



WESENSZÜGE

WEB-ERWEITERUNG

INHALT

Grundwesenszüge	2
Wesenszüge (Kampf)	3
Wesenszüge (Glaube)	4
Wesenszüge (Magie)	5
Wesenszüge (Sozial)	5

CREDITS

Autoren: James Jacobs and F. Wesley Schneider
Editor-in-Chief: James Jacobs
Editing and Development: Christopher Carey, Sean K Reynolds, and James L. Sutter
Editorial Assistance: Jason Bulmahn
Senior Art Director: James Davis
Graphic Design Assistance: Drew Pocza, Sarah E. Robinson
Publisher: Erik Mona
Paizo CEO: Lisa Stevens
Vice President of Operations: Jeff Alvarez
Corporate Accountant: Dave Erickson

Director of Sales: Pierce Watters
Sales Manager: Christopher Self
Technical Director: Vic Wertz
Events Manager: Joshua J. Frost

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH
Produktion: Mario Truant
Übersetzung: Manfred Fischer
Lektorat: Mario Schmiedel
Layout: Antonio Marell



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11
65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



Paizo Publishing, LLC
2700 Richards Road
Suite 201
Bellevue, WA 98005
paizo.com

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder RPG Character Traits Web Enhancement is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Chronicles is a trademark of Paizo Publishing, LLC. ©2009 Paizo Publishing. ©2009 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf für den persönlichen Gebrauch heruntergeladen und kopiert werden. Es darf nicht auf anderen Websites oder durch elektronische Medien verbreitet oder sonstwie vervielfältigt und vertrieben werden.

WESENSZÜGE

Die gemachten Erfahrungen beim Spielen einer Kampagne, beispielsweise eines Abenteuerpfades, unterscheiden sich vom Spielen eines für sich alleinstehenden, einzelnen Abenteurers. Eine Kampagne beziehungsweise ein Abenteuerpfad, präsentiert ein langes, fortschreitendes Epos. Doch anders als eine von einem Spielleiter selbst entwickelte Kampagne, für den die Geschmäcker und Neigungen seiner Spieler bekannte Größen sind, wissen wir nicht, welche Wahlmöglichkeiten deine Spieler bei der Erschaffung ihrer Charaktere bevorzugen. Deshalb ist eine der maßgeblichen Philosophien bei der Erschaffung einer von uns erdachten Kampagne (dem so genannten *Abenteuerpfad*), Wahlmöglichkeiten für alle der 11 Grundklassen bereit zu stellen, so dass sich niemand vom Spiel „ignoriert“ fühlt.

Doch wie steht es um die weniger greifbaren Elemente der Spielmechanik? Wenn du einen neuen Charakter für eine selbst erstellte Kampagne auswürfelst, so kannst du (hoffentlich) darauf vertrauen, dass dein Spielleiter die Kampagne derart maßschneidert, dass dein Charakter einschließlich seiner Geschichte und Persönlichkeit darin zur Geltung kommt. Wie soll ein Spieler jedoch bei einem von uns erdachten Abenteuerpfad wissen, welche Entscheidungen und Hintergründe in der vorgeschriebenen Handlung von Nutzen sind, mit der er sich die nächsten Monate beschäftigen wird, ohne dass er sich den Spaß verdirbt, indem er zuvor die Kernelemente des Abenteuerhintergrundes in Erfahrung bringt?

Die Antwort auf diese Frage versuchen die Handbücher zu unseren Abenteuerpfaden zu beantworten. In allen Handbüchern bieten wir nicht nur einen allgemeinen Überblick, sondern auch eine Hilfestellung zur Wahl der Charakterfindung. Daneben hat sich jedoch noch ein weiteres Hilfsmittel für diesen Zweck entwickelt: der Wesenszug.

Das erste Mal erschien dieses neue Spielelement für Charaktere im Handbuch zum Abenteuerpfad von „Das Erwachen der Runenfürsten“, in Form sechs neuer Talente, aus denen ein neu erschaffener Charakter wählen konnte (wir empfahlen dem Spielleiter, jedem Spieler eines dieser sechs Talente als Bonustalent zu gewähren). Diese neuen Talente waren jedoch mehr als nur zusätzliche Tricks und Kräfte. Sie wurden gestaltet, um neu erschaffenen Charakteren eine direkte Verbindung zu dem damals brandneuen Reich Varisia zu ermöglichen.

