

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 Waldelf

Die Rolle des Waldelfen

Einen der geheimnisvollen Waldelfen darzustellen, verlangt vom Rollenspieler sehr viel Ausgeglichenheit, Einfühlungsvermögen und Selbstbewußtsein - elfische Tugenden eben! Er wird sich bisweilen ein ganzes Abenteuer lang unauffällig, fast unsichtbar aus allen aventurisch-menschlichen Verwicklungen heraushalten, um in einer oder zwei Szenen - vielleicht nicht einmal den Höhepunkten - entscheidend einzugreifen.

Ein Waldelf schießt nicht, ja, greift nicht einmal zum Bogen, wenn er nicht sicher ist, sein Opfer verletzen zu müssen - und zu können! Er zaubert nicht, wenn er sich nicht über Erfolg und Auswirkungen seines Zaubers im Klaren ist.

Er verliert seinen liebenswürdigen Gleichmut nicht wegen einiger glänzender Wertsachen, nicht wegen alter Schriftrollen voll lebloser Gedanken - und schon gar nicht wegen der Beleidigung durch einen Menschen, der sein Wesen gar nicht durchschauen kann. Der Waldelf kennt seinen eigenen Wert, und er weiß, was ihm wertvoll ist. Glück, Frieden und Freiheit aller Kreaturen gehen ihm über alles.

Vieles in der Welt dagegen ist ihm fremd: Er wird ihm mit der instinktiven Scheu eines wilden Tieres begegnen. d.h. im Zweifelsfall ausweichen. Auch in einer Abenteuergruppe aus Menschen und Zwergen wird er lange ein Außenseiter bleiben. Vor allem braucht ein Waldelfenabenteurer einen sehr guten Grund, um seine heimatlichen Wälder zu verlassen und hinauszuziehen in diese fremde, grausame, schöne Welt

Aventuriens.

Zitate

(Auf jede Erklärung, lächelnd:) "Ich weiß!"

(Bei Problemen mit Personen und lebenden Dingen:) "Laß ihm doch seinen Frieden!"

(Auf Wünsche anderer:) "Wenn es dir wirklich wichtig ist .."

(Vor Städten, Höhlen:) "Wie könnt ihr da hinein gehen? Da drinnen lebt nichts - nur kalter Stein und düstere Gedanken!"

"Lauschen wir der, ewigen Melodie, die allem inne ist. Was singt die Sonne? Was spricht die Grille? Was sagt der Baum?"

Kleidung und Waffen:

Das wildlederne, kunstvoll verzierte Jagdhemd über einem Lendentuch oder Leggins ist die klassische Tracht des Waldelfen.

Typisch sind auch die berühmten weichen Elfenstiefel.

Dazu werden unterschiedliche Überwurfmäntel getragen.

Die Rüstungen aus hartem Leder oder Rinde werden nur in Notsituationen angelegt, solche aus Metall überhaupt nicht.

Die Waffen des Waldvolkes sind vor allem die yara, der kurze Hornbogen, statt dessen auch Jagdspieß oder Larza

(Wolfsmesser; Werte wie Rapier), und in jedem Fall ein kurzes Jagdmesser.

Persönliches Instrument:

Flöte aus Löwen- oder Hirschbein, Blutulmen- oder Eibenholz, Mammuton

Besonderheiten:

Magieresistenz: +3

Besondere Behinderung durch schwere Rüstungen

Ausgestaltung der Talente:

Ein Waldelf spricht als Muttersprache Isdira; selten beherrscht er auch die Schrift. Sein Talentpunkt in 'Sprachen Kennen' genügt, um Garethi brockenweise zu sprechen.

Seine zwei Talentpunkte in 'Alte Sprachen' bedeuten, daß er das Altelfische großenteils beherrscht.