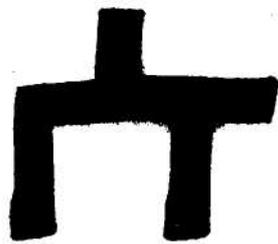


XILCLOGIIID

→ eY↑MΣEΛV↑E ←



4 deutschmark
 8 silberstücke
 10 trollinge
 28 kilo muscheln

das
 rassenkompendium

So, und nun noch schnell ein Vorwort

Dies ist das Vorwort zum Felsbrauer VI (KS: "Doch, ehrlich"). Nach vielfachen wichtigen Umständen wie Faulheit (die übliche), Prügeleien mit Import/Export-Filtern (Halko, Toro und Ardan), tonnenweise Sticheleien von nach neuen Felsbrauchern hechelnden Fans des eben genannten, chronischem Mangel an Grafikern und nicht zuletzt viel zu guter Videofilme, Rollenspielerunden, Cons und was einem noch so von den wichtigen Dingen im Leben ablenkt, ist es nun endlich geschafft: Wir fangen mit dem Vorwort an, das Ende des FB VI - bezeichnenderweise am Anfang (KS: "Na, blickt Ihr die Satzkonstruktion noch?" GM: "Maul, Paul").

Was gibt's Neues? Einiges (Siehe Inhaltsverzeichnis. Ja, so was gibt's jetzt im Felsbrauer!). Dieses Mal hat der Felsbrauer eine komplett andere Erscheinungsform: Er ist themengebunden. Sein Thema sind die durch viele Rollenspielminuten, Lächerstunden und Debattiertage ausgefalten und gestählten Rassen, die dem GM in Form von SC's zumutbar sind.

Auch in der Redaktion hat sich was getan. Der ehemalige Ein-Mann-ein-Computer-Betrieb hat einen Personalzuwachs von stattlichen 100% zu verzeichnen. 50% davon stellt ein redaktioneller Mitarbeiter in Personalunion mit einem EDV-Sachbearbeiter, einer Tipse und einem ewig nörgelnden Besserwisser.

Die restlichen 50% werden repräsentiert von einer IBM-kompatiblen, supermodernen, stinketeuren DTP-Layoutmaschine namens Personal-Computer.

Wie dem auch sei, es herrscht Einigkeit darüber, daß 50% des neuen Personals sehr zur Verbesserung der Qualität beigetragen haben. Differenzen zeigten sich jedoch zu dem Punkt, welche 50% dafür verantwortlich zeichnen. Während der Leitende Chefredakteur der Ansicht ist, daß die letztere Hälfte schuld sei, bezichtigt der Betriebsratsvorsitzende die erste Hälfte.

Neben den üblichen Drück-den-Finger-auf-die-Wunde-und-streu-Salz-drüber-Kommentatoren möchten wir zwei besonders hervorheben. Während eines fast schon traditionellen Oster-Mini-Cons wurde die Rasse der Kender in Koproduktion mit AG11/F16-Rolfling und Raven/Harti-halt verbrochen. Drohbriefe, Bomben und Ähnliches sind nur an diese zu senden. Die Adressen werden in der nächsten Ausgabe veröffentlicht.

Aus Schreibfaulheit und zum Ausprobieren der "Ersetze"-Funktion unserer tollen Textverarbeitung wurden die stolze drei Buchstaben umfassenden Abkürzungen min/max durch +/- ersetzt, was besonders bei den Beispielen der Halbwesen für mehr kurze Prägnanz und dennoch detaillierte Verwirrung sorgt. (KS: "Ja, ja, 'Ersetze min durch +'. Resultat: Sachen wie Volks+ium, +destens. Ha, ha, einmal für die Füße" GM: "Noch so'n Spruch, Knochenbruch")

Trotz unserer überdimensionalen und absolut megalomanischen Bemühungen und damit sehr ausgereiften Rassenvorschlägen entsprechen diese vorwiegend der Fantasyweltansicht unserer Runden, die durchaus subjektiv und korrupt sowie bisweilen schwarz/weiß sein kann. Seine Majestät J. E. F. möge uns verzeihen, bei uns gibt's Hobbits nicht nur in einem Minkaff und andere Nichtmenschen sind nicht nur schmückendes Beiwerk und Kanonenfutter. Somit sind die Vorschläge nur Vorschläge und können wie üblich nach Belieben ab- bzw. aufgepushed werden, wobei wir besonders vom Letzteren abraten (GM: "Böse Erfahrungen, böse Erfahrungen").

Ach, übrigens, die diversen Abkürzungen wie GM, KS und CC bedeuten:

GameMaster (also ISAM; GM: "Er ist allgegenwärtig."),
 Kommentar Schreiberling (alias Marcello; KS: "Hört nicht auf den Laberhannes, von dem kommt eh nur heiße Luft. Das Gehirn hier bin ich! _Neeein, nicht wieder die Kröte! [Quak! _ Jöörg!]" GM: "Du bist 'n Hirn, aber kein Gehirn, das Gehen muß Du erst noch lernen. Ist für dich 'ne Ausnahmefertigkeit")
 und ChaosCrew (beide zusammen, bisweilen auch Fremdkommentare;
 CC: "Gemeinsam sind wir untragbar, ääh, unschlagbar!")

Zu guter Letzt: Der nächste Felsbrauer kommt bestimmt (KS: "Nur wann _ Aaargp [Röchel]..." GM: "Jetzt hat das Scheißvieh noch das Stimmenwerfen angekriegt... mein schöner Schuh, total zugeschleimt.")

Inhalt:

Die Vorhut	S.2	Der Kender	S.14
Inhalt, Impressum	S.4	Der Oger	S.15
Der Arracht	S.5	Der Ork	S.17
Der Elf	S.6	Der Schwarzalb	S.18
Der Elfling	S.7	Die Trolle	S.19
Die Fee	S.8	Der Wicht	S.21
Der Gnom	S.11	Der Zentaur	S.22
Der Gobiin	S.12	Der Zwerg	S.23
Der Halbling	S.13	Halbwesen	S.26

**Impressum**

Herausgeber:	ISAM & Marcello	Leitender Chefredakteur:	Samlor hilSamt
Redaktion:	ISAM&MCO	Vorwort:	MCO& Samlor hilSamt
Geschäftsführer:	ISAM	Anzeigenleitung:	MCO
Layout:	Marcello & ISAM		
Druck:	Marcello auf NEC Silentwriter Druckst-Du-endlich-Scheißteil LC 890		
Regressvertretung:	Schwerttempel, Grafsee, Tevara		
Gerichtsstand:	Grillgrmpf (irgend so'n Oredorf des Rattenclans im Unerforschten Süden)		

Freie bis unfreiwillige Mitarbeiter:

Ardan (mit dem Kopfweh), Arno's Erdtempler (der Schlammkriecher), Crodak (das Multitalent), Dollgan (McCyber), Eidana (Madame H.)i Falcon (Agll/F16), Gered (der Pechritter), Guy (das Puschelfrettchen), Karaschak (siehe Halbwesen), Krischniak (DER Orcsöldner), Leica ("Ich-glaub-nicht-dran"), Meriana (Phoenix-Elfling), Mignon (der erste pazifistische Assassine), Nirax (der Anti-Feen-Thaumelturg), Ooda (der Soldogeroorc), Oorea (die Moulinette), Petar (der Unscheinbare), Rasan (der Abgerüstete), To-Chiasko (der Fiasko-Puschel), Tora (der RW-100-ich-mach-sie-alle-kaputt-Zwerg), Torotan ("Ach-übrigens-Dein-Umhäng-brennt"), Vela ("die Harmlose"), Waldi (Friede seinen Einzelteilen), und viele ungenannte, vergessene und unbekannt...

DerArracht

Der gute alte Stinketiger

Die Gemiedenen, sie selbst nennen sich Arrachte/das verlorene Volk, sind eine uralte Rasse, die schon vor den Elfen existierte (was von diesen bestritten wird). Sie sind nur noch vereinzelt in abgelegenen Städten fremdartiger Architektur zu finden. Erheblich öfter findet man Ruinen solcher Städte, die schon immer reichhaltige Fundgruben für Artefakte, Kulturgegenstände, miese Flüche und tödliche Fallen waren. Bisher ist von keinem Nichtarracht bekannt, daß er eine noch bewohnte Arrachtstadt betreten und davon berichtet hätte.

Allein schon ihr Aussehen ist äußerst fremdartig: Um die 2,50m groß, hager bis dürr, mit unwahrscheinlich langen Armen und weißer, leichenartiger Haut. Ihr Gesicht weicht ganz von denen anderer Rassen ab; spitze, abstehende Ohren, hohe Stirn, dicke Augenwülste, hochgezogene Nase und zwei Hautlappen, die die untere Gesichtshälfte bis übers Kinn bedecken. Ihre Stimme ist tief und schnarrend, kann aber auch in sehr hohe Tonbereiche aufsteigen, was ihren Gesang einmalig macht. Arrachte besitzen keine Körperbehaarung, was sie aber nicht weiter stört, da sie in Sachen Temperatur relativ anpassungsfähig sind (-10 bis +30° keine Probleme). Somit sind sie meist mit Togen oder dergleichen leicht bekleidet. Auch Rüstungen schwerer als LR scheinen ihnen Unbehagen zu bereiten. Dennoch sind Arrachte gefährliche Gegner, da sie eine große Reichweite und eine unberechenbare Bewegungsweise haben, die sie schwerer treffbar macht.

Trotz ihres Aussehens, ruckartigen Bewegungen und mehr als merkwürdigen Gottheiten sind sie prinzipiell sanftmütig und beherrscht, was sie aber nicht hindert, ihre Interessen nachdrücklich zu verfolgen. Dies geschieht vorwiegend auf den seltenen Expeditionen außerhalb ihrer Städte. Dabei ist meist eine Gruppe Kämpfer/Adepten um einen

Magier (Gr. 5+) auf der Suche nach spezifischem Wissen oder speziellen Artefakten, die meist mit längst vergangenen Kulturen zusammenhängen. Allgemein wird vermutet, daß die Arrachte sich vorwiegend mit ihrer Vergangenheit und der anderer Kulturen beschäftigen. Scheinbar sind sie auf der Suche nach den Gründen deren und ihres Niedergangs, doch scheinen sie sich damit abgefunden zu haben. Ihre Gesellschaft scheint streng hierarchisch aufgebaut, Partnerschaften nur



religiöser Natur zu sein (ob das der Grund für ihr Aussterben ist?). Tatsache ist, daß in der Fremde lebende Arrachte nie über ihre Kultur berichten, sondern nur selbst Wissen und Macht sammeln. Sie sterben eher, als irgend etwas preiszugeben.

Vereinzelt gibt es Arrachte, die wohl aus Neugierde, gesellschaftlichen Problemen oder Notlage ihre Städte verlassen haben und versuchen, unter den anderen Völkern ihren ganz persönlichen Zielen näher zukommen. Meist ist für solche Zwecke eine FreAG am besten geeignet. Dort stellt der Arracht meist den ruhenden Pol und eine weitere Skurrilität dar.

Rollenspieldaten

St 81+ Ge 61+ In 61+
Sb81+ Sti-20 LPB+1
AP +2xGr AbB 3+ PhkB 10+
B:4w3+20 Größe 2w20+230cm
Gestalt -2 Alter wie Mensch

Klassen: As, Bu, Kr, Mg, Or, Sk
- Be, Hx, Ma, PC, PK, PT, Th

Sprache: Arrh

Glaube:

Zardo'zz (K), A'namoch (wT),
Reebo'kto (C), Trin 'Itra (wC)

Besonderes:

- 1.) Jeder Arracht stinkt! Und zwar nach Verwesung und reptilem Tropenhaus. Jeder Mensch und anderes Wesen (bis Gr. 5) mit einigermaßen sensiblen Geruchsempfinden wird nach einem PW:Sb- davor fliehen oder ihn, wenn möglich, abstellen (den Gestank, nicht den Arracht, aber das folgt meist daraus.). Andere Wesen wie Goblins, Orcs, Oger stören sich weniger daran ("G'stank? Hier riecht's gooooil!" -Harhargröl, Goblinschamane), können diesen aber auch auf 100m wahrnehmen. Mit zwei bis drei Bädern pro Tag und speziellen Kräutermixturen läßt sich der Gestank erheblich vermindern, aber nicht auf Null reduzieren. (KS: "Nein, der Gestank ist **nicht** als Waffe hochlernbar!")
- 2.) Arrachte bevorzugen stets Zweihandwaffen. Somit erhalten Kämpfer eine Waffe ihrer Wahl für 1 LP, Zauberer für 6 LP. Für Zauberer ist auch ein kampfstabähnlicher Magierstab bekannt (1w6+2), der wie Magierstab gelernt und geführt wird. Schilde und andere Parierwaffen sind bei Arrachten äußerst ungewöhnlich.
- 3.) Wegen ihrer langen Arme haben Arrachte stets ein Feld mehr Reichweite, wenn sie sich im Nahkampf befinden. Sie nehmen trotzdem nur ein bzw. zwei Felder dabei ein.

Der Elf

Der Klassiker

Allgemein ist der Elf wohl das Wesen, das die Mächte des Lichts vertritt, symbolisiert und unterstützt (KS: auf deutsch: die guten Jungs). Elfen verfolgen von ganzem Herzen die Mächte und Anhänger der Finsternis und bekämpfen ihre Ausgeburten kompromisslos. Dabei - und nur dabei - kann man sie regelrecht als Fanatiker darstellen. Ansonsten sind Elfen, die auch als Hochelfen bezeichnet werden, sehr tolerante und friedfertige Wesen, die nicht nach Reichtum und anderen materiellen Dingen streben, sondern orientieren sich eher an den Maßstäben ihrer Moral und Ästhetik. Die Elfen beten weder Gottheiten noch Geister an, verleugnen diese aber nicht, sondern verehren das gesamte Weltengebäude in Form des eindeutig zum "Guten" hin polarisierten Druidentums. Mit der Zeit nahmen auch andere Völker diese altehrwürdige Religion an. Natürlich wurden dabei einige Änderungen im Sinne der Völker - besonders bei Menschen - vollzogen. Am ehesten ist noch das albische Druidentum mit dem der Elfen vergleichbar.

