Elfling das leichte Techno-Fantasyrollenspiel

Einleitung

Ist mal kurzfristig der Spielleiter ausgefallen oder habt Ihr mal Lust auf was anderes?
Oder habt Ihr genug von kanalisierten Standardfantasyabenteuern?
Oder habt Ihr die Schnauze voll von hochnäsigen und arroganten Elfen?
Oder sind umfangreiche Regelwerke zu viel für Euch?
Dann seid Ihr hier genau richtig.

Elfling das leichte Techno-Fantasyrollenrollenspiel ist eine Sandbox, geeignet für schnelle Runden oder für lange Kampagnen.
Oder wollt ihr ein Dorf aufbauen oder die Technik vorwärtsbringen?
Die Überfälle der Orks oder der Trolle stoppen?
Wagemutig die immer noch unbekannte Umgebung ausserhalb der Heimat erkunden?
Es gibt immer was zu tun, packen wir's an.

Copyright:

© 2019 by Daniel Roth. All rights reserved.

Version: Alpha 2

Zubehör

Benutzt werden spezielle 12-seitige Würfel, auch W12 genannt, die es aber überall im Fach-, Schul- und Spielhandel gibt. Die Würfel werden auch Schulwürfel genannt und haben die Zahlen 0 bis 10 plus eine Krone. Die Krone gilt als Joker und wird so genannt. Es werden 3 blaue, 3 weisse und 3 rote Würfel benötigt.
Alternativ können normale W12 in Weiss, Rot und Blau benutzt werden. Bei 1 bis 11 wird 1 Punkt abgezogen. Die 12 ist Joker.

Abkürzungen

Attribute

NK: Nahkampf
FK: Fernkampf
AT: Athletik
WI: Wissen
TI: Tierbetreuung
CH: Charisma
ME: Mechanisches
GE: Geschicklichkeit
AG: Agrikultur
RE: Resistenzen
HE: Heilmagie oder Stärkungen
OF: Offensive Magie: Magische Angriffe oder Schwächen
RS: Rüstungsschutz
LE: Lebensenergie
BE: Bewegung in 1m Felder pro Runde

Kategorien

Die Kategorien sind ein wichtiges Element im Spiel. Sie bestimmt, wie viele Würfel eines Attributes geworfen werden dürfen.
Die Farbe bezieht sich auf die zu benutzenden Würfelfarbe.
W: Wesen (weiss): Welcher Rasse der Elfling angehört.
B: Beruf (blau): Welchen Beruf er erlernt hat.
R: Rolle (rot): Welche Rolle er in der Gemeinschaft einnimmt.
Hat ein Elfling als Beispiel in NK in Wesen 3 Punkte, in Beruf 1 Punkt und in Rolle 0 Punkte, dann darf er bei NK-Proben 3 weisse, 1 blauer und kein roter Würfel werfen.

Runde = 6 Sekunden

Proben

Es werden die Anzahl Würfel geworfen, die der Höhe des Attributes entsprechen.
Die Würfelfarbe entspricht der Kategorie. Weiss: Wesen, Blau: Beruf und Rot: Rolle.
Alle Würfe 7 und höher gelten als Erfolge. Eine Krone ist ein Joker und gilt als zwei Erfolge.
Eine 0 gilt als Patzer und reduziert die Anzahl Erfolge um 1.
Um eine normale Probe bestehen zu können, müssen mindestens 3 Erfolge vorgewiesen werden. Leichte Proben brauchen 2 und sehr leichte Proben einen Erfolg. Schwere Proben brauchen 4 und sehr schwere Proben brauchen 5 Erfolge.
Bei vergleichenden Proben wie zum Beispiel im Kampf werden Erschwernisse als Abzug bei der Anzahl Erfolge gewertet während Erleichterungen zu den Anzahl Erfolgen dazugerechnet werden.

Attribute

Die Attribute sind das, was ein Elfling ausmacht.
Jedes Attribut wird auf die 3 Kategorien Wesen, Beruf und Rolle aufgeteilt. In jeder Kategorie kann ein Attribut von 0 – 3 Punkte haben. Die Kategorie bestimmt, welche Anzahl Würfel der Farben weiss, blau und rot geworfen werden dürfen.
Nah- und Fernkampf sind seine Kampfeigenschaften.
Athletik ist alles Körperliche wie Kraftakte, Ausdauer, Langstreckenlauf, Strapazierendes usw.
Wissen ist alles was auf Intelligenz basiert. Rätsel lösen, taktische Überlegungen, Planen usw.
Tierbetreuung ist der Umgang mit Tieren, Reiten, Schlachten usw.
Charisma betrifft alles Zwischenmenschliche wie Handeln, Besprechungen, Betören, Überreden usw.
Mechanisches betrifft die Konstruktion, Manipulation, Benutzung und Reparatur von Gerätschaften verschiedener Arten.
Geschicklichkeit betrifft alles was mit Bewegung und Fingerfertigkeit zu tun hat: Ausweichen oder Schmuck herstellen usw.
Agrikultur betrifft alles, was mit Landwirtschaft und Pflanzlichem zu tun hat. Aussaat, Verarbeitung von Pflanzen usw.
Resistenzen betrifft die Abwehr von allerlei Negativen wie Krankheiten, Gifte usw. Schützt jedoch nicht gegen Magie.
Heilmagie betrifft alle Heilungen, defensive Magie und magische Stärkungen.
Offensive Magie betrifft alle offensiven Sprüche und Schwächungen.

Beschreibung

Elflinge sind 1,2 m bis 1,5 m grosse Humanoide mit anmutigen Zügen und spitzigen Ohren.

Wesenbeschreibung

Irdanai sind die braunen stämmigen Elflinge mit schwarzen Haaren.
Heldar fallen auf durch ihre schneeweisse Haut und ihrem pechschwarzen Haaren.
Zentai haben goldbraune Haut und braune bis schwarze Haare. Sie haben schwarze Augen.
Auryn sehen fast wie Zentai aus. Aber sie fallen durch die goldenen Augen auf.
Fyrun haben sehr helle Haut, die wegen den blauen Adern wie Eis aussieht. Haare sind hellblau, eisblau oder schneeweiss.
Sunali sind durch dunkelbraune Haut und blauschwarzes Haar erkennbar.
Werdneri haben pechschwarze Haut und entweder ebenfalls pechschwarze oder schneeweisse Haare.
Tongal haben feuer- bis kupferrotes Haar. Aber auch violette Farbtöne sind bekannt. Die Haut ist violett über rot bis orange.
Erinan haben hellbraune Haut und grünes Haar.
Urikai erscheinen durch ihre graue Haut und silbriges Haar als älter, als sie es wirklich sind.
Tanadar haben helle Haut und blondes bis braunes Haar
Chandar haben leicht getönte Haut und sind blond.

Die Namen der Elflinge leiten sich von Gegenständen (Starkbogen, Zweispeer, Hammerschlag usw.), Charakteristikas (Grünauge, Silberhaar usw.), Umgebung (Sternenblüte, Baumstamm, Herbstweide usw.), Tieren (Wilder Bär, Löwe, liebliche Katze) oder gemischt (Nachtschatten, Silberschweif, Weiser Baum, Schwarzbär). Nachnamen sind nicht bekannt. Der endgültige Name kriegen die Elflinge erst, wenn sie mit 33 erwachsen werden. Vorher wird ein in Verkleinerungsform verwendeter Name benutzt (Sternchen, Wölfchen).

