

Die Elfen im Spiel

Heldentypen

Gemeinsame Besonderheiten aller elfischen Heldentypen:
Alle Elfen haben aufgrund ihrer magischen Natur eine erhöhte Magieresistenz, die sich jedoch bei den einzelnen Völkern unterscheidet.

Für alle Elfen gilt, daß sie metallene Rüstungen als besonders ungewohnt und hinderlich empfinden; der Behinderungswert (BE) wird um 1 erhöht: Ein langes Kettenhemd schützt den Elf mit RS4, behindert ihn jedoch mit BE5; für einen Schuppenpanzer gilt RS5, aber BE6. Alle Formen von Plattenrüstungen, seien es Ritterrüstung, Plattenzeug oder Topfhelm, werden nicht getragen. Wenn Sie die genaueren Rüstungsregeln aus der Box MIT MANTEL, SCHWERT UND ZAUBERSTAB verwenden, gilt der Malus von 1 für jedes einzelne metallene Rüstungsstück!

Alle Elfen beherrschen ein Persönliches Instrument, für das sie einen separaten Talentwert Musizieren von Anfang an mit 3W6 steigern dürfen. Wenn der Elf diese iama verliert, darf er - auch wenn er ein Instrument gleichen Typs verwendet - nur noch den normalen Talentwert Musizieren verwenden.

Bei Erreichen einer neuen Stufe dürfen Elfen folgende Steigerungen durchführen:

Lebensenergie und Astralenergie: W6+2 beliebig verteilen

Talentwerte: 25 Versuche (Halbelf: 30)

Zauberfertigkeiten: 25 Versuche (Halbelf: 20)

Eine Umwandlung von Talent- in Zauberfertigungssteigerungen ist nicht möglich.

Alle Elfensprüche können um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden, alle anderen Sprüche um 1 Punkt. Eine Steigerung der ZF über 11 hinaus ist nur in den Elfenzaubern möglich.

Der Auelf

Die Rolle des Auelfen

Der Auelf ist die klassische Figur für Spieler, die durch ernsthaftes Rollenspiel das Geheimnis der Elfen erleben, zugleich aber einen geheimnisvollen, magiebegabten Abenteuerer spielen wollen. Die Bandbreite reicht vom kultivierten Elf, der sich als Erbe des hochelfischen Königtums sieht, bis zum Steppenläufer, neben dem ein Nivese zivilisiert wirkt. Einige typisch menschliche Wesenszüge werden jedoch jedem Auelf immer fremd bleiben: Er hat kein Verständnis für persönliches Eigentum, das über einige Gegenstände hinausgeht (und schon gar nicht für das Horten von Reichtümern). Sinnlose Grausamkeit - auch gegen niederträchtige und verhaßte Feinde - ist ihm zuwider. Den "kriecherischen Gehorsam gegen weltliche oder göttliche Herren" hält er für würdelos, fast selbstzerstörerisch. Auch hat er meist eine gefühlsmäßige Abneigung gegen große menschliche Städte ("leblose Gefängnisse aus kunstlosen Steingebilden"). Ein rollen gerecht gespielter Elf wird auch nach Jahren unter Menschen immer wieder durch eine achtlos hingeworfene, überhebliche Bemerkung über menschliches Gebaren - auch das seiner Gefährten - in Schwierigkeiten geraten.

Zitate

"Nie werde ich euch Rosenohren verstehen!"

(Nach jedem Kampf:) "Laß ihn laufen - der kommt nicht wieder!"

(Über Wertsachen:) "Laß den Plunder liegen, du machst dich nur unglücklich - noch unglücklicher!"

(Angesichts von Herrschern und Götterstatuen:) "Wie kannst du das ertragen? Dieses Wesen hat dir weniger zu sagen als ein Felsblock. Bist du ein Wurm?"

Kleidung und Waffen:

Echte Auelfen, die noch in Pfahldörfern leben, fertigen fast alle Kleidungsstücke aus Bausch, eng anliegend und bestickt, insbesondere den Mantel und das lange Hemd, dazu häufig Hose oder Rock. Die Stiefel sind aus Wildleder. Nur ein Elf, der in den Kampf zieht, wird eine Rüstung anlegen, und nur in den seltensten Fällen eine aus Metall. Auelfen bevorzugen schlanke Stichwaffen, insbesondere Aleeza (Florett), Degen, Rapier und Dolch. Für Auelfische Jäger ist noch immer die yara (Kurzbogen) die Hauptwaffe.

Persönliches Instrument:

Blockflöte oder Hirtenflöte aus Mammuton, Säbelzahn Lindenholz oder Schilf, Handharfe, Aranische Laute

Besonderheiten:

Magieresistenz: +3

Besondere Behinderung durch schwere Rüstungen

Ausgestaltung der Talente:

Ein Auelf spricht als Muttersprache Isdira, und kann es meist auch lesen. Seine zwei Talentpunkte in 'Sprachen Kennen' in Garethi oder (selten) Nivesisch genügen, um diese Sprache mit Akzent zu sprechen. Seine drei Talentpunkte in 'Alte Sprachen' bedeuten, daß er das Altelfische fließend beherrscht.