel gerichtete Zauber, und können von allen solchen Zaubern betroffen werden, selbst wenn sie ausdrücklich nur auf eine andere lebende Kreaturenart wirken (Externare, Untote und Konstrukte betreffende Zauber nicht). Dies schließt allerdings helfende Zauber mit ein und sie erhalten einen +2 Bonus auf Zauberkunde.

Interessenfokus: Drachlinge besitzen einen besonderes Spezialgebiet, das normalerweise einen Großteil ihrer Energie und Aufmerksamkeit fordert.

Dies kann ein besonderes Wissensgebiet (da normalerweise eine Spezialisierung – statt Wissen (Natur) z.B. Nagetiere), Handwerk (Was nur sehr wenige auf Abenteuer ziehende Drachlinge besitzen) oder Volk sein (Theoretisch sogar Drachlinge selbst). Sie erhalten einen +4 Bonus auf alle Wissenswürfe die direkt und exklusiv mit diesem Fokus zu tun haben. Drachlinge erhalten -2 auf alle Würfe für einen Tag, wenn sie willentlich ein Objekt ihres Fokus ignorierten – ganz egal, welche Sachzwänge dies erzwangen.

Besonderes Ruhebedürfnis: Drachlinge müssen mindestens 12 Stunden pro Tag ruhen, allerdings müssen sie nicht die ganzen Stunden am Stück schlafen. Trotzdem sind sie sehr empfindlich, und wenn sie innerhalb von 48 Stunden nicht mindestens 24 Stunden Rast halten, sind sie automatisch Erschöpft, bis sie die Ruhe nachholen konnten.

Sprachen: Drachlinge sprechen Drakonisch als ihre Muttersprache, und diejenigen, die auf Abenteuer ausziehen, beherrschen auch Gemein. Drachlinge mit hohem Intelligenzwerten können sich jede weitere Sprache aussuchen, bis auf Geheimsprachen.

Fei

Fei sind Wesen des Übergangs. Sie fühlen sich dort am wohlsten, wo die Zivilisation und die Wildnis im ständigen Widerstreit sind, ohne dass eine Seite Überhand gewinnt. Sie leben unter freiem Himmel, aber am liebsten dort wo Ruinen oder Baustellen als Ausdruck des Wandels stehen. Fei ziehen unbeständig umher und sind dort zu finden, wo sich die Begebenheiten ändern. In zivilisierten Gebieten ist es meist kein gutes Zeichen, wenn man auf Fei trifft, und die Feenwesen der Wildnis sehen das Auftauchen ihrer Vettern ebenfalls mit Sorge.

Physische Beschreibung: Fei besitzen die Körpergröße eines durchschnittlichen Zwerges, aber ihre grazilen, elfenähnlichen Körper sind wesentlich leichter gebaut. Ihre Haut ist blaß bis sonnengebräunt, aber immer von leichtem Flaum bedeckt, in goldener, grüner oder silberner Farbe. Sie besitzen große, goldgesprenkelte Augen und kleine Mäuler, und ihre Ohren sind spitz und mit Fellbüscheln besetzt.

Gesellschaft: Fei sind meistens Nomadisch, und es zieht sie unweigerlich zu Orten des Wandels. Dort wo neue Behausungen der Wildnis abgetrotzt werden oder wo Dörfer langsam zerfallen, findet man meistens auch Fei. Sie sind geschickte Handwerker und Händler und sie sind meist bereit ihr Dienste anzubieten, sei es für Gold, sei es für Leckerbissen. Fei bilden keine festen Verbände, sondern sehen sich alle als Teil eines Volkes an, und dementsprechend wechseln sie



zwischen den einzelnen Gruppen ohne große Probleme. Sie besitzen keine Anführer an sich, aber einzelne Fei werden als besondere Autoritäten anerkannt und ihre Befehle werden meistens befolgt (und sie werden mit ständig wechselnden und möglichst grandiosen Titeln belegt wie z.B. "Höchstmächtiger Oberzauberer des 12. Kreises" oder "Allerhöchster Druidenwächter des Landes der 17 Sterne"). Aufgrund ihrer besonderen Wetterfestigkeit tragen sie meist nur leichte Kleidung, die meisten legen hierbei Wert auf hochwertige Stoffe und gute Handwerksarbeit aber grundsätzlich besitzen die nomadischen Fei meist wenig, und machen sich nicht zu viel aus Reichtum. Einzelne Besitztümer und Objekte, die ihnen besonders erscheinen oder wichtig sind, werden allerdings oft gehütet und sind Gegenstand von Diebstählen, Intrigen und Eifersüchteleien. Wirklich böse geht es dabei aber meist nicht zu.

Beziehungen zu anderen Völkern: Als Feenwesen haben die Fei eine gute Beziehung zu den Gnomen. Menschen und Zwerge sehen, zumindest in den zivilisierten Gebieten, Fei als Vorboten von Unheil an. Diejenigen, die am Rande der Wildnis leben wissen meist ihre Fähigkeiten zu schätzen. Elfen haben meist ein zwiespältiges Verhältnis zu den Fei, schätzen sie doch die Hingabe der Fei zu Harmonie zwischen Zivilisation und Wildnis, sind aber viel weniger an ständigem Wandel interessiert, als an beständigem Gleichgewicht. Halblinge mögen Fei meistens nicht und finden ihre Art zu leben fragwürdig.

Gesinnung und Religion: Fei sind fast immer Chaotisch. Selbst die seltenen rechtschaffenen Fei finden in ihrem erratischen Lebensstil eine Art "übergeordnete Ordnung", was vielleicht sogar stimmt. Fei sind Gut, Neutral oder Böse und meistens alles zugleich. Sie beten Druidische Gottheiten ebenso wie Gottheiten der Elfen an, manchmal auch andere Gottheiten des Chaos und sind meist großzügig mit Ehrerbietung gegenüber allen Göttern. Die wenigen Ausnahmen scheren sich nicht um die Götter, oder verehren eine Gottheit exklusiv. Die wichtigsten Feiertage für alle Fei sind Tage des Übergangs, vor allem die Tag- und Nachtgleichen in Herbst und Frühling.

Abenteurer: Viele Fei sind zufrieden damit, normal zwischen verfallenen Bauernhäusern und einfachen Baustellen zu pendeln, aber manche Fei zieht es hinaus die extreme der Welt zu sehen, oder besonders berühmte Ruinen oder Baustellen massiver Bauprojekte zu besichtigen. Diese Fei sind meist sorglos und suchen sich, nach Art der Fei, eine Abenteurergruppe, der sie sich anschließen, wobei sie Ablehnung und Ausschluß weder verstehen noch gutheißen. Fei, die so abgelehnt werden, können aus verprelltem Stolz heraus wirklich garstig werden, ohne sich viel dabei zu denken.

Beispielnamen (Männlich): Auraures, Gelemit, Huhulan, Konogal, Rakazack

Beispielnamen (Weiblich): Ananlena, Filikuni, Gunulani, Tesemacki, Yaiyahare

Neue Spielervölker für Pathfinder

9

Volksmerkmale der Fei:

+2 Konstitution +2 Weisheit -2 Stärke: Fei sind widerstandsfähig und besitzen eine übernatürliche Einsicht, aber ihre zierlichen Körper sind nicht sehr kräftig.

Klein: Fei sind kleine Kreaturen und erhalten einen Größenbonus von +1 auf RK und Angriffswürfe, sowie einen Größenbonus von +4 auf Heimlichkeit. Sie erhalten einen Malus von -1 auf ihren KMB

Bewegung: Fei besitzen an Land eine für kleine Wesen schnelle Grundbewegungsrate von 9m.

Wetterfest:

Fei sind immun gegen Auswirkungen von Hitze oder Kälte, die sich in Betäubungsschaden oder Erschöpfung äußern. Sobald sie echten Schaden erleiden würden, gelten aber die normalen Regeln. Durch ihr ständiges Leben unter freiem Himmel erhalten sie außerdem einen +2 Bonus auf Wissen (Natur) und Überlebenskunst.

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

Unsterblich: Fei sind übernatürlich gefeit gegen magische Alterung und magische Todeseffekte, aber nicht gegen Gift oder Krankheit. Fei erhalten keine Abzüge und Boni auf Attributswerte aufgrund von Alter, aber sie können sich entscheiden, die Alterung anzunehmen, wenn sie ein Alter erreichen, bei denen ein Elf altern würde. Diese Entscheidung zu altern, ist jedesmal zu treffen und ein Fei könnte die Alterung wie ein mittelaltes Wesen hinnehmen und dann nie wieder altern, wenn er sich so entscheidet. Wenn sie bereits älter sind als ein ehrwürdiger Elf, können sie

sich alle 1000 Jahre neu entscheiden, und schließlich auch freiwillig sterben. Nur wenn ein Fei stirbt, kann ein neuer Fei geboren werden.

Freiheitsliebend: Fei erhalten einen Bonus von +2 auf Entfesselungskunst und Bluffen. Sie sind geübt darin, sich selbst aus den gefährlichsten Situationen zu winden.

Grenzgänger: Fei sind Wesen des Dazwischens und können sich auf den natürlichen Grenzen der Welt bewegen. An einem Waldrand, einem Flußufer, einer Feldmauer und anderen, signifikanten Orten des Übergangs können sie einmal pro Tag Verhüllender Nebel wirken. Außerdem erhalten sie während der Stunde der Dämmerung +1 auf alle Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe. Während der Stunde des Mittags und der Mitternacht erhalten sie aber -1 auf diese Würfe.

Sprachen: Fei sprechen Sylvanisch und Gemein. Als Bonussprachen können sie Elfisch, Gnomisch, Goblin, Riesisch, sowie Aural, Aqual, Ignal und Terral erlernen.

Genasi

Genasi sind Mischwesen, normalerweise zwischen Menschen und menschenähnlichen Elementarwesen. Sie besitzen grundsätzlich eine menschliche Erscheinung, aber haben immer eine Eigenart, die sie als vom Überweltlichen berührt kennzeichnet. Genasi haben unterschiedliche Vorlieben und Kräfte, je nach dem welcher Ursprungsebene ihr Vorfahr entsprang, aber sie alle sind normalerweise als Merkwürdigkeiten oder Ausgestoßene in einer menschlichen Kultur aufgewachsen, was sie meist zu, freiwillig oder unfreiwillig; Einzelgängern macht. Alle Genasi sind selten, und umso seltener ist es, wenn sich zwei Genasi gleichen Ursprungs treffen... Es gibt keine Genasikultur an sich.

Folgende Volksmerkmale gelten für alle Genasi:

Mittelgroß: Genasi sind Mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Verbotene Berufung: Genasi können grundsätzlich keine Blutlinien, Magierschulen, Talente oder Elementardomänen erlernen oder besitzen, die ihrer Natur widersprechen (siehe nebenstehende Tabelle)

Sprachen: Alle Genasi sprechen sowohl die Gemeinsprache, als auch die Sprache (oder die Sprachen, im Falle der Paragenasi) der Elementarebene ihre Ursprungs (siehe nebenstehende Tabelle). Als Bonussprachen können Genasi die jeweils anderen Elementarsprachen erlernen, sowie Abyssisch, Celestisch, Chraax, Tekt, Drakonisch und Infernalisch, und alle menschlichen Fremdsprachen.

Gesinnungen: Während Paraelementargenasi zur Neutralität tendieren, besitzen Quasigenasi, je nach Ursprung, eine Tendenz zum Guten oder zum Bösen. Grundsätzlich können alle Genasi jede Gesinnung haben, auch wenn die ganz Extremen selten sind. (siehe nebenstehende Tabelle)

Einheimische Externare: Genasi sind als einheimische Externare sterbliche Wesen und können von den Toten wiedererweckt werden. Außerdem müssen sie Essen, Schlafen und Atmen.