Wenn zwei Elflinge sich paaren, dann ist jeder Nachwuchs entweder der einen oder der anderen Wesensart angehörig. Mischlinge gibt es keine. Wenn sich zum Beispiel ein Sunali mit einer Fyrun paart, dann sind die Nachkommen entweder Sunali oder Fyrun. Bei Zwillingen oder Mehrlingen wird jeder Nachkomme einzeln bestimmt. Das heisst, dass in einer Zwilling- oder Mehrlingfamilie Nachkommen von beiden Wesensarten auftreten können.

Charaktergeneration

Zuerst wird das Wesen ausgewählt, danach den Beruf und am Schluss die Rolle. Kann auch ausgewürfelt werden.

Wurf	**Wesen**	NK	FK	AT	WI	TI	CH	ME	GE	AG	RE	HE	OF
0	Irdanai	2		2		1		1		1	2		
1	Heldar			1	2			2	2	1		1	
2	Zentai		2			2	2		2				1
3	Auryn				2	1	1			2		1	2
4	Fyrun	1	2	1		2			1		2		
5	Sunali				2		2	1		1		1	2
6	Werdneri	1	1			2			2	1	1		1
7	Tongal		1	2			1	2		2		1	
8	Erinan				1					2	2	2	2
9	Urikai				1	2	1		1	1		2	1
10	Tanadar	2		1		1		1		2	2		
J	Chandar	1	1		1	1	1		1		1	2	

Wurf	**Beruf**	NK	FK	AT	WI	TI	CH	ME	GE	AG	RE	HE	OF
0	Gärtner				1	1		1	2	2	1	1	
1	Heiler			1	2	1	2				1	2	
2	Schmied	2		2		1		2	1		1		
3	Tierbetreuer				2	2	2		1	1		1	
4	Schneider				1	1	2	1	2	1	1		
5	Koch			1		1			2	2	2	1	
6	Wache	2	1	2			1	1			2		
7	Jäger		2	2		2			2	1			
8	Scholar				2		2	2			1		2
9	Mechaniker	1	1	1	2			2	2				
10	Adept				2	1	1		2			1	2
J	Händler	1		1		1	2		2	2			

Wurf	**Rolle**	NK	FK	AT	WI	TI	CH	ME	GE	AG	RE	HE	OF
0	Krieger	2		2		1		1	1		2		
1	Schütze		2	1			1	2	2		1		
2	Priester				2	1	2			2		2	
3	Waldläufer	1	1			2			2		2	1	
4	Technikus	1	1	1	2			2	2				
5	Orakel				2		2			2		2	1
6	Magier				2				2		2	1	2
7	Tiermeister	1			2	2	2			1		1	
8	Spezialist	1	1	1				2	2		2		
9	Landmeister			1	1	2	1	2		2			
10	Hexer				2	1	1			1	2	1	1
J	Kämpfer	1	1	2				2	1		2		

Die Attribute werden pro Kategorie getrennt auf dem Charakterblatt eingetragen.

Danach können noch 9 Punkte verteilt werden. Davon können max. 2 auf NK und/oder FK und max. 2 auf HE oder OF verteilt werden. Auch so dürfen die 6 Punkte pro Attribut nicht überschritten werden. Auch dürfen nicht mehr als 2 Punkte pro Attribut verteilt werden. Totalsumme aller Attribute muss 36 sein bei der Erschaffung.
Hinterher werden noch die Sekundärattribute ermittelt:

Die Lebenspunkte werden aus 10 + AT + RE berechnet.
Die Manapunkte aus 5x (HE + OF)
Die Grösse ist fix 3
Die Bewegung BE ist fix 4 pro Runde
Das Karma beträgt am Anfang fix 3 Punkte.

Im Beispiel oben wären die Sekundärattribute: LE = 22 (10 + 6 AT + 6 RE); Mana: 0, Grösse 3, Karma 3, BE 4.

Karma

Pro Karmapunkt kann für eine Probe ein zusätzlicher Würfel gekauft werden oder ein Würfel kann neu geworfen werden. Jedoch können nie mehr als total 3 Würfel pro Kategorie benutzt werden. Das heisst, wenn man bereits 3 Würfel in einer Kategorie hat, können von dieser Kategorie keinen weiteren Würfel dazugekauft werden. Karma kann auch dazu eingesetzt werden, den Gegner zu zwingen, vor einer Probe, einen Würfel abzugeben oder nach einer Probe einen Würfel neu zu werfen.
Die Karmapunkte regenerieren sich nach 8 Stunden ungestörter Ruhe.

Allgemeine Fähigkeiten

Jeder Elfling hat folgende Fähigkeiten:
Senden: Eine Art telepathische Kommunikation. Das Senden kann entweder die Gruppe betreffen oder ein einzelner Empfänger. Nur Elflinge können Senden empfangen. Reichweite ist ca. 100 m.
Dunkelsicht: Können bei schwachem Licht oder in totaler Dunkelheit im Infrarotbereich sehen. Die Sicht ist schwarz/weiss mit Graustufen. Je heller das Grau, desto wärmer das Objekt. Distanz der Sicht ist ca. 100 Meter.
Verteidigungsbonus gegenüber grösseren Gegnern. Gegner, die menschengross (Grösse 4) sind, kriegen bei Angriffen gegen Elflinge nur Erfolge bei 8+ und Joker. Gegner, die noch grösser sind (Grösse 5+), kriegen bei Angriffen gegen Elflinge einen Erfolg nur bei 9+ und Joker. Davon ausgenommen sind Trampelangriffe. Da gelten die normalen 7+ als Erfolg.

Charakterentwicklung

Nach jeder Session (kürzer als 2 Stunden) oder nach 2 Stunden reiner Spielzeit kriegt jeder Elfling einen Punkt, den er beliebig auf die Attribute oder das Karma verteilen kann. Es sollte aber in der Zeit auch wirklich aktiv gespielt worden sein.
Einschränkung: Jedes Attribut kann nicht mehr als 3 Punkte pro Kategorie haben. Auf das Karma können maximal 6 Punkte verteilt werden. Jeder Elfling hat 75 Punkte Entwicklungspotenzial.

Auren

Die Welt ist von vier Auren umgeben. Doch nur die Elflinge sind nur mit den drei Auren Rööd, Bleri und Wela in Eintracht. Daher können sie die Kräfte dieser Auren nutzen. Jedoch die Auren sind in der Stärke sehr unbeständig wie das Wetter.
Die Auren heissen:
Rööd: beeinflusst die Rolle (rot)
Bleri: beeinflusst den Beruf (blau)
Wela; beeinflusst das Wesen (weiss)

Die vierte Aura heisst Schwari (schwarz). Die hat auf Elflinge jedoch keinen Einfluss und wird auch nie gewürfelt.

Einmal im Tag und vor hektischen Ereignissen wird je ein Aura-Würfel jeder Farbe geworfen.
Eine 0: Aura ist nicht vorhanden. Betroffene Kategorie erhält -1 auf alle Würfe. Eine 1 wird wie eine 0 als Patzer gewertet.
Eine 1 – 5: Aura ist schwach: Keine Modifikatoren.
Eine 6 – 10: Aura ist stark. Betroffene Kategorie erhält +1 auf alle Würfe.
Ein Joker: Aura ist sehr stark: Betroffene Kategorie erhält +2 auf alle Würfe. Eine geworfene 10 wird als Joker gewertet.

Speziell ist, sollten alle Auren auf 0 (nicht vorhanden sein) stehen, dann kann nicht gezaubert werden. Kommt aber höchst selten vor. An so einem Ereignis bleibt man besser in Sicherheit. Eine einzelne schwache Aura genügt zum Zaubern.

