

Feenmensch

VP

Art

Humanoider (Mensch, Feenwesen)

0

Größe

Mittel

0

Grundbewegung

normal

0

Attributsanpassung (Standard)

GE +2; CH +2; ST -2

0

Sprachen

Gemeinsprache, Sylvanisch (Bonussprachen in der Höhe des IN-Mod.; Hallit, Skald, Varisianisch, Drakonisch)

0

Volksmerkmale

Volksmerkmale (Bewegung)

Gelände durchqueren (Wald) [S. 221]

+1

Feenmenschen können sich in natürlichen Wäldern in schwierigem Gelände mit Ihrer normalen Berwegungsrate bewegen.

Schnell wie ein Schatten [S. 221]

+3

Feenmenschen reduzieren Ihren Malus beim Einsatz von Heimlichkeit, während sie sich mit voller Bewegungsrate bewegen, um 5 und senken den Malus für Fertigkeitwürfe auf Heimlichkeit beim Schuss aus dem Hinterhalt um 10.

Spurter [S. 221]

Feenmenschen erhalten einen Volksbonus von 3m auf Ihre Bewegungsrate bei Ansturm, Rennen und Rückzug.

+1

Volksmerkmale (Angriff)

Gift einsetzen [S. 231]

+1

Feenmenschen sind geübt im Umgang mit Giften und riskieren niemals, sich versehentlich zu vergiften wenn sie es auf Waffen auftragen.

Volksmerkmale (Sinne)

+1

Dämmersicht [S.235]

Feenmenschen können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie ein Volk mit normaler Sicht.

Volksmerkmale (Talente und Fertigkeiten)

Fertigkeitstraining [S. 235]

Feenmenschen erhalten Überlebenskunst und Wissen (Lokales) als Klassenfertigkeiten.

+1

Meisterbastler [S. 236]

+2

Feenmenschen erhalten einen Volksbonus von +1 auf Mechanismus ausschalten und Wissen (Baukunst). Sie sind ferner geübt mit allen Waffen die sie selbst herstellen.

10 VP

Beschreibung:

Feenmenschen sind eine sehr selten vorkommende Rasse aus den Gebieten zwischen dem Nebelschleiersee und dem Encarthansee. Sie entstehen aus den ungewöhnlichen Verbindungen zwischen Feenwesen und Menschen. Meist sind die Verbindungen zwischen Dryaden und menschlichen, stark naturverbundenen Waldläufern oder Druiden. Diese Feenmenschen werden meist von dem Feenwesen-Elternteil aufgezogen und geschult, fühlen sich aber dann doch zu menschlich um weiter in der reinen Abgeschiedenheit des Waldes zu hausen. Meist findet man sie in der Nähe von Menschenansiedlungen oder auch mitten unter Ihnen. Ihr einzigartiges Aussehen deuten viele Menschen nicht als feenartig sondern als außerordentlich schön. Das liegt wohl daran, dass Dryaden von Haus aus schon

menschliche Züge und menschliches Aussehen haben. So erinnern oft nur kleine Details daran, dass man es hier nicht mit einem reinen Menschen zu tun hat.

Abenteurer:

Die meisten Feenmenschen sind naturbezogen und neigen daher auch zu solchen Charakterklassen. Aber auch Hexenmeister und schurkische Charaktere findet man aufgrund ihrer natürlichen Anlagen immer wieder. Die meisten Feenmenschen ziehen in sehr jungen Jahren schon auf Abenteuer um mal etwas anderes zu sehen als Ihre natürliche Heimat, das haben sie wohl ihrer angeborenen Neugier der menschlichen Seite zu verdanken.

Gesinnung und Religion:

Da Feenmenschen meist ohne nennenswerte Regeln aufwachsen, haben sind sie meist eine chaotische Gesinnung. Ob gut, böse oder neutral hängt eigentlich stark vom aufziehenden Elternteil und dem Glauben des Feenmenschen ab. Die meisten glauben an Erastil, da in der Geschichte der Feenwesen ein Tempel mitten im Grüngürtel der Flusskönigreiche eine zentrale Rolle spielt.

Alternative Volksmerkmale:

Schwächeres Gestaltwechsel: Manche Feenmenschen wollen sich auf andere Weise verstecken als nicht gesehen zu werden. Sie können das Aussehen eines humanoiden Volkes derselben Größenkategorie annehmen. Während man das andere Aussehen angenommen hat, kann man dieses nicht mehr ändern. Man muss zuerst wieder seine Ausgangsgestalt annehmen, bevor man sich erneut für das Aussehen einer anderen humanoiden Kreatur entscheiden kann. Die Kreatur erhält einen Volksbonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden, um als Angehöriger des Volkes zu erscheinen, dessen Aussehen sie annimmt. Dieses Merkmal funktioniert ansonsten wie *Gestalt verändern*, allerdings verändern sich die Attributswerte nicht. Dieses Merkmal ersetzt Schnell wie ein Schatten.

Schwache Zauberähnliche Fähigkeit: Bei manchen Feenmenschen sind die magischen Talente mehr ausgeprägt als bei anderen. Die erhalten *leichte Wunden heilen*, *Tiere beruhigen* und *Verhüllender Nebel* als Zauberähnliche Fähigkeit 1/Tag. Die Zauberstufe entspricht der Charakterstufe des Feenmenschen. Dieses Merkmal ersetzt Meisterbastler und Gift einsetzen.

Beschützer der Enklave: Manche Feenmenschen haben sich auch dem Schutz seines Haines oder seinem Heimatgebiet verschrieben. Sie addieren +1 auf die Zauberstufe aller Bannmagiezauber, welche sie wirken. Feenmenschen erhalten ausserdem die folgenden Zauberähnlichen Fähigkeiten: Beliebig oft: Unauffindbarkeit; 1/Tag: Feenfeuer, Gegenstand verbergen, Heiligtum. Die Zauberstufe entspricht der Charakterstufe des Feenmenschen. Dieses Merkmal ersetzt Meisterbastler.

Jäger: Bei manchen Feenmenschen ist der Jagdtrieb mehr ausgeprägt als bei anderen. Heimlichkeit und Wahrnehmung sind für diese Feenmenschen immer Klassenfertigkeiten. Dieses Merkmal ersetzt Fertigkeitstraining.

Bevorzugte Klassenoptionen:

Hexenmeister: Füge 1/2 Zauber von der Zauberliste der Druiden deinen bekannten Zaubern hinzu.

Schurke: Erlerne 1/6 eines neuen Schurkentricks.

Druide: Du wirst den Feenwesen deiner Vorfahren ähnlicher. Du bekommst eine SR 1/4 /Kalt Eisen bis zu einem Maximum von 5/Kalt Eisen auf 20 Stufe.