Vom Äußeren her sind sie wohl kaum zu verkennen: In der Regel lange, braune oder blonde, aber auch silberne und goldene Haare umrahmen ein feingeschnittenes, meist längliches Gesicht. Die spitzen Ohren brauchen wohl nicht erwähnt zu werden ("Nein, Mr. Spock war kein Elf!"). An Augenfarben ist der gesamte Malkasten (außer schwarz) vertreten. Der Körperbau ist grazil und nicht außergewöhnlich groß. Die Haut ist meist hell und bräunt sich nicht, Halbmonde unter den Fingernägeln und Bartwuchs sind nicht vorhanden. Ihr Kleidungsstil ist meist leicht und natürlich in Farbe und Material gehalten. Metall wird meist nur in Form von Schmuck und Waffen getragen. Dabei wird Silber und Elfenstahl bevorzugt. Aus Elfenstahl gibt es auch Kettenhemden und Panzer, die durch ihre

Leichtigkeit wie eine Klasse weniger behindern. Vollrüstung (Konserven) sind ihnen ein Greuel. Elfenwesen haben eine allgemeine, leichte Sonnenlichtallergie, die keine Auswirkungen außer Unbehagen hat ("Gell, die Nachtsicht nervt doch!"). Theoretisch sind Elfen - wie alle Elfenwesen - unsterblich, doch wenn sie genug vom Leben haben, aus großer Trauer oder natürlich durch Gewalt, können sie durchaus auch das Zeitliche segnen (meist aus



eigenem Antrieb). Man sagt ihnen allgemein Gefühlskälte nach, was daherrührt, daß sie ihre Emotionen nicht offenzeigen und eher rational handeln (Ausnahme: Schwarzalben = Raster, s. u.).

Sie bewohnen meist in Lebensgemeinschaften von Dorf- bis Stadtgröße lichte Wälder der gemäßigten Breiten, wobei meist in der Nähe eine Linienkreuzung liegt. Selten findet man allerdings rein elfische Siedlungen. Wichte, Feen,

Elflinge, seltener Halblinge und Menschen leben mit ihnen im Kollektiv. Es gibt eine ausgeprägte Adelsstruktur, die aber nie feudal oder despotisch ist, aber halt das Privileg der Repräsentation hat. In Streitfragen wird immer ein Rat zusammenberufen, in dem jeder Elf Stimmrecht hat.

Rollenspieldaten

St90- Ge 81+ Ko 61+ Zt61+
In61+ Au 81+ LPB+1
Si+30 AP+1xGr Größe
B:4w3+16 3w6+160cm
Gestalt -1 PsyB/PhsB/PhkB 10+

Klassen: Ba, Gl, Kr, Mg, Se, Wa
- Dr, Hl, Hx, Ma/Th, Un

Glaube: druidisch

Sprache: Talu

Besonderes:

- 1) Jedem Elf ist prinzipiell Elfenblick und Nachtsicht angeboren.
- 2) Sie müssen zum Anfang für je 1 LP Wahrnehmung (+4), Tarnen (+10), Schleichen (+10) und Spurenlesen (+7) lernen.
- 3) Aufgrund ihrer Langlebigkeit können Elfen Doppelklassencharaktere sein (Halbierte KEP/ZEP, zu Beginn je Iw6+1 LP für Waffen und Zauber).
- 4) Aufgrund ihrer starken Abneigung (berechtigt oder nicht) müssen Elfen stets einen PW: Sb machen, um nicht sofort gegen Schwarzalben vorzugehen, wenn sie mit diesen in Kontakt kommen. Der Umgang (abgesehen vom Waffengang) mit selbigen wird tunlichst vermieden.
- 5) Ein Elf wird selten KiVR lernen.

Der Elfling

auch Waldelf genannt

Der Elfling ist, im Gegensatz zum etwas arroganten und "gefühlskalten" großen Elf (Hochelf) erheblich offener und gefühlbetonter, was wohl in seiner Lebensart begründet liegt: Elfiinge (eine von den Menschen geprägte Bezeichnung für den kleinen Elf) leben in Großfamilien auf den durch ihre Pflanzenmagie sehr wuchtigen Wohnbäumen in Wäldern mit Laubbaumbestand.

Waldelfen sind zwischen 90 und 135cm groß, sehr schlank und haben goldblonde bis grüngoldene Haare sowie blaue oder grüne Augen. Typisch ist in Grün bis Braun gehaltene Kleidung aus Leder oder Pflanzenfasern. Ansonsten ist der Glaube, die Namensgebung und das Aussehen mit den Elfen identisch, weshalb die Waldelfen sich auch nicht unterscheiden wissen wollen.

Die Tier- und Pflanzenwelt der von diesem kleinem Volk bewohnten Wälder erfreut sich immer bester Gesundheit und ist regelrecht idyllisch. Allgemein haben die Waldelfen eine besondere Beziehung zu allen natürlichen Lebewesen:

Sie sind strikte Vegetarier, achten Tiere und Pflanzen als Lebensgefährten und versuchen sie vor unnötiger Schädigung zu wahren. Dieser Punkt ist ihnen sehr wichtig. Obwohl Elfiinge in der Regel Pazifisten sind, haben sie keine Bedenken, sich für ihre Überzeugung (und ihr Leben) zur Wehr zu setzen. Über die Jahrtausende des Zusammenlebens sind den Elflingen auch einige, zum Teil magische Fähigkeiten eigen geworden, die diese Beziehung noch betonen. Elflinge haben in der Regel ein umfangreiches Wissen über Pflanzen und Tiere, werden normalerweise nicht durch Pflanzen verletzt oder beeinträchtigt, können Pflanzen auf wundersame Weise wachsen und genesen lassen und verstehen es, einige naturnahe Zauber zu wirken.

Durch diese Fähigkeiten sind Waldelfen in der heutigen Zeit häu-

fig als Gärtner und Tierpfleger bei reicheren Bürgern, Gutsherren und Adelligen, aber auch im Dienste besserer Städte anzutreffen, solange Artgenossen in der Umgebung siedeln, da sie nur unter extremen Umständen (Übevölkerung und andere Störungen) ihre Familie verlassen. Es gibt aber auch in den Großfamilien des öfteren jüngere Elflinge, die nicht ganz so bodenständig sind oder denen die zum Teil recht festgefahrenen Traditionen auf den Geist gehen. So existieren auch einige recht skurrile Vertreter der kleinen Elfen, die meist freien Abenteurergemeinschaften angehören. Gärtner, Tierpfleger und Pflanzenheiler sind die einzigen Berufe, die Elflinge mit größerer Ernsthaftigkeit ausführen. Sie sind auch ausgezeichnete Leder- & Holzverarbeiter. Wenn sie nur nicht eine so lässige Arbeitsauffassung hätten und mit ihr jeden Auftraggeber zur Verzweiflung bringen würden...

Rollenspieldaten

St 80- Ge81+ In 61+
Zt61+ Au 81+ Sb60-
B:3w6+12 LPB-5 AP+1/Gr
Gr: 2w20+85cm+St/10 Gestalt -3
GiR+15 PsyB/PhsB10+ PhkB
15+ Alter wie Elf

Klassen: Ba, Gl, Kr, Un, Wa -

Dr, Hl, Hx, Ma, Th

Glaube: druidisch

Sprache: Talu

Herkunft: Wälder aller Art mit Laubbaumbestand in gemäßigtem Klima

Besonderheiten:

- 1) Elflinge können prinzipiell keine Zweihandwaffen, Lanzen, Langbögen, schwere Armbrüste und Stockschleudern einsetzen.
- 2) Sie sind wegen der geringen LP-Basis (-5) erst mit 2 LP handlungsunfähig.
- 3) Pflanzen- und Tierkunde erhalten sie zu Beginn um einen LP verbilligt und die Kategorie der

Fähigkeit fällt um 1 Stufe (A -> S usw.). Ansonsten unterliegen sie denselben Regelmechanismen wie die (Hoch-) Elfen. 4) Während des langen Zusammenlebens mit der Natur und deren Geschöpfe haben sich die Waldelfen einige zum Teil magische Fertigkeiten angeeignet, von denen normalerweise jeder Waldelf von Geburt an einige beherrscht.

- Pflanzenfreundschaft 1LP
Permanent wirksam

Natürliche Pflanzen werden den Elfling nicht behindern oder physisch schädigen. Z.B. werden Brennesseln keine Wirkung entfalten und ein Rosengestrüpp ihm auf wundersame Weise einen Weg freimachen und ohne einen Kratzer durchlassen.

- Pflanzenempathie 2LP
AP: 1/Pflanze Zd: 30sec
Rw: B Wb: bis 10 Pflanzen in 15mUK
Wd: bis 12h
psy/man Zau+15

Durch eine starke emotionale Verschmelzung des Elflings mit der Pflanze kann er vage Informationen über die letzte Vergangenheit und den konkreten Zustand der Pflanze selbst erhalten. Pflanzen "plappern" permanent und sind nicht gerade sehr helle. Nur wenige, wie heilige Eichen usw., haben ein



"Gedächtnis" und betrachten auch sie nicht direkt betreffende Vorfälle. Zudem haben sie eine ganz andere Sinneswelt. Erheblich sicherer können Krankheiten und Eigenarten der Pflanze identifiziert werden, was wie Pflanzenkunde +12 angewendet wird. Das "Geplapper" ist so entspannend, daß man unter seiner Wirkung hervorragend schläft (ab 1min Anwendung automatisch), aber durch Aufregung der Pflanzen wieder geweckt wird (wirkt wie Gefahr spüren+Anzahl der Pflanzen). Elfiinge schlafen gerne unter Einfluß der sanft flüsternden Pflanzenstimmen.

Pflanzenheilung 1LP
AP: 2 Zd: 10min Rw: B
Wb: 1 Pflanze Wd: oo
phs/man Zau+15 Mit dieser Eigenschaft können Verletzungen und Krankheiten einer Pflanze geheilt oder zumindest auf den Weg der Heilung gebracht werden. Magische Schäden bedürfen eventuell eines Zauberdueells oder stärkerer Zauber (Z.B. bei Böser Blick zusätzlich AdB & BvZ). Bei zerstörten oder abgetöteten Pflanzen kommt jede Hilfe zu spät.

Kleine Grüne Hand 2LP
AP: 2/Parameter x Faktor
Zd: 20sec Rw: B Wd: oo
Wb: 1Pfl phs/man Zau+12
 Die Urform des eigentlichen allgemeinen Zaubers vervielfacht die Parameter Wachstumsgeschwindigkeit, Größe, Ertrag und/oder Widerstandskraft um das 2-10fache. Im Gegensatz zum allgemeinen Zauber ist dieser natürlichen Ursprungs und so von Dauer. Waldelfen würden diese Fähigkeit aber nie kommerziell oder anderweitig egoistisch ausnutzen. In der Regel wird vorher die Pflanze um Erlaubnis gefragt, was bei diesen einfältigen Lebewesen aber selten hinderlich ist.

- **Zähmen 1LP**
AP: 1/Gr Zd: 5sec Rw: 30m
Wb: 1Ws/Gr Wd: 2 h
psy/verb Zau+15
 Sonst wie der allgemeine Zauber.

- **Pflanzenfessel 2LP**
AP: 3 Zd: 10sec Rw: 50m
Wb: 10m Uk Wd: 2 min
phk/verb Zau+12
 Dieser Zauber ist eher als eine Hilfestellung der Pflanzen für die physisch oft benachteiligten Waldelfen aufzufassen. Sie "wissen", daß die kleinen Elfen ihnen genauso helfen würden.

Welche Fertigkeiten der Charakter besitzt, wird zu Beginn seiner Laufbahn wie folgt festgelegt: Mit einem w6 werden die Lempunkte bestimmt, mit denen dann die angegebenen LP-Kosten der frei wählbaren Fertigkeiten bezahlt werden.

Alternative: Da diese Fertigkeiten angeboren sind, ist es realistischer mit dem w6 dreimal eine Fertigkeit zu erwürfeln, und bei einer Doppelnennung zwei weitere Würfe zu erhalten (bis zu insgesamt 6 Versuchen).

Pflanzenfreundschaft beherrscht jeder Waldelf!!

Die Fee

Klein - nervig - Fee! Das ist 'ne Steigerung, was?

Es war einmal, tief im Wald von Askalon, oder im finsternen Forst zu Thorgon, oder im Dschungel von Morvarod, oder, äääh, lassen wir das, diese Drecksbiester gibt's in jedem lichten Wald gemäßigten Klimas wie Fliegen in der Trollhöhle. Gängige Bezeichnungen sind auch: Nervbolzen, Chaosfliege, Pixie, Mücke, Brownie, Drecksvieh, Dragonfly, Flugzwerg, Puschelair und im Endstadium Fee-halbe oder Matschkumpen. Doch lassen wir nun die subjektiven Äußerungen und kommen zum objektiven Teil (Es lebe die Selbstbeherrschung).

Die Fee hat man sich als ca. fußgroßes, beflügeltes, humanoides, neugieriges und extrem experimentierfreudiges Wesen von ausgesprochener Hübschheit (KS: Pruust, Gröl) vorzustellen. Diese Elfenwesen haben Flügel gleich derer Libellen (Männchen) oder Schmetterlinge (Weibchen), die sie mit absoluter Grazie einzusetzen verstehen. Aus praktischen Gründen ist ihre Kleidung meist leicht und luftig. Üblich sind z.B. Sandalen, weite Hosen und Seidenhemden in hellen, lebendigen Farben und extravagantem Schnitt. Die Haartracht weicht oft von den von Natur aus langen blonden Haaren in betont poppig/punkiger Weise ab. Die Augenfarbe ist meist blau, schwarz oder golden und die Haut samtig weich und hell, fast weiß. Die Stimme ist hell und im Chor berauschend schön, auch wenn sie gern zu scharfzüngigen Wortgefechten und Beschimpfungen eingesetzt wird.

An und für sich sind sie auch guter (weißer) Gesinnung, doch sind sie stets dazu aufgelegt, größeren Wesen (also fast allen) mehr oder weniger heftige, bestimmt aber nervige Streiche zu spielen, wodurch sie vielerorts mit geteilter Meinung angesehen werden. (KS: Manchmal werden auch geteilte Feen angesehen. Es soll sogar einzelne Wesen



geben, die eine Trophäengalerie aus Feenflügeln besitzen (vorwiegend Zwerge). Dies hängt zusammen mit laber, schwall. Hinzu kommt noch die Betrachtung unter sozio-ökonomischen und makro-idiotischen Gesichtspunkten und... ääh, hört überhaupt noch jemand zu? Nein? Na gut, lassen wir das.)

Weiter im Text. Zu diesem Schabernack sind Feen sehr gut ausgestattet: Sie sind schnell, klein, schwer zu treffen und selbst ein mundaner Vertreter dieser Rasse hat einige magische Fertigkeiten (KS: so genannt, weil sie die Leute damit fertig macht.), die dies unterstützen. Diese werden dazu verwendet, um z.B. die Feenwälder und damit die Lebensgemeinschaften der Feen zu schützen. Dies hat zur Folge, daß Feenwälder oft als verwunschen gelten.