Wenn ein Elfling bis 100 m von einem mindestens Grossen Aurastein entfernt ist, kann keine Aura auf 0 (Nicht vorhanden) sinken. Ist der Stein Sehr gross, dann ist die Distanz bis 150 m. Bei einem Gigantischen Stein ist die Distanz bis 200 m. Kleinere Steine sind zu schwach für den Effekt.

Neben den Auren gibt es noch die Aurasteine, die die Fähigkeit haben, Manasteine aufzuladen.
Manasteine dienen als Manaspeicher und für den Betrieb von gewissen Kräften. Funktionieren also wie eine Art Batterie.
Aggregatorsteine sind Steine, die Mana in Magiebolzen umwandeln und so als Schusswaffe dienen können. Werden aber normalerweise nur mit Manasteine benutzt, da das Benutzen mittels Zauber „Aufladen“ zu umständlich und ineffizient ist.

Technisches

Die Elflinge sind vor einigen Jahren langsam ins technische Zeitalter eingetreten. Die vorhandenen Geräte funktionieren aber nur entweder mit Muskelkraft (zB: Fahrrad) oder mit einem Aufziehmechanismus (zB: Wecker).

Dann gibt es noch die Hybridtechnik, die mindestens Manasteine für den Betrieb brauchen. Diese Manasteine müssen entweder mit dem Zauber „Aufladen“ oder mit einem Aurastein aufgeladen werden. Beispiele sind Hybridkarren oder Aurapistolen.

Die Technik jedoch, da noch am Anfang, ist alles andere als zuverlässig. Jede Minute (bei Waffen bei jedem Schuss), in der ein Elfling ein technisches Gerät benutzt (egal ob normal, Aufzug oder Hybrid), muss er eine ME-Probe machen. Ein Fehlschlag ist entweder ein Bedienfehler oder die Technik streikt. So ist es nicht verwunderlich, dass viele Elflinge die Technik immer noch mit Argwohn betrachten.

Aurasteine, Aggregatorsteine und Manasteine gibt es in verschiedenen Grössen

Grösse	Aurastein Grösse	1 Ladung pro	Manastein Grösse	Ladungen	Aggregatorstein Grösse	Ladungen pro Schuss	Basisschaden pro Schuss
Winzig	1 kg Stein	2 Stunden	100 g Stein	10	200 g Stein	1	1
Sehr klein	2 kg Stein	1 Stunde	200 g Stein	20	400 g Stein	2	2
Klein	5 kg Stein	20 Min	500 g Stein	50	1 kg Stein	4	4
Mittel	20 kg Stein	5 Min	1 kg Stein	100	2 kg Stein	8	8
Gross	100 kg Stein	1 Min	2 kg Stein	200	4 kg Stein	16	16
Sehr gross	250 kg Stein	24 Sek	5 kg Stein	500	10 kg Stein	40	40
Gigantisch	1 Tonne	6 Sek	10 kg Stein	1000	20 kg Stein	80	80

Aurasteine sind viel grösser und weniger effizient als Manasteine. Daher werden die meisten Aurasteine nur stationär gebraucht, bei denen die Manasteine aufgeladen werden können. Je grösser der Stein, umso seltener sind sie zu finden. Meistens sind grössere Steine durch das Benutzen des „Steinformen“ Zaubers entstanden.
Manasteine müssen entweder in direkten Kontakt stehen oder die müssen mit einer leitenden Verbindung verbunden werden. Manasteine können viele Ladungen speichern, doch je nach Anwendung können auch viele Ladungen pro Anwendung gebraucht werden. ZB: braucht eine mittlere Kraftkarre (Zuladung 200 kg) 50 Ladungen pro Minute. Daher können damit nur kurze Strecken zurückgelegt werden. Aggregatorsteine verwandeln Mana in Magiebolzen. Was Elflinge eigentlich nie machen, weil es nicht sehr effizient ist, ihr eigenes Mana direkt in einen Aggregatorstein fliessen zu lassen. Lässt man zu viel Mana direkt in einen Aggregatorstein fliessen, wird das überschüssige Mana verschwendet.

Bekannte Techniken:
Fahrrad (Normal und Aufzug), Lastenfahrrad (Hybrid), Elektrizität (Manaenergie) inkl. Motoren, Licht (Hybrid), Lastenkarre (Hybrid), Uhren und Wecker (Aufzug), Strassenbahn (Hybrid Prototyp ansonsten Pferde), Staubsauger (Hybrid oder Aufzug), Taschen- und Tischlampe (Hybrid oder Aufzug), Fernrohr (technisch), Blastertürme (Hybrid) usw.

Im Grunde genommen steckt die Technik etwa auf dem Stand der Erde um das Jahr 1900. Jedoch sind Dampfantriebe und Treibstoffe wie Benzin, Diesel und Mineralöle nicht bekannt. Zum Schmieren der Geräte werden pflanzliche Öle verwendet. Auch die Energieerzeugung durch Wasserkraft ist noch nicht bekannt. Aber die Nutzung der Wasserkraft selber (Mühlen, Sägereien usw.) ist jedoch bekannt. Somit ist es nur noch die Frage der Zeit, bis auch die Wasserkraft für die Energieerzeugung genutzt werden kann.

Kampf

Nahkampf

Funktioniert wie eine Probe: Anzahl Würfel entsprechend NK für Nahkampfangriff würfeln und alle Erfolge zählen. Der Gegner macht dasselbe. Derjenige, der mehr Erfolge hat, hat getroffen und verursacht Schaden. Der Schaden ist die Differenz der Erfolge + Waffenschaden – Rüstung. Bei einem Sturmangriff zu Fuss wird ein Erfolg abgezogen, jedoch bei einem Treffer wird +2 Schaden laufend oder +3 Schaden sprintend angerichtet. Wird beim Sturmangriff jedoch ein Speer oder eine Lanze verwendet, dann wird kein Erfolg abgezogen.

Fernkampf

Beim Fernkampf geht es FK gegen mindestens 3 Erfolge bei kurzer Reichweite, 4 bei mittlerer Reichweite und 5 bei langer Reichweite erreicht werden, damit überhaupt getroffen wird. Bewegt sich der Gegner, ohne den Schützen zu sehen, wird ein Drittel (abgerundet) der GE vom Gegner (max. 3 Punkte) zum Schwierigkeitsgrad dazugezählt. Beispiel: Ein entferntes Ziel, das sich bewegt und GE 3 hat, benötigt mindestens 6 Erfolge, um getroffen (5 + 3:3 = 6) zu werden. Sieht der Gegner den Schützen, kann er seine volle GE einsetzen, um den Schuss auszuweichen. Das heisst, dass bei einem entfernten Gegner, der den Schützen sieht und GE 3 hat, steigt der Schwierigkeitsgrad auf mindestens 8 Erfolge (5 + 3 = 8). Wenn der Schütze eine ganze Runde sorgfältig zielt, kann er einen Drittel seiner GE (abgerundet) + 1 von den benötigten Anzahl Erfolge abziehen. Der Schaden entspricht der Differenz Anzahl Erfolge – Mindestanzahl benötigter Erfolge + Waffenschaden – Rüstungsschutz. ZB: Alf mit Langbogen (GE 6) zielt sorgfältig auf einen entfernten und sich bewegenden Gegner. Der Schwierigkeitsgrad beträgt mindestens 7 Erfolge. Durch das Zielen sinkt der Schwierigkeitsgrad um 3 (6:3+1=3) auf mindestens 4 Erfolge, die benötigt sind, um zu treffen. Er wirft 6 Erfolge. Der Schaden ist 6 (Erfolge)-4 (Mindestanzahl benötigte Erfolge)+2 Waffe-RS.