Genasi	Gesinnungstendenz	Sprachen	Verbotene Berufung
Aschegenasi	NB	Ignal	Wasser, Kälte
Blitzgenasi	NG	Aural	Erde, Säure
Dampfgenasi	NG	Aqual	Feuer
Mineralgenasi	NG	Terral	Luft, Elektrizität
Salzgenasi	NB	Aqual	Feuer
Staubgenasi	NB	Terral	Luft, Elektrizität
Strahlungsgenasi	NG	Ignal	Wasser, Kälte
Vakuumgenasi	NB	Aural	Erde, Säure
Eisgenasi	N	Aqual, Aural	Feuer, Erde, Säure
Magmagenasi	N	Terral, Ignal	Wasser, Kälte, Luft, Elektrizität
Rauchgenasi	N	Ignal, Aural	Wasser, Kälte, Erde, Säure
Schlickgenasi	N	Terral, Aqual	Luft, Elektrizität, Feuer
Erdgenasi	N	Terral	Luft, Elektrizität
Feuergenasi	N	Ignal	Wasser, Kälte
Luftgenasi	N	Aural	Erde, Säure
Wassergenasi	N	Aqual	Feuer

Quasigenasi:

Aschegenasi

Die schmierige Substanz der Ebene der Asche vererbt sich auch auf die Nachkommen der Wesen die hier leben. Während ihre zynische Perspektive und ihr drahtiger Körperbau diese vor Schwierigkeiten bewahren kann, ja selbst Hiebe und Schläge abdämpft, sind Aschegenasi mit ihrem Schuß Entropie im Blut oft genug unangenehme Zeitgenossen.

Volksmerkmale der Aschegenasi:

+2 Geschicklichkeit +2 Weisheit -2 Charisma: Die Aschegenasi sind körperlich meist eher klein und flinkfüßig, und sie haben etwas schmieriges an sich, was ihnen es schwer macht mit anderen warm zu werden, trotz ihrer meist genauen Beobachtungsgabe.

Bewegung: Aschegenasi besitzen als mittelgroße Kreaturen eine normale Grundbewegungsrate von 9m.

Elementare Resistenz: Aschegenasi besitzen eine Resistenz von 5 gegen Feuer, und Schadensreduzierung 5/Stichwaffen.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Aschegenasi können einmal am Tag Hauch des Stumpfsinns wirken (Charakterstufe ist Zauberstufe, der RW basiert auf Charisma)

Schmieriges Wesen: Aschegenasi erhalten je einen +2 Volksbonus auf Heimlichkeit und Entfesselungskunst.

Blitzgenasi

Das ewige Donnern der Quasielementaren Ebene der Blitze ist ein wilder, energetisch aufgeladener Ort. Die Blitzgenasi haben diese Wildheit in ihren Adern und ihre bläuliche Haut verändert ihre Farbe vom elektrischen Blau einschlagender Blitze bis zu dem Tiefblau grollender Gewitterwolken am Horizont, je nach ihrer Stimmung.

Volksmerkmale der Blitzgenasi:

+2 Geschicklichkeit +2 Charisma -2 Intelligenz: Die Blitzgenasi sind von Haus aus schnell und flink, sowohl ihre Bewegungen, als auch ihre Zunge angeht. Für tiefergehende Gedanken haben sie weder Geduld noch Zeit.

Bewegung: Blitzgenasi besitzen eine schnelle Grundbewegungsrate von 12m.

Elementare Resistenz: Blitzgenasi besitzen eine Resistenz von 10 gegen Elektrizität.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Blitzgenasi können einmal am Tag Geräuschexplosion wirken (Charakterstufe ist Zauberstufe, der RW basiert auf Charisma)

Statisch aufgeladen: Blitzgenasi erhalten je einen +2 Volksbonus auf Entfesselungskunst und Fliegen.

Dampfgenasi

Die süßen Dampfbäder und vor Leben strotzenden Heißwassertümpel der Ebene des Dampfes sind ein Ort der Sinnesfreude. Dampfgenasi gehören zu den häufigsten Quasigenasi, was sie immer noch sehr selten macht. Sie tendieren zur Plumpheit, aber auf eine gefällige, gesunde Art und sie strahlen einen ungemeinen Lebenswillen aus und bewegen sich lieber, als daß sie stillsitzen.

Volksmerkmale der Dampfgenasi:

+2 Konstitution +2 Charisma -2 Intelligenz: Die Dampfgenasi sind fröhliche, extrovertierte Wesen mit meist runden, fülligen Körpern. Sie halten sich leider nicht viel mit Nachdenken auf, sondern handeln lieber willkürlich.

Bewegung: Dampfgenasi besitzen als mittelgroße Kreaturen eine normale Grundbewegungsrate von 9m.

Elementare Resistenz: Dampfgenasi besitzen eine Resistenz von 5 gegen Kälte und Feuer.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Dampfgenasi können einmal am Tag Nebelwolke wirken (Charakterstufe ist Zauberstufe)

Behende Bewegungen: Dampfgenasi erhalten je einen +2 Volksbonus auf Auftreten(Tanzen) und Schwimmen.

Mineralgenasi

In den wunderschönen Hallen und Gängen der Quasiebene der Mineralien gibt es viel Leben aufgrund der Nähe der Quelle, allerdings meist auf Siliziumbasis. Mineralgenasi haben eine überaus geordnete Gedankenstruktur, die ihnen hilft und schadet zugleich. Sie schimmern im Licht wie die Kristalle ihrer Vorfahren und ihre Körper erinnern mit ihren scharfen Zügen an Statuen aus Edelsteinen, von denen Klängen und Pfeile einfach abprallen.

Volksmerkmale der Mineralgenasi:

+2 Konstitution +2 Intelligenz -2 Weisheit: Die Mineralgenasi sind von kräftigen, kantigem Körperbau und besitzen die inherente Fähigkeit, schnelle logische Schlüsse zu ziehen. Leider vernachlässigen sie in ihrer Logik dabei sowohl die eigenen Bedürfnisse so wie sie auch die Wünsche anderer übersehen.

Bewegung: Mineralgenasi besitzen als mittelgroße Kreaturen eine normale Grundbewegungsrate von 9m.
Elementare Resistenz: Mineralgenasi besitzen eine Resistenz von 5 gegen Säure, und Schadensreduzierung 5/Wuchtwaffen.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Mineralgenasi können einmal am Tag Zerbersten wirken (Charakterstufe ist Zauberstufe, der RW basiert auf Charisma) **Sinn für Ästhetik:** Mineralgenasi erhalten je einen +2 Volksbonus auf Handwerk(Schmuck) und Schätzen.

Salzgenasi

Die kalten, toten Meere und Salzklippen der Ebene des Salzes sind kein sehr angenehmer Ort. Dementsprechend müssen ihre Bewohner stark und schlau sein, um dort zu überleben, was sie ihren Nachkommen vererben. Die Salzgenasi sind meistens hellhäutig mit farblosem, aber dickem Blut, und der Fluch der nahen negativen Energie ist ihnen anzusehen.

Volksmerkmale der Salzgenasi:

+2 Stärke +2 Intelligenz -2 Konstitution: Die Salzgenasi sind groß und schlank, und besitzen einen scharfen Intellekt. Ihr Blut ist allerdings ganz besonders träge und ihr Metabolismus nicht sehr widerstandsfähig.

Bewegung: Salzgenasi besitzen als mittelgroße Kreaturen eine normale Grundbewegungsrate von 9m.

Elementare Resistenz: Salzgenasi besitzen eine Resistenz von 5 gegen Kälte und Säure.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Salzgenasi können einmal am Tag Säurepfeil wirken (Charakterstufe ist Zauberstufe, der RW basiert auf Charisma)

Ätzende Persönlichkeit: Salzgenasi erhalten je einen +2 Volksbonus auf Einschüchtern und Motiv erkennen.

Staubgenasi

Dort wo die elementare Erde durch das Nichts zerfällt, ist die Quasielementare Ebene des Staubs. Nur wenige Wesenheiten leben dort, und dementsprechend noch viel weniger Staubgenasi gibt es. Sie sind gezeichnet von der negativen Energie, die Teil ihrer Herkunft ist, und manch einer mag sogar für einen Untoten gehalten werden.

Volksmerkmale der Staubgenasi:

+2 Geschicklichkeit +2 Weisheit -2 Konstitution: Die abgezehrten Körper von Staubgenasi sind leichtfüßig und beweglich, aber sie sind meist eher kränklich und anfällig. Staubgenasi tendieren dazu, viel über den Tod und das Leben nachzudenken, was sie meist zu überraschend ausgeglichenen Wesen macht.

Bewegung: Staubgenasi besitzen als mittelgroße Kreaturen eine normale Grundbewegungsrate von 9m.

Elementare Resistenz: Staubgenasi besitzen eine Resistenz von 5 gegen Säure, und Schadensreduzierung 5/Wuchtwaffen.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Staubgenasi können einmal am Tag Glitzerstaub wirken (Charakterstufe ist Zauberstufe, der RW basiert auf Charisma)

Grabeswissen: Staubgenasi erhalten je einen +2 Volksbonus auf Wissen(Religion) und Wissen(Die Ebenen).

Strahlungsgenasi

Die strahlende Lebendigkeit der Quasiebene der Strahlung kann sehr gefährlich für Außenweltler sein. Dementsprechend selten sind die Strahlungsgenasi, mit ihren schlanken, geradezu dünnen Körpern und strahlenden Augen und ihrer überweltlichen Geschwindigkeit. Wer würde nicht hin und wieder die Geduld verlieren, wenn alle um einen herum langsamer als nötig scheinen?

Volksmerkmale der Strahlungsgenasi:

+2 Geschicklichkeit +2 Intelligenz -2 Weisheit: Die Strahlungsgenasi sind flink in Körper und Geist, aber handeln meistens unüberlegt und impulsiv.

Bewegung: Strahlungsgenasi besitzen eine schnelle Grundbewegungsrate von 12m.

Elementare Resistenz: Strahlungsgenasi besitzen eine Resistenz von 5 gegen Feuer und Elektrizität.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Strahlungsgenasi können einmal am Tag Spiegelbild wirken (Charakterstufe ist Zauberstufe, der RW basiert auf Charisma)

Durchdringender Blick: Strahlungsgenasi erhalten je einen +2 Volksbonus auf Bluffen und Heilkunde.

Vakuumgenasi

Dies sind vielleicht die allerseltensten der Quasigenasi – kein Wunder, denn die Ebene der Leere ist vor allem Leer. Die seltenen Genasi sind oft von grüblerischem Wesen, und trotz ihrer kränklichen Natur flink und willensstark. Sie haben meistens außerordentlich große, schwarze Augen.

Volksmerkmale der Vakuumgenasi:

+2 Geschicklichkeit +2 Weisheit -2 Konstitution:

Die Vakuumgenasi sind von fast ätherisch leichtem Körperbau, was sie schnell, aber anfällig macht. Die meisten sind vom Wissen um die große Leere zwischen den Sternen berührt – was sie widerstandsfähig gegen geringere Gefahren für ihre Seele macht.

Bewegung: Vakuumgenasi besitzen als mittelgroße Kreaturen eine normale Grundbewegungsrate von 9m.

Elementare Resistenz: Vakuumgenasi besitzen eine Resistenz von 5 gegen Elektrizität und Kälte.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Vakuumgenasi können einmal am Tag Stille wirken (Charakterstufe ist Zauberstufe)

Berührt durch die Leere: Vakuumgenasi erhalten je einen +2 Volksbonus auf Einschüchtern und Wissen(Die Ebenen).

Paragenasi:

Eisgenasi

Wie die Ebene des Eises auch, wo sich Luft und Wasser in Hagelgewittern und gefrierenden Meeren treffen, sind Eisgenasi normalerweise kalte, harte Wesen. Sie sind aber auch berechnend und manipulativ, aber ihre innere Kälte läßt sie sich nicht schnell bewegen. Eisgenasi haben fast durchsichtige, blauweiße Haut und weiße Haare.

Volksmerkmale der Eisgenasi:

+2 Konstitution +2 Charisma -2 Geschicklichkeit:

Eisgenasi besitzen ein kalte Schönheit und Widerstandskraft, aber sie haben nicht die schnellsten Reflexe.

Bewegung: Eisgenasi besitzen als mittelgroße Kreaturen eine normale Grundbewegungsrate von 9m.

Elementare Resistenz: Eisgenasi besitzen eine Resistenz von 10 gegen Kälte.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Eisgenasi können einmal am Tag Windstoß wirken (Charakterstufe ist Zauberstufe, der RW basiert auf Charisma)

Herz aus Eis: Eisgenasi erhalten je einen +2 Volksbonus auf Schätzen und Schwimmen.