Damit wären wir bei der Gesellschaft der Feen. Sie ist im

großen und ganzen ein lockerer Verband von mehreren Lebensgemeinschaften, in denen bis zu einem halben Dutzend erwachsener Feen zusammenleben. Die Ehe ist bei Feen als zu inflexibel verpönt, doch kann ein Feenpärchen ein ganzes Leben zusammenbleiben. Oberhaupt einer Feenkolonie ist die Feenprinzessin, meist eine fähige Zauberin, die über die Feenchampions (Kr) verfügen kann und somit für die Sicherheit und Wahrung der Interessen der Gemeinschaft zuständig ist. Die Prinzessin wird durch ein Ritual im Feenkreis der Gemeinschaft aus deren Mitgliedern bestimmt, wenn die Vorgängerin zum ersten Mal schwanger wird. Der Feenkreis ist eine Krafflinienkreuzung und Mittelpunkt der Siedlung. Ihren Lebensunterhalt bestreiten Feen aus Pflanzen- und Kräutersuche, Feinhandwerk und magische Arbeiten. Doch nicht jede

Feengemeinschaft folgt diesem eher idyllischen, freien Weg, ihr Leben zu verbringen. Es gibt auch Siedlungen der sogenannten Dorr-Feen. Diese sind schwarzschamanistisch und leben meist in den Wäldern, die auch von Schwarzalben und anderem dunklen Volke bewohnt werden. Diese haben eine strenge Ständegesellschaft, die von einem schwarzen Schamanen befehligt wird. Hervorragende Assassinen (Vollstrecker) und Schwarzhexer kommen aus dieser harten Schule und sind weithin gefürchtet. Gerade dieses harte System nötigt einige Feen, aus Selbsterhaltungstrieb ihr Heil in der Flucht zu suchen, da sie entweder nicht gläubig genug oder zu ehrgeizig waren und so den Zorn der herrschenden auf sich zogen. Bei den "normalen" Feen begünstigt die freie Gesellschaft, daß einzelne Feen ihrer Neugier nachgebend sich FreAGs anschließen und in der Ferne noch mehr Fun suchen und verbreiten.



Rollenspieldaten

St 10-	Ge 81+	In 81+
Zt61+	Au 81+	Sti+30
Sb 60-	LPB -7	AbB4+
PsyB/PhsB +10		PhkB20+

B:28+4w3 Größe 16+w10+St
Gestalt-2 APZak: GrW6-2xGr
APKäm: GrW6-Gr

Klassen: As, Ba, Gl, Kr, Mg,
Sp, Un - Be, Dr, Hl, Hx, Ma, Th, Sc

Sprachen: Talu, Dorr-

Glaube:

Druidisch, Schamanistisch

Besonderheiten:

- 1) Feen haben sehr empfindliche Flügel. Flügel weiblicher Feen verkleben, wenn sie feucht werden (PW:phk-: flugunfähig). Der Flug von Männchen wird lediglich beeinträchtigt (Q6B). Durch Feuerschaden ab 5 LP werden sie abgefackelt und die Fee hat in Zukunft zu Fuß (B4) zu gehen (Allheilung ist hilfreich).

- 2) Durch die starke Beanspruchung der im Verhältnis zur restlichen Fee sehr großen Flugmuskulatur ist eine durchschnittliche Fee in der Regel nach einem Menschenalter körperlich ausgelaugt. Dann wird für verdiente Feen das Ritual der Erneuerung (Allheilung) an einer Linienkreuzung durchgeführt und die Fee kann eine weitere Lebensspanne ihr Unwesen treiben. Theoretisch sind Feen - wie alle Elfenwesen - unsterblich.
- 3) Prinzipiell beherrscht jede Fee folgende drei Zauber:
- Verwirren (Gr/2 AP)
 - Verlangsamten (1AP)
 - Unsichtbarkeit (Gr/2 AP IR möglich)
 - Windstoß (1AP)
- Feenzauberer beherrschen zusätzlich:
- MüdbN (Gr/2 AP)
 - Schmerzen (1AP)
 - Lied der Tanzlust (1AP/Ws & min.)
 - Nebel (1AP)
 - Weiterhin besitzen sie die Gabe, aus lkgxGr Laub Feengold herzustellen (Alle AP Zd: 6h).
- Wenn nicht anders erwähnt, haben alle Fertigkeiten ZD: lsec und entsprechen sonst den normalen Zaubern. Alle diese Zauber beherrscht eine Fee auf+17 (fix) und bringen ZEP (s.a. !SAM's Arkanum).
- 4) Feen haben wie Elfen Nachtsicht, aber keinen Elfenblick.
- 5) Aufgrund ihrer Fortbewegungsweise können Feen noch die Fertigkeiten "Geländeflug" und "Fliegen" (FP-Kosten xl,5 & Bonus x2) erlernen. Weibliche Feen können "Schleichen" automatisch auf +16 (Oder brummen Schmetterlinge wie ein Zwergenmagiermagen?). Männliche Feen kennen keinen Schleichflug, da sie stets brummen wie o.g. Magen. Zu Fuß können beide
- Geschlechter "Schleichen" auf+12.
- Ihre Totem-/Fylgientiere sind in der Regel flugfähige Wesen.
- 6) Beim Aufstieg wird genau so viel B verbraucht wie im horizontalen Flug. Dabei geht man von getrenntem Steig- und Horizontalflug aus ("Zwei hoch und vier nach rechts! Schach(tel) und Matt(sch)!"). Beim Sinkflug kann der freie Fall ausgenutzt werden (kein B-Verbrauch, Ausnahme: Sturzangriff).
- 7) Der Sturzangriff einer Fee ist normalerweise alles andere als furchterregend ("Ich hol gleich meine Fliegenklatsche, du Mistvieh!"). Mit einer Waffe allerdings sieht die Sache schon anders aus: Sie erhält WM+2 auf Angriff, Schaden und Abwehr. Dies ist einer der wenigen Fälle, wo sich Bewegungs- und Handlungsphase überschneiden. Der Angriff erfolgt beim RW der Fee (Angriffsrang +20) und sie übt die gesamte Handlung über "Geschosse ausweichen" aus. Geht der Angriff allerdings daneben oder wird abgewehrt, hört man die Fee fluchen, so sie noch kann. Dann ist ein EW:Geländeflug fällig. Geht der auch noch in die Hose, so bohrt sie sich in die Abwehrsysteme des Targets oder in den Boden (2w4-1 schwer; PW:Kon neg.: lw6Rd out of order; Rüstung schützt), wo

Sam's Kiste

*Im- und Export von Kräutern, arkanen
Grundstoffen und Artefakten aller Art, arkane
Dienstleistungen*

*Schattenweg beim Schwerttempel, Grafsee,
Tevarra*

sie bis zum Beginn der nächsten Handlung auch bleibt (heißt auf deutsch:

Bewegung in der nächsten Runde? Vergiß es! Guck dir lieber erst mal die hübschen Sternchen an, die um deine Birne kreisen!).

- 8) Tragfähigkeit der Fee (Was'ndas? Kann mer das essen?): Nach Regelwerk nicht vorhanden ($\lim_{TP} > 0$). Der Fairneß halber setze man hiermit fest: $TF = Stx10g$ Maximale Hublast: $Stx100g$ für Ko/10 Rd. wenn EW:St pos.
- 9) Der Feenritter ($\min Ko:81$) ist durch den Feenreif magisch getuned ($Stx10$; Festigung der Körperstruktur und Steigerung der Muskelleistung). Er besitzt eine Kristallrüstung (keine Mali; 100GS), die den ersten schweren Treffer voll abfängt, sich dabei aber in 1000 Stücke verflüchtigt. Alle Waffen werden beidhändig eingesetzt, wenn sie größer sind als ein Dolch müssen sie aber speziell für Feen angefertigt sein (Preis x5).
- 10) Die 3 Ringe der Not retteten schon so mancher Fee ihren Allerwertesten. Sie bilden eine eiserne Reserve an Ausdauer, die bei Bedarf automatisch nachgeschoben werden (d.h. sie hat immer mindestens 1AP). In den Ringen werden Gr AP gespeichert, die durch ausgeruhtes Schlafen (bei vollen AP) wieder aufgeladen werden.

Der Gnom

Der gute Geist des Berges und
Waldes

Der Gnom ist mit dem Zwerg verwandt, doch ist er kleiner und zierlicher. Männliche Gnome haben meist lange Barte, machen aber keinen Zwergenaufstand um diese (Gell, Toro?). Ihre Kleidung ist einfach und



zweckmäßig, wobei ihre Tracht der der Menschen ihrer Umgebung ähnelt (Gnome behaupten, die Tracht der Menschen ähnelte der ihren.). Wichtiges Kleidungsstück eines jeden Gnomes ist eine Kappe, die er zu seiner Reifezeremonie in seinem siebzigsten Lebensjahr erhält und nie wieder vor Fremden ablegt. Sie ist bei Männern meist braun, bei Frauen grün und bestickt, wobei verheiratete Frauen dunklere Farbtöne bevorzugen. Andere Farben stehen nur besonderen Gnomen zu, z. B. ist weiß den Druiden vorbehalten, weinrot den Hütern der Gnom Sippen (Krieger und Zauberer) und schwarz gehört den Verwitweten.

Verliert ein Gnom seinen Lebensgefährten, ist er diesem immer noch treu und geht keine neue Beziehung ein, da bei Gnomen die eheliche Beziehung und die Verstorbenen eine starke rituelle Bedeutung haben. Somit kommen

bei Gnomen keine sexuellen Entgleisungen vor wie z. B. beim Menschen. Allgemein legen Gnome starken Wert auf eine geordnete Gemeinschaft. Ihre Sippen, selten größer als zwei Dutzend Gnome allen Alters, treffen wichtige Entscheidungen durch einen Sippenrat, in dem jeder volljährige Gnom Stimmrecht hat.

Aufgrund schlechter Erfahrungen mit allzu vielen unangenehmen Zeitgenossen fast aller anderen Rassen sind sie dem Fremden und oft auch dem Neuen gegenüber eher mißtrauisch eingestellt und wollen sich erst der wahren Natur des Ganzen versichern. Gnome versuchen stets, ihre Umwelt voll in ihr Leben einzubeziehen und diese so wie ihr eigenes Leben zu beschützen (So merkwürdig es klingen mag, das macht sie zu perfekten Bürokraten). Zur offenen Gewalt wird selten gegriffen. Gnome verstehen es aber meisterlich, das Gelände und seine Tücken gegen den Eindringling auszuspielen und auch zu präparieren (Fallgruben, Felsstürze, herabfallende Klaviere, hinterlistige Kühlschränke u. ä.). Da sie stets Heimvorteil haben und dabei nicht auffallen, werden sie häufig auch als Wald- oder Berggeister bezeichnet bzw. mit diesen verwechselt, tun aber verständlicherweise nichts dagegen, diesen mystischen Ruf loszuwerden. (KS: "Und hier ging dem GM der Faden verloren." "Schnauze, Lutscher!")

Gnome kommen eigentlich überall vor. Somit gibt es auch verschiedene Rassen, die sich wie die der Menschen untereinander unterscheiden. Hauptunterschied ist jedoch die Einteilung nach Wald- und Berggnom, denen ihr allgemeines Verhalten und die Fertigkeit, Geschichten hervorragend zu erzählen gemein ist.

Die Waldgnome leben in klimatisch abgestimmten Hütten, die mitten in ihrem Wald ein lockeres Dorf bilden. Sie betreiben extensiven Ackerbau, sammeln Kräuter und sind Vegetarier. Heiler und Druiden sowie Liköre und (magische) Kräuter sind ihre Spezialität, die auch über ihre

Sippengrenzen hinaus bekannt werden.

Etwas handfester im Umgang mit ihrer Umgebung sind die Berggnome. Ihre Behausungen sind Höhlen, die meist in einen Berg geschlagen wurden, durch Gänge und Minen miteinander verbunden. Sie haben eine Vorliebe für Edelsteine, die sie auch gerne abbauen und bearbeiten. Weiterhin jagen sie und brauen exzellentes Bier. Aus ihren Reihen kommen die herausragendsten Mechaniker und Bergbauer. Wenn vorhanden, ziehen sie das Zusammenleben mit den wehrhafteren Zwergen vor.

Man fragt sich, wie es dann zu den meist skurrilen und berühmten (berühmten) Gnomenabenteurern kommt. Nun, da Gnome sehr langlebig sind und sie dennoch traditionell kleine Sippen haben, muß ein Teil von ihnen eigene Wege gehen. Meist gründen diese eigene Sippen mit anderen Artgenossen oder werden in angeschlagenen anderen Sippen aufgenommen, doch oft wird vorher ein abenteuerliches Leben durchlebt. Viele Gnome bleiben aber auch in Städten und anderen Siedlungen fremder Völker und führen dort ihr eigenes Leben.

Rollenspieldaten

St 60- Ge61+ Ko 31+
Au 80 LPB -4 AP -3xGr
GIT20+ PsyB/PhsB/PhkB 25+
AbB 2+ Größe 2w6+90cm
Gestalt -1 B: 2w3+8 Alter x3
(über 1000 Jahre)

Klassen: Bu, Gl, Ha, Kr, Mg, Sk, Sp, Wa - **Be, Dr, Hl, Hx, Ma, Th**

Glaube: druidisch

Sprache: Erdzunge
(Steinzungendialekt)

Besonderes:

- 1.) Gnome können prinzipiell keine Zweihandwaffen, Lanzen, Langbögen, schwere Armbrüste, Netze, Peitschen und Stockschleudern einsetzen. Langschwert, Streitaxt, Stoßspeer

und Morgenstern müssen zweihändig geführt werden.

- 2.) Sie sind wegen der geringen LP-Basis (-4) erst mit 2 LP handlungsunfähig.
- 3.) Alle Gnome können automatisch Horchen (+5) und Nachtsicht. Waldgnome können zusätzlich Zähmen auf Tiere ihres Heimatgebietes (+15, keine AP, nur ein Versuch pro Tier).
- 4.) Gnome können zu Beginn einige besondere Fertigkeiten lernen. Geschichten erzählen als Grundfertigkeit für 2LP Berggnome:
 - 1LP: Fallen entschärfen, Fallenmechanik, Geheimmechanismen, Naturkunde
 - 2LP: Fallen entdecken, Wahrnehmung, Mechanik
 Waldgnome:
 - 1LP: Fallenstellen, Pflanzenkunde, Tierkunde, Spurenlesen, Tarnen, Überleben im Wald
 - 2LP: Wahrnehmung
 Berggnome kosten die Berufe Bergmann und Steinmetz nur je 3 LP.



Der Goblin

"Gobbelgobbel" - Anamock, DER Oger

Klein - gemein - stinkt wie'n Schwein. Was ist das? Auf diese Frage wird man in den meisten Fällen die Antwort "Der Goblin" erhalten. Von bestimmten Zwergen (Hallo, Nirax!) käme wohl die Antwort: "Ne Fee im Kuhstall!" oder ähnliches.

