

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 Halbelf

Die Rolle des Halbelfen

Der Halbelf ist der ideale Heldentyp, wenn Sie einen 'effektiven' Helden spielen wollen, dem weder Magie noch Kampf fremd sind und der jeder Situation gewachsen ist.

Von Geburt an ist er ein unsteter Wanderer zwischen den Welten, denn er entstammt einer Verbindung von Auelfenfrau und Menschenmann. Sein mütterliches Erbteil sind die magischen Fähigkeiten, sein väterliches die Zugehörigkeit zur mächtigsten und erfolgreichsten Rasse Aventuriens. Sein Fluch ist es, zu nichts und niemandem wirklich zu gehören, ein ewiger Sucher zu sein.

Meist wächst so ein Mischling, als Menschelf bezeichnet, bei seiner elfischen Mutter auf. Hier lernt er wie selbstverständlich die Magie kennen, und was ihm an elfischem Instinkt fehlt, das macht er durch menschliche Anpassungsfähigkeit wett.

Die Städte der Menschen erschrecken ihn ein wenig, aber sein Menschenblut läßt ihn immer wieder zurückkehren, bis er die Gassen so beherrscht wie die Flußauen. Einem erfahrenen Halbelfen kann nichts völlig fremd erscheinen, weil ihm nichts wirklich vertraut ist. Wenn ihn dann und wann das unstillbare Heimweh überkommt, stürzt er sich in ein neues Abenteuer. Die Gefahr, schöne, nicht unbedingt wertvolle Beute, die Freundschaft anderer 'Verrückter' sind ihm Trost in einer Welt, in die er nie ganz gehören wird.

Zitate

"Ich? Spitze Ohren? Das sind typisch tobrische Blumenkohlöhren!"

"Meine Großmutter hat noch am Hof des Elfenkönigs gelebt! Du würdest nie glauben, was ..."

"Ob ich zaubern kann? Ey, Mann, ich bin lebende Magie!"
(Angesichts von Kinder, Heim, Festen:) "Vielleicht sollte ich mir langsam auch eine Frau suchen ..."

Kleidung und Waffen:

Im Wesentlichen teilt der Halbelf die Vorlieben und Kenntnisse der Auelfen, wenn es um sein Gewand und seine Bewaffnung angeht. Davon abgesehen ist er ein geborener Abenteurer, der sich besser als alle anderen den jeweiligen Erfordernissen anpassen kann.

Persönliches Instrument:

Siehe Auelf, eventuell auch Okarina

Besonderheiten:

Magieresistenz: +1

Besondere Behinderung durch schwere Rüstungen

Ausgestaltung der Talente:

Ein Halbelf spricht je nach Zieheltern als Muttersprache Garethi oder Isdira; bei besserem Herkunftswurf sollte er auch lesen können. Seine vier Talentpunkte in 'Sprachen kennen' genügen, um auch die zweite Muttersprache zu sprechen. Der Halbelf beherrscht keine Alten Sprachen'.

Der Halbelf bei Spielbeginn

Voraussetzungen: Körpergröße: 1 ,58 + W2 + 4W6 (163-202 cm)

INTUITION: 12+ Gewicht: Größe - 120 = kg (x 40 = Unzen)

CHARISMA: 12+ Lebensenergie: 30

GEWANDTHEIT: 12+ Astralenergie: 20