Magmagenasi

Dort wo Feuer auf Erde trifft, sind gegensätzliche Kräfte am Werk. Die stabile Erde, die das unstete Feuer einfängt, ist das Blut der Magmagenasi, die unerbittlich ihren Weg finden, auch wenn sie dabei oft genug etwas ungeschickt durchs Leben stolpern. Sie tendieren dementsprechend zu grobem Körperbau.

Volksmerkmale der Magmagenasi:

+2 Stärke +2 Weisheit -2 Geschicklichkeit: Kräftig und Willensstark fehlt es den meisten Magmagenasi an Koordination ihrer plumpen Gliedmaßen...

Bewegung: Magmagenasi besitzen als mittelgroße Kreaturen eine normale Grundbewegungsrate von 9m.

Elementare Resistenz: Magmagenasi besitzen eine Resistenz von 5 gegen Feuer und Säure.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Magmagenasi können einmal am Tag Metall erhitzen wirken (Charakterstufe ist Zauberstufe, der RW basiert auf Charisma)

Feuerstein und Stahl: Magmagenasi erhalten je einen +2 Volksbonus auf Handwerk(Schmieden) und Überlebenskunst.

Rauchgenasi

Die Ebene des Rauches ist die ewige Hitze und der abkühlende Luftstrom des Feuers. Rauchgenasi tendieren dazu, ihre Aufmerksamkeit nach oben zu richten, und suchen sich oft unwillkürlich den höchsten Ort aus. Ihre leichten, rauchgrauen Körper mit ihren schmalen, kräftigen Fingern sind gut fürs Klettern geeignet, und sie besitzen fast immer schwarzes Haar, das schnell ergraut.

Volksmerkmale der Rauchgenasi:

+2 Geschicklichkeit +2 Intelligenz -2 Charisma:

Rauchgenasi besitzen zwar einen scharfen Verstand und sind leichtfüßig und elegant, aber ihre introvertierte Art macht sie nicht zu sehr angenehmen Gesprächspartnern.

Bewegung: Rauchgenasi besitzen als mittelgroße Kreaturen eine normale Grundbewegungsrate von 9m.

Elementare Resistenz: Rauchgenasi besitzen eine Resistenz von 5 gegen Elektrizität und Feuer.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Rauchgenasi können einmal am Tag Feuerwerk wirken (Charakterstufe ist Zauberstufe, der RW basiert auf Charisma)

Hochsteigend: Rauchgenasi erhalten je einen +2 Volksbonus auf Klettern und Wahrnehmung.

Schlickgenasi

Das Aufweichen der elementaren Erde durch das Wasser erzeugt eine Ebene des ständigen Wandels. Schlickgenasi sind weichhäutige Kreaturen mit unscharfen Gesichtszügen, die aber unter ihrer weichen Schale einen harten Kern mit starker Durchsetzungskraft besitzen.

Volksmerkmale der Schlickgenasi:

+2 Konstitution +2 Weisheit -2 Intelligenz: Schlickgenasi sind meist zäh und stur, aber nicht gerade schlau...

Bewegung: Schlickgenasi besitzen als mittelgroße Kreaturen eine normale Grundbewegungsrate von 9m.

Elementare Resistenz: Schlickgenasi besitzen eine Resistenz von 5 gegen Säure und Kälte.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Schlickgenasi können einmal am Tag Erde und Gestein erweichen wirken (Charakterstufe ist Zauberstufe)

Formbares Äußeres: Schlickgenasi erhalten je einen +2 Volksbonus auf Entfesselungskunst und Verkleiden.

Wahre Genasi:

Erdgenasi

Die Ebene der Erde ist ein relativ statischer Ort der massiven Schichten. Ähnlich wirken die Erdgenasi, aber unter ihrer harten Schale verbirgt sich die Weisheit der Mutter Erde. Sie besitzen meist dunkle, erdfarbene Haut und Haare.

Volksmerkmale der Erdgenasi:

+2 Konstitution +2 Weisheit -2 Geschicklichkeit:

Erdgenasi sind durch ihre schweren Knochen etwas unbeweglich und grobschlächtig, aber meist weise und gelassen.

Harte Haut: Erdgenasi besitzen einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1.

Bewegung: Erdgenasi besitzen eine langsame Grundbewegungsrate von 6m.

Elementare Resistenz: Erdgenasi besitzen eine Resistenz von 10 gegen Säure.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Erdgenasi können einmal am Tag Mit Stein verschmelzen wirken (Charakterstufe ist Zauberstufe)

Erdverbunden: Erdgenasi erhalten je einen +2 Volksbonus auf Beruf(Bergarbeiter) und Wissen(Gewölbekunde).

Feuergenasi

Die ewig brennenden Flammen der Ebene des Feuers spiegeln sich in den roten Augen der Feuergenasi. Ihre bronzefarbene Haut und ihre flammendroten bis aschfahlen Haare gleichen meist flackernden Feuerzungen im Wind.

Volksmerkmale der Feuergenasi:

+2 Geschicklichkeit +2 Charisma -2 Weisheit:

Feuergenasi sind unruhig, ungestüm und feurig, und besitzen die Anziehungskraft eines glühenden Lagerfeuers.

Bewegung: Feuergenasi besitzen als mittelgroße Kreaturen eine normale Grundbewegungsrate von 9m.

Elementare Resistenz: Feuergenasi besitzen eine Resistenz von 10 gegen Feuer.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Feuergenasi können einmal am Tag Flammenkugel wirken (Charakterstufe ist Zauberstufe, der RW basiert auf Charisma)

Am Lagerfeuer: Feuergenasi erhalten je einen +2 Volksbonus auf Wissen(Lokales) und Überlebenskunst.

Luftgenasi

Die ewigen Stürme und stillen Calmen der Ebene der Luft spiegeln die körperliche Wendigkeit und die geistige Ruhe der Luftgenasi wieder. Sommerwolkenweiße bis Sturmwinddunkle Haare und bleiche bis bläuliche Haut zeichnen ihre schlanken Körper aus.

Volksmerkmale der Luftgenasi:

+2 Geschicklichkeit +2 Intelligenz -2 Stärke:

Luftgenasi sind leicht gebaut und besitzen einen wachen Verstand, aber normalerweise keine große Körperkraft.

Bewegung: Luftgenasi besitzen als mittelgroße Kreaturen eine normale Grundbewegungsrate von 9m.

Elementare Resistenz: Luftgenasi besitzen eine Resistenz von 10 gegen Elektrizität.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Luftgenasi können einmal am Tag Schweben wirken (Charakterstufe ist Zauberstufe)

Übersicht behalten: Luftgenasi erhalten je einen +2 Volksbonus auf Fliegen und Diplomatie.

Wassergenasi

Die unendlichen Meere der Ebene des Wassers bewegen sich nach einem willkürlichen Muster, das eine eigene Logik besitzt, ebenso wie die Wassergenasi. Genau wie das Wasser, können sie eine Menge einstecken, ohne das man sie wirklich trifft. Wassergenasi haben meist grünliche Haut und blaue bis blauschwarze Haare.

Volksmerkmale der Wassergenasi:

+2 Konstitution +2 Weisheit -2 Intelligenz:

Wassergenasi sind zäh, und lassen sich eher von ihrer Intuition leiten als lange zu überlegen.

Bewegung: Wassergenasi besitzen als mittelgroße Kreaturen eine normale Grundbewegungsrate von 9m und eine Schwimmbewegungsrate von 6m.

Elementare Resistenz: Wassergenasi besitzen eine Resistenz von 10 gegen Kälte.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Wassergenasi können einmal am Tag Wasser atmen auf sich selbst wirken (Charakterstufe ist Zauberstufe)

Ruf der See: Wassergenasi erhalten je einen +2 Volksbonus auf Beruf(Seeman) und Wissen(Natur). Ihre Schwimmbewegungsrate verleiht ihnen außerdem +8 auf Schwimmen und sie können immer eine 10 drauf nehmen.

Handlinger oder Homunkel (Ukusch-cha)

Handlinger, oder etwas abwertend Homunkel, sind groteske Aberrationen, Flüchtlinge von einer anderen, bizarren Existenzebene, in der sie ein rein geistiges Dasein führten. Ihre Körper modellierten sie, um in der fremden Umgebung der materiellen Realität überleben zu können, nach dem Vorbild der Menschen – allerdings orientierten sie sich am Körperempfinden der Menschen. Sie selber nennen sich Ukusch-Cha, was in ihrer Sprache Wächter/Flüchtling heißt, und sie bewachen in ihrer einzigen bekannten Siedlung ein Tor, das an ihren Ursprungsort führt – und zu dem unbekanntem Schrecken, das sie fliehen ließ.

Physische Beschreibung: Handlinger gleichen haarlosen Menschen mit grotesk vergrößerten Händen, Gesichtszügen (vor allem Mund und Lippen) sowie Geschlechtsorganen, während der Rest des Körpers ungewöhnlich klein in Relation zu diesen ist. Insbesondere die spindeldürren Arme wirken merkwürdig bei ihren großen Händen. Die meisten Handlinger besitzen eine bleiche, fast durchsichtige Haut und stumpfe, irislose Augen.



Gesellschaft: Handlinger sind fasziniert und geradezu fixiert auf körperliche Berührungen. Sie suchen untereinander und auch mit anderen Daseinsformen so oft es geht nach körperlicher Nähe, was unweigerlich zu Schwierigkeiten führt, sind ihre grotesken Formen doch für die meisten Humanoiden eher abstoßend. Nur wenige Handlinger halten es aus, lange alleine zu sein, und dementsprechend sind ihre Behausungen oft innen sehr offen gebaut. Viele Handlinger halten sich einen Schoßhund oder ein anderes Streicheltier. Auch das Berühren von ungewöhnlichen Oberflächen und Texturen bereitet ihnen Freude, und die meist geachteten Anführer sind fast alle berühmte Bildhauer, oder „Formengeber“, deren Kunstwerke meist eher mehr merkwürdig als schön aussehen – aber sie sind ja auch nicht zum anschauen gedacht.

Beziehungen zu anderen Völkern: Handlinger sind neugierig, und begreifen am Besten indem sie anfassen. Sie sind allen anderen Völkern gegenüber aufgeschlossen, aber leider werden diese Gefühle fast immer nicht erwidert...

Gesinnung und Religion: Die meisten Handlinger sind von eher neutraler Einstellung, mit einer leichten Tendenz zur Rechtschaffenheit. Sie sehen sich als verpflichtet, das Tor, das ihnen selbst Zugang ermöglichte, vor irgendwelchen weiteren Eindringlingen zu beschützen, was für viele eine Art Ersatzreligion geworden ist und betrachten ihre neue Welt meist relativ Vorurteilsfrei. Viele der eher nach außen orientierten Handlinger fühlen sich zu druidischen Anschauungen hingezogen, als Ausdruck

ihres Zieles, sich in die materielle Ebene einzufügen. Nur wenige Handlinger verehren spezifische Götter.

Abenteurer: Handlinger ziehen auf Abenteuer aus um zu lernen, und einen Platz in dieser Welt zu finden – nicht nur für sich selbst, auch für ihr Volk im Ganzen. Sie wollen neue Gegenden ertasten, und fremde Völker begreifen. Viele Handlinger lernen schnell das nicht viele andere Völker ihre Begeisterung für körperliche Nähe teilen und passen sich an, aber sie leiden unter dieser Kälte. Handlinger außerhalb ihrer Gemeinschaften haben deswegen fast immer irgendein Haustier oder ziehen gleich mindestens zu Zweit auf Abenteuer.

Beispielnamen (die Handlinger unterscheiden nicht zwischen Mann und Frau in ihren immer einsilbigen Namen): Chak, Drek, Frug, Hrug, Kral, Kreck, Rak, Ral, Tak, Tral, Trek

Volksmerkmale der Handlinger:

+2 Intelligenz +2 Konstitution -2 Geschicklichkeit: Die Körper der Ukusch-cha sind in ihrer fremdartigen Physiognomie sehr widerstandsfähig, aber ihre ungewöhnlichen Proportionen machen sie etwas tolpatschig. Handlinger sind aufgrund ihrer Herkunft als reine Geistwesen mit recht eindrucksvollen geistigen Kapazitäten gesegnet.