In der Tat muß man zugeben, daß Goblins, auch oft Kobolde genannt, nicht gerade die nettesten Ausgeburten einer möglichen Zivilisation (?) sind. Mit einer stark schwankenden Größe von unter einem Meter, wenn sauber graugrüner, sonst brauner, borkiger Haut ("Gremlins oder was?" "Si, si") und einem meist nicht überriechnbaren Eigengeruch der aufdringlichen Sorte (Duftnote "Schrapnell No. 5") fällt eigentlich der überproportional große Kopf mit diesem ätzend häßlichen, großen, ständig sabbernden Maul und den Puschelohren gar nicht mehr so stark ins Gewicht. Der Gang ist meist bucklig, krumm, ab und zu schleifen dabei auch die Arme über den Boden ("Mini-Gorilla"). Nicht zu verachten sind die fünf mit Klauen oder Zähnen bewaffneten Enden des Goblins, die allesamt waffeneinsatzfähig sind (Doch die Goblins, die alles auf einmal einsetzen wollten, fielen dabei meist böse auf die Fresse.). Adäquat dazu ist auch ihr Sozialverhalten nicht mal seines Namens würdig. Stärke macht Chef, Versauen, Töten, Klauen ist Krone, Überleben Neben- und Intelligenz Glückssache. Nur ihre außerordentliche Zähigkeit, die hohe Vermehrungsrate (seuchenartig) und ihr haufenweises Auftreten sorgen für die Arterhaltung, Neugierde, Hartnäckigkeit und Blötheit halten die Anzahl dieser Nervbolzen eher begrenzt. Mehr gibt's dazu eigentlich nicht zu sagen, wenn da nicht wäre... Alle paar Schaltjahre wird mal ein Goblin mit begnadeter Intelligenz geboren, der es zusätzlich noch schafft, älter als 3 Tage zu werden. Dieser wird entweder Häuptling,

Schamane oder ausgestoßen. Letztere beiden sind auch des öfteren intelligent genug, in einer FreAG oder Zivilisation zu überleben (Betonung auf **oder**), indem sie lernen, nicht alles anzusabbern, wegzuzomben odertotzunerven. (Totnerven: "Wenn der Gobiin nervt, ist er tot.").

Rollenspieldaten

St 60- In 80- Si -15
 Au 30- Sb30- LPB -4
 AP-1xGr B:4w3+16 natLR
 GiT 20+ Größe 3w20+60cm
 AbB 3+ Alter wie Mensch

Klassen: BN, BS, Kr, So, Sp - Be, PC, Sc

Sprachen: Gobel 3, andere max3

Glaube: tendiert gegen Kühlschränk, Einordnung schmanistisch; seltener Chaosgottheiten oder Dämonen

Besonderheiten:

- 1) Goblins beherrschen Fallen in alle Richtungen zwecks Schadensvermeidung (+10).
- 2) Jeder Goblin sieht auch im Infrarotbereich und verfügt über Instinkt auf Gr.+I.
- 3) Zu Beginn müssen Goblins Springen und Fallen für je 1 LP lernen.
- 4) Sonderfertigkeiten: Zomben $+(100-pA)/5$ und Sabbern $+(Ge/10)+(100-Au)/10$.
- 5) Goblins können prinzipiell keine Zweihandwaffen, Lanzen, Langbögen, schwere Armbrüste und Stockschleudern einsetzen. Morgensterne, Langschwerter und Streitäxte bedürfen zweier Klauen zu Führung
- 6) Sie sind wegen der geringen LP-Basis (-4) erst mit 2 LP handlungsunfähig. (Eher wegen der geringen Intelligenz: Sie rafften zu spät, daß sie eigentlich schon über'n Jordan sind.)

- 7) Jeder Goblin beherrscht zu Beginn 2xKlaue/Maul/Füße (+7) mit w6-2 Schaden. Kämpfer steigern sie wie Grund, Zauberer als Standard (waffenloser Kampf).

* * *

Der Halbling

Langweilig, oder was??

Halbling, Hobbit, Pelzfuß - das sind die üblichen, noch netten, Namen, mit denen die Vertreter dieser gemütlichen und gar nicht so seltenen Rasse bedacht werden. Sie sind mit ca. 1.20m die größten des sogenannten kleinen Volkes, sehen aus wie kleine ("halbe") Menschen, unterscheiden sich von diesen aber durch ihre großen, stark behaarten Füße. In dunklen, gedeckten Farben gehaltene bequeme Kleidung mit Westen und vielen praktischen Taschen sind bevorzugt.

Ihr Verhalten ist von Vorsicht (Vielleicht auch Feigheit ?!) und Besonnenheit geprägt und Neues wird immer erst dann akzeptiert, wenn es sich als ungefährlich und nützlich erwiesen hat. Doch sollte man nicht meinen, daß Hobbits Langweiler sind. Sie sind ein lebenslustiges Völkchen, das es versteht zu Unterhalten und zu



Feiern.

Das Hobbits nicht so häufig in Abenteurerkreisen anzutreffen sind liegt wohl stark in ihrer Lebensweise begründet. Hobbits wohnen häufig in wohlbehüteten Siedlungen, die selten aus weniger als ein Dutzend Behausungen besteht. Auch kommt es oft vor, daß diese Siedlungen, zusammen mit Wichten und Gnomen, in Städten von Menschen oder seltener Zwergen liegen und eigene Stadtviertel stellen. Es ist üblich, daß volljährige Hobbits (ca. 16 Sommer) eigene Wohnungen beziehen, die aber fast immer noch in der Siedlung liegen. Hobbits leben mit Vorliebe in sanften Hügelgebenden mit lehmigen Böden und bauen dort wohnliche, bequem ausgestattete Höhlen. So können Räumlichkeiten leicht ausgebaut werden.

Hobbits legen sehr viel Wert auf Sicherheit und Geborgenheit. Massive Türen, gute Schlösser und das Ganze nach Einbruch der Dunkelheit verschlossen; dahinter sind dann einige der Pelzfüße gemeinsam am Kaminfeuer vereint, rauchen Pfeife, erzählen Geschichten und betreiben Kleinhandwerk. Gute Köche und Innenausstatter kommen oft aus dem Volk der Hobbits und sind in den Häusern der Reichen und Adligen häufig zu finden. Aber auch Landwirtschaft, Viehzucht und Weinanbau sind bei diesem Völkchen von hohem Niveau. Nur die Zauberei kommt bei ihnen zu kurz. Hobbits haben von Natur aus eine hohe Resistenz gegen Magie und können diese auch nur mit Hilfe von Göttern beeinflussen. Um diese Faktum ranken sich vielerlei Legenden von denen die, daß Magie viel zu gefährlich für Hobbits ist und durch ein göttliches Wunder die Vorsicht der Hobbits durch Frieden und erhöhten Schutz vor Magie belohnt wurde, von den Pelzfüßen selber bevorzugt wird.

Aus diesem recht behaglichen Lebensstil mit gewiß reichlich Beschäftigung ist leicht abzuleiten, daß Hobbits selten bis gar nicht die Gefahren und Unannehmlichkeiten des Abenteurerdaseins auf sich nehmen. Zwar reisen die allseits

geachteten Hobbithändler auch keine unerheblichen Strecken, aber es ist auch ihnen ein Greuel lange fern der Heimat zu sein. Im Winter sind auch sie wieder zu Hause. Nur selten, ganz ganz selten, ist ein(e) Vertreter(in) des Volkes so abnormal und zieht aus eigenen Antrieb in die Fremde. Doch dann ist er/sie auch meist außergewöhnlich genug um auch eine außerordentliche Qualifizierung an den Tag zu legen, sonst würde er/sie nicht lange in der Fremde sein. Ausgezeichnete Diebe, Spione und Händler zu stellen ist die in Abenteurerkreisen bekannte Seite der Hobbits.

Rollenspieldaten

St: 80- Ge: 91+ LPB -2 AP-
2/Gr PsyB/PhsB/PhkB 25+
Größe: 3w6+100cm B: 2w3+8
Alter wie Mensch

Klassen: Ba, Gl, Hä, Sp, Un -
Hl, PF, PW

Glaube: Pantheistisch oder
diverse friedliche, lokal variierende
Schreine

Sprache: die der Menschen

Besonderheiten:

- 1) Halblinge können prinzipiell keine Zweihandwaffen, Lanzen, Langbögen, schwere Armbrüste, Netze, Peitschen und Stockschleudern einsetzen. Langschwert, Streitaxt, Stoßspeer und Morgenstern müssen zweihändig geführt werden.
- 2) Ein Hobbit erlernt stets Tarnen und Schleichen für 1LP auf jeweils EW+11. Jeder Hobbit beherrscht diese beiden Fertigkeiten.

Der Kender

Der Schrecken ist spielbar

Mit seiner stattlichen Größe von etwa einem Schritt, seinem eher schwächlichen Körperbau und seiner lebenslustigen, kindlichen Art ist ein erwachsener Kender alles andere als ein in Schrecken versetzender Gegner; zumal er eine entferntere Verwandtschaft mit den friedliebenden Waldelfen nicht leugnen kann und meist gut geartet ist. Diesen gleicht der/die Kender/in auch im Körperbau eher, wobei er/sie auch stark einem menschlichen Kind ähneln. Auffallend sind nur die spitzen Ohren, die sehr agilen und feinen Finger und das fast immer sehr fantasievoll getunte Haar. Es ist meist braun, der Mund und der ganze Kender fast immer in Bewegung (Da Kendern sehr schnell langweilig wird und sie nichts mehr als Langeweile verabscheuen, wird es in ihrer Gesellschaft selten langweilig). Extern lieben es Kender, sich auffallend bunt und schrill auszustaffieren. Besonders beliebt sind alle Arten von "Fundstücken", meist jüngeren Datums.

Doch schon die valianischen Seemeister haben sie nach ihrem Äußeren beurteilt... und prompt ist eine komplette Armee und einer der mächtigsten Meister über Nacht (und 2 weitere, denn die Kender konnten nicht alle Beute tragen) um sämtliche Habseligkeiten und selbst 18 mächtigster Kriegsmaschinen erleichtert worden, ohne daß ein einziger Blutstropfen vergossen wurde. Der Seemeister, Gardion Tenaebri war sein Name, tobte und übte auf grausamste Weise Vergeltung. Nun wurde den Kendern der chryseischen Melgar-Berge eine weitere Eigenart der Kender zum Verhängnis: ihre Furchtlosigkeit und Neugierde. Sie hatten noch nie nennenswerten Kontakt mit Dämonen und Elementarwesen gehabt und wollten sie sich nur ansehen...

Das war vor etwa einem halben Jahrtausend und erst jetzt, im 71. Jahrhundert AsZ, beginnt sich das Volk der Kender von der Verfolgung unter der langen Herrschaft der dunklen Seemeister zu erholen. In Moravod, den Ländern westlich des Meeres der Fünf Winde, bis hinunter zu Eschar und der Insel Serendib sind wieder die kleinen Lebensgemeinschaften von 10 - 20

Kendern in Ruinen, kleinen Wäldern und Hügelketten anzutreffen, doch genaue Angaben wird es wohl nie geben, da Kender ständig auf der Wanderschaft sind. Eine der wichtigsten Phasen im Leben eines Kenders ist die als Reifepfung geltende Reise, die mindestens 13 Monde dauern sollte und von der als Beweis Kartenmaterial und Andenken mitgebracht werden. So wird gewährleistet, daß die Gemeinschaft immer neues Wissen über die Umwelt erlangt.

Die Charaktereigenschaften der Kender suchen unter den intelligenten Wesen Midgards ihresgleichen. Sie haben absolut kein Gespür für Gefahren, was ihrer fast unstillbaren Neugierde nur zugute kommt. Diese Furchtlosigkeit führt aber nur selten zur alleinigen Selbsterstörung, die Gefährten leiden in der Regel genauso unter den Folgen des unbedachten Handelns "ihres" Kenders (DSA [denkbar schrecklichster Ausruf]: "Huch!!" oder "Oops!!"). Ein Kender nimmt alles, was ihm interessant erscheint und er tragen oder bewegen kann mit, bzw. "leiht" es sich ohne Wissen des Besitzers aus. Dies geschieht nicht böswillig oder aus Gewinnstreben, sondern ist eine natürliche Handlung, um die Neugierde zu befriedigen (regeltechnisch Stehlen genannt). Da Kender in den Familiengemeinschaften keinen Privatbesitz kennen, haben sie keine Beziehung zu dem Begriff Privatbesitz. So vergißt ein Kender auch immer sehr schnell, wie/wann er an einen Gegenstand kam (nach Iw6+1 Rd.; ein angeborener Schutzmechanismus), und so, diesen zurückzugeben. Dies hat ihm die Volksfeindschaft der sehr besitzorientierten Zwerge und der Drachen eingebracht. Die Hauptverteidigungs- aber auch Angriffswaffe eines Kenders sind neben seiner Vergeßlichkeit seine Verbalattacken, die er köstlich einzusetzen versteht. Alle Redestile kann er einsetzen: von lieber große-Augen-Schmeichelei über ausgelassenes Jubeln bis zu vulgärsten Beleidigungen.

Kender kennen keine Kulte oder Tempel im ursprünglichen Sinn,

sondern es gibt in jeder Familiengemeinschaft ein oder zwei Weise, die als Priester Fruchtbarkeit bzw. Weisheit zu behandeln sind. Sie sind Ratgeber, Heiler und Sprecher der Gemeinschaft. Ähnlich sieht es mit den Kender-Kriegern (St:61+) aus, die sich entschlossen haben, nach ihrer Reise für den Schutz der Familie zu sorgen (nicht gerade unwichtig, hä,hä!). Hat ein Kender dagegen eine Affinität zur herkömmlichen Magie (Zt:61+), versucht er diese praxisnah einzusetzen und erlernt die Magie der Thaumaturgen.

Rollenspieldaten

St 80-	Ge81+	In 31+
Zt31+	pA61+	Sti +20
Sb30-	B3W3+14	LPB -5
AbB 2+	PsyB/PhkB	10+
Größe 2W6+100+St/10cm Gestalt - 1		
Alter wie Mensch		



Klassen: Gl, Hä, Kr, Se, Un,
Wa - HI, PF, PW, Sc, Th

Sprachen: Kender, Talu 2,
Erdzunge 2

Glaube: schamanistisch
pantheistisch oder Gottheiten der List
und Beredsamkeit

Besonderheiten:

- 1) es gelten die üblichen Einschränkungen für kleine Wesen bei der Waffenwahl. Ausnahme: der Houpak ist als kombinierter Kampfstab/Stockschleuder (ca. 150cm lang; rund 5 Pfund schwer) verwendbar.
- 2) alle Kender haben die Schwäche Neugierde. Sie kommt immer dann zur Anwendung, wenn es etwas Faszinatives zu erkunden/-greifen gibt. Ein PW:Sb/2+In/4 kann das Schlimmste verhindern.
- 3) jeder Kender beherrscht einige "mystisch-magische" Fertigkeiten: zum einen versteht er es, sich, wenn er will oder muß, laut- und spurlos zu bewegen, was wie der Zauber "Wandeln wie der Wind" (mentaler Sek.Zau. mit Zaubern+15) zu handhaben ist; zum anderen hat er die Fähigkeit, sich möglichst schnell dem Zu- oder Angriff einer Gefahr zu entziehen, unter Kendern als "Opsen" bekannt, bei Fachleuten als "Running Kender" bezeichnet (verbaler Sek.Zau., Zaubern+15; 3AP; B/4; kann sich in seiner Handlung vom Gegner lösen; gilt nicht als "Panische Flucht" ("Oops", halt)). Er muß am Anfang die Fertigkeiten Beredsamkeit+8 und Stehlen+10 lernen (1LP).
- 4) Schlösser öffnen und Fallen entdecken kann er für je 2LP lernen; Fallen entschärfen kostet ihn 1LP. Der Houpak (Schwierigkeit 8) kostet Kämpfer/Semis 1LP, ZAKs 2 LP. Nur kleine Wesen können ihn bedienen (Grundkenntnisse 800 FP).

