



Halblinge

Unterarten

Es gibt die Leichtfüßer und die Dickfüßer. Leichtfüßer sind allgemein etwas größer und gesellig. Die Dickfüßer sind oft kleiner, robuster und an ein Leben in der Steppe gut angepasst. Man könnte sie auch primitiver nennen, aber das wäre sehr gemein.

Halblinge sind klein, mutig und erstaunlich zäh für ihre Größe. Sie sind besonders geschickt und kommen oft leicht an Gegnern vorbei. Perfekt für Schurken oder andere flinke Klassen.



Gnome

Unterarten

Gnome gibt es als Waldgnome, als Felsengnome und als Tiefengnome. Letztere leben im Unterreich. Waldgnome sind zierlicher als Felsengnome und oft das was man als "Typischen Gnom" sieht.

Gnome sind neugierige, kluge Tüftler mit einer Vorliebe für Magie und Technik. Sie haben Dunkelsicht, sind schwer zu verzaubern und brillieren als Illusionisten, Tüftler oder arkan Begabte. Ihre geringe Größe täuscht über ihre Cleverness hinweg.



Halborks

Halborks haben es ähnlich wie Halbelfen recht schwer, da sie zwischen den Welten stehen und nirgendwo so richtig akzeptiert werden aufgrund ihrer Herkunft.

Halborks sind kräftig, einschüchternd und für den Kampf geboren. Dank „Unbändiger Zähigkeit“ überleben sie oft einen tödlichen Treffer und verursachen durch kritische Treffer besonders viel Schaden. Perfekt für Barbaren oder andere Frontkämpfer.



Drachengeborene sind direkte Nachfahren von echten Drachen und haben in der Tat einige ihrer Qualitäten geerbt, wenn auch natürlich sehr abgeschwächt. Sie werden durchaus sehr alt und sind meist kein häufiger Anblick.

Drachengeborene tragen das Blut der Drachen – mit einer natürlichen Aura von Macht und Stolz. Sie verfügen über einen Drachennodem (z. B. Feuer, Blitz) und Resistenzen gegen das entsprechende Element. Ideal für kämpfende Klassen mit einem Hauch Magie.



Tieflinge

Tieflinge haben es aufgrund ihrer Herkunft oft nicht leicht, sieht man in ihnen doch immer die infernalische Herkunft. Sie entsprechen jedoch ganz gewiss nicht zwangsläufig ihrer Herkunft - sie können genau wie Menschen vielfältig sein, nur eben mit Hörnern....

Tieflinge stammen von infernalischen Blutlinien ab – geheimnisvoll, charismatisch und magisch begabt. Sie besitzen Dunkelsicht, Resistenz gegen Feuer und erlernen natürliche Zauberfähigkeiten. Ihre dämonische Aura macht sie zu starken Hexenmeistern, Magiern oder Barden.

Kriegsgeschmiedete



Kriegsgeschmiedete sind vor allem in Eberron ein häufiger Anblick. In anderen Welten sind sie wohl eher unikate und Exoten. Sie haben eigenen Willen und Ziele wie jeder andere, jedenfalls wenn sie frei sind...

Kriegsgeschmiedete sind künstlich geschaffene Wesen aus Metall, Holz und Magie – lebende Konstrukte. Sie sind widerstandsfähig, brauchen kaum Schlaf oder Nahrung und besitzen eine natürliche Rüstung. Ideal für Kämpfer, Paladine oder jede Klasse, die Zähigkeit verlangt.