Mittelgroß: Handlinger sind Mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Langsame Bewegung: Die kurzen Beine der Ukusch-Cha führen zu einer relativ langsamen Grundbewegungsrate von 6m.

Empfindliche Epidermis: Handliner besitzen einen extrem empfindlichen Tastsinn und erhalten einen Bonus von +4 auf alle Wahrnehmungswürfe, bei denen es um diesen geht, sowie einen +2 Bonus auf alle Handwerksfertigkeiten und Mechanismus ausschalten. Außerdem können dadurch Handliner, die höchstens leichte Kleidung tragen, ihre direkte Umgebung mittels Blindsight in einem Radius von 1,50m erkennen.

Gefahrlose Berührung: Als eine Standardaktion können Handliner einmal pro Runde pro Charakterstufe, aber maximal 3+ CH-Modifikator Runden, sich konzentrieren und ihre Haut sehr unempfindlich gegen jede Art von Schaden machen. Sie erhalten SR 20/-. Selbst wenn ihnen aufgrund von Magie oder anderen Möglichkeiten eine weitere Standardaktion zusteht, können sie die Konzentration nicht aufrechterhalten, wenn sie mehr als eine zusätzliche Bewegungsaktion durchführen. Die erlaubt ihnen z.B. einen elektrisch aufgeladenen Hebel zu betätigen oder ihre Hand in Säure zu tauchen um einen Gegenstand herauszufischen, aber nicht gezielt die Säure auf ein anderes Wesen zu spritzen.

Ungewöhnliche Anatomie: Handliner müssen das Anderthalbfache für eine Rüstung bezahlen, da diese ihnen angepaßt werden muß. Magische Rüstungen können meistens durch einen erfahrenen Rüstungsschmied für 50% der Kosten einer Meisterarbeit angepaßt werden (mit den gleichen Kosten um die Rüstung eines Handliners an einen normalen Humanoiden anzupassen). Sie müssen außerdem Handschuhe der Kategorie Groß verwenden.

Sprachen: Handliner sprechen ihre eigene Sprache und Gemein. Als Bonussprachen können sie Tekt, Sylvanisch, Elfisch, Zwergisch, Orkisch, Riesisch und Gnomisch erlernen.

Lebende Statue

Lebende Statuen sind Konstrukte ungewisser Herkunft. Sie selber sehen sich als Abkömmlinge der ersten vernunftbegabten und quasi-lebendigen Konstrukte, die ein uralter Schöpfergott als seine Diener erfand (wie z.B. die Automotones des Hephaistos). Trotz ihrer Andersartigkeit macht sie ihre optische Ähnlichkeit zu relativ weit akzeptierten, wenn auch seltenen Wesen, auch wenn die meisten anderen Völker in ihnen nicht viel mehr als gut funktionierende, und meistens harmlose, Maschinen sehen.

Physische Beschreibung: Lebende Statuen sind grundsätzlich Humanoid geformt, und die allermeisten sehen auch aus wie Menschen. Aber auch wenn sie die äußeren Merkmale von Frauen und Männern haben, besitzen sie nicht wirklich ein Geschlecht. Die Lebenden Statuen bestehen aus einem einzelnen Material, und haben meist idealisierte Züge. Nur sehr wenige Lebende Statuen haben Kleidung als Teil ihres Körpers, aber Schmuck wie Haarbänder, Ohrringe und Armreifen sind häufiger.

Gesellschaft: Die Kultur der Lebenden Statuen ist eine der Dienerschaft. Eine Lebende Statue sieht sich selber als Diener, denn so wurde sie erschaffen, und fühlt ernsthaften Stolz wenn sie ihrem Herren, je nach Veranlagung, zu Macht und Ruhm oder persönlichem Glück verhelfen kann. Manche Lebenden Statuen gehen sogar so weit, sich freiwillig in Sklaverei zu begeben. Wenn sich aber ein Herr, durch Bruch des Vertrages, oder durch Handlungen, die dem Geist der Vereinbarung zuwiderlaufen, als ungeeignet erweist, erfährt er die volle Verachtung der Lebenden Statue.

Einige wenige Lebende Statuen lehnen diese Einstellung auch ab, und versuchen, ihr eigener Herr zu sein, sei es wegen ihrer Veranlagung, sei es weil sie von ihrem ehemaligen Herren enttäuscht waren. Die meisten Lebenden Statuen bedauern diese "Unglücklichen", aber manche versuchen auch, diese Vorbilder zu ihren Herren zu nehmen... Da die Lebenden Statuen kein Geschlecht haben, ist diese Beziehung zwischen Herr und Diener das was in ihrer Gesellschaft der Liebe am nächsten kommt. Da manche Lebende Statuen aus sehr wertvollem Material bestehen, ist die Gefahr recht groß, das sie zur Zielscheibe von Schatzjägern werden. Wenn Lebende Statuen zu einem Rachezug ausziehen, um eine aus Habgier getötete oder verstümmelte Verwandte zu rächen, ist dies einer der wenigen Momente wo die ansonsten recht ruhigen lebenden Statuen Emotionen zeigen - und zwar zielgerichteten, methodischen Blutdurst und wilde, zornige Aggressivität. Die meisten potentiellen Schatzräuber verstehen diese Botschaft, zumal sogar die Gilde den Körper von Lebenden Statuen als tabu erklärt hat... Lebende Statuen müssen mindestens zu dritt sein, um eine neue Lebende Statue zu erschaffen, was nur sehr selten passiert.

Beziehungen zu anderen Völkern: Zwerge sind den meisten Lebenden Statuen gegenüber recht positiv eingestellt, sei es wegen ihrer Vorstellung von Pflicht, sei es wegen ihrer Affinität zu vielen Materialien, aus denen diese bestehen. Gnome finden die Lebenden Statuen zwar auch interessant, aber können mit ihrer oft humorlosen Einstellung nichts anfangen. Elfen akzeptieren die Statuen für das was sie sind, was für

Außenstehende wie auch Lebende Statuen manchmal sehr arrogant aussieht. Halblinge mögen Lebende Statuen meist wenig, sie sind ihnen zu merkwürdig und "ausländisch".

Gesinnung und Religion: Wie nicht weiter verwunderlich ist, haben die Lebenden Statuen einen starken Hang zu rechtschaffenen Gesinnungen, und hier vor allem Neutral. Dennoch gibt es viele Lebende Statuen die etwas freier in ihrem Denken sind, auch wenn die chaotischen eine absolute Minderheit darstellen. Wie schön erwähnt, sind die Lebenden Statuen oft genug davon überzeugt, von den persönlichen Dienern einer Schöpfergottheit abzustammen wie z.B. Hephaistos. Einzelne Gemeinden von Lebenden Statuen verehren zumeist den gleichen Gott, aber sie sind ungewöhnlich tolerant wenn es um Glaubensdinge geht. Lebende Statuen feiern Festtage normalerweise nicht, bzw. sie orientieren sich an denen ihres Herren.

Abenteurer: Die meisten der auf Abenteuer ziehenden Lebenden Statuen gehören zu der kleinen Gruppe der Desillusionierten oder Freiheitsliebenden. Dementsprechend werden sie von den meisten anderen Lebenden Statuen mit Unverständnis behandelt. Für die meisten Abenteurer ist eine Lebende Statue, mit ihren vielen Immunitäten, ein wertvoller Reisebegleiter, auch wenn einige eher naturbezogenen Charaktere manchmal Bedenken oder Vorurteile haben...

Neue Spielervölker für Pathfinder

Beispielnamen (Männlich): Apoll, Doryphoros, Herme, Kouros, Kritios, Talos

Beispielnamen (Weiblich): Charite, Kanephore, Karyatide, Kore, Nike, Tanagra

Volksmerkmale der Lebenden Statuen:

Attributsboni: Lebende Statuen sind Konstrukte, deren Konfiguration sehr unterschiedlich sein kann. Sie wählen zwei Attributsboni und einen Attributsmalus nach den untenstehenden Tabellen, wobei die beiden Boni nicht aus der gleichen Kategorie (Körperlich und Geistig) kommen dürfen und jedes Attribut nur einmal gewählt werden darf. Von dieser Wahl hängen auch weitere Volksmerkmale wie in der Tabelle angegeben ab. Eventuelle Bonis und Mali auf den gleichen Wert addieren sich. Außerdem bestehen Lebende Statuen aus einem Material, das sie aus denen wählen können, die in der Tabelle angegeben sind.

Attributsbonus	Material	Vorteile	Nachteile
Stärke	Eisen, Granit, Stahl	SR 1/-	-2 auf Reflexwürfe
Geschicklichkeit	Leder, Seile, Draht	Bewegungstempo +3m	-2 auf Willenswürfe
Konstitution	Blei, Platin	ZR 5 + Stufe	Bewegungstempo -3m
Intelligenz	Kristallglas, Quarz	Elektrizitätsresistenz 5	-1 auf Natürlichen Rüstungsbonus
Weisheit	Holz, Kupfer	Heilt TP in Höhe der Hälfte der Stufe pro 8 Stunden ohne Aktivität (aufgerundet)	-2 auf RW gegen Geistesbeeinflussung
Charisma	Alabaster, Gold, Silber	Feuerresistenz 5	-2 auf Zähigkeitswürfe

Attributsmalus	Material	Vorteile	Nachteile
Stärke	Leinen, Filz, Sandstein	Größe: Klein	Bewegungstempo -3m
Geschicklichkeit	Speckstein, Zinn	+4 KMV gegen Niederwerfen und Ansturm	-2 auf Klettern und Schwimmen
Konstitution	Gebrannte Keramik, Glas, Schiefer	Säureresistenz 5	-2 auf RW gegen Schalleffekte
Intelligenz	Bohnenstroh, Weidenruten	Zusätzlicher +2 Bonus auf RW gegen Geistesbeeinflussung	-2 auf Wahrnehmung
Weisheit	Elfenbein, Knochen	Halbe Heilung statt Minimum durch Zauber	Empfindlichkeit gegenüber Nekromantie*
Charisma	Federn, Pech	Kälteresistenz 5	-2 auf RW gegen Feuereffekte

*Nekromantische Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten wirken immer normal, auch wenn die Lebende Statue normalerweise immun gegen die Effekte wäre.

Mittelgroß oder Klein: Lebende Statuen sind entweder Mittelgroße oder kleine Kreaturen (entsprechend der Tabelle oben). Als mittelgroße Wesen haben sie keinerlei Bonis oder Mali durch ihre Körpergröße. Als kleine Wesen erhalten sie einen Größenbonus von +1 auf RK und Angriffswürfe, sowie einen Größenbonus von +4 auf Heimlichkeit, sowie einen Malus von -1 auf ihren KMB

Bewegung: Lebende Statuen besitzen eine unmodifizierte Bewegungsrate beträgt 9m, die sich eventuell durch die Wahl ihrer Attributsmalifikatoren ändert.

Belebte Konstrukte: Lebende Statuen sind Konstrukte mit der Unterart [Belebt]. Belebte Konstrukte besitzen einen Konstitutionswert und erhalten keine Bonustrefferpunkte abhängig von ihrer Körpergröße wie normale Konstrukte. Sie verlieren ihre Immunität

gegen Geistesbeeinflussende Effekte, Attributsschaden und -verlust, Energieverlust und nichttödlichem Schaden. Sie sind aber immun gegen Auswirkungen von Blutverlust und durch andere, kreislaufabhängige Funktionen. Sie besitzen weder Dämmerlicht, noch Dunkelsicht. Sie fallen unter 0 TP in eine Starre, aus der sie wiederaufwachen können, und werden so nicht sofort zerstört. Ab -10 TP ist eine Lebende Statue vollständig zerstört. Sie können mittels Auferstehung wiederbelebt werden, aber nicht mit schwächeren Zaubern.

Widerstandsfähig: Auch wenn sie keine Immunität besitzen, sind Lebende Statuen normalerweise etwas Resistenter gegen Geistesbeeinflussungen und erhalten einen +2 Bonus gegen alle diese Effekte. Ausserdem haben sie einen natürlichen Rüstungsbonus von +2.