5) Einige typische Kender-Ausdrücke: "liich??" ; "Oops"; "Ouo"; "Moooment"; "Uuiiii"; "Was denn?"; "Hab'ich gefunden!"; "Du hast es verloren, und ich dachte ...?!"; "Moi??"; "Du hast es hingelegt, und ich dachte, du brauchst es nicht mehr!"; "Es muß in meine Tasche gefallen sein!"

Der Oger

Der, der den Wolf stanzt (und ihn dann frühstückt)

Normalerweise ist der Oger nur als ein gefährliches, menschenfressendes Monster anzutreffen, ab und zu auch einmal als Kampfmaschine in einer dunklen Horde. Auch ist ein Oger alles andere als sehr intelligent und umgänglich, doch sind dies meiner unbedeutenden (GM-) Meinung nach nicht genug Gründe, um diesen sehr interessanten Charakter nicht spielen zu lassen.

Oger sind in der Wildnis Einzelgänger, die sich nur zur Nachwuchszeugung zusammenfinden. Eben dieses, territoriale Streitigkeiten und die Eigenart, zunächst alles in seiner Umwelt als potentiell essbar anzusehen (besonders Drachenschwänze und bestausgerüstete Abenteurergruppen) machen den Oger das (Über-) Leben schwer. Tatsache ist, daß nur wenige Oger erwachsen werden. Nun gibt es einige wenige (halbwegs intelligente) Vertreter dieser Fleisch- und Knochenberge, die es nicht geschafft haben, sich ein Revier zu ergattern bzw. die aus diesem vertrieben wurden und das dazu auch noch überlebt haben. Diese "Schwächlinge" wurden gerne in die Dienste irgendwelcher dunkler Gruppierungen und Völker aufgenommen, da selbst gescheiterte Oger gewaltige Kämpfer sind. Irgendwann ist dann wohl ein besonders intelligenter Oger in einer ausweglosen Situation zu einer Gruppe von Söldlingen übergelaufen, die Recht schnell die rauhe und einfache Art

des Ogers, gepaart mit furchtloser Kampfesfreude, schätzen lernten. Seitdem sind schon einige Oger in Söldnerheeren, Abenteurergruppen und als Leibwachen bekannt und auch berühmt geworden.

Unter einen Oger sollte man sich einen etwa 2,50m großen, ca. 300kg schweren, grobschlächtig gebauten Menschenähnlichen vorstellen, der nicht gerade die Schönheitsideale der Menschen und Elfen erfüllt. Mächtige Muskelpakete zeichnen sich besonders an Armen und Beinen unter der lederartigen Haut ab und der breite, meist unbehaarte Schädel besteht zu 40% aus Knochen. Kräftige Hände bieten sicheren Halt um Felsen, kleinere Bäume, Orks und andere lästige Hindernisse aus dem Weg zu räumen, sind aber kaum zum Schreiben, Schlösser öffnen (im herkömmlichen Sinne) und andere feinere Tätigkeiten zu gebrauchen. Oger sind gute, ausdauernde Läufer, aber nicht im geringsten spurtfähig. So mancher Oger hat mit der zur Erschöpfung gehetzten Beute noch leichteres Spiel gehabt. Trotz eher spärlicher Körperbehaarung hat ein Oger in gemäßigten Breiten kaum Probleme mit der Kälte und Hitze. Nur im Winter benutzt ein Oger Felle als Schutz gegen die Kälte. Oger, die sich in die Gesellschaft anderer Rassen gewagt haben mußten sich anpassen und können sich stark unterscheiden. Der private Leiboger eines Schwarzalbenoffiziers hat vom Backgroundher ein anderes Verhalten und Äußeres als ein Oger, der vollwertiges Mitglied einer Freien Abenteurergemeinschaft ist. Doch allen sind folgende Eigenschaften gemeinsam

Rollenspieldaten

St 91+ Ge60- Ko 61+
In 50- Au 30- Sb 30-
B: 4w3+16 LPB+4 AP+3xGr
Größe 2w20+230cm+St/10
Gestalt: breit GiT+25 PhsB 25+
RK natLR Alter x2 (bis 500 Jahre
[selten!])

Sprachen: Ogerisches Gebrüll, Dunkle Sprache, andere maximal auf Stufe 3

Glaube: schamanistisch/keiner

Herkunft: Oger sind vor allem in dünnbesiedelten Gebieten mit gemäßigttem bis kühlem Klima zu finden. Sie wohnen vorwiegend in verlassenen Höhlen und beanspruchen ein Revier von etwa einem ogerischen Tagesmarsch. Wichtig ist ein Wasservorkommen in der Nähe, da Oger sehr gerne planschen. Günstige Faktoren sind weiterhin Goblinstämme oder andere Quellen, die einem Oger lange Spaß und Nahrung bieten können.

Besonderheiten

1) Oger steigern ihre Stärke mit der Zeit über 100. Sie können eine rechnerische Stärke von 130 erreichen (Riesen St 150). Sie steigern ihre Stärke mit $lw6+2$ pro Graderhöhung (von der St abhängige Werte werden auch entsprechend angeglichen). Normale (Wild-)Oger sind mit Gr4 ausgewachsen; "zivilisierte" Oger können wegen besserer Entwicklungsmöglichkeiten im 5. Grad noch einmal steigern. Die höhere Stärke bringt folgende Boni mit sich:

St 101-110	SchB+5	APB+4
KAW 20	TB+35kg	
St 111-120	SchB+6	APB+4
KAW 30	TB+45kg	
St 121-135	SchB+6	APB+5
KAW 35	TB+55kg	
St 136-150	SchB+8	APB+8
KAW 50	TB+200kg	

2) Gerät ein Oger in Rage, so stößt er gerne ein furchterregendes und effektvolles Ogergebrüll aus, was ihn etwas außer Atem bringt (-Gr AP) und für den unbedarften Zuschauer sehr eindrucksvoll ist. Er wird, solange er noch nie nennenswerten Kontakt mit diesem Oger gehabt hat, zusehen sich schleunigst in Sicherheit zu bringen oder die Lärmquelle abzustellen (PW:Psy negativ: Angst

mit Sicherheitspriorität; Zd 10sec; Rw 15mUk; Wb Ws bis Gr3; Wd 10min; EW+(Gr+10)). Während des Gebrülls hat der Oger WM-2 auf alle EWs.

3) Oger müssen aus überlebenstechnischen Gründen ein gewisses Gespür für Gefahren und kritische Situationen entwickeln. Dieser Instinkt kann auf Nahrung, Hinterhalte, Personen und dergleichen "riechbares" ansprechen (Anwendung wie Gefahren spüren; EW+(Gr+1)). Instinkt kann aber auch in freier Natur wie entsprechende Kunden eingesetzt werden. Manchmal steckt was dahinter, wenn der Oger jemanden nicht "riechen" kann. Allerdings sind die Eindrücke sehr subjektiv und ungenau.

4) Aufgrund seines Körperbaus und seiner Psyche kann der Oger einige Fertigkeiten gar nicht oder nur erschwert erlernen. Nicht möglich sind Beschatten, Gassenwissen, Geschäftstüchtigkeit, Menschenkenntnis, Schnellziehen, Stimmen nachahmen, Verkleiden, Verführen, Verhören und Zauberschrift. Um eine Schwierigkeitskategorie (G->S usw.) steigen Bogen zu Pferd, Bogen zu Streitwagen, Brettspiel, sämtliche Amulett-Erstellungen, Erste Hilfe, Geschichten erzählen, Himmelskunde, Kampftaktik, Kanufahren, Katapult/Ballista bedienen, Lesen & Schreiben, Musizieren, Reiten von Flugwesen, Sprache, Tamen und Zeichensprache.

Viele Fertigkeiten fallen schon wegen der Mindestwerte weg. Doch kann ein Oger trotz seiner zu geringen Geschicklichkeit Balancieren und Klettern erlernen.

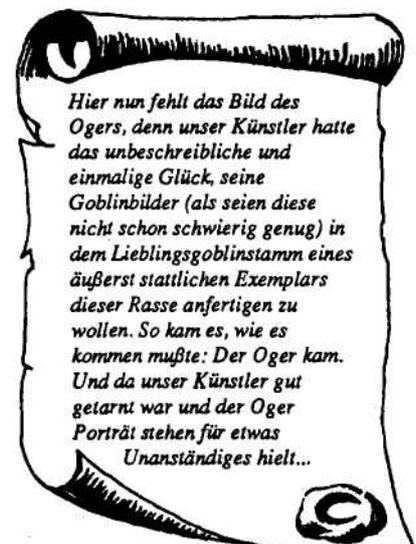
Reiten und Fertigkeiten dieses Komplexes kann der Oger nur auf entsprechend starken Wesen mit einer Mindestnutzlast von 300kg ausüben.

Viele Fertigkeiten ersetzt ein Oger auch durch seine Stärke und

Masse. Z.B. nennt er einige interessante Varianten zum Thema Schlösser und Geheimmechanismen öffnen sein eigen.

5) Oger müssen zu Beginn ihrer Karriere waffenlosen Kampf für 1LP (Sc 2LP), Laufen (1LP) und Überleben (1LP) wählen und erhalten eine Zweihandwaffe, Trinken, Faustkampf, Balancieren, Fallen, Geländelauf, Klettern, Schwimmen, Springen sowie Tauchen anstatt eines Berufes um 1LP verbilligt Sie können erst in der Zivilisation einen Beruf erlernen.

6) An Waffen bevorzugen Oger wuchtige Zweihandwaffen (besonders "Crunch-Waffen"), sowie alle Wurf- und Schlagwaffen. Kleinkram wie Stichwaffen, Einhandschwerter und Bögen wissen sie nicht so recht einzusetzen. Oft haben sie auch extrem überdimensionale Waffen (ab Stil 11), die erheblich mehr Schaden verursachen und für 100FP angelernt werden müssen. Meist sind sie sehr primitiv und gehen schnell entzwei (ab und zu einen PW gegen doppelten angerichteten Schaden), sind aber auch schnell zu improvisieren ("Ich reiße 'nen Baum aus und fang 'ne neue Megapompe an!"). Ebenfalls ab Still sind schwere Armbrüste wie leichte einsetzbar und ein kleineres Katapult als schwere (10facher Preis der schweren Armbrüst).



Der Orc

Der Zivilisierte

Jedem Abenteurer ist er bekannt. Er dient als Schwert-Ausprobier-Objekt, Privatneger oder Nervbolzen im Dienste irgendeines schwarzen ZAK's (also des GM). Doch nun schlagen wir zurück. Das O.R.C. (Orcish-Rights-Comitee) will nun endlich den Orc ins rechte Licht setzen (KS: "Bitte nicht, das blendet! Scheiß Infravision!" GM: "Schnauze, Lutscher!").

Zugegeben, der Orc ist nicht gerade das Objekt, das der Ästhetik im Sinne der Elfen und Menschen (KS: "Und Schreiberlinge!") gerecht wird. Die Zwerge bevorzugen es sogar, ihn als Volksfeind und traditionellen Fußabtreter zu betrachten und ihn dementsprechend abzuschlachten (KS: "Das ist aber schon alles, was ein Orc und eine Fee gemeinsam haben."). Somit scheint es verwunderlich, daß diese nette Rasse von nebenan noch so häufig vorkommt (KS: "Von nebenan? Wo wohnen sie? Neben der Müllkippe?"). Das liegt darin begründet, daß er körperlich einer starken Beanspruchung und Auslese standhalten kann. Er ist äußerst robust gebaut, hat von Natur aus eine ihn schützende grau-grüne Haut und verfügt über eine beachtliche Stärke. Vielerlei Gifte, Krankheiten und dergleichen haben ihm relativ wenig an und er kann, wenn es angesagt ist, auch äußerst genügsam sein. Doch das körperliche wird noch durch das soziale Gefüge bestärkt: Nur der starke, gesunde Orc kann sich seine

Orcinnen gefügig machen und somit die reichlichen Nachkommen zeugen. In der Regel kommen auf einen männlichen Orc vier Weibliche, die meist im Orcdorf oder der Orchöhle verweilen, während ihr Herr auf Beutefang ist. Nun soll nicht der Eindruck erweckt werden, daß Orcinnen keine Rechte haben: Orcfrauen führen den Haushalt (oder Höhlenhalt oder wie immer man das bezeichnen will) und bestimmen über sämtliche internen Vorgänge, wobei natürlich die Häuptlingsfrauen den Ton angeben (KS: "Wie war das mit Majestix und Gutemine."). Sie dürfen sich mit den Sklaven, der Beute

bei Orcs großgeworden, ohne gleich umgebracht zu werden. Bei Orcs ist für jeden Platz, der sich einigermaßen anpaßt und was aushält.

Die Herrschaftsstruktur ist klar männlich dominiert und wird von einem Häuptling mit einem Schamanen zur Seite angeführt, welcher keine eigenen Frauen hat, sondern über die des Häuptlings verfügen kann. Der Häuptling bestimmt despotisch, kann aber selten ohne die Mitwirkung seiner Untergebenen agieren. Nach dem Ableben des Häuptlings, was meist nach einer politischen oder militärischen Niederlage der Fall ist, wird aus den Reihen der Stammeskrieger der neue durch ein kompliziertes, genau ausgeklügeltes

Abstimmungsverfahren gewählt. Dies hat oberflächlich das Aussehen einer ungehobelten Massenprügelei, wobei meist der stärkste Orc noch stehenbleibt, da er die meisten Mitstreiter-spricht Frauen, die natürlich auch eine Waffe und damit das Stimmrecht haben - hat.

Der Schamane wählt sich seinen Nachwuchs aus

den jungen Orcs, wobei Begabung Nebensache ist, da der Nachfolger durch Runenwurf bestimmt wird. Meist ist jedoch die liebevolle Ausbildung äußerst selektiv und ein Schamane verschleißt etwa zwei Dutzend Lehrlinge, bis er selbst durch seinen Lehrling "abgesetzt" wird ("War die Feuerkugel gut so, Meister. [Pause] Meister?...[Grins]"). Somit lohnt sich für den begabten Schüler der gefährliche und anstrengende Weg, Schamane zu werden.