Im Handbuch zu „Der Fluch des Scharlachthrons“ nahmen wir wieder Abstand von dem Modell der Bonustalente und präsentierten stattdessen mehrere Wesenszüge, aus denen die Spieler wählen konnten. Jeder Wesenszug gewährte ein oder zwei relativ geringe Boni, doch der Hauptteil eines jeden Wesenszug bestand aus inhaltlichen Hintergrundinformationen, die deinen neuen Charakter auf den Beginn der Kampagne vorbereiten sollte.

Und damit kommen wir zu diesem Dokument, der offiziellen Pathfinder Wesenszug Web-Erweiterung. Dieses Dokument beinhaltet alle Regeln, die du benötigst, um Wesenszüge in deiner Kampagne zuzulassen, sei es nun in einem von uns gestalteten Abenteuerpfad oder deiner eigenen Kampagne.

Gestaltungshintergrund von Wesenszügen

In seinem spielmechanischen Kern ist ein Wesenszug in etwa mit einem halben Talent gleichzusetzen. Es gab einen Zeitpunkt, an dem wir sie sogar „Halbtalente“ nannten. Wir

verwarfen diese Idee jedoch wieder, als wir feststellten, dass dafür ein punktebasierendes System vonnöten wäre, das gar nicht existierte (denn dafür hätte es beispielsweise auch so etwas wie ein „Doppeltalent“ geben müssen). Trotzdem ist ein Wesenszug nicht einfach eine weitere Kraft, die du deinem Charakter hinzufügen kannst. Vielmehr stellt es die Möglichkeit dar, einen Charakter mit einem Hintergrund zu erschaffen, der sich nicht nur in die Kampagnenwelt Golarion fügt, sondern auf der spielmechanischen Ebene auch mit den Hintergründen anderer Charaktere vergleichen lässt. Stell dir Wesenszüge als inspirierende „Sozialisierungserfahrungen“ für deinen Hintergrund vor; nachdem du deine beiden Wesenszüge gewählt hast, kannst du mit diesen beiden Inspirationsquellen als Ausgangspunkt die Persönlichkeit und Geschichte deines Charakters entwerfen. Wenn du bereits einen Hintergrund im Kopf oder niedergeschrieben hast, kannst du die Wahl der Wesenszüge alternativ als Möglichkeit sehen, wie dein Hintergrund Einfluss auf die Spielmechanik haben kann, so wie das Volk, die Klasse und seine Attributswerte seine anderweitigen Stärken und Schwächen ausdrücken.

Wesenszüge sind für Spielercharaktere gedacht. Wenn du einem NSC Wesenszüge gewähren willst, so muss dieser NSC sie mit dem Talent *Zusätzliche Wesenszüge* kaufen. Spielercharaktere sind etwas Besonderes, sie sind der Mittelpunkt des Spiels. Und schließlich macht es auch Sinn, wenn sie gegenüber den Nichtspielercharakteren der Spielwelt einen Vorteil haben. Die im *Pathfinder Rollenspiel* und den Modulen präsentierten vorgefertigten Charaktere werden auch weiterhin nicht über Wesenszüge verfügen. Für den Fall, dass du einen von ihnen als Spielercharakter wählen möchtest, überlassen wir dir diese Wahl selbst.

Viele Wesenszüge gewähren eine neue Art von Bonus: einen „Wesenszugbonus“. Wesenszugboni addieren sich nicht – sie sind dazu gedacht, dir gegenüber den Nichtspielercharakteren dieser Welt einen leichten Vorteil zu verschaffen. Sie sollen dir keine geheime Hintertür bieten, um all deine Wesenszüge auf eine Art von Bonus zu fokussieren und so die Regeln zu umgehen. Es ist nicht ausgeschlossen, dass irgendwann ein Wesenszug auf einer Liste von Wesenszügen für Zwerge auftaucht, der den Wagemut deines Charakters darstellt. Doch nur, weil dieser Wesenszug auf einer Liste für zwergische und auch auf der Liste Wesenszüge (Kampf) steht, bedeutet das nicht, dass du mutiger bist, wenn du anstatt einem von ihnen beide wählst.