Teilweise am Leben: Lebende Statuen erhalten nur den minimal Betrag an Schaden oder Heilung durch negative und positive Energieeffekte. Jeder Würfel wird bei den Auswirkungen auf Lebende Statuen behandelt, als hätte er eine 1 erzielt. Heilung (oder Schaden) durch Effekte, die sich in Absoluten TP ohne Würfel auswirken, werden entweder halbiert oder haben maximal einen TP pro 2 Stufen des Anwenders als Auswirkung, je nachdem was geringer ist. Je nach Material werden sie von Zaubern betroffen, die auf das Material wirken. Im Gegensatz zu anderen Konstrukten müssen Lebende Statuen Nahrung in Form von dem Material aus dem sie bestehen, zu sich nehmen, in ungefähr 1 GM Wert pro Tag. Sollten sie diese Nahrung nicht bekommen, erleiden sie die gleichen Effekte, wie ein Lebewesen, das verhungert, auch

Neue Spielervölker für Pathfinder

21

jenseits ihrer normalen Immunitäten, allerdings sterben sie bei 0 TP nicht, sondern fallen in die übliche Starre.

Reparatur: Eine Lebende Statue schläft nicht, aber muß mindestens 4 Stunden pro Tag konzentriert an sich selber arbeiten, um nicht an Auswirkungen zu leiden, die Spieltechnisch wie Erschöpfung zu behandeln sind. Sie regenerieren dabei 1 TP pro Stufe, aber höchstens einmal pro 24 Stunden.

Meditation: Zauberfähige Lebende Statuen, von Klassen die Ruhe vor der Vorbereitung der Zauber oder der Rückkehr der Zauberslots verlangen, müssen 4 Stunden in Meditation verbringen, bevor sie Zauber neu lernen können, bzw. Zauberslots zurückkehren.

Druidische Beschränkung: Eine Lebende Statue, die druidische Magie wirken will, darf nicht aus Metall, Glas oder anderem bearbeitetem Material bestehen.

Affinität zu Material: Lebende Statuen erhalten einen +2 Bonus auf alle Handwerksfertigkeiten sowie Schätzenwürfe, die mit dem Material zu tun haben, aus dem sie bestehen.

Sprachen: Lebende Statuen sprechen Gemein. Als Bonussprachen können sie jede beliebige Sprache erlernen.

Myrmidonen



Der Sage nach hat Zeus einst das Volk der Myrmidonen aus Ameisen entstehen lassen, um durch die Pest (die seine Gattin geschickt hatte...) verwüstete Landstriche wieder zu bevölkern. Andere Sagen erzählen von gewissen romantische Verwicklungen des Göttervaters in Gestalt einer Ameise... Die Myrmidonen sind sich nicht einig, welche Geschichte ihnen besser gefällt.

Physische Beschreibung: Myrmidonen sind muskulösen und recht hochgewachsenen, mit dem dazu passenden Kopf einer Ameise. Ihre Haut ist meist bronzefarben, manchmal heller, manchmal etwas dunkler. Abgesehen von ihren Ameisenköpfen, die von rotbraun bis schwarz, meist mit pechschwarzen Kiefern, gefärbt sind, gleichen sie in ihrer Physis ganz normalen Menschen.

Gesellschaft: Myrmidonen leben in einer archaischen, kriegerischen Gesellschaft, in der sie von Königen und/oder Königinnen beherrscht werden. Sie sind stets bereit sich unterzuordnen, bevorzugt gegenüber charismatischen und selbstbewußten Anführern, aber sobald sie sich einmal an einen Führer gebunden haben, oder sich diesem gegenüber durch Vererbung oder Versprechen verpflichtet fühlen, genießt dieser ihre uneingeschränkte Loyalität. Deswegen zögern viele Myrmidonen auch, ihre Dienste einem Herren anzubieten, solange sie nicht zu 100% von dessen Heldenmut und Vorbildfunktion überzeugt sind. Dementsprechend ist die Gesellschaft der Myrmidonen oft eine Ansammlung verschiedener Kriegsherren, die versuchen, je nach Neigung, durch heldenhafte Taten oder tadellosen Leumund möglichst viele Krieger unter sich zu vereinen.

Beziehungen zu anderen Völkern: Die Zwerge respektieren die Loyalität und die Kriegskunst der Myrmidonen. Menschen ebenfalls, aber die Vermischung eines „Käfer“kopfes mit einem Menschenkörper ist für die meisten recht abstoßend. Elfen und Gnome können mit der kriegerischen Ausrichtung dieses Volkes nicht viel anfangen.

Halblinge halten die Myrmidonen für wenig mehr als übergroßes Ungeziefer.

Gesinnung und Religion: Die meisten Myrmidonen sind rechtschaffen, wobei selbst neutrale und chaotische Individuen dazu tendieren, sich rechtschaffen zu geben... Myrmidonen haben keine besondere Tendenz zu Gut und Böse, obwohl es etwas weniger Böse als Gute zu geben scheint. Myrmidonen beten starke Götter an, oft Vater- oder Mutterfiguren – ebenso wie sie starken Anführern folgen. Meist ist dies das nominelle Oberhaupt des entsprechenden Pantheons.

Abenteurer: Myrmidonen sind fast immer Frontkämpfer. Als solche, und dank ihrer Loyalität und Verlässlichkeit, sind sie beliebte Mitglieder einer Abenteurergruppe – wenn sie auch manchmal unterschätzt werden.

Beispielnamen (Männlich): Aktorbas, Dryonesthion, Epeironomas, Erysichthos, Phaeus, Phor

Beispielnamen (Weiblich): Brisidike, Erinna, Eupolemia, Ischylla, Peis, Philomela

Neue Spielervölker für Pathfinder

23

Volksmerkmale der Myrmidonen:

Stärke +2, Weisheit +2, Intelligenz -2, Charisma -2: Myrmidonen sind kräftig und willensstark, aber ihr Aussehen und ihre Ausdruckslosigkeit sind für die meisten anderen Völker etwas irritierend, und außerdem sind sie oft etwas langsam im Denken.

Mittelgroß: Als mittelgroße Wesen haben Myrmidonen keinerlei Bonis oder Mali durch ihre Körpergröße.

Bewegung: Myrmidonen haben eine durchschnittliche Bewegungsrate von 9m.

Fremder Geist: Myrmidonen sind immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Bedrohlicher Beobachter: Myrmidonen erhalten Volksboni von jeweils +2 auf Einschüchtern und Wahrnehmung.

Pheromonsprache: Myrmidonen sprechen ihre eigene Sprache durch das Ausschütten von Pheromonen; sie können so zwar nur Grundsätzliche Konzepte mitteilen (Gefahr, Angriff, Unsicherheit etc.) , aber sie können sich damit laut-und bewegungslos unterhalten, und zwar mit den gleichen Beschränkungen und Vorteilen, die das Aufspüren eines unsichtbaren Gegners mittels Geruchssinn bestimmen (Windstärke und Richtung z.B.). Zwei nebeneinanderstehende Myrmidonen verstehen sich so aber außer in den schlimmsten Orkanen fast immer. Es ist für andere Menschen (und Halbmenschen) unmöglich diese Sprache zu erlernen, aber Troglodyten sollen dies können. Myrmidonen besitzen Geruchssinn.

Sprachen: Myrmidonen sprechen wie oben angegeben, ihre eigene, besondere Sprache sowie Gemein. Sie können Tekt, Celestisch, Riesisch, Zwergisch und Orkisch als Bonus Sprachen wählen.

Puppenspieler, Puppeteers

Diese intelligenten Schlicke haben sich auf eine erstaunliche Art und Weise an die humanoide Vorherrschaft unter den intelligenten Wesen angepaßt – sie haben sich eigene humanoide Körper erschaffen. Puppenspieler gehen sogar so weit, sich mit ihren Puppenkörpern zu identifizieren.

Physische Beschreibung: Der eigentliche Puppenspieler ist ein amorphes Wesen von ungefähr 75cm Durchmesser von im Licht schimmernder, halbdurchsichtiger Gallertmasse grünlicher bis gelblicher Farbe, in der undeutlich zu erkennende Organe zu sehen sind... das Besondere ist aber, das diese Wesen puppenähnliche Gestelle zur besseren Fortbewegung nutzen, deren Farbgebung und Details für sie Teil ihrer Identität sind. Dabei fließen sie mit ihrem Körper über das Puppengestell und nutzen dieses als quasi-stabilisierendes Skelett, wobei Form und Aussehen des Gestells natürlich ihre Erscheinung entscheidend bestimmt. **(siehe unten)**

Gesellschaft: Im Gegensatz zu den meisten Schlickern sind Puppenspieler zweigeschlechtlich. Viele Weise und Philosophen gehen davon aus, das, ebenso wie ihre humanoide Form, ihr sexueller Dimorphismus reine Anpassung an die vorherrschenden Gesellschaften ist. Auch der Rest der Puppenspielerzivilisation orientiert sich an den meist menschlichen Gesellschaften, in denen sie als Minderheit leben – und wie echte Marionetten stellen sie in ihrer unbeholfenen Art oft übertriebene, karikierte Wesenszüge in diesen Gesellschaften dar. Oft orientieren sie sich dabei sogar an den Traditionen

der menschlichen oder halb-menschlichen Puppenmacher einer Region – immer mit ihrer eigenen Note. Die Puppenspieler orientieren sich oft auch in ihrem Verhalten am Aussehen ihrer Puppe – was soweit gehen kann, das Puppenspieler mit verschiedenen Puppen verschiedene Charaktere zeigen – auch wenn das unter ihnen zumindest verpönt ist, die meisten Puppeteers sehen das Wechseln der Puppe als ähnlich merkwürdig wie eine schizophrene Persönlichkeitsstörung an, wenn es nicht auf der Bühne passiert.

Beziehungen zu anderen Völkern: Vielleicht das überraschendste ist, das die Puppenspieler trotz ihrer Natur als Schlicke allgemein gut angenommen werden – Menschen, Gnome und selbst Halbblinge sehen sie dabei als wenig mehr als Kuriositäten an, und unterschätzen ihre Möglichkeiten im allgemeinen, Elfen und Zwerge sind dabei etwas vorsichtiger, aber zollen den Puppenspielern auch mehr Respekt.

Gesinnung und Religion: Puppenspieler sind extrem in ihren karikierenden Handlungen, und dementsprechend fallen sie allzugerne in Stereotypen – sei es der makellose Paladin oder der abgrundtiefe Bösewicht. Neutrale Puppenspieler sind eher selten. Wenn sie Götter anbeten, dann meistens solche, die mit extremen Vorstellungen zu tun haben, oder Gottheiten der Tricks und der Verblendung – auch der Selbstverblendung.

Abenteurer: Durch ihr besonderes psychologisches Profil neigen Puppenspieler zu Extremen – trotzdem gehen nur relativ wenig Puppenspieler den Weg eines Abenteurers. Diejenigen, die es tun, können sehr

nützlich sein – aber ihre extreme, sich selbst karikierende Natur macht den Umgang mit ihnen auch in einer Abenteurergruppe nicht immer ganz einfach...

Beispielnamen (Männlich): Dottore, Harlekin, Jim, Kasper, Lukas, Pantalón, Pierrot, Punch, Rolando, Sepp

Beispielnamen (Weiblich): Angelica, Colombina, Grete, Isabella, Judith, Julia, Li Si, Smeraldina

Volksmerkmale der Puppenspieler:

Konstitution +2, Charisma +2, Geschicklichkeit -2: Puppeteers sind zäh und ihre Puppenkörper sind eindrucksvoll, aber auch etwas ungelenk.

Puppenspieler ohne Puppe erhalten einen Abzug von -4 auf ST, GE, und CH (Mindeswert 1).

Mittelgroß: Als mittelgroße Wesen haben Puppenspieler keinerlei Bonis oder Mali durch ihre Körpergröße.

Bewegung: Puppeteers haben eine durchschnittliche Bewegungsrate von 9m in ihrer Puppe, aber nur eine Bewegungsrate von 3m ohne sie.

Intelligenter Schlick: Puppeteers sind intelligente Schlicke, haben allerdings einige Eigenschaften von Humanoiden übernommen. Sie sind immun gegen Gifte, Lähmung, Verwandlungen und Betäubung. Da sie schlafen und auch funktionierende Augen entwickelt haben, sind sie weder immun gegen Schlafeffekte, noch besitzen sie die Fähigkeit Blindsight. Sie sind immun gegen kritische Treffer und Präzisionsschaden, aber ihre Puppe wird dadurch geschädigt (s.u.).

