

Rasse „Planetouched“ für AD&D 2nd Edition

Die Rasse der „Planetouched“ wird im Forgotten Realms Handbuch der D&D 3rd Edition beschrieben. Dieses Dokument befasst sich ausschließlich mit einer Konvertierung dieser Rasse in die AD&D 2nd Edition Regeln. Hintergrund ist weiter aus dem 3rd Edition Kampagnenhandbuch zu entnehmen, alle Regeln zu den Planetouched jedoch ausschließlich aus diesem Dokument.

Planetouched werden Klassentechnisch wie Menschen behandelt, d.h. Klassenkombis bleiben ihnen verwehrt, sie können jedoch wie Menschen ihre Klasse wechseln.

Die Stufenleiter der gewählten Klasse wird um die angegebene Prozentzahl erhöht. Es werden nicht die gesammelten EP um die Prozentzahl vermindert.

Native Outsider

Zaubersprüche und Effekte die ausschließlich Menschen betreffen, wie z.B. Personen bezaubern oder beherrschen, wirken nicht bei „Planetouched“ Charakteren.

Zaubersprüche und Effekte, die extraplanare Kreaturen zum Ziel haben, wirken bei „Planetouched“ Charakteren. Sprüche, die Kreaturen auf ihre Heimatebene verbannen wirken nicht, wohl aber Sprüche wie Verbannung (Banishment), die nicht spezifizieren auf welche Ebene die Kreatur verbannt wird.

Toril ist die Heimatebene der „Planetouched“ und somit können diese ganz normal per Tote erwecken und Auferstehung ins Leben zurückgeholt werden.



Aasimar

Regionen: Aasimar sind in Mulhorand sehr verbreitet, da die mulhorandischen Göttern gerne Nachkommen mit Sterblichen zeugen.

Fähigkeiten:

- +2 Weisheit
- +2 Charisma
- +2 auf RW gegen Säure, Kälte und Elektrizität
- stammen von guten Göttern ab
- können einmal pro Tag Licht wirken wie ein Magier auf ihrer Stufe
- +10% auf Geräusche hören und Fallen finden*
- Infravision 18m
- müssen gute Gesinnung haben
- bevorzugte Klasse: guter Paladin
- verfügbare Klassen: alle, außer Assassine und Nekromant
- Stufenleiter wird mit +10% angepasst

Genasi

Luftgenasi

Regionen: Weit verbreitet in Calimshan, da diese lange Zeit von Djinns regiert wurde.

Fähigkeiten:

- +2 Gewandtheit
- +2 Intelligenz
- -2 Weisheit
- -2 Charisma
- sind kurz entschlossen, schnell abgelenkt und arrogant
- einmal pro Tag Levitation wie 5.Stufe Zauberer
- Klerikaler Focus: müssen Gottheit nehmen, die ihnen Zugriff auf den Luft Zyklus gewährt
- +1 auf RW gegen alle Luftzauber oder Effekte, dieser Bonus erhöht sich alle 5 Stufen um 1
- Atemlos: Luftgenasi atmen nicht, somit sind sie immun gegen ersticken, ertrinken und Gifte, die z.B. eingeatmet werden müssen
- bevorzugte Klasse: Kämpfer
- verfügbare Klassen: alle
- Stufenleiter wird mit +15% angepasst

Erdgenasi

Regionen: Norden, in der Nähe des Grat der Welt, wo sich in tiefen Höhlen oftmals Portale zu der Erdebene manifestieren.

Fähigkeiten:

- +2 Stärke
- +2 Konstitution
- -2 Weisheit
- -2 Charisma
- sind Stark, Ausdauernd, aber auch engstirnig und oft vergesslich
- Infravision 18m
- einmal pro Tag Pass without Trace wie 5.Stufe Druiden
- Klerikaler Focus: müssen Gottheit nehmen, die ihnen Zugriff auf den Erd Zyklus gewährt
- +1 auf RW gegen alle Erdzauber oder Effekte, dieser Bonus erhöht sich alle 5 Stufen um 1
- bevorzugte Klasse: Kämpfer
- verfügbare Klassen: alle
- Stufenleiter wird mit +10% angepasst

Feuergenasi

Regionen: Calimshan, da diese lange Zeit auch von Efrete regiert wurde. Sind auch zu finden in Chult, dem Lake of Steam, Unther und generell in der Nähe von Vulkanen.

Fähigkeiten:

- +2 Intelligenz
- -2 Charisma
- haben eine hohe Intelligenz, sind aber ungeduldig und leicht zu verärgern
- einmal pro Tag Feuer kontrollieren wie 5.Stufe Zauberer
- nur jeder 20te Feuergenasi hat flammendes Haar (5%)
- Klerikaler Focus: müssen Gottheit nehmen, die ihnen Zugriff auf den Feuer Zyklus gewährt
- +1 auf RW gegen alle Feuerzauber oder Effekte, dieser Bonus erhöht sich alle 5 Stufen um 1
- bevorzugte Klasse: Kämpfer
- verfügbare Klassen: alle
- Stufenleiter wird mit +10% angepasst

Wassergenasi

Regionen: Meer der gefallenen Sterne, Vilhon Reach, Drachenküste, Sembia, Aglarond, Chessenta, grundsätzlich in der Nähe des Meers.

Fähigkeiten:

- +2 Konstitution
- -2 Charisma
- haben eine hohe Ausdauer, sind aber eher kalt und emotional distanziert
- Aquavision 18m
- einmal pro Tag Wasser erschaffen wie 5.Stufe Druiden
- Klerikaler Focus: müssen Gottheit nehmen, die ihnen Zugriff auf den Wasser Zyklus gewährt
- +1 auf RW gegen alle Wasserzauber oder Effekte, dieser Bonus erhöht sich alle 5 Stufen um 1
- bevorzugte Klasse: Kämpfer
- verfügbare Klassen: alle
- Wasser atmen Fähigkeit
- BF 9 beim Schwimmen
- Bonusfertigkeit: Schwimmen
- Stufenleiter wird mit +15% angepasst

Tiefpling

Regionen: Tieflinge sind in Mulhorand sehr verbreitet, da die mulhorandischen Göttern gerne Nachkommen mit Sterblichen zeugen. Außerdem kann man sie noch in Unther, Thay und Ländern mit bösen und dunklen Traditionen finden.

Fähigkeiten:

- +2 Gewandtheit
- +2 Intelligenz
- -2 Charisma
- +2 auf RW gegen Feuer, Kälte und Elektrizität
- stammen von bösen Göttern ab
- können einmal pro Tag Dunkelheit wirken wie ein Magier auf ihrer Stufe
- +10% auf Verstecken*
- +2 auf Fertigkeit Überreden*
- Infravision 18m
- bevorzugte Klasse: Dieb
- verfügbare Klassen: alle, außer guter Paladin und Waldläufer
- muss böse Gesinnung haben
- Stufenleiter wird mit +10% angepasst

* nur bei Klassen, die diese Fertigkeit/Fähigkeit auch haben