Wesenszüge erhalten

Wenn du deinen Charakter für eine Kampagne erschaffst, frage deinen Spielleiter, wie viele Wesenszüge du dir aussuchen darfst. In den meisten Fällen sollten neue Charaktere zwei Wesenszüge erhalten, damit sie rechnerisch auf einen Wert kommen, der einem Bonustalent bei der Charaktererschaffung entspricht. Einige Spielleiter möchten diesen Vorgang, abhängig von ihrem Spielstil, vielleicht etwas eingrenzen. Vielleicht erlauben sie dir nur einen Wesenszug zu wählen, oder ein Spielleiter gewährt dir drei oder mehr. Selbst wenn dein Spielleiter gar keine Bonuswesenszüge gestattet, sollte es dir gestattet sein, mit dem Talent *Zusätzliche Wesenszüge* an einen solchen zu gelangen. Für Abenteuerpfade gibt es zwei Kategorien von Wesenszügen, aus denen du wählen kannst. Einer deiner Wesenszüge muss ein Wesenszug (Kampagne) sein, der im dazugehörigen Handbuch des jeweiligen Abenteuerpfades aufgelistet

ist. Dieser Wesenszug schlägt eine Brücke zwischen deinem Charakter und der Geschichte des Abenteuerpfades, und gibt dir somit einen Anlass, das erste Abenteuer zu beginnen. Dein anderer Wesenszug kann aus einer der anderen Arten von Wesenszügen gewählt werden: Grundwesenszüge (Kampf, Glaube, Magie oder Sozial), Wesenszüge (Regional), Wesenszüge (Volk) und Wesenszüge (Religion).

Arten von Wesenszügen

Es gibt fünf Arten von Wesenszügen, aus denen du wählen kannst. Dieses Dokument präsentiert nur eine Kategorie: die Grundwesenszüge. Die anderen vier Arten sind alle in Pathfinder-Handbüchern zu finden.

Grundwesenszug: Es gibt insgesamt 40 Grundwesenszüge – jeweils 10, die sich auf Kampf, Glaube, Magie und Soziales aufteilen. Vielleicht fällt dir auf, dass diese vier Kategorien grob den vier Säulen des Abenteuerlebens entsprechen, ohne an bestimmte Klassen gebunden zu sein. Es ist ohne weiteres möglich, einen religiösen Schurken oder einen magiebesessenen Kämpfer zu spielen. Grundwesenszüge sind „generisch“ und sollten sich mit einem Minimum an Anpassung in jedes Kampagnensetting einfügen.

Wesenszug (Kampagne): Diese Wesenszüge sind speziell entwickelt worden, um einem neuen Charakter einen sofortigen Aufhänger für eine neue Kampagne oder Abenteuerpfad zu geben. Wesenszüge (Kampagne), die für einen bestimmten Abenteuerpfad gedacht sind, können stets im zu dem Abenteuerpfad gehörenden Handbuch gefunden werden.

Wesenszug (Volk): Wesenszüge (Volk) sind an bestimmte Völker oder Ethnizitäten gebunden. Um einen solchen Wesenszug wählen zu können, muss ein Charakter dem entsprechenden Volk oder Ethnizität angehören. Wenn dein Volk oder deine Ethnizität zu einem späteren Zeitpunkt wechselt (was mit Hilfe von Verwandlungsmagie oder dem Zauber *Wiedergeburt* möglich ist), bleiben die Vorteile durch deinen Wesenszug (Volk) bestehen – du verlierst sie nur, wenn dein Verstand und deine Erinnerungen sich ebenfalls verändern. In einem solchen Fall würdest du natürlich auch Fertigkeiten, Talente und eine ganze Menge mehr verlieren!

Wesenszug (Regional): Wesenszüge (Regional) sind an spezifische Regionen gebunden, die entweder die Größe ganzer Nationen oder geografische Regionen besitzen, oder so klein sein können, wie etwa eine Stadt oder ein bestimmter Berg. Um einen Wesenszug (Regional) wählen zu können, muss dein Charakter wenigstens ein Jahr in dieser Region gelebt haben. Auf der ersten Stufe kannst du nur einen Wesenszug (Regional) wählen (typischerweise einen, der an den Geburtsort oder das Heimatland deines Charakters gebunden ist), unabhängig von der Anzahl an Regionen, die du in den Hintergrund deines Charakters integrieren möchtest.

Wesenszug (Religion): Wesenszüge (Religion) bestätigen, dass dein Charakter den Glauben an eine bestimmte Gottheit hegt. Um einen Wesenszug (Religion) zu wählen, musst du kein Mitglied einer Klasse sein, deren Klassenmerkmal das Wirken göttlicher Magie ist. Du musst jedoch eine vorherrschende Gottheit und ein Mindestmaß an Religiosität in deinem Hintergrund vorweisen, um diesen Wesenszug zu rechtfertigen. Anders als die anderen Kategorien von Wesenszügen können Wesenszüge (Religion) abhandkommen, wenn du deine Religion vernachlässigst. Details dazu sind weiter unten unter *Beschränkungen* zu finden.