Dehnbar: Puppenspieler ohne Puppe können sich durch winzige Öffnungen (bis maximal 10 cm

Durchmesser) bewegen, ohne dabei irgendwelche Nachteile zu erleiden (abgesehen von den normalen Nachteilen ohne Puppe). Durch Öffnungen bis zu 1cm Durchmesser können sie sich hindurchzwängen, mit den normalen Nachteilen.

Puppen: Puppeteers identifizieren sich mit ihren Puppen, und ohne sie sind sie stark beeinträchtigt (wie oben angegeben -4 auf STR, GE und CH). Es gibt verschiedene Puppen, je nach Material mit verschiedenen Eigenschaften. Die allermeisten Puppenspieler ziehen es vor, eine Humanoide Puppe zu nutzen. Sollte ein Puppenspieler eine andere Puppe als seine Eigene "tragen", so erhält er -1 auf alle Würfe, bis er entweder 48 Stunden mit der Puppe zusammengespielt hat, oder er in eine gewohnte Puppe zurückkehren kann. Ein Puppeteer kann sich so viele Puppen zu eigen machen, wie die Höhe seines Charismabonus (mit Puppe) beträgt, aber mindestens eine. Wenn er eine neue Puppe sich zu eigen macht, verliert er die Vertrautheit mit einer alten Puppe seiner Wahl. Puppenspieler beginnen das Spiel mit einer schlichten Holzpuppe. Siehe die folgende Tabelle.

Puppe	Preis	Gewicht	Zauberpatzer	Härte	TP
Keine Rüstung					
Improvisiert	-	5 Pfd.	15%	5	5
Schlichtes Holz	5 GM	5 Pfd.	5%	5	15
Schlichtes Porzellan	25 GM	3 Pfd.	-	2	12
Verstärktes Porzellan	125 GM	5 Pfd.	-	2	24
Meisterarbeit Porzellan	350 GM	4 Pfd.	-	2	36
Leichte Rüstung					
Verstärktes Holz	25 GM	15 Pfd.	10%	5	25
Meisterarbeit Holz	125 GM	12 Pfd.	5%	5	40
Mittelschwere Rüstung					
Schlichter Stahl	45 GM	30 Pfd.	25%	10	20
Verstärkter Stahl	90 GM	40 Pfd.	35%	10	40
Meisterarbeit Stahl	200 GM	35 Pfd.	30%		

Druiden dürfen nur Holzpuppen verwenden, und Mönche keine, die leichten oder mittelschweren Rüstungen gleichen, ohne ihre Klassenfähigkeiten zu verlieren. Puppen erleiden entweder durch gezielte Angriffe wie Waffen zerschmettern Schaden, oder durch kritische Treffer und Präzisionsschaden auf den Puppenspieler. In beiden Fällen wird die Härte von dem Zusatzschaden abgezogen. Eine Puppe, deren TP auf die Hälfte sinkt, erlangt die Eigenschaft "beschädigt" (wodurch der Puppenspieler -1 auf alle Würfe erhält). Jede Puppe sollte einer bestimmten

Rolle zugeordnet sein – ein Puppeteer, der eine Puppe mit der gleichen Rolle, wie eine die er bereits hat, benutzt, halbiert die Zeit bis er mit ihr umgehen kann auf 24 Stunden. Ein Puppeteer wird normalerweise vermeiden, sich mit einer Puppe des anderen Geschlechtes vertraut zu machen. Eine normale Rüstung kann über der Puppe angezogen werden, aber die Rüstung gilt immer als das Schwerere von beiden – ein Puppenspieler der z.B. eine Lederrüstung über einer Stahlpuppe trägt, wird behandelt, als trüge er eine mittelschwere Rüstung. Ein Puppenspieler, der eine Puppe trägt, in deren Benutzung er nicht geübt ist, weil er mit entsprechenden Rüstungen nicht umgehen kann, erleidet einen -2 Abzug auf alle Angriffswürfe und GE- sowie ST-Fertigkeiten.

Neue Spielervölker für Pathfinder

Die Rolle annehmen: Jede Puppe ist eine Rolle, und diese Rollen sind mit verschiedenen Klischees behaftet. Dadurch das die Puppeteers in ihren Puppen und deren Rollen aufgehen, erhalten sie einen +2 Bonus auf eine mit der Rolle der Puppe verbundene auf Charisma basierende Fertigkeit, sowie einen Malus von -2 auf eine der Natur der Puppe entgegengesetzte Fertigkeit, ebenfalls auf Charisma basierend. Folgende Puppen gibt es:

Sprachen: Puppeteers sprechen Gemein. Als Bonussprachen können sie jede beliebige Sprache erlernen.

Puppe	Eigenschaften	Bonus auf	Malus auf	W8
Idiot	Dumm, Herzensgut	Diplomatie	Einschüchtern	1
Büttel	Streng, Dickköpfig	Einschüchtern	Auftreten	2
Possenreisser	Albern, Wortwitzig	Bluffen	Diplomatie	3
Ehrliche Haut	Geradeaus, Kann nicht Lügen	Diplomatie	Bluffen	4
Musiker	Betörend, Feige	Auftreten	Einschüchtern	5
Fürst	Adelig, Engstirnig	Einschüchtern	Diplomatie	6
Dieb	Heimlich, Gierig	Bluffen	Auftreten	7
Prinz	Naiv, Offen	Auftreten	Bluffen	8

Alle Puppen gibt es in männlicher und weiblicher Form. Ein Spieler kann natürlich auch eine eigene Rolle entwerfen (sei es von einem historischen Vorbild, sei es aus Lust und Laune). Er muß die nur gut genug begründen...

In der Rolle aufgehen: Ein Puppenspieler erhält einen Malus von -4 gegen RW auf Geistesbeeinflussende Zauber. Es liegt in seiner Natur, nach den Erwartungen zu handeln, die in ihn gesetzt werden.

Schneckenmenschen oder Schnegelvolk



Schneckenmenschen sind monströse Humanoide, die am liebsten in feuchten Waldgebieten und unterirdischen Höhlen kurz unter der Oberfläche leben. Sie sind zwar eher selten, aber in der Lage sich auch in anderen Umgebungen einzurichten, so daß sie manchmal in eher untypischen Gegenden gefunden werden. Wobei sie Salzwasser und natürliche Salzvorkommen meiden. Sie sind Allesfresser, ziehen aber hierbei ungekochte, rohe Nahrung vor.

Physische Beschreibung: Das Schnegelvolk gleich in seinem Aussehen einer Nacktschnecke mit Armen, die in der Körpermitte nach oben ragt. Ihre Körperfarbe reicht dabei von schwarz bis zu hellgelb, und manche Individuen sind auch kontrastreich gemustert. Sie

besitzen vier einziehbare Antennen, bei denen zwei mit relativ schwachen Augen versehen sind, und zwei als Geruchssensoren außergewöhnliche Leistungen vollbringen. Ihre Haut ist etwas zäher und weniger nass als die ihrer winzigen Verwandten, aber immer noch feucht anzufassen.

Gesellschaft: Schneckenmenschen sind Hermaphroditen, und gehen lebenslange Bindungen ein, bei denen beide Partner die, recht zahlreichen, Eier und Kinder gemeinsam großziehen, unabhängig davon, welcher nun die einzelnen Eier gelegt hat. Ihre Gesellschaft ist um diese Familienstrukturen herum aufgebaut, und recht konservativ auf die Einhaltung von einfachen Regeln und Ritualen konzentriert. Sie sind dabei sehr auf sich selbst bezogen und nur wenige unterhalten Kontakte zu anderen intelligenten Spezies, aber sind dabei recht vorurteilsfrei. Sie stellen besonders Gegenstände her, die langwierige und repetitive Handlungen erfordern, wie zum Beispiel handgewebte Teppiche.

Beziehungen zu anderen Völkern: Während Menschen und Halblinge, aufgrund ihrer offensichtlichen Verwandtschaft mit Schädlingen, dem Schnegelvolk mit Vorurteilen begegneten, ist ihre ruhige und bedächtige Art bei den Elfen beliebt. Gnome sehen sie als zwar lustig aussehend, aber im Endeffekt langweilig an. Zwerge bewundern ihre handwerklichen Fähigkeiten, obwohl sie selbst lieber mit anderen, festeren Materialien arbeiten.

Gesinnung und Religion: Schneckenmenschen sind meist eher Neutral und selbstbezogen, und tendieren zu Götter der Rechtschaffenheit wie des Ausgleichs.

Viele sind druidischen Glaubens. Egal, woran sie genau glauben, Entspannung, Ruhe und Verlässlichkeit sind Teil ihrer Natur und Götter, deren Dogmen dem entgegenstehen, sind unbeliebt bei ihnen.

Abenteurer: Abenteurer sind die Ausnahme unter den Schneckenmenschen, aber diejenigen, die ersteinmal einen festen Platz in einer Gruppe haben, sind meist verlässlich und ein Ruhepol auch in kritischen Situationen, was sie zu wertvollen Mitgliedern macht... Paladine und manche Kleriker sind manchmal verärgert, wenn die Schneckenmenschen ihren radikalen Ansichten mit Gleichgültigkeit begegnen.
Beispielnamen : Hugar, Hugon, Hulu, Luton, Rogar, Rogon, Umhu, Urgar, Urgan

Volksmerkmale des Schnegelvolks:

Konstitution +2, Weisheit +2, Geschicklichkeit -2: Schneckenmenschen sind massig und zäh und dabei etwas unbeweglich und langsam. Sie sind gelassen und geistig stabil.

Mittelgroß: Als mittelgroße Wesen haben Schneckenmenschen keinerlei Bonis oder Mali durch ihre Körpergröße.

Bewegung: Schneckenmenschen besitzen eine langsame Bewegungsrate von 6m.

Gastropoden: Der einzelne Standfuß mit seiner Saugkraft verleiht dem Schnegelvolk einen +8 Volksbonus auf seine KMV gegen Niederwerfen und Anstürme. Außerdem erhalten sie einen +2 Volksbonus auf Klettern. Desweiteren wird ihre Bewegungsrate nicht durch Last oder Rüstungen vermindert.

Einziehbarer Fühler: Schneckenmenschen erhalten einen +2 Bonus auf alle RW gegen Effekte, die sich auf ihre Riech- und Sehkraft beziehen. Sie besitzen außerdem Geruchssinn. Ihre Augen sind eher schwach, deswegen erhalten sie einen -2 Abzug auf alle Wahrnehmungswürfe, bei denen es um Sehkraft allein geht.

Salzempfindlichkeit: Große Mengen Salz verursachen dem Schnegelvolk Schaden: 1W6 Schadenspunkte pro Pfund mit direktem Kontakt zur Haut. Salzwasser ist zwar nicht ganz so schlimm, aber pro 10 Minuten, die sie im Salzwasser verbringen, erleiden Schneckenmenschen ebenfalls 1W6 Schadenspunkte (bei besonders hohem Salzgehalt eventuell sogar alle 5 Runden).

Leicht zu Verfolgen: Dadurch das sie eine deutlich sichtbare Schleimspur hinterlassen, erhält jeder, der versucht einen Schneckenmenschen, der zu Fuß unterwegs ist, zu verfolgen einen +10 Situationsbonus auf seinen Überlebenskunstwurf zum Spuren lesen.

Ausdauernde Handwerker: Ihre ruhige und bedächtige, aber konzentrierte Art verleiht den Schneckenmenschen einen +2 Bonus auf Handwerk (Körbe) und Handwerk (Stoffe).

Sprachen: Das Schnegelvolk spricht seine eigene Sprache sowie Gemein. Als Bonussprachen können sie Elfish, Zwergisch, Drakonisch, Sylvanisch, Goblin, sowie Koboldisch erlernen.

Alternatives Volksmerkmal:

Seeschnecke: Diese Unterart des Schneckenvolks ist leichter gebaut und kann schwimmen – sie erhält eine Schwimmenbewegungsrate von 6m und einen Volksbonus auf alle Schwimmenproben von +8. Sie besitzen die Fähigkeit bis zu 10 Minuten pro Konstitutionspunkt unter Wasser zu bleiben, bevor sie wieder Luft atmen müssen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Gastropode und Salzempfindlichkeit.