Prinzipiell sind Orcs in allen nördlichen oder gemäßigten Breiten zu finden.



und dem Nachwuchs vergnügen, wobei es - vorwiegend mit ersteren beiden - auch tatsächlich zu Vergnügungen kommen kann. Auf diese Art und nicht, wie oft boshafterweise vermutet, durch Vergewaltigung, kommt es zu den relativ vielen halborcischen Wesen, denn männliche Orcs haben die Eigenart, die Frauen, die sie vergewaltigen, umzubringen (KS: "Dotterbart, oder was?" GM: "Si, si"). Dabei gehen sie zwar nicht gerade sanft, aber bestimmt und mütterlich mit allen Wesen um, und so mancher Elf oder Troll oder Mensch ist schon

Leben die Orcs in Steppen oder Wäldern, so wohnen sie in Hüttendörfern aus Holz oder Lehm, seltener aus Stein. Diese Siedlungen sind leicht befestigt und umfassen 50 bis 500 Orcs im wehrfähigen Alter (so ab 3 Jahren), ab und zu eine schwankende Zahl Goblins und seltener Trolle oder Oger (ca. 1 Dutzend).

Bergorcs leben in ausgebauten und weitverzweigten Höhlen, die meist natürlichen Ansatzes sind. Beliebt sind alte Drachenhöhlen (ohne Drachen, latürnich), Flußausschwemmungen und geschwächte und somit leicht eroberbare Zwergenfestungen.

Häufig kommt es vor, daß sich Fremdwesen wie Drachen, Schwarzalben und Chaospriester als stärker als der Häuptling und Schamane zusammen erweisen, diese eliminieren und somit das wahlfreie Recht auf die Führung des Orcstammes erhalten. Diese Clans sind meist artfremd im Verhalten und sorgen für den schlechten Ruf der Orcs (KS: "Ja, ja, immer auf die Minderheiten abschieben."). Normale Orcs plündern, brandschatzen und vergewaltigen nämlich eigentlich nur für den Eigenbedarf und ohne religiöse/politische Absicht. Aber man muß zugeben, daß die fremdgeführten Orcs effektiver und auch sehr folgsam arbeiten.

Oft genug gehen Orcs in die Fremde. Sei es, weil ihr Stamm aufgegeben wurde, weil sie Zuhause als Oppositionelle galten (nur weil sie den Häuptling beim Mittagessen angerülpst haben) oder bei einem Beutezug vom Haupttroß getrennt wurden. Seltener sind Schamanen, die rechtzeitig erkannt haben, daß ihr Meister noch nicht senil genug zum Ejecten ist und so ihr Glück in der Ferne suchten. Allen gemeinsam ist, daß Orcs stets versuchen, mit Ausdauer und Robustheit aus ihrer Situation das Beste zu machen.

(GM/O.R.C: "Also, was haben Sie gegen Orcs?" KS: "Ich habe nichts gegen Orcs. Aber wenn ich was hätte, würd ich's gnadenlos einsetzen. Aber Spaß beiseite: Orcs sind ganz OK. Ich finde, jeder sollte einen haben!")

Rollenspieldaten

St 31+ K06I+ In 80-
 Au30- Si-20 Sb60-
 LPB +1 APB +2xGr Gestalt+1
 Größe: 2w20+160cm+St/10 GiR 10+
 PhsB 5+ Alter wie Mensch

Klassen: BAR, Bu, Kr, Or, Sk,
 So, Wa - PC, Sc

Sprache: Orcisch, selten
 Dunkle Sprache

Glaube: schamanistisch, selten
 Chaoskulte

Besonderes:

- 1) Alle Orcs verfügen über Infravision. Dadurch haben sie bei hellem Tageslicht WM-1 auf alle EWs. Deshalb sind Orcaktivitäten auch meist nachts oder bei schlechtem Wetter.
- 2) Ausnahmen unter Orcs sind die sogenannten MonOger. Sie sind eindeutig orcisch, doch leben sie in KanThaiPan und haben ähnliches Gebaren wie die dort lebenden Menschen, können Stahl schmieden und verfügen über ein Feudalsystem, das auf kriegerische Ehre aufgebaut ist. Sie haben keine Intelligenz beschränkung.
- 3) Berufe der herkömmlichen Art sind eigentlich selten. So wird empfohlen, keine Berufe über 5LP zuzulassen, da durch die Berufswahl bei Orcs eher ein Talent ausgedrückt wird.

Ab sofort ist der Posten eines/r
**Illustrators/in bzw.
 Grafikers/in**
 neu zu besetzen.

Salvage-Anteil, viel Arbeit an der
 frischen Luft, Teamwork, regelmäßige
 Dienstreisen, Fortbildung (Insbeson-
 dere Erste Hilfe, Anatomie,
 Spurfähigkeit)

Kostenloser Fortbildungskurs:
 "Wie vermeide ich Konfrontationen mit
 Wesen, die größer sind als ich?"

Zuschriften an die Redaktion.

Der Schwarzalb

Der große Elf, ääh, Alb

Er ist etwas größer als der Elf, betont seine Verwandtschaft mit diesem, besteht aber auf dem Wort "Alb" (Nicht unbedingt "Schwarz") und gilt als noch glibschiger, schleimiger, undurchschaubarer als sein kleiner Verwandter. Der Alb fällt durch seine fast weiße Hautfärbung und als Kontrast nahezu pechschwarze, bisweilen punkig gefärbte Haartracht auf. Er bevorzugt dunkle, gedeckte Farben, wobei Weiß, Schwarz und Purpur eindeutig dominieren. Die Kleidung und Ausstattung ist extravagant bis avantgardistisch. Doch wenn das das einzige wäre, wodurch er auffällt...

Sein Verhalten und Lebensstil ist es, was ihn allseits unbeliebt macht. Vom Charakter her sind Schwarzalben egoistisch, selbstbewußt, skrupellos und arrogant. Sie sehen sich als Herrenrasse, sehen verächtlich auf Wesen herab, die sich durch Moral, Glaube oder Gesetze beschränken lassen. Ihre Staatsform ist Anarchie, die zwischen verschiedenen Adelsfamilien ausgetragen wird. Die Regel ist: Es gibt keine Regel, um an die Macht zu kommen. Austragungsort sind meist unterirdische oder tief in düsteren Wäldern liegende Städte von atemberaubender architektonischer Einzigartigkeit. In der Umgebung werden meist nur Sklavenvölker akzeptiert (Goblins, Oger, Orcs, Trolle, Menschen). Einzig anerkannte Rasse sind die Dunkelfeun, die auf der selben Wellenlinie wie die Alben liegen und diese hervorragend ergänzen. Sie selbst sind nicht so zahlreich (ca. 200 EW pro Stadt), doch durch ihre Macht und den Einfluß auf die Monster der Umgebung kann eine Schwarzalbenstadt mit Leichtigkeit 1000 bis 5000 ergebene Kämpfer aufbieten.

Unter der Hand wird der Schwarzalb als großer oder Übereff bezeichnet. Da er die Vorteile der Elfenwesen sein eigen nennt, doch nicht durch Moral oder Glaube be-

grenzt ist und so schwarze Magie, Gegenstände zweifelhafter Gesinnung und Sklaverei zu seinem Vorteil nutzen kann, ist es für ihn erheblich einfacher, im Leben erfolgreich zu sein.

Schwarzalben sind bekannt für ihre Neukreationen der schwarzen Magie und Gegenstände, die Verderbnis für oder durch den Anwender bringen (Sie werden ausschließlich für den Export gefertigt). Weiterhin ist es ihnen gelungen, Rüstungen auch für Magier zu erstellen (Polycarbon-Maßrüstungen) und so die berüchtigten Sichel (Assassinen-Hexer) in alle Lande zu schicken.

Häufig sind Schwarzalben gezwungen, um ihr Leben zu erhalten, ihre Heimat zu verlassen, in der Regel haben sie es bei Intrigenspiel und Machtkampf zu weit oder zu schlecht getrieben. So kann man öfters Alben aller Couleur in den Adligen- und Exilantengasthäusern größerer Städte finden, wenn sie es geschafft haben, ihr Vermögen oder einen Teil dessen mitzunehmen. Schwarzalben niederen Standes oder "verarmte" schließen sich meistens Söldnerheeren, Leibgarden, FreAGs oder ähnlichen Räuberbanden an, um so ihr Macht- und Intrigenspiel mit niederen Wesen weiterzutreiben. Dabei sind sie mit äußerster Vorsicht zu genießen, denn ihre Fertigkeiten haben hohen Standard und ihre meist guten Beziehungen. Sie werden nur toleriert, weil sie ihre Aufgabe gut erfüllen. Umgängliche Schwarzalben sind die Seltenheit.

Rollenspieldaten

St 90- Ge81+ Ko 61+
In61+ Zt61+ Au 81+
Si +30 LPB +1 AP+1xGr
B:4w3+16 Größe: 3w6+170cm
Gestalt-1 PsyB/PhsB/PnkB 10+

Klassen: As, Gl, Kr, Mg, Or,
Sp, Wa - Be, Dr, Hx, Ma, PC, PT, Th

Sprache: Dorr, Talu (um die
Elfen zu nerven)

Glaube: Druidentum in die dunkle Richtung, selten Dämonenkulte, öfters: Atheist

Besonderheiten:

- 1) Schwarzalben haben Infravision, da sie ihre Städte im Dunkeln bauen und nur spärlich beleuchten. Im Tageslicht tragen sie meist Visierhelme mit roten bzw. schwarzen Gläsern. Ohne den selben haben sie im Sonnenlicht WM-1 auf alle EW's.
- 2) Aufgrund ihrer Langlebigkeit können Alben Doppelklassencharaktere sein (Halbierte KEP/ZEP, zu Beginn je Iw6+1 LP für Waffen und Zauber).



- 3) Sie müssen zum Anfang für je 1 LP Wahrnehmung (+4), Tarnen (+10), Schleichen (+10) und Spurenlesen (+7) lernen.
- 4) Man kann davon ausgehen, daß jeder Alb eine Albenrüstung besitzt. Dabei haben meist Zauberer und Zivilisten einen Brustpanzer mit Helm und Visier, der wie PR schützt und wie KR behindert. Krieger und Assassinen verfügen über schwerere Versionen, die wie VR schützen und wie PR behindern. In beiden Rüstungen ist zaubern uneingeschränkt möglich. Sie sind maßgeschneidert.

Der Troll

Isser nich trollich?

Es sind vier Rassen der nichtregenerierenden Trolle bekannt, die sich ihren meist extremen Lebensräumen gut angepaßt haben. Dementsprechend unterscheiden sich die Trolle stark im Äußeren und sind auch leicht im Verhalten differenzierbar.

Der **Bergtroll** ist untersetzt und hat starke Grabklauen, mit denen er sich Höhlen in den kühlen bis klimatisch gemäßigten Gebirgen Midgards wohnlich macht. Er ist zwar der kampfstärkste, aber auch der dümmste der Trolle; er lebt in primitiven Horden oder Großfamilien. Nur in den Gebirgen um KanThaiPan gibt es clanmäßig organisierte grün-grau gepanzerte Vertreter der Familie Troll, die es sogar verstehen, Stahl zu schmieden und die einen ausgeprägten Ehrenkodex haben (der dem der TsaiChen-Bewohner sehr ähnelt). Der barbarische **Schneetroll** kommt nur in den weiten Eiswüsten des hohen Nordens vor. Sein schneeweißes und ästhetisch abgerundetes Erscheinungsbild täuscht darüber hinweg, daß er aus überlebensstechnischen Gründen alles lebende als potentielles Opfer ansieht. Doch verlassen (den Göttern sei gedankt) die nomadischen Stämme der Nordtrolle die Eiswüsten nur selten, da sie bei Temperaturen über 20°C Probleme bekommen. Bis jetzt ist nur von wenigen ausgestoßenen Schneetrollen bekannt, die sich in den Süden gewagt haben.

Der gletscher- bis dunkelblau pigmentierte **Eistroll** ist der Einsiedler unter den Trollen. Er schlägt sich mit seinen grabschaufelartigen Klauen Höhlen in das Eis von Gebirgs- und Fjordgletschern, um dort, außer zur Paarung und Aufzucht der Nachkommen, allein sein Leben zu leben. Sein Verhalten ist gutmütig, ja sogar fast schon philosophisch und er kommt von allen Trollen am besten mit anderen Völkern aus.

Der intelligenteste Troll ist der **Wüstentroll**. Er ist regelrecht gra-

ziös (für einen Troll), hat aber breite Füße und Grabklauen. Seine fließenden Bewegungen und sandgelbe Färbung machen ihn nur schwer erkennbar, wenn er mit einem erstaunlichen Tempo durch die Wüsten Eschars und Arans streift. Die kleinen, unterirdischen Dorfgemeinschaften der Wüstenrolle verfügen über eine ausgefeilte Sprache und Schrift, mittels derer Gesetze und Geschichte festgehalten werden. Leider sind auch diese Trolle sehr räuberisch und grausam, haben aber zum Teil schon die Vorteile des Handels entdeckt.

Kommt ein Troll als SC vor, so ist er in der Regel ein Ausgestoßener oder Heimatloser. Ausnahmen sind nur Eis- und KanThaiPan-Trolle, die wegen ihrer "Harmlosigkeit" bzw. ihrer Gesellschaftsstruktur gut in der Zivilisation zurecht kommen. Natürlich müssen dies die anderen SC-Trolle auch schnell gelernt haben, aber bei ihnen ist immer noch ihre wilde, instinktgesteuerte Ader verhaltenssteuernd.

Rollenspieldaten

Bergtroll:

St 91+ Ge61- Ko 61+
In 31- Au 10- Sb 30-
LPB+2 AP+3xGr B12+2w3
Größe 160cm+2w20 Gestalt+2;
GiR 10+ PhsB 10+ Instinkt
Gr+1 Tarnen im Fels +8
Alter wie Mensch

Schneetroll:

St 61+ Ge 80- Ko 91+
In 61- Au 80- Sb 20-
LPB +1 AP+3+2xGr B:
12+2w4 Gestalt +2 Größe
140cm+2w10+St/10 GiR 20+
PhsB 20 Tarnen in Schnee +8
"Kälteschutz"; Alter wie Mensch
Instinkt Gr+1

Eistroll:

St 81+ Ge 80- Ko 61+
In 61- Au 10- LPB +1
AP+3+2xGr B:14+2w3
Größe: 140cm+2w20+St/10
Gestalt+1 "Kälteschutz"
Alter wie Mensch

Wüstenroll:

St 61+ Ge71- Ko61+
Au 61- Sb 20- LPB +0
AP+2xGr B: 18+4w3
Größe: 150cm+2w20+St/10
Gestalt +0 "Hitzeschutz"
Tarnen in der Wüste +10 Alter
wie Mensch

Klassen:

Bergtroll: BN,BS,(Bu), Sö, (Sk)
Schneetroll: BN-Sc Eistroll:
BN, So - Sc Wüstenroll: BS, Kr,
Or, So - Sc, PH, PK,PT

Sprache:

Bergtroll: Troll (YaLeng)
Schneetroll: Troll Eistroll:
Troll,
Umgebungssprache II
Wüstenroll: Troll

Werkzeug auch Waffen dar, sind aber von Rasse zu Rasse verschieden: BT:lw6 Schaden/Steinbearbeitung - ST: lw6-2 Schaden/Greifklauen - ET: Iw6-1 Schaden/Eisarbeiten-WT: Iw6-2 Schaden/Grabschaufeln. Im Handgemenge können beide Klauen eingesetzt werden. Entweder erfolgt die Steigerung als Standardfertigkeit, mit dem altem Gradlimit, oder der Troll erlernt waffenlosen Kampf. Zu Beginn seiner Laufbahn beherrscht ein Troll die Klauen auf +7 und magisch begabte Trolle auf+5.