Beschränkungen bei der Wahl von Wesenszügen

Es einige wenige Regeln für die Wahl von Wesenszügen. Zunächst bestimmt dein Spielleiter, mit wie vielen Bonuswesenszügen ein Charakter beginnt – die Grundannahme sind zwei Wesenszüge. Du darfst nicht mehr als einen Wesenszug aus derselben Liste von Wesenszügen wählen. Bestimmte Arten von Wesenszügen könnten zusätzliche Voraussetzungen haben, wie im obigen Abschnitt beschrieben.

Denk daran, dass Wesenszüge dazu gedacht sind, bestimmte Ereignisse zu modellieren, die die Entwicklung deines Charakters geprägt haben, entweder bevor er zu einem Abenteuerer wurde (im Fall von zusätzlichen Wesenszügen durch das Talent *Zusätzliche Wesenszüge*) oder Ereignisse, die während seines Abenteuerlebens stattfanden. Selbst wenn du ein Einsiedler wirst und die Gesellschaft hinter dir lässt, so wirst du doch immer deine Historie als Aristokrat bewahren, wenn du zuvor einen Wesenszug (Sozial) gewählt hast. Die einzige Ausnahme diesbezüglich sind Wesenszüge (Religion), denn diese Wesenszüge erfordern den fortbestehenden Glauben an eine bestimmte Gottheit. Wenn du die Religionen wechselst, kannst du die Vorteile dieser Wesenszüge tatsächlich verlieren. In diesem Fall solltest du dich mit deinem Spielleiter beratschlagen, was deine Optionen angeht. Er könnte einfach festlegen, dass du deinen Wesenszug verlierst, oder er erlaubt dir, entsprechend deiner neuen Religion einen neuen Wesenszug (Religion) zu wählen. Eine weitere Option wäre, dass du, wenn du einer Religion abschwörst, die assoziierten Wesenszüge (Religion) verlierst, bis du eine Stufe aufsteigst. Zu diesem Zeitpunkt kannst du verlorene Wesenszüge (Religion) durch Wesenszüge (Grund, Glaube) ersetzen.

GRUNDWESENSZÜGE

Diese Wesenszüge sind in vier Kategorien unterteilt. Wesenszüge (Kampf) konzentrieren sich auf die kampfbезогenen und physischen Aspekte deines Charakterhintergrundes. Wesenszüge (Glaube) stellen seine religiöse und philosophische Ausrichtung dar. Wesenszüge (Magie) bilden jegliche magischen Ereignisse oder Ausbildungen ab, die er in seiner Vergangenheit erfahren hat. Wesenszüge (Sozial) sind eine breit gefächerte Kategorie, die auch als ein Indikator für den sozialen Status und die Erziehung deines Charakters dient.

Wesenszüge (Kampf)

Diese Wesenszüge stehen mit Kampf, Krieg und physischen Fähigkeiten in Verbindung. Sie gewähren Charakteren geringe Boni im Kampf und repräsentieren schwierige Auseinandersetzungen sowie körperliche Anstrengungen in der Hintergrundgeschichte deines Charakters.

1. Anatom: Du hast die Natur der Anatomie studiert, entweder als Student an einer Universität oder als Lehrling eines Bestatters oder Nekromanten. Du weißt wohin du zielen musst, um lebenswichtige Organe zu treffen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Würfe zur Bestätigung von Kritischen Treffern.

2. Drangsaliert: Als Kind wurdest du oft drangsaliert, und heute bist du allzeit bereit, dich mit den Fäusten zu verteidigen, wenn sich ein Feind nähert. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Gelegenheitsangriffe mit unbewaffneten Angriffen. Bedenke, dass dieser Wesenszug

nicht die Fähigkeit gewährt, Gelegenheitsangriffe mit deinen unbewaffneten Angriffen durchzuführen – du benötigst einen Stufe als Mönch, das Talent Verbesserter Unbewaffneter Angriff oder eine andere, ähnliche Kraft, um aus diesem Wesenszug Nutzen zu ziehen. Dies kann dich jedoch nicht davon abhalten, diesen Wesenszug zu wählen. Du wirst jedoch erst zu einem späteren Zeitpunkt in der Lage sein, ihn einzusetzen.

