

# Die Rassen

16.03.2023

## **Modifikation der Attribute:**

Erst nachdem alle Punkte bei der Charaktererschaffung verteilt wurden, dürfen die Attributsveränderungen vorgenommen werden.

### **Tabelle 8:**

Zwerg:	Konstitution +1; Charisma -1
Elf:	Geschicklichkeit +1; Konstitution -1
Gnom:	Intelligenz +1; Weisheit -1
Halbling:	Geschicklichkeit +1; Stärke -1

Durch den Attributaufschlag der Rassen kann kein Attribut auf über 18 gesteigert werden. *Außergewöhnliche Stärke* wird um 10% pro +1 gesteigert, bis zu einem Maximum von 18/00.

## **Zulässige Charakterklassen und erreichbare Erfahrungsstufen:**

Auch Halbmenschen können (bis auf wenige Ausnahmen) in allen erlaubten Klassen unbegrenzt aufsteigen.

## **Sprachen**

Auch Halbmenschen müssen sich die Mühe machen Sprachen zu erlernen. Sie erhalten aber den Bonus, jedes Mal, wenn sie laut Charakterklasse einen neuen Fertigkeitenspunkt bekommen, auch automatisch einen FP zu bekommen, den sie ausschließlich für neue Sprachen aufwenden dürfen!

## **Grenzwerte der Attribute**

Die Werte sind aus den vorgestellten Tabellen zu entnehmen. Sollten sich Charakterklasse und Rasse hierbei widersprechen, so gilt der Wert der Rasse.

Wenn ein Charakter eine rassetypische Begrenzung in einem Attribut hat, aber für eine bestimmte Klasse einen höheren Wert aufweisen muß, so gilt sein rassetypischer Wert als Maß.

## **Die Elfen**

Details zu den Elfen von Blukrist finden sich im Dokument *Von den Elfen*. Und hier:

<https://www.youtube.com/watch?v=reVGvoymkGo>

Charakteristika und Klassen finden sich in dem offiziellen Buch *Alles über Elfen* (ISBN 1873799470).

Elfen sind immun gegen den Zauber *Schlaf* (der Grund dafür liegt in ihrem besonderen Verhältnis zu dieser Form der Erholung, siehe *Elfen/Traumruhe*) und zu 90% immun gegen alle Formen der *Bezauberungen*. Sie haben Infravision (s.u.) und können Geheimgänge bei 1+2 auf W6 entdecken.

Bei der Charaktererschaffung erhält ein Elf automatisch die Fertigkeiten *Musizieren*, *Singen* und *Tanzen*, sowie *Künstlertalent*. Einen dieser Werte darf der Spieler auf 18 setzen, wobei er ggf. ein konkretes Instrument oder eine Kunstform auswählen muß!

## Körperliche Eigenschaften

Der erste Wert steht für Männer, der zweite für Frauen

Unterart	Größe in cm	Modifikation	Gewicht in Pfund	Modifikation
Dunkeelfen	125/138	2W12	80/95	3W10
Graueelfen	150/138	3W10	85/75	3W10
Hochelfen	138/125	2W12	90/70	3W10
See-Elfen	125/125	2W10	85/75	2W12
Waldelfen	150/138	3W10	95/80	3W12
Halbelfen	150/145	3W10	110/85	3W12

## Elfensicht

Unterart	Reichweite	Form der Wahrnehmung
Dunkeelfen	27m	Infravision*
Graueelfen	18m	Infravision
Halbelfen	18m	Infravision
Hochelfen	18m	Infravision
See-Elfen	108m	Aquavision**
Waldelfen	18m	Infravision

\* die Infravision der Dunkeelfen ist so stark, daß ihre Augen sogar wieder Wärme abstrahlen und man von ihnen im Dunkeln zwei leuchtende Punkte wahrnehmen kann