Kampf zu Tier

Das Kämpfen auf einem Reittier erschwert die Anzahl Erfolge um 1 (ein Erfolg wird beim Angriffswurf abgezogen). Doch der Nahkampfschaden wird um 2 bei Stillstand, um 4 bei trabendem Angriff und um 6 bei einem Sturmangriff erhöht. Wird eine Lanze oder ein Speer verwendet, fällt der Zuschlag beim Angriffswurf weg (Nichts wird abgezogen). Beim Fernkampf zu Tier wird die Anzahl benötigte Erfolge um 1 bei Stillstand, um 2 bei trabend und um 3 bei stürmend erhöht.

Reit- und Nutztiere

Als Reittiere werden verwendet: Pferde (Umständlich), Ponys, Esel und Wölfe.
Als Nutztiere werden verwendet: Pferde, Ochsen, Ponys, Esel, Wölfe, Kühe, Wildschweine, Wildkatzen.

Tiere, die genutzt werden sollen, müssen zuerst gezähmt werden. Das geht entweder mit dem Zauberspruch „Zähmen“ oder mit einer Probe auf TI mit einer Anzahl Minimalerfolge, die dem Zähmwert des Tieres entspricht. Zähmen braucht auch zusätzlich noch passendes Futter. Fehlt dieses, dann wird die Probe um zwei Erfolge erschwert.

Fahrzeuge

Hybrid heisst, dass das Fahrzeug mindestens einen Manastein und einen Motor als Antrieb hat. Ausserdem braucht das Bedienen eines Hybridfahrzeuges jede Minute eine ME-Probe. Das weil die Technologie noch zu neu und zu wenig zuverlässig ist.
Bei den Elflingen gibt es diverse Fahrzeuge:
Fahrräder mit und ohne Aufziehmechanismus,
Lastenfahrrad Hybrid,
Handkarren normal, Pony, Esel oder Hybrid,
Lastenkarren Pferd, Esel, Ochse oder Hybrid,
Strassenbahnen Pferd oder Hybrid (Hybrid ist noch Prototyp, weil Reichweite zu schlecht)
Schienenlastwagen Pferd (noch kein Hybrid)

Ausrüstung

Waffen	Kate-gorie	Reichweite Meter	Hände	Waffen-schaden	Speziell
Dolch	NK	1	1	0	Kleinwaffe
Kurzschwert	NK	1	1	1	
Langschwert	NK	1	1	2	
Säbel	NK	1	1	2	
Zweihandschwert	NK	1	2	3	
Axt	NK	1	1	1	
Kriegsbeil	NK	1	1	2	
Schlachtbeil	NK	1	2	3	
Speer	NK/FK	1-5/10/15	1	1	
Lanze	NK	2	1	2	
Langbogen	FK	30/60/90	2	2	
Kurzbogen	FK	20/40/60	2	2	
Armbrust	FK	40/80/120	2	4	Kann nur jede 3. Runde abgefeuert werden. Muss 2 Runden lang nachgeladen werden.
Speerschleuder	FK	+3/+6/+10	1	Speer +2	Steigert Reichweite und Schaden eines Spee-res beim Werfen.
Streitkolben	NK	1	1	2	Platte schützt nur mit 2 RS + Magiebonus
Schmiedehammer	NK	1	1	1	
Kriegshammer	NK	1	2	3	
Steinschleuder	FK	15/30/45	1	2	Zum Laden werden zwei Hände gebraucht, zum Abfeuern eine.
Bolzenschiesser	FK	20/40/60	1	2	ME-Probe nach jeder Runde. Hat Magazin für 20 Bolzen. Muss nach 10 Schüssen aufgezo-gen werden
Aurapistole	FK	25/50/75	1	1	Hat 10 Ladungen. Muss mit Zauber Aufladen oder am Aurastein wieder aufgeladen werden. Kleinwaffe.
Magiebolzengewehr	FK	50/100/150	2	4	Hat 20 Ladungen. Jeder Schuss braucht 4 La-dungen. Muss mit Zauber Aufladen oder am Aurastein wieder aufgeladen werden. ME-Probe nach jedem Schuss.
Schnellbolzer	FK	10/20/30	2	1	Feuert 3 Schuss pro Runde ab. Alle FK-Pro-ben um einen Erfolg erschwert. Hat Magazin für 60 Schuss. ME-Probe nach jeder Runde.

Rüstungen	Rüstungsschutz	GE-Reduktion
Leder	1	0
Kette	2	1
Platte	3	2
Schild	+1	0

Ausrüstung

Aggregatorstein	Essbesteck	Handschuhe	Leiter (Strick-)	Schlafsack	Taschenlampe
Aurastein	Fackel	Horn	Manastein	Schuhe	Tragbeutel
Bolzen	Fernrohr	Hut/Kappe	Nahrungsration	Seil 10m	Trinkbeutel
Decke	Feuerstein & Stahl	Kleidungsset	Papier & Stifte	Spiegel	Waffenöl & Stein
Dietrich	Flasche	Köcher	Pfeile	Spitzhacke	Werkzeug
Edelsteinbeutel	Geschirr	Kompass	Rucksack	Stiefel	Zelt

Geld ist bei den Elflingen unbekannt. Man tauscht sich Ware oder Dienstleistung gegen Ware oder Dienstleistung. Manchmal werden auch Aura-, Aggregator- und Manasteine im Tausch geboten, wenn man mal was nicht bieten kann.
Primär gilt aber bei den Elflingen das Motto: Einer für Alle, Alle für Einen.

Jeder Elfling kann eine Waffe, eine Rüstung, eine Kleinwaffe, zwei Ringe, ein Amulett, einen Rucksack und sechs Sachen, die nicht in den Rucksack gehen, mit sich tragen.

Magie

Jeder Elfling kann so viele Sprüche lernen, wie sein betreffendes OF oder HE-Attribut entspricht. Hat also ein Elfling 4 HE und 6 OF, so kann er 4 Sprüche aus der HE-Kategorie und 6 aus der OF-Kategorie lernen. Die getroffene Wahl ist endgültig. Gezaubert kann immer, ausser die drei Auren stehen alle gleichzeitig auf 0 (Nicht Vorhanden). Dann kann nichts gezaubert werden. Eine einzelne schwache Aura genügt, damit gezaubert werden kann. Bei den Grossen Zaubern „Verzaubern“, „Auraheilung“ und „Aurablast“ ist es so, dass diese zum Erlernen einen Punkt OF und einen Punkt HE kostet. Zudem kann nur ein Grosser Zauber pro Elfling erlernt werden. Grosse Zauber bedingen auch, dass vor dem Erlernen HE und OF beide jeweils mindestens 8 Punkte erreicht haben müssen.

Bei den magischen Gegenständen ist es so, dass bedingt durch die Auren zu viele von denen auf einem Charakter sich negativ beeinflussen können. So lange die Gesamtboni die 10 nicht überschreiten, wobei ein +3 Waffenschadenbonus als +2 gerechnet wird, passiert nichts. Bei über 10 können sich die Gegenstände so negativ beeinflussen, dass die Boni sich in Mali verwandeln können. Für jeden Gegenstand wird ein Würfel geworfen. Zeigt der eine 2 oder 1, dann funktioniert der Bonus des Gegenstandes nicht bis zum nächsten Aurawechsel. Zeigt der Würfel eine 0, dann wird der Bonus zum Malus. Das gilt auch bis zum nächsten Aurawechsel.

Jeder Zauber verbraucht Mana. Sollte das Mana nicht reichen, wird der Spruch soweit abgeschwächt, bis das Mana reicht.