Sparten, Spartoi, Drachenzahnggeborene



Drachenzahnggeborene sind Menschen – untote Menschen. Ihnen wurde der Fluch der Unsterblichkeit auferlegt. Wobei sie die meiste Zeit in schrecklichen Schmerzen in der Dunkelheit einer speziell für sie reservierten Hölle zubringen.

Physische Beschreibung: Die Spartoi wirken abgezehrt und kränklich. Sie bluten auch nicht und manche haben klaffende Wunden, die nicht heilen wollen. Da sie einmal Menschen waren, gleichen sie diesen bis auf die Anzeichen des Todes. Ansonsten sind sie meistens Dunkelhaarig bei einer gräulichen Hautfarbe.

Gesellschaft: Die Drachenzahnggeborenen sind die Opfer eines machtvollen göttlichen Fluches, der ihnen vor Urzeiten als Bestrafung für eine beispiellose Schandtät aufgezwungen wurde. Ihr höchstes Ziel ist es, diesen Fluch zu brechen und endlich sterben zu können... Traditionell sind die Sparten eher militärisch eingestellt, aber sie stammen aus einer Zeit der heroischen Einzeltaten auch auf dem Schlachtfeld, und dementsprechend sind sie meistens sehr auf die Wirkung bedacht, die sie auf ihre Mitkämpfer haben. Sie tendieren dabei stark zur Cliquenbildung, oft aufgrund von Herkunft aus lang untergegangenen Königreichen. Viele von ihnen suchen auch selbst zu arkaner Macht zu gelangen, um dieses Wissen zum brechen des Fluches anzuwenden.

Beziehungen zu anderen Völkern: Die meisten Völker sehen die Spartoi mit Abscheu an. Zwerge sehen zwar ihre militärische Ausrichtung mit einem gewissen Respekt, ebenso wie Elfen manchmal eine gewisse Verbundenheit spüren, wenn sie mit ihnen über lang vergangene Zeiten plaudern können, aber die Spartoi bleiben doch meist in den Augen der anderen Völker die untoten Abscheulichkeiten, die sie zu sein scheinen. Allerdings werden sie, dank alter Tabus und Gebote der Götter gegenüber Verfluchten, meist widerstrebend akzeptiert, solange sie sich benehmen...

Gesinnung und Religion: Viele der Drachenzahnggeborenen sind chaotisch, da sie aus einer alten Zivilisation stammen, die Individualismus hochhielt. Andere haben, durch viele Jahrhunderte hindurch, jeden Respekt und jedes Mitleid gegenüber

den Lebenden verloren und sind böse – aber die allermeisten Spartoi tendieren zu einer selbstbezogenen Neutralität. Gute Spartoi sind eher selten, aber nicht ganz unbekannt. Spartoi haben meist wenig mit Religion zu tun, sie fürchten den Zorn der Götter eher, als das sie sich trauen würden, diese zu verehren. Wenn sie diesen Schritt tun, haben sie eine starke Affinität zu Kriegsgöttern, aber niemals Ares (oder dem Kriegsgott deiner Kampagne, dem sie den Fluch verdanken)...

Abenteurer: Sparten suchen nach altem Wissen. Diejenigen von ihnen, die gerade aktiv sind, sind sehr oft Abenteurer, und dank ihrer speziellen Eigenschaften eine nützliche Ergänzung für jede Gruppe. Gute Göttliche Zauberwirker haben meist eine auf Gegenseitigkeit basierende Abneigung, und sei es nur aus rein mechanischen Aspekten heraus – die Energie, die alle anderen in der Gruppe heilt, kann für die Spartoi tödlich sein.

Beispielnamen (Männlich): Chthonios, Echion, Hyperenor, Kadmos, Pelor, Pentheus, Udaios

Beispielnamen (Weiblich): Agaue, Amymone, Medea, Nemea, Niobe, Oreithyia, Xantria *

Volksmerkmale der Spartoi:

+2 Konstitution, +2 Intelligenz, -2 Weisheit:

Drachenzahnggeborene sind zäh, sind ihre Körper doch eigentlich schon tot, und in den vergangenen Jahrhunderten haben sie eine Menge Wissen aufgeschnappt, aber die Zeit der Alpträume und das Wissen, verflucht zu sein, lassen sie geistig etwas instabil sein.

Mittelgroß: Als mittelgroße Wesen haben Spartoi keinerlei Boni oder Mali durch ihre Körpergröße.

Bewegung: Drachenzahngeladene haben eine durchschnittliche Bewegungsrate von 9m.

Unsterblicher: Spartoi sind Untote, und besitzen deren Eigenschaften, bis auf folgende Einzelheiten: 1. Sie besitzen einen Konstitutionswert als Ausdruck ihrer Widerstandsfähigkeit. Dieser wirkt sich ganz normal auf die abhängigen Werte aus, wie TP, Zähigkeitswürfe etc. 2. Da sie intelligente Wesen mit eigenen Agenden, Wünschen und Zielen sind, entfallen jedwede Immunitäten gegen Geistesbeeinflussung. Sie erhalten allerdings einen +4 Bonus auf alle RW gegen Furchteffekte. 3. Ihre Körper besitzen eine Art untote Erinnerung an das Leben – sie erleiden halben Schaden (immer abgerundet, aber mindestens 1) durch Attributsentzug und -schaden gegen körperliche Attribute, sowie halben nichttödlichen Schaden. Sie erleiden Erschöpfungs- und Müdigkeitseffekte ganz normal, aber nie durch Schlafmangel (da sie nicht Schlafen). 4.

Drachenzahngeladene werden nicht zerstört wenn sie auf 0 TP oder darunterfallen. Stattdessen werden sie unbeweglich für einen Tag pro TP unter 0 und erwachen danach mit 1 TP. Werden sie mit negativer Energie geheilt, erwachen sie für die nächsten 24 Stunden erschüttert (-2 auf alle Angriffs-, Attributs-, Fertigkeit und Rettungswürfe). Sollten sie unter -10 TP fallen, werden sie unbeweglich für 1-20 Jahre pro TP unter 0 und können nicht mehr geheilt werden. Dabei erleben sie unaufhörliche Alpträume. Spartoi sind verflucht und können nicht dauerhaft zerstört

werden, auch wenn es Jahrtausende dauern könnte, bis sie z.B. aus einem aktiven Vulkan wieder herausgeschleudert werden...

Verflucht: Göttliche Magie ist besonders wirkungsvoll gegen Spartoi. Sie erleiden 1 Punkt zusätzlichen Schaden pro Würfel durch göttliche Magie (auch durch kanalisierte positive Energie) und einen -4 Abzug auf RW dagegen. Desweiteren werden sie durch alle Schutzkreise abgehalten, egal, ob sie die Gesinnungskomponenten erfüllen.

Altes Wissen: Jedes mal, wenn ein Drachenzahngeladener einen Wissenswurf auf (Geschichte) mit einer natürlichen 20 erwürfelt, kann der SL bestimmen das der Spartoi bei einem Ereignis anwesend war, vorausgesetzt, dies war überhaupt möglich. Er hat in diesem Fall besondere Erfahrungen, die über die normalen Kenntnisse eines Wissenswurfes hinweggehen. Drachenzahngeladene erhalten immer einen +2 Volksbonus auf Wissen (Geschichte) und diese Fertigkeit ist immer eine Klassenfertigkeit.

Halbverfault: Spartoi erhalten einen -4 Abzug auf Diplomatiwürfe. Würfe auf Heilkunde können ihnen aufgrund ihrer untoten Natur keine Vorteile verschaffen. Außerdem sind sie einfacher durch Geruchssinn zu entdecken wie zu verfolgen. Ein jeder solcher Wurf erhält einen +4 Bonus.

Tierische Abneigung: Spartoi erhalten einen -4 Abzug auf alle Würfe auf Mit Tieren umgehen und Reiten auf Tieren, sowie bei Diplomatiwürfen gegenüber Tieren (Auch wenn Spartoi-Druiden äußerst selten sind, soll es doch mindestens einen geben).

Menschenähnlich: Sparten erhalten einen +8 Bonus

auf verkleiden, wenn sie versuchen, sich als Menschen des gleichen Geschlechtes auszugeben. Ein erfolgreicher Verkleidenwurf negiert den Diplomatienalus durch Halbverfault.

Sprachen: Drachenzahngeladene sprechen Gemein, meistens etwas altertümlich gefärbt, und können ihre Bonussprachen unter allen Verfügbaren frei aussuchen. Außerdem können sich Spartoi eine zusätzliche Alte Sprache aussuchen, die sie beherrschen.

Ziegenvolk oder Aixiden



Aixiden sind Monströse Humanoide, die behaupten von der göttlichen Aix Amaltheia, der Amme Zeus, abzustammen, die immer noch am Sternenhimmel über sie wacht.

Physische Beschreibung: Die Aixiden besitzen menschenähnliche Oberkörper und Arme mit einem Ziegenkopf und einem Paar Ziegenbeinen. Ihre Haut und ihr Fell haben eine meist rötliche bis fast schwarze

Tönung, wobei das weiche, meist gekräuselte Fell fast immer dunkler ist als die Haut. Selten haben sie im Fell weiße oder andersfarbige Flecken, was meist mit ähnlichen Pigmentierungen der Haut einhergeht. Männer haben hierbei meist etwas größere Hörner als Frauen, und sind im allgemeinen auch kräftiger gebaut, dafür aber etwas kleiner.

Gesellschaft: Aixiden sind meist Nomaden, die in kleinen Sippen durch Ödgebiete oder in Gebirgen jenseits der Baumgrenze herumziehen. Diese Sippen werden meist von einem Paar angeführt, und es gibt bei den Aixiden sehr konservative Vorstellungen von Geschlechtertrennung. Jenseits von den gängigen Vorstellungen sehen sie Magie in jedweder Form als etwas weibliches an, auch wenn Druiden, paradoxerweise, immer nur Männer sein dürfen. Ihr Alltag ist von täglichen Zusammenkünften, nach Geschlechtern getrennt, bestimmt, in denen sie Geschichten austauschen, und auch strengen, unausgesprochenen regeln, neu erfinden. Aixiden fühlen sich meist außerhalb ihrer Sippe unsicher und vermeiden den Kontakt zu Außenstehenden. Ausnahme sind hierbei die Jugendlichen, die eine Phase chaotischen Aufbegehrens durchlaufen und oft, aber nicht immer, ihre Sippe verlassen und schließlich normalerweise in einer anderen Sippe Aufnahme finden.

Beziehungen zu anderen Völkern: Für die meisten Völker sind Aixiden wenig mehr als wilde Orks – lediglich die Zwerge, die in hohen Gebirgen öfter mit ihnen zu tun haben, und manchmal auch Handel treiben, sehen sie als nützliche, wenn auch etwas

raue Partner an – und einige eher konservative Bergzwegvölker sehen auch gewisse Parallelen in ihrer strengen Geschlechtertrennung.

Gesinnung und Religion: Die Aixiden sind streng in ihrer Neutralen Einstellung, aber sowohl Rechtschaffene als auch Chaotische Gruppen sind bekannt, wobei oft die letzteren das Bild der Aixiden in der Außenwelt prägen, da in alter Zeit die Aixiden auf der Seite des Chaos gegen die Kräfte der Ordnung kämpften – viele Geschichten des Ziegenvolkes sehen den Grund in der Schlachtung Aices und das die Aixiden durch die Versetzung Amaltheias an den Sternenhimmel von der Seite des Chaos wieder abgeworfen wurden... Heutzutage beten die allermeisten Aixiden die Mächte des Ausgleichs an, selbst wenn sie etwas wilder veranlagt sind.

Abenteurer: Die allermeisten Abenteurer des Ziegenvolkes sind Außenseiter in ihrer Gesellschaft – entweder magiekundige Männer oder kämpferische Frauen oder aus irgendwelchen anderen Gründen Verfehmte. Dementsprechend werden sie oft mißtrauisch, aber wenn sie die Freiheiten und die Erfolge des Lebens als Abenteurer mit einer Gruppe geteilt haben, blühen sie oft geradezu auf – was mit nicht immer wünschenswerten Exzessen einhergeht... trotzdem gibt es wenige Wesen, die nützlicher als Begleiter in den Ödgebieten dieser Welt sind.