\*\* Außerhalb des Wassers besitzen See-Elfen keine Infravision

## Alterskategorien

Unterart	Kindheit	Jugend	Erwachsen *	Mittleres Alter**	Hohes Alter+	Ehrwürdig++	Höchstalter
Dunkel.	1-49	50-79	80-139	140-189	190-224	225+	225+3W100
Graueelfen	1-79	80-119	120-209	210-299	300-424	425+	425+5W100
Hochelfen	1-74	75-109	110-174	175-249	250-349	350+	350+4W100
See-Elfen	1-59	60-99	100-159	160-219	220-299	300+	300+3W100
Waldelfen	1-69	70-104	105-169	170-229	230-324	325+	325+4W100
Halbelfen	1-15	16-30	30-61	62-82	83-124	125+	125+3W20

Veränderung der Attribute:

\* volle Normalwerte

\*\* Stärke und Konstitution -1, Intelligenz und Weisheit +1

+ Stärke und Konstitution -1, Weisheit +1

++ Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution -2, Intelligenz und Weisheit +2

Alle werden addieren sich auf!

### **Besondere Fähigkeiten**

Die Elfen haben eine ganze Reihe weiterer Fähigkeiten, die hier aber nur aufgelistet sein sollen.

Präsenz, 1x pro Tag

Blick ins Nichts – Blick in die Seele

Leise bewegen

Sprachen

- Tiere

Träume + Traumruhe

- Rastlosigkeit

Neugier

- Lügen entdecken
- Chau`rin

Gefahreninstinkt

Thymares Pforten

Die romantische Ader

*In menschlicher Gesellschaft...*

Alle Elfen sind der *Lichtwelt* und den positiven Energien besonders verbunden. Das macht sie aber auch besonders anfällig für die Energie entziehenden Angriffe (siehe **Todeshauch** in den Hausregeln) von Untoten! Durch solche Attacken erleiden sie den doppelten Schaden, bzw. bekommen doppelt so viel Todeshauch, wie andere Rassen.

## **Die Zwerge**

Ausführliche Informationen finden sich im Spielerhandbuch, so wie in der Datei *Von den Zwergen*. Und hier:

[https://www.youtube.com/watch?v=f8b\\_QoVEcc](https://www.youtube.com/watch?v=f8b_QoVEcc)

Charakteristika und Klassen finden sich in dem offiziellen Buch *Alles über Zwerge* (ISBN 1873799993).

### **Hier nur einige Auszüge aus unseren Regeln**

(...) Von ihrer Art her sind Zwerge nicht nur teilweise magieresistent, sondern auch sehr der materiellen Ebene verhaftet. Sie können die materielle Ebene daher nur unter großen Schwierigkeiten verlassen, und sei es nur für einen kurzen Flug. Jeglicher Versuch, einen Zwerg mittels Magie von der materiellen Ebene zu lösen, muß zunächst eine Magieresistenz von 20% +1% pro Stufe überwinden. Namentlich wirkt diese Resistenz gegen folgende Zauber:

- Seiltrick (erst beim Betreten des außerdimensionalen Raumes)
- Dimensionstor
- Fliegen
- Teleportieren (+ fehlerfreies Teleportieren)
- Schattenreise
- Schwerkraft umkehren
- Windwandeln
- Ebenen wechseln

Ein Zwerg kann diese Resistenz niemals willentlich überwinden, um die Wirkung eines Zaubers zuzulassen. Wird er dennoch zum Verlassen seiner Ebene magisch gezwungen, verliert er 3 TP pro Stufe, bis er auf die materielle Ebene zurückkehrt. Die Punkte sind solange verloren, bis er haargenau wieder an die Stelle zurückkehrt, an der er sich befand, als er abreiste. Einzige Ausnahme ist die Elementarebene der Erde, die Zwerge immer und ohne Schwierigkeiten und Nachteile betreten können.

Für den Zauber *Fleisch zu Stein* sind Zwerge besonders anfällig. Ihre RW werden mit -4 belegt!