3. Fechter: Als Jugendlicher verbrachtest du viele Stunden mit dem Training an der Klinge. Du hast entweder bei Tutoren von deinen Eltern bezahlte Lektionen in der vornehmen Kunst des Fechtens erhalten oder wurdest von einem entrechteten Fechter unter seine Fittiche genommen, der sich einem Leben des Verbrechens gewidmet hat. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Gelegenheitsangriffe, die du mit Dolchen, Schwertern und ähnlichen Klingenwaffen durchführst.

4. Flinkes Wiesel: Das Aufwachsen in einer rauen Nachbarschaft oder gefährlichen Umgebung hat deine Sinne geschärft. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Reflexwürfe.

5. Mörder: Deinen ersten Mord hast du in sehr jungen Jahren begangen. Dabei stelltest du fest, dass du der Natur des Krieges und des Mordens zugeneigt bist. Du empfindest entweder besonderen Stolz aus einem gut ausgeführten Hieb oder bösariges Vergnügen, wenn du die Klinge in einer Wunde drehst, um größtmöglichen Schmerz zuzufügen. Du verursachst zusätzlichen Schaden in Höhe des Modifikators für Kritischen Schaden deiner Waffe, wenn du einen Kritischen Treffer erzielst. Dieser zusätzliche Schaden wird zu dem Gesamtschaden addiert, jedoch nicht mit diesem multipliziert. Der zusätzliche Schaden ist ein Wesenszugbonus.

6. Reaktionsschnell: Als Kind wurdest du oft drangsaliert, doch eine offensive Antwort hast du nie wirklich hervorgebracht. Stattdessen lernst du, unvorhersehbare Angriffe zu erahnen und schnell auf Gefahren zu reagieren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Initiativwürfe.

7. Unfairer Kämpfer: Ohne die Hilfe deiner Geschwister, einem Freund oder Gefährten hättest du deine Kindheit nicht überlebt. Du konntest immer darauf zählen, dass eure Feinde lange genug abgelenkt wurden, so dass du ein wenig mehr austeilen konntest, als dir unter normalen Umständen möglich gewesen wäre. Heutzutage kann dieser Gefährte ein anderer Spielercharakter oder ein befreundeter NSC sein. Wenn du einen Feind mit deinem Angriff triffst, während du ihn in die Zange nimmst, verursachst du 1 zusätzlichen Schadenspunkt (dieser Schaden wird auf deinen Grundschaden addiert und wird bei einem Kritischen Treffer ebenfalls multipliziert). Dieser zusätzliche Schaden ist ein Wesenszugbonus.

8. Wagemutig: Deine Kindheit war brutal. Du konntest nur durch die Kraft deines Willens bestehen und aufgrund der Überzeugung, dass, egal wie hart die Dinge werden würden, du mit einem klaren Kopf alles überstehen kannst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte.

9. Widerstandsfähig: Das Aufwachsen in einer gewalttätigen Nachbarschaft oder in den unversöhnlichen Wäldern zwang dich oft dazu, dich von Nahrung und Wasser aus zweifelhaften Quellen zu ernähren. Als Resultat hast du eine besondere Widerstandsfähigkeit entwickelt und erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe.

Wesenszüge (Glaube)

Diese Wesenszüge basieren auf der Überzeugung des Geistes, auf Wahrnehmung und Religion, doch sie sind nicht an eine Bestimmte Gottheit gebunden. Du benötigst keinen spezifischen Schutzpatron, um einen Wesenszug (Glaube) wählen zu können. Diese Wesenszüge können – genau wie die Hingabe an eine bestimmte Gottheit – auch den Glauben an sich selbst oder eine bestimmte Philosophie repräsentieren.

1. Geburtsmal: Du wurdest mit einem seltsamen Geburtsmal geboren, das sehr dem heiligen Symbol jenes Gottes ähnelt, den zu verehren du im späteren Leben beschließt. Dieses Geburtsmal kann dir als göttlicher Fokus für das Wirken von Zaubern dienen. Als physische Manifestation deines Glaubens erhöht es außerdem deine Hingabe an deinen Gott. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Verzauberung und Zwang-Effekte.

2. Gelehrter des Großen Jenseits: Als Kind lagen deine Interessen nicht in aktuellen Ereignissen oder dem Mundanen – du hast dich schon immer fehl am Platz gefühlt, als seist du ins falsche Zeitalter hinein geboren worden. Diskussionen über das Große Jenseits und historische Ereignisse dominierst du mit Leichtigkeit. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Geschichte) und Wissen (Die Ebenen). Eine dieser beiden Fertigkeiten (nach Wahl) ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

3. Göttliche Berührung: Als Kind warst du einer starken Quelle göttlicher Energie ausgesetzt, entweder weil du unter dem richtigen kosmischen Zeichen geboren wurdest, oder weil eines deiner Elternteile ein begabter Heiler war. Du kannst eine sterbende Kreatur mit einer Standard-Aktion automatisch stabilisieren, einfach nur, indem du sie berührst.