Obwohl es Manasteine gibt, ist es noch nicht gelungen, diese anzuzapfen, um das eigene Mana wieder auffüllen zu können.

Heilmagie

Name	Effekt	Manakosten	Dauer
Aufladung	Ein Gegenstand mit Magiestein wird um Anzahl Erfolge geteilt durch 3 Ladungen (abrunden) aufgeladen. Dauert 3 Runden pro Ladung zum Aufladen. Falls zu viele Ladungen einfliessen würden, wird nur das Mana verbraucht, bis der Stein voll ist. Reichweite 1m	3 pro Ladung aber nicht mehr als benötigt.	Sofort
Behandeln	Entfernt Vergiftungen und Krankheiten. Anzahl Erfolge je nach Stärke der Krankheit oder Vergiftung. Reichweite 5 m	1 Mana pro Erfolg	Sofort
Heilung	Das Ziel wird um 1+Anzahl Erfolge LE geheilt. Reichweite 10 m. Bei Berührungsdistanz können zwei Ziele gleichzeitig geheilt werden. Der Manaaufwand wird aber für nur ein Ziel berechnet. Grund ist, dass die Umwandlung der Energie in einen Heilbolzen eingespart wird. Beispiel: Alf heilt je 5 LE bei zwei Kameraden in Berührungsdistanz. Er bezahlt so nur 5 Mana.	Anzahl geheilte LE	Sofort
Levitation	Anzahl Erfolge mal 3 Runden schweben und fliegen. Kann blitzschnell gezaubert werden. Reichweite 10 m, auch auf andere anwendbar.	Anzahl Erfolge	Siehe Effekt
Magischer Schild	Bufft den Rüstungsschutz um Erfolge geteilt durch 3 abgerundet. Reichweite 10 m, kann auch auf andere gemacht werden.	2 Mana pro RS	10 Runden
Meistern	Bufft eine Kategorie beim Ziel um einen Punkt in allen Attributen. Max. 3 Punkte pro Attribut möglich. Braucht mindestens 5 Erfolge, um zu wirken. Reichweite 5 m	10 Mana	5 Runden
Nahrung erzeugen	Erzeugt Erfolge geteilt durch 2 abgerundet Anzahl Rationen und Getränke. Die erzeugte Nahrung verschwindet nach einer Stunde, wenn nicht gegessen. Reichweite 5 m	2 Mana pro Erfolg	Sofort
Pflanzenwachstum	Lässt eine Pflanze wachsen. Ab 6 Erfolge bringt sie sogar Früchte oder Nutzblätter. Reichweite 10 m	Anzahl Erfolge	Sofort, permanent
Regeneration	Das Ziel regeneriert Anzahl Erfolge geteilt durch 3 abgerundet LE pro Runde. Reichweite 10 m	2 Mana pro Regenerationsstufe	10 Runden
Unsichtbarkeit	Das Ziel wird für normale Sicht unsichtbar. Alle, die einen Unsichtbaren angreifen, erhalten -2 auf ihre Würfe. Wesen mit anderen guten Sinnen erhalten nur -1 auf ihre Würfe. Wesen mit Dunkelsicht in der Dunkelheit können Unsichtbare sehen.	2 Mana pro Erfolg.	Erfolge x 2 Runden
Verbessern	Bufft ein Attribut beim Ziel um Anzahl Erfolge geteilt durch 3 abgerundet. Die Bonuspunkte können über alle 3 Kategorien verteilt werden. Es dürfen aber nicht mehr als 3 Punkte pro Kategorie nach dem Buffen vorhanden sein. Reichweite 5 m	Anzahl Erfolge	10 Runden
Zähmen	Versucht ein TI, das zähmbar ist, zu zähmen. Anzahl Erfolge müssen höher sein als die Anzahl Erfolge RE des Tieres. Reichweite 10m	Anzahl Erfolge x 2	Sofort, permanent

Offensive Magiesprüche

Name	Effekt	Manakosten	Dauer
Betäuben	Das Ziel wird schlafen gelegt. Es muss mindestens Anzahl Erfolge erreicht werden, die der gegnerischen RE entspricht. Reichweite 20 m	2 Mana pro Erfolg	1 Stunde
Dornenschild	Erzeugt beim Ziel eine Art Schild, das gegenüber gegnerischen Angreifern bei Treffern Schaden verursacht. Der Schaden ist Anzahl Erfolge des Zaubers geteilt durch 3 abgerundet. Reichweite: 10 m	2 Mana pro Schadensstufe	10 Runden
Dunkelheit	Ein Gebiet einer Kugel von Radius 5 m wird stockdunkel. Nur Wesen mit Dunkelsicht wie zB Elflinge können ohne Probleme darin sehen. Nachtsicht funktioniert nicht. Auf den Kampf hat das folgenden Einfluss: Blinde erhalten -2 auf ihre Angriffswürfe. Wesen mit alternativen Sinnen haben zum Teil nur einen Abzug von -1. Reichweite 10 m Dauer entspricht der Anzahl Erfolge in Runden.	1 Man pro Runde.	Anzahl Erfolge in Runden
Elfenfeuer	Das Ziel wird um 1 Würfel + Anzahl Erfolge LE geschädigt. Opfer kann kein RE-Wurf machen. Rüstung schützt hingegen. Reichweite 20 m. Ein Joker gilt als 12 Schaden.	0 bis 4 Mana (Würfelschaden/3 aufgerundet) + 1 Mana pro Erfolg	Sofort
Entflammen	Ein brennbarer Gegenstand oder ein Opfer wird entflammt. Der Gegenstand oder das Opfer nimmt einen Schaden pro Runde bis gelöscht. Wasser oder am Boden wälzen reicht zum Löschen. Der Zauber braucht mindestens 4 Erfolge, damit er wirkt. Reichweite 10 m	4 Mana	Sofort, bis gelöscht
Gift	Vergiftet das Ziel. Das Ziel nimmt alle 5 Runden Anzahl Erfolge geteilt durch 2 abgerundet Schaden. Reichweite 20 m	1 Mana pro Schadensstufe	60 Runden
Magische Waffe	Eine Waffe wird verzaubert und richtet Erfolge des Zaubers geteilt durch 3 abgerundet mehr Schaden an. Reichweite: berührte Waffe	2 Mana pro Bonuschaden	10 Runden
Magischer Bolzen	Schaden ist (1W12 + Anzahl Erfolge) geteilt durch 2 aufgerundet. Rüstung schützt hier nicht. Reichweite 50 m	Anzahl verursachter Schaden	Sofort
Schwächen	Schwächt ein Ziel bei einem Attribut nach Wahl. Anzahl Erfolge durch 3 abgerundet ist die Reduktion des betreffenden Attributes. Reichweite 20 m	Anzahl Erfolge x 2	10 Runden
Steinformen	Formt eine Menge von 1 m^3 Kubikmeter Stein pro Erfolg. Steine, Felsen usw. müssen schon vorhanden sein. Reichweite 5 m	2 Mana pro Erfolg	10 Runden pro m3, Effekt permanent
Tier herbeirufen	Ruft ein Tier herbei. Anzahl Erfolge bestimmt das Tier, das herbeigerufen wird. Das Tier erscheint auf der Stelle. 0 bis 2 Erfolge: Nichts 3 und 4 Erfolge: Riesenratte 5 Erfolge: Esel oder Riesenspinne, kann gewählt werden 6 Erfolge: Wolf 7 Erfolge: Schreckenswolf 8 Erfolge: Panther 9 Erfolge: Pferd oder Kuh, kann gewählt werden 10 und mehr Erfolge: Bär	4 Mana pro Erfolg	1 Stunde
Wachstum	Das Ziel wächst um eine bestimmte Grösse (Höhe, Breite und Tiefe) an. Der Grössenzuwachs ist abhängig von den Anzahl Erfolgen. 0 bis 2 Erfolge: Kein Effekt 3 bis 5 Erfolge: +1 NK, +1 AT, +3 LE, +1 Grösse, -1 GE, -1 CH, -1 ME, Verlust Verteidigungsbonus falls vorher Grösse 3 6 bis 8 Erfolge: +2 NK, +2 AT, +6 LE, +1 Grösse, -2 GE, -2 CH, -2 ME, Verlust Verteidigungsbonus falls vorher Grösse 3 9 und mehr Erfolge: +3 NK, +3 AT, +9 LE, +2 Grösse, -3 GE, -3 CH, -3 ME, Verlust Verteidigungsbonus falls vorher Grösse 2 oder 3. Speziell ist, dass bei einem Elfling zuerst die noch nicht vollen Kategorien aufgefüllt werden müssen, bevor zusätzliche Würfel benutzt werden können. Max 4 Würfel pro Kategorie möglich. Ausserdem kann kein Attribut unter 0 Punkte sinken.	5 Mana pro Wachstumsstufe	10 Runden