Weil sie nicht viel davon halten sich an andere anzupassen, müssen Zwerge für jede **Sprache** 2 Fertigungspunkte ausgeben. Dies bezieht sich auf alle Sprachen, außer jenen, die in ihrer Rassenbeschreibung angegeben sind. Diese können sie zu normalen Kosten erlernen.

### Die Vorzüge eines Zwergencharakters

Andererseits hat ein Zwergencharakter auch ein paar Vorzüge, wenn er bei seiner Erschaffung wenigstens die Hälfte des *Mittleren Alters* erreicht hat:

Er beherrscht eines der folgenden Handwerke mit einem Wert von 18:

- Schmieden
- Waffenschmieden
- Schmelzen
- Bergbau
- Edelsteine schleifen
- Steinarbeiten

Sie erhalten außerdem einen Wert von 18 in Ausdauer – aber nur bezogen auf den Konsum von Alkohol.

Da sie harte Arbeit gewohnt sind, sind Zwerge zunächst mal sehr ausdauernd. Sie kommen sechs Tage am Stück mit 1W6 Stunden Schlaf pro Nacht aus und können dabei sogar noch regenerieren. In der siebten Nacht aber fallen sie Morpheus Arme, wie alte Eichen. Die so belasteten Zwerge schlafen dann 12-18 Stunden wie Tote und sind durch fast nichts zu wecken.

Die zähe Natur der Zwerge (oder auch ihr Dickkopf) läßt sie besonders resistent gegen Untote sein! Wann immer ein Zwerg einem Energie entziehenden Angriff (**Todeshauch**) ausgesetzt ist, steht ihm ein Wurf gegen Todesmagie zu, bei dessen Gelingen er der Auswirkung einfach trotzt!

### **Körperliche Eigenschaften**

Der erste Wert steht für Männer, der zweite für Frauen

Unterart	Größe in cm	Modifikation	Gewicht in Pfund	Modifikation
Bergzwerge	123/118	+2W12	145/115	+5W10
Duergars	103/100	+5W6	95/75	+5W10
Gossenzwerge	100/95	+5W6	80/65	+4W10
Hügelzwerge	108/103	+2W12	130/105	+4W10
Tiefenzwerge	113/105	+5W6	100/80	+4W10
Vertriebene	125/120	+2W12	135/110	+3W12

**Alterkategorien**

Unterart	Anfangs-Alter	Mittleres Alter	Hohes Alter	Ehrwürdig	Höchstalter
Bergzwerge	50 +6W6	150	200	300	+2W100
Duergars	40 +4W6	150	200	300	+2W100
Gossenzwerge	30 +2W12	200	134	200	+5W20
Hügelzwerge	40 +5W6	125	167	250	+2W100
Tiefenzwerge	45 +3W12	140	187	280	+2W100
Vertriebene	25 +4W4	100	134	200	+5W20

**Die Halblinge**

Das kleinwüchsige Volk nennt sich selbst Hin(s), werden von anderen oftmals verächtlich als **Packs** (Peks) bezeichnet.

**Eigenschaften von Menschen, Gnomen und Halblingen**

Rasse	Größe in cm	Modifikation	Gewicht in Pfund	Modifikation	Anfangsalter	Mittleres Alter*	Hohes Alter**	Ehrwürdig***	Höchst Alter
Menschen	150/148	5W10	140/100	6W10	15+1W4	45	60	90	+2W20
Halbelfen	150/145	3W10	110/85	3W12	15+1W6	62	83	125	+3W20
Gnome	95/90	2W8	72/68	5W4	60+3W12	100	133	200	+3W100
Halblinge	80/75	4W10	52/48	5W4	20+3W4	50	67	100	+1W100

\* Stärke und Konstitution -1; Intelligenz und Weisheit +1

\*\* Stärke und Geschicklichkeit -2; Konstitution -1; Weisheit +1

\*\*\* Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution -1, Intelligenz und Weisheit +1

Alle Veränderungen addieren sich auf!

\*\*\*