4. Göttliche Verbindung: Deine Geburt war besonders schmerzvoll und schwierig für deine Mutter. Sie benötigte mächtige göttliche Magie um dein Überleben zu sichern. Vielleicht hat sie selbst sogar nicht überlebt. Aus diesem Grund erfüllt dich diese Magie seit deinen frühen Jahren. Daher fällt dir heute das Fokussieren von göttlicher Energie leichter als den meisten anderen. Wann immer du Energie fokussierst, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf den SG von dir fokussierte Energie.

5. Ketzerische Vergangenheit: Du wurdest mit ketzerischen Ansichten aufgezogen, die es dir nicht nur schwer machen, die meisten religiösen Glaubensrichtungen zu akzeptieren, sondern die dich mit dem Umstand haben leben lassen, dass du und alle die du liebst, häufig wie Aussätzige behandelt wurden. Als Resultat hast du religiösen Lehren den Rücken zugekehrt. Solange du keine Stufe in einer Klasse besitzt, die die Fähigkeit besitzt göttliche Zauber zu wirken, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen göttliche Zauber.

6. Pfleger: Als das Kind eines Pflanzenkundigen oder Gehilfen in einem Tempelhospital musstest du oft bei der Pflege von Kranken und Verwundeten aushelfen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Heilkunde. Heilkunde ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

7. Religiös aufgeschlossen: Dein Mentor, die Person, die dir in frühen Jahren den Glauben näher brachte, lehrte dich, dass sich die Quelle deiner göttlichen Magie nicht von der Quelle einer anderen Religion unterscheidet. Diese Philosophie macht es dir einfacher, mit Andersgläubigen interagieren, die deine Sichtweise nicht teilen. Du erhältst einen Wesenszugbonus

von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie. Diplomatie ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

8. Tempelkind: Du hast lange in einem Tempel deiner Stadt gedient, und hast dabei nicht nur viele Gebräuche der Adligen übernommen, sondern du hast auch viele Stunden damit zugebracht in der Bibliothek deinen Glauben zu studieren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Adel) und Wissen (Religion). Eine dieser beiden Fertigkeiten (nach Wahl) ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

9. Unerschütterlicher Glaube: Du wurdest in einer Gegend geboren, in der dein Glaube nicht verbreitet ist. Dennoch hast du ihn nie aufgegeben. Dein stetes Bemühen, deinen eigenen Glauben zu bewahren, geben deiner Überzeugung zusätzliche Kraft. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Willenswürfe.

10. Verehrer der Natur: Dein Glaube an die natürliche Welt oder einen Gott der Natur macht es dir leicht, artverwandte Konzepte aufzugreifen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Geografie) und Wissen (Natur). Eine dieser beiden Fertigkeiten (nach Wahl) ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Wesenszüge (Magie)

Diese Wesenszüge stehen mit Magie in Verbindung und konzentrieren sich auf das Wirken von Zaubern und das Manipulieren von Magie. Du musst kein Zauberwirker sein, um einen Wesenszug (Magie) wählen zu können (auch wenn einige dieser Wesenszüge nicht magisch Begabten keine Vorteile bringen). Wesenszüge (Magie) können die Einwirkung von magischen Effekten auf einen Charakter in jungen Jahren oder das Studium von Magie während seiner Kindheit repräsentieren.

1. Begabter Adept: Dein Interesse an Magie wurde ausgelöst, als du mit ansahst, wie ein Zauber auf besonders dramatische Weise gewirkt wurde. Vielleicht warst du dabei sogar selbst körperlich oder mental betroffen. Dieser frühe Kontakt mit Magie machte es dir leichter, selbst ähnliche Magie zu wirken. Wähle einen Zauber, wenn du dich für diesen Wesenszug entscheidest. Wann immer du diesen Zauber wirkst, manifestieren sich seine Effekte auf deiner Zauberstufe um +1 erhöht.

2. Fokussierter Verstand: Deine Kindheit wurde von Unterrichtsstunden (sei es musikalisch oder akademisch) oder einem schrecklichen Leben zu Hause dominiert, was dich darin übte, Ablenkungen auszuschließen, um dich auf die vor dir liegenden Aufgaben konzentrieren zu können. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Konzentration.