Grosse Sprüche

Name	Effekt	Manakosten	Dauer
Aura-heilung	Der einzige Flächenheilzauber, der jedoch im Gegensatz zu den anderen Sprüchen nur beschränkt auf die Fähigkeiten des Zauberers abhängig ist. Dieser Zauber lässt eine gewählte Aura in einem Gebiet von Anzahl Erfolge Meter Radius alle Lebewesen heilen. Daher müssen die Auren vor dem Zaubern geworfen werden. Jedes Wesen nimmt eine Anzahl Würfel Heilung, die der Stärke der Aura entspricht: Schwach: 1 Würfel Stark: 2 Würfel Sehr stark: 3 Würfel. Ein Joker entspricht einer 12. Reichweite 20 m	6 Mana pro Erfolg	Sofort
Aurablast	Der einzige Flächenangriffszauber, der jedoch im Gegensatz zu den anderen Sprüchen nur beschränkt auf die Fähigkeiten des Zauberers abhängig ist. Dieser Zauber lässt eine gewählte Aura in einem Gebiet von Anzahl Erfolge Meter Radius explodieren. Daher müssen die Auren vor dem Zaubern geworfen werden. Jedes Wesen nimmt eine Anzahl Würfel Schaden, die der Stärke der Aura entspricht: Schwach: 1 Würfel Stark: 2 Würfel Sehr stark: 3 Würfel. Ein Joker entspricht einer 12. Reichweite 20 m	6 Mana pro Erfolg	Sofort
Verzau-bern	Bedingung: Verzaubern braucht mindestens OF und HE von jeweils 8, bevor der Zauber überhaupt angewendet werden darf. Geworfen wird entweder auf HE oder auf OF. Ein Gegenstand wird verzaubert, so dass er für ein gewünschtes Attribut innerhalb einer gewünschten Kategorie einen Bonus auf die Würfe von +1 (mindestens 6 Erfolge nötig) oder +2 (mindestens 10 Erfolge nötig) auf alle Würfe gibt. Beim +2 Bonus ist das zusätzlich so, dass bei einer sehr starken Aura in der betreffenden Kategorie auch die 9 und die 10 als Joker gelten. Ringe und Amulette können nur mit +1 verzaubert werden. Waffen und Rüstungen können stattdessen auch ein Schadensbonus erhalten (Waffen) oder mehr Rüstungsschutz. Waffenschadenverzauberung: +1 (5 Erfolge nötig), +2 (7 Erfolge nötig), +3 (9 Erfolge nötig). Bei Rüstungen: Schild kann nur +1 Bonus erhalten. Bei Rüstungen kann nur der Torsopanzer die Verzauberung kriegen. +1 (6 Erfolge nötig), +2 (10 Erfolge nötig) Für die Verzauberung ist jeweils ein winziger Aura- und Manastein für +1 Bonus oder ein sehr kleiner Aura- und Manastein für +2 und +3 Boni notwendig. Die Steine lösen sich in dem verwendeten Zielmaterial auf. Bei einem totalen Fehlschlag (zu wenige Erfolge) lösen sich die Aura- und Manasteine auf.	Attribut 40 Mana für +1 80 Mana für +2 Waffe 30 Mana für +1 60 Mana für +2 90 Mana für +3 Rüstung 45 Mana für +1 90 Mana für +2 Die Verzauberung dauert 1 Monat.	Permanent

Bestiarium

Andere Lebewesen benutzen die gleichen Attribute wie die Elflinge. Jedoch gibt es keine Unterteilung in Wesen, Beruf und Rolle, weil das für solche Lebewesen nicht von Belangen ist. Kampf und Proben gehen genau gleich. Die LE umfasst die Basis-LE. Da werden noch die AT und die RE dazugezählt, um die effektive LE zu erhalten. Steht bei Mana ein S, dann wird das Mana standardmässig berechnet: (OF + HE) x 5.
Bei den meisten Monstern steht bei den Attributen ein Bereich. Da kann der Spielleiter einfach was innerhalb dieses Bereiches auswählen und so auf die Gegebenheiten anpassen. BE heisst Bewegung pro Runde in 1m Felder

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana

Arguskrähe
Ist eine bartgeiergrosse, aggressive Krähe. Treten gerne in kleineren Schwärmen auf.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
1 - 4	0	3	0 - 1	3	0	10	0	6	0	3	0	0	7
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
2	1 Schnabel 2 Krallen		Schnabel 2, Krallen 1			0	Zähmbar 7						0

Balg (Troll-Elfling Hybrid)
Ein Balg entsteht, wenn sich ein Troll mit einem Elfling paart. Balge werden meistens von den Elflingen verstossen.
Balge sind etwas grösser als Elflinge und haben spitze Ohren. Ansonsten haben sie eher den Körperbau der Trolle.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
0 - 10	1 - 9	0 - 9	0 - 8	0 - 9	0 - 4	4	0 - 9	0 - 8	0 - 9	0 - 10	0 - 9	0 – 9	12
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
3 - 4	Waffe oder Spruch		Waffe oder Spruch			Rüstung	Können auch Zauberei benutzen, ist aber eher selten. Reagieren beschränkt auf die Auren. Keinen Abzug bei „keine Aura“ vorhanden aber auch keinen verbesserten Bonus bei sehr starker Aura (Sehr stark gilt nur als Stark).						S

Bär
Ein grosses und relativ aggressives Raubtier, das alles fressen kann, aber Fleisch vorzieht.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
7 - 10	0	6 - 8	0	0	0	5	0	4 - 6	0	3 - 6	0	0	16
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
5	1 Biss, 2 Krallen		Biss 2, Krallen 3			1	Wenn beide Krallen in einer Runde jeweils mehr als 6 Schaden machen, dann macht der nächste Biss 4 Basisschaden						0

Baumriese
Ein wandelnder Baum in grob humanoider Gestalt. Sind in der Regel freundlich zu den Elflingen.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
8 - 11	0	9 - 10	0 - 10	3 - 6	3 - 8	2	0	0 - 3	0 - 6	3 - 8	0 - 10	0 - 6	30
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
7	1 Schlag		Schlag 6			3	Nimmt doppelten Schaden von Feuer.						S