2) SC-Trolle haben sich meist erst in der Fremde einen Beruf ausgesucht (Kopfgeldjäger usw.). Es besteht aber auch die Alternative, einen recht natürlichen gepanzerten



Glaube:

Bergtroll: keiner/schamanistisch
Schneetroll: schwarzschamanistisch
Eistroll: keiner/schamanistisch
Wüstenroll: schamanistisch, Krar
(H), Gunn (K), Urg (wT)

Besonderheiten:

1) Trolle haben mit ihren Hornplatten eine natürliche PR, die nur im Mundraum, in den Gelenkkehlen und an den Geschlechtsorganen durch lederne Haut (natLR) ersetzt wird. Ihre Klauen stellen neben

ten Freund zu spielen, der frisch aus der Wildnis kommt und noch seine Instinkte besitzt. Er erhält Überleben, Tarnen, waffenlosen Kampf und eine primitivere Zweihandwaffe um einen LP verbilligt und den Instinkt auf Grad+1. Eis-, Schnee- und Wüstenrolle erleiden bei im Verhältnis zu ihren gewohnten antagonistischen Lebensbedingungen ab 30°C, 20°C bzw. -10°C die Regeln für Hitzebelastung bzw. Erfrierungen.

Der Wicht

-igtuer

Es gab schon einige Wichte/innen als SC's und ich kann sagen, diese Grafseerasse ist gut angekommen. Doch wirkt es eher befremdlich, wenn ein gewisser Wichtexer vor einem schlachtbeilschwingenden Nordmann steht, gesagt bekommt "Keine Zauber mehr. Nahkampf!", mit "Na gut, dann muß ich halt mit meinen Dolchen angreifen." antwortet und den armen Kerl, bevor er auch nur einmal handeln kann (da unbeschleunigt), einmal 10 und einmal 13 Punkte schweren Schaden reingezogen bekommt. Nun, aus Erfahrungen wie dieser sollte auch ein GM Konsequenzen ziehen. Hier ist die überarbeitete Neuauflage einer primär für ihre Faulheit und Alkoholika berüchtigten Rasse:

Wichte werden in vielen Ländern mit vielen Namen bedacht. Brownie, Kobold, Leprechaun und Heinzelmännchen sind die bekanntesten, wobei auch oft der Charakter des Subjektes ausschlaggebend ist, ob es als gutmütiger "Hausmeister" oder launisch, mürrischer Kobold (unschwarz, oder etwa doch... nicht ??) gilt. Wichte seien sowohl mit dem Volk der Zwerge als auch den Elfenwesen verwandt, sagt man. Aus diesem kuriosen und heftig umstrittenen Verwandtschaftsgemix ist jedenfalls ein ca. 40 - 60cm großes Männlein/Weiblein mit übermäßigem Kopf und nur 2 Körperbauten (schlank/schmächtig und gemütlich dick/solide) hervorgegangen. Den Kopf zierte meist eine beachtlich große Nase und Spitz- (elfisch !!?) oder Blumenkohlöhren (zwerghisch ??!), sowie wildes Haupt- und ggf. Barthaar von zwergischer Coleur (Nein, nicht grün-golden!). Trotz ihres möglichen hohen Alters, das sich mit dem der Gnome messen kann, haben Wichte schon relativ früh viele Falten und neigen männlicherseits stark zur Plattenbildung. Ihre Kleidung ist stets bunt gemischt, meist kariert oder gestreift. Rassentypisch ist eine Weste, die nur selten durch Mäntel

oder ähnliches überdeckt wird.

Trotz ihrer Größe können sich Wichte ausgezeichnet ihrer Haut erwehren, da sie sehr agil sind und fast die Stärke eines Menschen erreichen. Zudem beherrschen sie ein wenig Magie und können ausgezeichnet nachts sehen (Nachtsicht). Doch die Vertreter dieses Volkes sind alles andere als blutrünstig und kampfversessen. Sie genießen viel lieber gutes Bier, Schnaps, reichlich Essen, Seit, Geschichten und Musik in den berühmten Wichtkneipen und -treffpunkten. Allgemein ist es mit ihrer Arbeitsmoral nicht sehr weit her, sie gelten regelrecht als lebenslange Schnorrer, doch wenn sie einmal ihre natürliche Faulheit überwunden haben, stellen sie sich als hervorragende Holz- und Lederverarbeiter sowie die besten Schuster heraus.

Allgemein leben sie mit ihren Verwandten, den Elfen, Zwergen, aber auch Gnomen zusammen. Hat ein Gnom (Sorry!) Wicht erst einmal den richtigen Partner gefunden (was u.U. etwas dauern kann, siehe Faulheit), so ist die sprichwörtliche Wichte zwar manchmal etwas ruppig, doch herzlich und von lebenslanger Dauer. Ein Staatensystem kennen die Wichte nicht; sie lassen sich meist von den anderen vertreten (KS:... und keiner fühlt sich zuständig. Motzen können sie aber trotzdem hervorragend auf 10+pA/10.)-

Rollenspieldaten

St 80- Ge91+ Zt 61+
 B 2w3+12 LPB-5 AP -1xGr
 AbB 3+ Gestalt 1 -3 schlank, 4-6 breit Gewicht ca. 10kg
 Größe: 30+3w6+St/10cm PhkB 10+
 Alter x3 (ca.500J.)

Klassen: As, Ba, Gl, Kr, Se, Sp, Un, Wa - Be, Dr, Hl, Hx, Th

Sprachen: Erdzunge

Glaube: druidisch, aber auch Atheisten (aus Bequemlichkeit)

Besonderheiten:

- 1) Wichte können aus dem Stand bequem das dreifache ihrer Körpergröße springen. Im allgemeinen sind sie sehr beweglich, auch wenn sie sonst recht träge erscheinen. Somit müssen sie zu Beginn "Springen" (1LP; Grundfertigkeit) erlernen und sind im Nah- sowie Fernkampf ein sehr undankbares Ziel (KS: Das sind wohl alle Ziele- undankbar!), da sie AbB+3 haben und im Fernkampf als kleines Ziel gelten (WM-2).



- 2) Aufgrund ihrer merkwürdigen (Sorry!) Abstammung oder aus sonstigen Gründen können Wichte begrenzt Magie ausüben:
 - Levitation, Zau:+15, 1AP
 Mit diesem Zauber können Wichte sich wortwörtlich "an den Haaren aus dem Sumpf ziehen", und das berühmte Magierschach spielen, (s.a. !SAM's Arkanum)
 - Unsichtbarkeit (nicht im IR-Bereich, Zau:+15, Zd:lsec., 1AP/Gr)
 Einschränkungen wie der Zauber "Unsichtbarkeit".
 Diese Zauber bringen als angebotene Fähigkeiten ZEP.

3) Schwäche des Wichts: seine Faulheit. Hat der Wicht seine bequeme Ruhestätte oder die Schenke oder das modifizierte Reittier oder, oder, oder... ohne triftigen Grund zu verlassen (SL-Entscheidung), so muß er einen PW:Sb/2 - WM-In/4 ausführen, ob er sich innerhalb der nächsten Iw6 Rd.(/min/h/d... oder ?) dazu bequemen kann/zu überreden ist, sich aufzuraffen und Action in seine müden Knochen zu bringen. In angehenden Krisensituationen wie akuter Geldknappheit, Drachenangriff auf seinen Stammtisch oder Belästigung durch einen dieser ekelhaften zweihandwaffenschwingenden NSC's (GM: Halbgewicht; KS: Die blöden Kommentare sind mein Job! GM: Phüh!) zeigt er schon mehr Muse, und der PW erübrigt sich.

Der Zentaur

Kein Pferd!

Die wildesten, aber auch bestangepassten intelligenten Lebewesen weiter Steppen sind die Zentauren. Durch ihre Verwandtschaft mit den Pferden können sie weite Strecken ohne größere Probleme zurücklegen und leben nomadisch, meist mit einer Herde Wildpferde zusammen. Sie sind bekannt wegen ihrer Reizbarkeit und ihrer großen Kampfkraft, da sie hier durch ihre enorme Kraft und Schnelligkeit dominieren. So mancher Ritter starb einen schnellen Tod, weil er den Stolz und die Schlagkraft der struppigen, ungepanzerten Steppenbewohner unterschätzte. Naturverbundene Religion, starker Freiheitsdrang und barbarischer Stolz sind die einzigen ethischen

Grundsätze. So existieren nur zeitlich begrenzte Partnerschaften und das meiste Gewicht haben die Worte der religiösen Führer, die auch über das Wissen der Legenden verfügen, da keine Kentschrift existiert. Die grobe hierarchische Form der Zentaurengesellschaft bilden die Stämme, die sich nicht um die besten Jagdgebiete bekriegen, sondern Wettkämpfe abhalten.

Die Zentauren sehen sich als Beschützer der Steppe, deren Bewohner und vor allem der Pferde. So gab es schon oft Konflikte mit anderen Völkern, die die Pferde in den Augen der Zentauren versklavten, doch mittlerweile akzeptieren sie dies, wenn die Pferde gut behandelt werden. Anspielungen, Witze oder gar aktive Ausführung derselben, die sich auf die Verwendung von Zentauren als Last-, Zug- und Reittiere beziehen, kommen als Beleidigung gleich nach der Kastration, doch zieht es ein Zentaur eher vor, die Qualität seiner Rasse unter Beweis zu stellen, als den Schmäher zu töten. So ist schon mancher Freveler am Lasso durch die Stadt geschlittert und hat eine gehörige Tracht Prügel als Erinnerung behalten. Hier kommt es zugute, daß Zentauren in Ehrenfragen ungern zu Waffen greifen. Das größte Laster der behuften Freunde ist der Alkohol. Durch Kontakt mit anderen Völkern lernten sie besonders Gebranntes zu schätzen und in Unmengen zu konsumieren. Vorteilhaft ist, daß sie durch ihre Körpermasse rund das Doppelte eines Menschen vertragen.

Durch ihr starkes Gemeinschaftsgefühl sind sie bereit, auch in artfremden Gemeinschaften über einiges hinwegzusehen, aber auch mit gleicher Münze zurückzuzahlen. Sind sie in einer Gemeinschaft anerkannt, so sind sie durchaus auch willens, ihre Freiheit einzuschränken und dadurch ihren Körper optimal einzusetzen. D. h. ein Zentaur kann sich ohne weiteres dazu überwinden, wenn's drauf ankommt, Kameraden zu tragen bzw. einen Wagen zu ziehen.

ISAM's Arkannum

**eine sammlung
der gelungensten
meisterwerke
zauberkundlicher
schaffenskraft**

**zusammengestellt von
samlor hil samt**

Rollenspieldaten

St 81+ Ge80- Ko 61+
 Au 90- Sb30- KAW +10
 TF +100kg LPB +3 ; AP +2xGr
 B4w3+28 Gewicht ca. 700 kg
 Größe: 3wIO+180+St/10cm GiR +20
 PhsB 20+ Alter wie Mensch

Klassen: BS, Ba, Gl, Hä, Kr, Sö,
 Wa - Dr, Hl, PF, Sc

Glaube:

druidisch, schamanistisch, selten
 Fruchtbarkeitskulte wie Mutter Erde,
 Wulfren Regenmacher, Bärenkult

Sprache: Kent, keine Schrift

Besonderheiten:

- 1) Zentauren können ihre Hufe (vorne oder hinten) zusätzlich im Kampf einsetzen. Zu Beginn mit +7, w-2 Grundscha-den, Steigerung für Kämpfer als Grund, für Zauberer Standard. Diese Fertigkeit muß getrennt vom waffenlosen Kampf gelernt werden.
- 2) Bei Zentauren steigt die Stärke mit der Reife des Körpers. So wird bis Gr. 8 alle 2 Grade 1 w6+1 Punkte Stärke addiert. Volksmaximum ist 120.

St 101-110 SchB+5 APB+4
 KAW 20 TB+35kg
St 111-120 SchB+6 APB+4
 KAW 30 TB+45kg
- 3) Geländelauf, Laufen, Spurenlesen, Himmelskunde, Wetterkunde, Schwimmen sind prinzipiell Grundfertigkeiten und zu Beginn für je 1 LP erlernbar. KiVR, alle Wagen- **und** Schiffsfertigkeiten, Ski- **und** Schlittenfahren, Winden, Klettern sowie Pferdewitze sind aus ver-ständlichen Gründen nicht erlernbar.
- 4) Aufgrund der erhöhten Fläche kosten Rüstungen das 3,85-Periode-6fache (Runden erlaubt).

Nebenbei: Die Gestalt in terpretiere man auch für den Pferdekörper, also l=Rennpferdchen, 6=Ackergaul.

- 5) Diverse Zivilisationseinrichtungen sind nur begrenzt bzw. mit größter Vorsicht zu benutzen. Treppen machen B/4. Leitern etc.: C.F. (Cannste Fergessen). In Städten sollte man sich Hufschoner wegen Straßenbelag und Verschleiß besorgen (die Metallausführung gibt's bei jedem Schmied).
- 6) Da die Zentauren sich als Wächter ihrer Brüder, der Pferde, sehen, und diese sie auch akzeptieren, besteht eine Verständigung intuitiver Art zwischen diesen. Temporär tritt ein Leithengstauch gern mal zugunsten eines Zentauren zurück.

Hier fehlt wiederum ein Bild, nämlich das des Zentaurn. Doch diesmal sind dafür keine soziokulturellen Mängel unseres Grafikers (Friede seinen Überresten) verantwortlich. Es lag auch nicht daran, daß diese edlen Geschöpfe schwer ausfindig zu machen wären, nein (Man muß nur mitten in der Steppe ein Faß Brantwein öffnen, und dann hat man mehrere Mustere exemplare). Der Grund dafür liegt einfach darin, daß wir uns nach dem akuten Existenzausfall unseres Illustrators mit anderen Mitteln behelfen mußten und, nun ja, also, diese verdammten Biester passen einfach nicht in diese schießenden Fotoautomaten am Bahnhof!!!

Sorry!
 Wir sind unwürdig.
 Wir sind unwürdig.
 Wir sind unwürdig.
 Wir sind unwürdig.
 Wenn Sie das lesen können, brauchen Sie keine Hilfe!

Der Zwerg

Der bodenständige Chaot

Wie fangen wir jetzt die Beschreibung an? Der Zwerg ist doch wohl jedem bekannt, oder? (KS: "Ja - leider!") Das possierliche Geschöpf ist in der Regel 1,40m klein, äußerst stämmig, untersetzt gebaut und fällt durch seine meist wilde Barttracht (natürlich nur bei männlichen Exemplaren) und eine nicht überhörbare Stimme auf, die zur **Revierabsteckung** Meinungsäußerung/Kommunikation verwendet wird.