3. Gefährliche Neugier: Du warst schon immer von Magie fasziniert, wahrscheinlich, weil du das Kind eines Magiers oder Priesters warst. Du hast dich oft in das Labor oder den Schrein deiner Eltern geschlichen, um mit Zauberkomponenten und magischen Apparaturen herum zu experimentieren. Oft hast du einigen Schaden angerichtet und deinen Eltern Kopfschmerzen bereitet. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Magischen Gegenstand benutzen. Magischen Gegenstand benutzen ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

4. Heckenmagier: Du warst eine Zeitlang bei einem Handwerker in der Ausbildung, der häufig magische Gegenstände herstellte. Er lehrte dich viele nützliche Kniffe

und Methoden zur Kostenersparnis. Wann immer du einen magischen Gegenstand herstellst, reduziert du die GM-Kosten für die Herstellung dieses Gegenstandes um 5%.

5. Klassisch geschult: Dein Unterricht in Kindheitstagen oder deine Lehrzeit konzentrierte sich unmittelbar auf die direkte Anwendung von Magie. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Zauberkunde. Zauberkunde ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

6. Magische Abstammung: Einer deiner Elternteile war ein begabter Zauberwirker, der nicht nur häufig Metamagie einsetzte, sondern auch viele magische Gegenstände entwickelte und vielleicht sogar einen oder zwei neue Zauber erschuf. Du hast einen Bruchteil dieser Genialität geerbt. Wähle einen Zauber, wenn du dich für diesen Wesenszug entscheidest. Wenn du metamagische Talente auf diesen Zauber anwendest, senke seinen Grad um 1, um den durch die Metamagie veränderten Grad zu ermitteln.

7. Magische Gabe: Entweder durch angeborenes Talent, die Laune der Götter oder obsessive Studien seltsamer Bücher hast du den Einsatz eines Zaubers gemeistert. Wähle einen Zauber des 0. Grades. Du kannst diesen Zauber einmal pro Tag als Zauberähnliche Fähigkeit wirken. Diese Zauberähnliche Fähigkeit wird auf deiner höchsten Zaubererstufe gewirkt. Wenn du keine Zaubererstufe besitzt, wirkt er auf der 1. Zauberstufe. Der Rettungswurf gegen die Zauberähnliche Fähigkeit basiert auf Charisma.

8. Magisches Geschick: Du wurdest entweder vollständig oder teilweise von einer magischen Kreatur aufgezogen, entweder nachdem sie dich in den Wäldern ausgesetzt gefunden hatte, oder weil deine Eltern dich häufig in der Obhut eines magischen Dieners zurückgelassen hatten. Diese konstante Berührung mit Magie ließ dich ihre Mysterien leicht verstehen, selbst wenn du deine Konzentration anderen Aufgaben zuwendest. Wähle eine Klasse, wenn du dich für diesen Wesenszug entscheidest. Deine Zauberstufe in dieser Klasse erhält einen Wesenszugbonus von +2, solange dieser Bonus deine Zauberstufe nicht über deine gegenwärtigen Trefferwürfel hinaus erhöht.

9. Mathematisches Wunderkind: Mathematik ist dir schon immer leicht gefallen. Du warst schon immer in der Lage die Mathematik in der materiellen und auch magischen Welt zu „sehen“. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Arkanes) und Wissen (Baukunst). Eine dieser Fertigkeiten (nach Wahl) ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

10. Skeptiker: Während deiner Jugend warst du häufig von magischen Effekten umgeben. Du hast erkannt, dass viele von ihnen eigentlich nur aus Rauch und Spiegeln bestanden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Illusionen.

Wesenszüge (Sozial)

Diese Wesenszüge sind eine breit gefächerte Kategorie. Sie spiegeln die Erziehung deines Charakters, deine Herkunft aus einer gehobenen oder niederen Gesellschaftsschicht sowie deine Sozialisationserfahrungen mit Eltern, Geschwistern, Freunden, Rivalen und Feinden wider.

1. Adoptiert: Du wurdest von jemandem adoptiert und erzogen, der nicht aus deinem ursprünglichen Volk stammt, und wuchst in einer dir fremden Gesellschaft auf. Als Resultat hast du einen Wesenszug (Volk) von deinen Adoptiveltern aufgegriffen und kannst ihn vom entsprechenden Volk

deiner Adoptiveltern wählen. Wesenszüge (Volk) können in Pathfinder-Handbüchern gefunden werden (solltest du jedoch keinen Zugang zu einer Auswahl von Wesenszügen (Volk) haben, wähle am besten einfach einen anderen Wesenszug (Sozial) aus).