Dryade
Eine Dryade ist ein Waldlebewesen, das etwas grösser als die Elflinge sind, ebenfalls spitze Ohren haben und zusätzlich Rehhörner auf dem Kopf. Sind gegenüber den Elflingen sehr positiv eingestellt.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
0 - 6	0 - 6	0 - 6	6 - 10	8 - 10	4 - 9	5	0	4 - 9	0 - 6	2 - 8	8 - 12	0 - 6	11
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
4	Spruch oder Waffe		Spruch oder Waffe			0	Können bei HE 10 bis 12 den Grossen Zauber „Auraheilung“ sprechen.						S

Elefant
Ein sehr grosses graues Tier mit einem Rüssel als Nase.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
6- 12	0	8 - 12	0	0	0	4	0	0 - 3	0	6 - 10	0	0	30
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
7	1 Rüssel oder Trampeln		Rüssel 2, Trampeln 8			1	Trampelangriff: Bei Sturmangriff wird der Schaden verdoppelt.						0

Elflinge Abgefallen
Selten werden Elflinge aus der Gemeinschaft verstossen, weil sie korrupt werden.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
0 - 9	0 - 9	0 - 9	0 - 9	0 - 9	0 - 9	4	0 - 9	0 - 9	0 - 9	0 - 9	0 - 9	0 - 9	10
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
3	Waffe oder Spruch		Waffe oder Spruch			Rüs-tung	Alle Elflingfähigkeiten						S

Esel
Ein kleineres graues pferdeähnliches Tier, das zum Reiten oder zum Transport von Waren benutzt wird.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
0 - 4	0	4 - 8	0	0	0	6	0	0 - 4	0	2 - 6	0	0	15
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
4	2 Hufe		Hufe 2			1							0

Fee
Ein sehr kleines humanoides Wesen mit Flügeln. Sind den Elflingen gegenüber gut gesonnen.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
0 - 2	0 - 4	0 - 2	6 - 10	4 - 8	6 - 10	10	0	6 - 12	2 - 6	2 - 6	8 - 12	8 - 12	4
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
1	Sprüche, selten Waffe		Sprüche oder Waffe 0			0	Können alle Sprüche inkl. alle Grossen beherr-schen						S + 10

Goblin
Die sehen fast wie Elflinge aus inkl. der spitzen Ohren. Das besondere Merkmal ist die grüne Haut und rotes bis braunes Haar. Goblins sind magisch nicht so versiert wie Elflinge. Aber sie sind technisch versiert, doch deren Geräte sind noch weit unzuverlässiger als die der Elflinge. Auch bei Goblingeräten muss jede Minute eine ME-Probe gemacht werden. Bei Versagen muss ein Würfel geworfen werden: Joker: passiert nichts; 6 – 10: Gerät streikt, 1 – 5: Gerät fällt auseinander; 0: Gerät explodiert und richtet einen Würfel Schaden an. Joker: 12 Schaden. Sind sehr aggressiv gegenüber allem ausser Grünhäuter und Grottenschrate.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
0 - 9	0 - 9	0 - 9	0 - 9	0 - 9	0 - 9	4	4 - 9	0 - 9	0 - 9	0 - 9	0 - 4	0 - 4	10
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
3	Waffe oder Spruch		Waffe oder Spruch			Rüs-tung							S

Grottenschrat (Bugbear)
Grottenschrate sehen wie vergrösserte Goblins mit Pelz aus. Sind aggressiv gegenüber allem ausser Grünhäuter.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
3 - 10	0 - 5	3 - 9	0 - 6	0 - 6	0 - 6	4	0 - 4	0 - 6	0 - 6	4 - 10	0	0	13
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
4	Waffe		Waffe			Rüs-tung + 1							0

Hirsch
Ein grössere vierbeiniger Pflanzenfresser mit Hörner.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
2 - 8	0	2 - 9	0	1 - 2	0	6	0	2 - 8	0	0 - 8	0	0	18
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
5	2 Hufe 1 Geweih		Hufe 3, Geweih 4			1							0

Hobgoblin
Sind die grössere Version der Goblins und gehören ebenfalls zu den Grünhäuter.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
3 - 10	0 - 9	3 - 10	0 - 6	0 - 4	0 - 4	4	0 - 4	0 - 6	0	0 - 10	0	0	15
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
4	Waffe		Waffe			Rüs-tung							0

Imp
Ein kleines geflügeltes Wesen mit kleinen Hörnern auf dem Kopf. Imps sind entweder weiss, rot, blau oder schwarz. Man sagt, dass sie eine physikalische Darstellung der Auren sind. Die schwarzen stammen von der Chaosaura ab. Nur die schwarzen sind tendenziell aggressiv.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
0 - 2	0 - 9	0 - 4	0 - 9	0 - 6	0 - 6	8	0 - 6	6 - 11	0	0 - 8	0 - 12	8 - 12	5
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
1	Waffe oder Spruch		Waffe 0 oder Spruch			0	Können alle Sprüche inkl. der Grossen Zauber						S

Kobold
Kobolde sind die kleinste Grünhautrasse. Sehen sonst den Goblins ähnlich. Wie alle Grünhäuter gegen alles aggressiv ausser andere Grünhäuter oder Grottenschrate. Sind quasi neben den Goblins die Techniker der Grünhäuter. Können beschränkt zaubern.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
0 - 6	0 - 9	0 - 6	0 - 9	0	0 - 7	4	4 - 9	4 - 9	0 - 6	0 - 9	0 - 6	0 - 6	8
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
2	Waffe oder Spruch		Waffe oder Spruch			0	Dunkelsicht						S

Krokodil
Ein Reptil mit riesigem Maul.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
6 - 12	0	4 - 12	0	0	0	4	0	0 - 4	0	2 - 9	0	0	25
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
6	1 Biss		Biss 6			2	Bei 3+ Joker Gegner verschlingen falls Grösse 4 oder kleiner: 4 Schaden pro Runde bis befreit oder tot.						0

Kuh
Die normale Kuh, die für Milch und Fleisch eingesetzt wird.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
0 – 9	0	2 - 10	0	0	0	4	0	0 - 6	0	0 - 8	0	0	20
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
5	1x Hörner Trampeln		Hörner 2, Trampeln 5			1	Zähmbar 4						0

Mensch
Menschen haben noch keine Technik erfunden und auch Magie ist bei ihnen nicht bekannt.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
0 - 10	0 - 9	0 - 10	0 - 9	0 - 9	0 - 9	4	0	0 - 8	0 - 9	0 - 9	0	0	15
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
4	Waffe		Waffe			Rüs-tung							0

Nashorn
Ein grosses graues Tier mit einem Horn auf der Nase.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
4 - 12	0	7 - 12	0	0	0	4	0	0 - 4	0	6 - 10	0	0	27
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
6	Horn Trampeln		Horn 3, Trampeln 6			1	Sturmangriff möglich. Schaden wird verdoppelt.						0

Orks
Orks sind ebenfalls Grünhäuter und auch auf alles aggressiv, was nicht grünhäutig oder ein Grottenschrat ist. Orks unterscheiden sich durch die verlängerten unteren Eckzähne, die leicht aus dem Mund ragen, von den Hobgoblins. Auch sind Orks etwas robuster als diese.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
5 - 10	0 - 9	5 - 10	0 - 5	0 - 3	0 - 4	4	0 - 2	0 - 6	0	2 - 10	0	0	15
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
4	Waffe		Waffe			Rüs-tung	Dunkelsicht						0

Panther
Eine grosse schwarze Raubkatze

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
3 - 9	0	4 - 9	0	0	0	5	0	3 - 10	0	0 - 9	0	0	14
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
4	2 Krallen 1 Biss		Krallen 2, Biss 3			1	Ist in der Nacht ohne Dunkelsicht hat der Panther einen Überraschungsangriff zu gut, der nur mit -2 auf alle NK-Würfel abgewehrt werden kann.						0