Es hat eine ausgesprochene Abneigung gegen jegliche Feuchtigkeit, deren Alkoholgehalt unter 6% Vol. liegt und dementsprechend einen mehr oder weniger ausgeprägten Eigengeruch, der seinen Freßfeinden (Oger, Orcs, Trolle, ver[w]irrte Feen, scharfzüngige Puschelohren, goldgierige Drachen, FreAGs und andere Monster - kein Wunder, daß sie so militant sind) Gefahr, aber auch Beute signalisiert. Mit diesen Kreaturen teilt sich der Zwerg den Lebensraum, nämlich Höhlen (ausgebaute, latürnich) in höheren Gebirgszügen. Wichtig scheint dabei das Vorkommen von Erzen und Edelsteinen zu sein, die abgebaut werden.

So können äußerst große, komplexe Bauten mit starken Verteidigungsanlagen entstehen, die von mehreren **Herden** bewohnt und bestellt werden. Die Zwerge bezeichnen diese Linien in ihrer eigenen, eher rustikalen Kommunikationsform (sie verfügen auch über eine simple Runenschrift) als Clans, die sich im größeren Maßstab auf eine Funktion wie z. B. Baukunst, Versorgung oder Sicherheit spezialisiert haben. Besonders starke, alte Exemplare aus dieser Clans führen selbige und scheinen gemeinsam das Zusammenleben in den Bauten sowie mit oberirdisch lebenden Wesen zu regeln. So sind rege Kontakte zwischen verschiedenen Zwergenkolonien, aber auch mit anderen Völkern

registriert worden, die meist geschäftlicher, seltener feindseliger Art sind. Dabei vertragen sie sich aber nur schwerlich mit den intelligenten und ästhetischen Elfenwesen, wobei eine Intimfeindschaft mit Feen besteht. Soziologisch dürften die Ursachen darin zu suchen sein, daß Elfen die Natur und die Ästhetik eines Gegenstandes zu schätzen wissen und eher diplomatisch sind, während Zwerge in Bäumen eher Bauholz, einem Diadem den Marktwert sehen bzw. erst zuschlagen und dann fragen. Feen sind wohl eher deshalb potentielle Übungszielscheiben, weil sie ausgiebig Schabernack mit den besitzgeilen und sicherheitsfanatischen Zwergen treiben und dann war da noch das Feengold... (KS: "Wann kommt so'n Zwerg mit seinem Schatz schon mal mit Sonnenlicht in Berührung?").

Die von uns beobachteten Exemplare erwiesen sich als äußerst geschickt im Umgang mit Stahl, (Edel-)Stein und Edelmetallen (KS: "Seit wann wächst das Zeug auf den Bäumen, oder wo leben die Viecher?"), sei es in Bearbeitung oder Anwendung überlebenstechnischer Art. Oft wurde auch symbiotische Lebensweise mit Berggnomen, Wichten und Halblingen festgestellt, die offensichtlich wegen ihrer rasseneigenen Vorteilen geduldet werden und durch den Schutz der großen Lebensgemeinschaften profitieren.

Bei den von uns beobachteten Exemplaren wurde festgestellt, daß sie meist derbere Kleidung und mindestens ein feingeschmiedetes Kettenhemd tragen. Genauso wenig darf eine adäquate Waffe und die standardmäßige Pfeife fehlen. Diesbezüglich wurden keine Unterschiede bei den Geschlechtern festgestellt. Wo wir gerade bei den Geschlechtern sind: Sie scheinen erstaunlicherweise allgemein gleichberechtigt zu sein, sei es bei der sozialen Rängelei im Armdrücken und einarmigen Reißen der 5-Liter-Klasse, dem Führen der Waffe oder eines Clans. Überhaupt sind Zwerge Bier, Fressen und Gegröhle sehr

zugetan. Sozialer Haupttreffpunkt scheinen hierzu die berühmten Zwergenkneipen zu sein.

Dies alles scheint auch der Grund zu sein, daß es einer beachtlichen Zeitspanne bedarf, bis ein/e Zwerg/ in den vermeintlich richtigen Partner findet und es wagt, sich für längere Zeit zu binden. Vorher wird Nachwuchs durch rituelle Handlungen und feste ~~Brunftzeiten~~ Zeitpunkte geregelt. Vorher zur Welt gebrachte Jungtiere, ääh, Jungzwerge werden in Tempelschulen der einzelnen Festen aufgezogen und stellen die zukünftigen Priester und Ordenskrieger. Somit scheint sichergestellt, daß die Priesterschaft einem Clan und nicht nur einer Familie



verbunden ist. In Familien aufgewachsene Zwerge stellen dann die Händler, Schmiede, Baumeister und Herrscher des Zwergenvolkes. Selten kommt es vor, daß ein besonders begabter Zwerg von einem der wenigen Zwergenzauberer als Lehrling genommen wird.

Zwergenzauberer, es gibt eigentlich nur eine Handvoll in jedem Clan, sind Handwerker, die zusammen mit den Priestern die mächtigen magischen Waffen und Rüstungen der Zwerge so wie andere Zwergenmagie wirken. Sie gelten durch ihre Verbundenheit zu Stein und Metall als Thaumaturgen, die ihre Siegel und Runenstäbe aus o. g. Material herstellen. Sie haben ihre eigene Zauberschrift und können nur spezielle Spruchrollen lernen. In jungen Jahren gehen Lehrlinge oder Gesellen oft auf Wanderschaft, um Erfahrungen zu sammeln, verlieren dabei jedoch nicht den Kontakt mit

ihren Meistern, da sie sich nur durch diese weiterbilden können.

Eine weitere Sonderstellung bezieht der sogenannte Sänger, ein besonders mit Intelligenz, Charisma und Stimme begnadeter Zwerg, der neben den Priestern und Gelehrten die Geschichte der Zwerge, insbesondere auch Rechtsprechung in Form von Litaneien und Gesängen festhält, als Botschafter und Ratgeber dient.

Der wohl gewichtigste Grund, warum ein Zwerg On Tour For Adventure geht, ist wohl das liebe, gute, alte Gold (wobei er auch in punkto Schmuck, Edelsteine und Artefakte kein Kostverächter ist), denn darauf ist so gut wie jeder Zwerg äußerst scharf und eigen. Weiterhin ist es vorteilhaft, daß Zwerge generell nicht fest in ihre Gesellschaft eingebunden sind (KS: "Nix Hardcover, Paperback!"). Nur Geistliche und Sänger sehen wohl auch andere Beweggründe, gehen dabei aber Möglichkeiten zur persönlichen Bereicherung nicht aus dem Weg.

(KS: "Interessant. Und wo kann man die Dinger kaufen?")

Rollenspieldaten

St 61+	Ge90-	Ko 61+
Au 80-	Sti-20	LPB +1
AP+IxGr	GiR+20	
PsyB/PhsB20+		Gestalt +2
Größe: 2w6+130cm		B 3w3+12
Alter x2 (ca. 500 Jahre)		

Klassen: (Ba), Hä, Kr, Mg, Or, So - Ma, PF, PH, PK, Th

Sprache: Steinzunge (Schrift: Dhetek)

Glaube:

Mahal (H; Nebenaspkte: W/T) ist die Hauptgottheit und der Weltenschöpfer. Symbol: weißgoldeneRobe/Panzerung, geballte Faust. Zornal (K) ist der Verteidiger der Zwerge und Vernichter der Titanen. Symbol: normale Kleidung, scharftige Axt und Schild. Lishadi (wF), die Zwergemutter und Wächterin über Kinder, Braukunst und Herd. Symbol: braungrüne

Gewänder mit Zipfelmützen. Torkin (W) ist der Händler, Schmied und Künstler. Symbol: normale Kleidung, Silberhammer.

Besonderheiten:

- 1) Aufgrund ihrer ungewöhnlichen Stärke und Masse sowie ihres technischen Verständnisses haben Zwerge keine Einschränkungen bei ihrer Waffenwahl (doch Langbogenzwerge werden gerne als "Zwelf/12" bezeichnet und kommen deshalb nicht so häufig vor).
- 2) Zwergische Thaumaturgen be dürfen weiterhin einer Mindestintelligenz von 91 und einem Mindestzaubertalent von 81. Sie verwenden meistens Steintäfelchen und Stäbe als Material und ihre Thaumagramme/Siegel werden gemeißelt. Die Zwerge verfügen über eine eigene Zauberschrift.
- 3) Ein Zwerg muß aus Prestigegründen einen Schatz vom Mindestwert gleich seiner GFP beiseitegelegt haben, und zwar meist in den Zwergenkatakomben seiner Heimat. Abenteurer wählen bis weilen auch andere Aufbewahrungsstätten. Tatsache ist, daß ein Zwerg in keiner Situation diesen eher rituellen Schatz plündern würde, da er damit auch seinen Selbstwert plündern würde.
- 4) Zu Beginn ihrer Laufbahn müs sen Zwerge für 3 LP mindestens einen der folgenden Berufe wäh len:
 - Baumeister
 - Bergarbeiter
 - Bergbauingenieur
 - Bierbrauer
 - Geologe
 - Geschützexperte
 - Goldschmied
- 5) Zwerge haben Nachtsicht und, je nach Clansberuf, Gefahr spüren (+1) in ihrem Gebiet.
- 6) Die buchstäbliche sprichwörtliche Dickköpfigkeit/Geldgier der Zwerge wird durch Prüfwürfe (situationsbedingt) charakterisiert.
 - Dickköpfigkeit: $(80-pA)/2+Sb/4+In/4$
 - Geldgier: $Sb/2+In/4$

Raum für Notizen. Kann auch für die Bewerbung als Felsbrauer-Grafiker verwendet werden

Form: Irgendwas draufpinseln, Name des Verursachers draufschreiben, ausschneiden, Papierflieger draus falten und per Luftpost mit TPA (Trans-Puschel-Airlines) verschicken.

Halbwesen

Was passiert wenn...

Oft genug kommt es vor, daß sich Rassen - mehr oder weniger freiwillig - mit einander vermischen. Dabei sollte man doch einige Verbindungen definitiv festlegen:

Zwerge, Gnome, Wichte, Arrachte, Zentauren paaren sich nur innerhalb ihrer Rasse und Vergewaltigungen bleiben unfruchtbar. Oger können nur mit Trollen und Orcs lebensfähige Wesen zeugen bzw. kein anderer Partner würde eine Paarung überleben. Feen scheiden bei allen Kreuzungen aus technischen Gründen aus.

Bei einer Kreuzung, egal welcher Art, kommen prinzipiell Halbwesen zur Welt, die zu je 50% ihren Eltern nacheifern. Es können nicht mehr als zwei Rassen in einem Wesen vereint sein. Die Kinder eines Halbwesens können mit gleicher Wahrscheinlichkeit die eine oder die andere Hälfte ihres Elternteils erben. Will man diese Kümmelspalterei noch weiter treiben, nehme man sich ein Kreuzungsschema (nach dem guten alten Mendel) **und** die Prozentwürfel zur Hand.

Und nun ganz langsam zum Mitmeißeln (Hallo Harti!):

Das neue Maximum eines Wertes ergibt sich aus den summierten Maxima der Eltern, halbiert. Ebenso verfähre man mit den Minima.

Beispiel: Elf/ Orc -> Karaschak
 $St_{mm}Elf\ 90 + St^{Orc}\ 100 = 190; 190:2 = 95$
 $St^{Elf}\ 01 + St.^{Orc}\ 31 = 32; 32:2 = 16$
 D. h.: $St^{Karaschal}\ 95$
 $St_{in}Karaschak = 16$
 (CC: "Aufgeflogen, Holger!")

Bei Volksboni verfähre man genauso:

Beispiel: Karaschatz hat folgenden Psy-Bonus:
 $PsyB_{,b}Elf\ 10+ + PsyB^{Orc}\ 0+ = 10+;$
 $10:2 = 5$ oder
 $PhsB_{,bn}Elf\ 10 + + PhsB_{,mn}Orc\ 5+ = 15+;$
 $15:2 = 7,5 \rightarrow 8$ oder
 $APBJJ, +IxGr + APB_{Oh} + 2xGr = +3xGr;$
 $+3xGr:2 = +1,5xGr$
 Somit hat Karaknack PsyB 5+, PhsB 8+ und APB +1,5xGr

Bei angeborenen Fähigkeiten wie Nachtsicht, Infravision, magische Fähigkeiten etc. ist eine 50%-Chance gegeben, welches Elternteil dominant ist, d. h. ob die Fähigkeit vererbt wurde. Es wird für jede Fähigkeit einzeln gewürfelt

Beispiel: Der Elfenorc Karamalz hat mit je 50% entweder Nachtsicht oder Infravision, während der Elfen blickt mit 50% Wahrscheinlichkeit vorhanden ist

Volksfähigkeiten, die erlernt werden, können nur dann vorkommen, wenn das Halbwesen in entsprechender Umgebung aufwuchs, doch kann das Halbwesen diese Fähigkeiten besonders leicht erlernen (Schwierigkeit fällt um einen Level; A ↔ S usw.)

Beispiel: Unser Elfenorc Karaschmatz ist in einer Orchöhle großgeworden. Er hat deshalb nie gelernt, wahrzunehmen, unauffällig und leise zu sein und Spuren zu lesen. Er hat eher die Unbeherrschtheit, Brutalität und Ausdauer von Orcs geerbt. Ware er bei Elfen großgeworden, wäre ihm das erspart geblieben. Er kann aber als Ordenskrieger die vier Elfenfähigkeiten als Grundfertigkeiten nachlernen.

Dieser ganze Krempel soll keine Schikane sein, neeeiin. Er soll eher Anhaltspunkte zur Erstellung von einigermaßen gleichmäßigen und regeltechnisch korrekten Halbwesen geben und durch Androhung von Regelwulst von allzu perversen Mischungen abschrecken. (GM: "Denn wer kann schon vernünftig mit 'nem Mendelschen Kreuzungsschema umgehen außer ISAM." KS: "Großkotz! Nur weil ich Bio in der 11 abgegeben hab'."). Natürlich kann man mit aller Gewalt versuchen, 'ne Fee mit 'nem Oger zu kreuzen. Wer aber solch perverses vorhat, möge sich die Regeln dafür alleine aus den Fingern ziehen. Unseren Segen dazu hat er nicht. Primär soll aber vermieden sein, daß sich Spieler wie Spielleiter Wesensvorteile zusammenkreuzen, um das ultimative Vieh mit allen Vor-, aber keinen Nachteilen zusammenzumixen (GM: "Von wegen stark wie 'n Oger, schlau wie 'n Elf, Infra vom Orc und Flügel von 'ner Fee mitsamt den Feenzaubern.")

Hier nun ist noch eine Spalte frei. Was machen wir nun mit dem restlichen Platz? Ganz einfach: Wir machen es wie die Rundfunkmoderatoren vor den Nachrichten. Wir sabbeln uns tot bis zum bitteren

BRIN!