Beispielnamen (Männlich): Bezoar, Chevreau, Goral, Hennes, Ibex, Takin, Tschiru

Beispielnamen (Weiblich): Argali, Capra, Morena, Serau, Tahr, Walie

Neue Spielervölker für Pathfinder

32

Volksmerkmale der Aixiden:

+2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, -2 Weisheit:

Aixiden sind trittsicher und leichtfüßig, und besitzen eine Kultur, die kaum geschriebenen Aufzeichnungen kennt, aber vom Einzelnen erwartet, das er viele Geschichten kennt und zu interpretieren weiß.

Allerdings sind sie manchmal etwas aufbrausend und leicht abzulenken.

Mittelgroß: Als mittelgroße Wesen haben Aixiden keinerlei Bonis oder Mali durch ihre Körpergröße.

Bewegung: Aixiden haben eine durchschnittliche Bewegungsrate von 9m.

Wüstennomade: Das Ziegenvolk kennt sich mit dem Überleben in den Einöden aus – sie erhalten einen +2 Volksbonus auf Überleben und erleiden negative Auswirkungen durch Hitze und Kälte nur, als wäre die tatsächliche Temperatur effektiv 5° kühler, bzw. wärmer, je nachdem.

Ziegenartig: Aixiden erhalten einen +4 Volksbonus gegen eingenommene Gifte und Krankheiten durch verdorbene Nahrung sowie einen +2 Volksbonus auf Klettern. Allerdings erleiden sie einen Abzug von -2 auf alle Charismawürfe und -fertigkeiten gegen Wesen, die sie riechen können, da sie stinken.

Vom Chaos berührt: Das Ziegenvolk erleidet einen -2 Abzug auf alle RW gegen Zauber mit der Unterkategorie [Chaos].

Sprachen: Aixiden sprechen ihre eigene Sprache sowie Gemein. Als Bonussprachen können sie Abyssisch, Chraax, Gnollisch, Orkisch, Riesisch sowie Zwergisch wählen.

Zufälliges Startalter

Volk	Erwachsen	Barbar, Hexenmeister, Schurke	Barde, Kämpfer, Paladin, Waldläufer	Druide, Kleriker, Magier, Mönch
Chloriden, Pflanzer	6 Jahre	+1W2	+1W4	+2W4
Drachlinge	40 Jahre	+4W12	+8W12	+12W12
Fei	12 Jahre	+1W1000	+2W1000	+3W1000
Aschehenasi	18 Jahre	+1W6	+2W6	+3W6
Blitzgenasi	14 Jahre	+1W2	+1W4	+2W4
Dampfgenasi	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Mineralgenasi	24 Jahre	+2W6	+4W6	+6W6
Salzgenasi	20 Jahre	+1W6	+2W6	+3W6
Staubgenasi	20 Jahre	+1W6	+2W6	+3W6
Strahlunggenasi	14 Jahre	+1W2	+1W4	+2W4
Vakuumgenasi	24 Jahre	+2W6	+4W6	+6W6
Eisgenasi	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Magmagenasi	20 Jahre	+1W6	+2W6	+3W6
Rauchgenasi	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Schlickgenasi	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Erdgenasi	24 Jahre	+2W6	+4W6	+6W6
Wassergenasi	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Luftgenasi	15 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Feuergenasi	14 Jahre	+1W2	+1W4	+2W4
Handlinger	20 Jahre	+1W6	+2W6	+3W6
Lebende Statue	10 Jahre	+1W2	+1W4	+2W4
Myrmidonen	16 Jahre	+1W4	+1W6	+2W6
Puppenspieler	20 Jahre	+1W6	+2W6	+4W6
Schneckenvolk	45 Jahre	+3W6	+4W6	+5W6
Spartoi	Unbekannt	Unbekannt	Unbekannt	Unbekannt
Ziegenvolk	14 Jahre	+1W2	+1W4	+2W4

Auswirkungen des Alters

Volk	Mittleres Alter	Alt	Ehrwürdig	Maximalalter
Chloriden, Pflanzer	250	375	500	500 + 5W% Jahre
Drachlinge	200	300	400	400 + 5W% Jahre
Fei*	175*	263*	350*	350 + 4W% Jahre*
Aschegenasi	40	60	80	80 + 3W20 Jahre
Blitzgenasi	25	37	50	50 + 2W8 Jahre
Dampfgenasi	50	75	100	100 + 3W20 Jahre
Mineralgenasi	80	120	160	160 + W% Jahre
Salzgenasi	62	93	125	125 + 3W20 Jahre
Staubgenasi	62	93	125	125 + 3W20 Jahre
Strahlungsgenasi	25	37	50	50 + 2W8 Jahre
Vakuumpgenasi	80	120	160	160 + W% Jahre
Eisgenasi	60	90	120	120 + 3W20 Jahre
Magmagenasi	62	93	125	125 + 3W20 Jahre
Rauchgenasi	35	53	70	70 + 2W20 Jahre
Schlickgenasi	80	120	160	160 + W% Jahre
Erdgenasi	80	120	160	160 + W% Jahre
Wassergenasi	75	112	150	150 + 4W20 Jahre
Luftgenasi	50	75	100	100 + 3W20 Jahre
Feuergenasi	25	37	50	50 + 2W8 Jahre
Handlinger	62	93	125	125 + 3W20 Jahre
Lebende Statue	-	-	-	-
Myrmidonen	40	60	80	80 + 2W20 Jahre
Puppenspieler	62	93	125	125 + 3W20 Jahre
Schneckenvolk	80	120	160	160 + W% Jahre
Spartoi	-	-	-	-
Ziegenvolk	25	37	50	50 + 2W8 Jahre

* Freiwilliges Altern, siehe Volksbeschreibung

Größe und Gewicht

Volk	Grundhöhe	Grundgewicht	Modifikator**	Gewichtsmultiplikator	Volk	Grundhöhe	Grundgewicht	Modifikator**	Gewichtsmultiplikator
Chloriden, Pflanzer	145 cm	135 Pfund	+2W6	5 Pfund	Rauchgenasi, männlich	147 cm	100 Pfund	+2W10	5 Pfund
Drachlinge, männlich	165 cm	75 Pfund	+2W8	2 Pfund	Rauchgenasi, weiblich	135 cm	70 Pfund	+2W10	5 Pfund
Drachlinge, weiblich	170 cm	80 Pfund	+2W8	2 Pfund	Schlickgenasi, männlich	147 cm	120 Pfund	+2W10	5 Pfund
Fei, männlich	120 cm	60 Pfund	+2W6	2 Pfund	Schlickgenasi, weiblich	135 cm	85 Pfund	+2W10	5 Pfund
Fei, weiblich	110 cm	50 Pfund	+2W6	2 Pfund	Erdgenasi, männlich	147 cm	140 Pfund	+2W10	5 Pfund
Aschegenasi, männlich	135 cm	100 Pfund	+2W10	5 Pfund	Erdgenasi, weiblich	135 cm	110 Pfund	+2W10	5 Pfund
Aschegenasi, weiblich	125 cm	80 Pfund	+2W10	5 Pfund	Wassergenasi, männlich	147 cm	120 Pfund	+2W10	5 Pfund
Blitzgenasi, männlich	147 cm	120 Pfund	+2W10	5 Pfund	Wassergenasi, weiblich	135 cm	85 Pfund	+2W10	5 Pfund
Blitzgenasi, weiblich	135 cm	85 Pfund	+2W10	5 Pfund	Luftgenasi, männlich	155 cm	100 Pfund	+2W10	5 Pfund
Dampfgenasi, männlich	147 cm	130 Pfund	+2W10	5 Pfund	Luftgenasi, weiblich	140 cm	65 Pfund	+2W10	5 Pfund
Dampfgenasi, weiblich	135 cm	95 Pfund	+2W10	5 Pfund	Feuergenasi, männlich	147 cm	120 Pfund	+2W10	5 Pfund
Mineralgenasi, männlich	147 cm	135 Pfund	+2W10	5 Pfund	Feuergenasi, weiblich	135 cm	85 Pfund	+2W10	5 Pfund
Mineralgenasi, weiblich	135 cm	100 Pfund	+2W10	5 Pfund	Handlinger, männlich	140 cm	110 Pfund	+2W8	5 Pfund
Salzgenasi, männlich	147 cm	110 Pfund	+2W10	5 Pfund	Handlinger, weiblich	135 cm	105 Pfund	+2W8	5 Pfund
Salzgenasi, weiblich	135 cm	75 Pfund	+2W10	5 Pfund	Lebende Statue, Mittelgroß	155 cm	300 Pfund	+2W10	7 Pfund
Staubgenasi, männlich	140 cm	90 Pfund	+2W10	5 Pfund	Lebende Statue, Klein	85 cm	150 Pfund	+2W8	4 Pfund
Staubgenasi, weiblich	130 cm	65 Pfund	+2W10	5 Pfund	Myrmidonen, männlich	155 cm	125 Pfund	+2W12	5 Pfund
Strahlungsgenasi, männlich	155 cm	110 Pfund	+2W10	5 Pfund	Myrmidonen, weiblich	140 cm	95 Pfund	+2W12	5 Pfund
Strahlungsgenasi, weiblich	140 cm	75 Pfund	+2W10	5 Pfund	Puppenspieler, männlich	55 cm*	110 Pfund	+1W6	5 Pfund
Vakuumgenasi, männlich	135 cm	90 Pfund	+2W10	5 Pfund	Puppenspieler, weiblich	45 cm*	100 Pfund	+1W6	5 Pfund
Vakuumgenasi, weiblich	125 cm	65 Pfund	+2W10	5 Pfund	Schneckenvolk	140 cm	140 Pfund	+ 2W12	5 Pfund
Eisgenasi, männlich	147 cm	120 Pfund	+2W10	5 Pfund	Spartoi, männlich	147 cm	60 Pfund	+2W8	3 Pfund
Eisgenasi, weiblich	135 cm	85 Pfund	+2W10	5 Pfund	Spartoi, weiblich	135 cm	45 Pfund	+2W8	3 Pfund
Magmagenasi, männlich	147 cm	130 Pfund	+2W10	5 Pfund	Ziegenvolk, männlich	135 cm	115 Pfund	+2W8	5 Pfund
Magmagenasi, weiblich	135 cm	105 Pfund	+2W10	5 Pfund	Ziegenvolk, weiblich	145 cm	95 Pfund	+2W8	3 Pfund

* Durchmesser, Körpergröße hängt von der Puppe ab

** Größe- und Gewichtsmodifikator sollten einzeln ausgewürfelt werden, um eine größere Bandbreite an Körperformen darzustellen.

Zusätzliche Regeln

Chraax (Chaotisch): Diese Sprache lebt von willkürlichen Änderungen und konstanter Entwicklung. Dabei ist die gefühlte Aussage wichtiger als der tatsächliche Inhalt. Chraax hat kein eigenes Alphabet und wird nur selten geschrieben, wenn dann meistens nur in kurzen Texten, da ohne Gebärden, Mimik und Tonlage diese Sprache sehr viel verliert. Chraax wird von Azata, Proteanern und Dämonen gesprochen, sowie von anderen Chaotischen Externaren.

Tekt (Rechtschaffen): Tekt hat eine sehr strenge Grammatik und einen begrenzten Wortschatz, mit genau auf die Situation zugeschnittenen Regeln. Tekt wird meistens im drakonischen Alphabet geschrieben, wobei es bestimmte Regeln gibt, wie dieses an Tekt anzupassen ist. Tekt wird von Teufeln, Unvermeidbaren und Archonten gesprochen, sowie von anderen Rechtschaffenen Externaren.

Die Spielervölker und alle Tabellen in diesem Dokument sind open gaming content nach der untenstehenden OGL:

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE.
PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE
BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game

Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document (C) 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on Material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder RPG, (C) 2009 Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook and Skip Williams. Deutsche Ausgabe (C) 2010 Ulisses Spiele GMBH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

Pathfinder RPG Bestiary, (C) 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook and Skip Williams. Deutsche Ausgabe (C) 2010 Ulisses Spiele GMBH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

Neue Spielervölker für Pathfinder PDF(C) 2013 Christian Sturke aka Rorschachhamster