2. Charmeur: Du bist mit gutem Aussehen gesegnet und bist davon abhängig, dass andere dich attraktiv finden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen oder Diplomatie gegenüber einem Charakter der sich sexuell von die angezogen fühlt (oder fühlen könnte), sowie einen Wesenszugbonus von +1 auf den SG aller sprachabhängigen Zauber, die du auf solche Charaktere oder Kreaturen wirkst.

3. Geborener Anführer: Du warst oft in Positionen, in denen andere zu dir aufsahen. Du kannst dich deutlich an ein Ereignis in deiner frühen Kindheit erinnern, bei dem du mehrere andere Kinder anführtest, um ein Ziel zu erreichen, das zu erreichen für jeden Einzelnen von euch unmöglich war. Alle Gefolgsleute, Anhänger oder herbeigezauberte Kreaturen unter deiner Führung erhalten einen Moralbonus von +1 auf ihre Willenswürfe, um geistesbeeinflussenden Effekten widerstehen zu können. Wenn du jemals das Talent Anführer wählst, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf deinen Wert in Anführen.

4. Misstrauisch: In einem frühen Alter musstest du feststellen, dass jemand, dem du vertraut hast (vielleicht ein älteres Geschwister- oder ein Elternteil) dich oft angelogen hat. Es wurde über etwas gelogen, dass du als gegeben hingegenommen hattest. Dies hat schnell dazu geführt, dass du die Behauptungen anderer stets in Frage stellst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen. Motiv erkennen ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

5. Reiche Eltern: Du wurdest in eine reiche Familie hineingeboren, vielleicht sogar in den Adel. Obwohl du dich so oder so dem Leben eines Abenteurers gewidmet hast, durftest du den einmaligen Vorteil zugunsten deiner anfänglichen Finanzen genießen, so dass sich dein Startgeld auf 900 GM erhöht.

6. Rotwelsch: Du bist zwischen Dieben und Halunken aufgewachsen. Als Resultat verwundern dich weder ihre ungewöhnlichen Jargon-Ausdrücke, noch ihre Redewendungen. Jeder, der einen Wurf auf Bluffen macht,

um dir eine geheime Botschaft zukommen zu lassen, erhält einen Bonus von +5 auf seinen Fertigkeitwurf. Wenn du versuchst, eine geheime Botschaft mit einem Fertigkeitwurf auf Motiv erkennen zu entschlüsseln, erhältst du für diesen Versuch einen Wesenszugbonus von +5.

7. Schläger: Du bist in einer Umgebung aufgewachsen, in der die Schwachen ignoriert wurden und häufig auf Drohungen und Gewalt zurückgreifen mussten, um gehört zu werden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern. Einschüchtern ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

8. Schlagfertig: Als Kind hattest du ein Händchen dafür in Ärger zu geraten. Aus diesem Grund hast du schon früh eine flinke Zunge entwickelt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen. Bluffen ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

9. Straßenkind: Du bist in den Straßen einer Großstadt aufgewachsen. Daher hast du ein Händchen für Taschendiebstahl und das Verstecken von kleinen Gegenständen am Körper entwickelt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Fingerfertigkeit. Fingerfertigkeit ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

10. Verarmt: Deine Kindheit war hart, denn deine Eltern mussten auf jede Kupfermünze achten. Der Hunger war dein ständiger Begleiter, und du musstest häufig von der Hand in den Mund leben oder in der freien Wildnis schlafen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst. Überlebenskunst ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

NEUES TALENT: ZUSÄTZLICHE WESENSZÜGE

Da hast mehr Wesenszüge als normal.

Vorteil: Du erhältst zwei Wesenszüge deiner Wahl. Diese Wesenszüge müssen von unterschiedlichen Listen gewählt werden und können nicht von einer Liste stammen, von der du bereits einen Wesenszug gewählt hast. Du musst alle zusätzlichen Voraussetzungen für die gewählten Wesenszüge erfüllen. Dieses Talent ermöglicht es dir beispielsweise nicht, einen Wesenszug für Zwerge auszuwählen, wenn du selbst ein Elf bist.

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 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.1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Pathfinder Character Traits Web Enhancement, Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC. Author: James Jacobs and F. Wesley Schneider. Deutsche Ausgabe: Wesenszüge Web-Erweiterung Copyright 2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.