Pferd
Das normale Pferd, das zum Reiten oder zum Lasten tragen benutzt wird. Auch bei der Strassenbahn und zum Teil auch im Ackerbau werden Pferde eingesetzt. Ein Pony hat eher kleinere NK-Werte (2 – 5) dafür eher höhere GE-Werte (4 - 8)

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
2 - 8	0	2 - 9	0	1 - 2	0	6	0	2 - 8	0	0 - 8	0	0	18
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
5	2 Hufe		Hufe 3			1	Zähmbar 5						0

Riesenameise
Eine etwa 80 cm lange Ameise, die vereinzelt in den Chaoshöhlen zu finden sind. Sind teilweise aggressiv.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
3 - 6	0	4 - 10	0	2 - 4	0	4	0	3 - 9	0	3 - 10	0	0	8
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
2	Biss		Biss 1			3	Schwarmwesen. Können andere Riesenameisen herbeirufen. Das gelingt mit 2 Erfolgen auf TI.						0

Rieseneichhorn
Ein Eichhörnchen mit Brustbeutel, aber ca. 80 cm hoch. Fliehen normalerweise, wenn man in die Nähe kommt. Aggressiv werden sie nur, wenn man sich an ein Nussversteck oder an die Jungen heranmacht.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
2 - 6	2 - 6	2 - 8	0	0	0	5	0	4 - 10	0 - 2	1 - 8	0	0	7
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
2	Biss (NK) Nuss (FK)		Biss 1, Nuss 1			1	Können mit Nüssen werfen: 5/10/15						0

Riesenfrosch
Ein riesiger Frosch, der alles frisst. Grösse etwa 70 cm. Aggressiv.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
3 - 9	2 - 8	2 - 8	0	0	0	3	0	2 - 8	0	2- 10	0	0	7
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
2	Biss (NK) Zunge (FK)		Biss 0, Zunge 0 + Gift			0	Zunge ist giftig. RE-Wurf mit 3 Erfolge nötig, um dem Gift zu entgehen. Ansonsten 1 Schaden pro Runde für 10 Runden. Zunge Reichweite 2/4/6						0

Riesenmaulwurf
Ein etwa 1,2 m grosser Maulwurf, der bis 1,5 m grosse Gänge schaufeln kann. Ist vor allem in den Troll- und Orkhöhlen anzutreffen. Kann bei Hunger aggressiv sein. Im Gegensatz zu den normalen Maulwürfen, kann der Riesenmaulwurf im Dunkel sehen.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
3 - 10	0	3 - 10	0	0	0	3	0	1 - 6	0	3 - 10	0	0	10
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
3	Biss Pranken		Biss 0 + Krankheit, Pranken 1			1	Dunkelsicht. Biss kann Krankheiten übertragen: Jeden Tag -1 LE und es werden keine LE mehr regeneriert. Magische Heilung hilft hingegen.						0

Riesenratten
Ratten in der 50 cm grossen Version (Schwanz nicht mitgezählt). Findet man überall, sogar in den Dörfern und Höhlen. Und zäh sind sie auch noch. Treten gerne in kleinen Schwärmen auf.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
1 - 6	0	3 -10	0	0	0	5	0	4 - 12	0	5 - 10	0	0	5
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
1	Biss		Biss 0 + Krankheit, Pranken 1			0	Dunkelsicht. Biss kann Krankheiten übertragen: Jeden Tag -1 LE und es werden keine LE mehr regeneriert. Magische Heilung hilft hingegen.						0

Riesenschlange
Eine bis 10 m lange Schlange. Findet man vorwiegend im Freien.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
3 - 10	0 - 6	3 - 10	0	0	0	2	0	2 - 6	0	3 - 9	0	0	20
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
6	Biss Verschlingen Spucken (FK)		Biss 1 Verschlingen 1 pro Runde Spucke 0 + Lähmung			1	Verschlingen. Bei 3+ Jokern beim Angriffswurf wird das Ziel, falls Grösse 3 oder kleiner, direkt verschlungen. Schaden ist dann 1 pro Runde. Rüstung schützt dann nicht. Die Spucke lähmt für 4 Runden, falls ein RE-Wurf mit 3 Erfolgen nicht geschafft wird.						0

Riesenskorpion
Ein 80 cm grosser Skorpion. Lebt vorwiegend im Freien. Kann aber auch in den Höhlen gegetroffen werden.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
1 - 7	0	3 - 9	0	0	0	4	0	3 - 9	0	3 - 10	0	0	8
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
2	2 Scheren 1 Stachel		Scheren 0 Stachel 0 + Gift			2	Stachel ist giftig: RE-Wurf: 0 - 2 Erfolge: 2 Schaden pro Runde für 10 Runden. 3 - 5 Erfolge: 1 Schaden pro Runde für 10 Runden 6+ Erfolge: Kein Schaden.						0

Riesenspinnen
Übergrosse, ca. 70 cm grosse Spinnen

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
1 - 6	0	3 - 9	0	0	0	5	0	4 - 9	0	3 - 9	0	0	7
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
2	Biss		Biss 0 + Gift			2	Biss ist giftig: RE-Wurf: 0 - 2 Erfolge: 2 Schaden pro Runde für 7 Runden. 3 - 5 Erfolge: 1 Schaden pro Runde für 7 Runden 6+ Erfolge: Kein Schaden.						0

Schildkröte
Eine stark gepanzerte Schildkröte ca. 80 cm gross

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
1 - 6	0	5 - 12	0	0	0	1	0	0 - 2	0	5 - 12	0	0	12
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
2	Biss		Biss 0			4							0

Steinfresser
Ein Steinfresser ernährt sich von Steinen und Felsen. Er frisst sich durch Berge und Hügel und macht dabei neue Gänge. Sieht grob einem Maulwurf ähnlich, hat jedoch vier diamantharte Schaufeln und Zähne. Der Körper besteht aus Stein. Ist sehr behäbig, und kann so leicht umgangen oder vermieden werden.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
1 - 8	0	6 - 14	0	0	0	1	0	0 - 2	0	9 - 14	0	0	30
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
5	2 Schaufeln		Schaufel 4			5	Dunkelsicht						0

Troll
Trolle sind mit den Elflingen verwandt, obwohl sie wie Menschen Rundohren haben. Aus der Kreuzung Troll <=> Elflling gibt es immer einen Balg. Trolle haben auch ein gewisses technisches Verständlich entwickelt. Sind aggressiv gegen alles. Hassen die Grünhäuter und Grottenschrate bis aufs Blut und greifen diese zuerst an.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
0 - 9	0 - 9	1 - 10	0 - 9	0 - 6	0 - 6	4	0 - 6	0 - 8	0 - 8	1 - 10	0	0	11
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
3	Waffe		Waffe			Rüs-tung	Dunkelsicht						0

Vampirfledermaus
Eine 40 cm grosse Fledermaus, die Blut drinkt.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
3 - 6	0	2 - 8	0	0	0	8	0	4 – 14	0	3 - 9	0	0	5
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
1	Biss		Biss 0 + Saugen + Krankheit			0	Echolot. Bei 2+ Erfolgen beim Angriff beisst sich die Fledermaus fest und saugt für 6 Runden je 1 LE ab. Abreissen (NK-Probe) verursacht Abreisser Erfolge Schaden. Zudem muss beim gebissen werden, ein RE-Wurf mit 3 Erfolgen gelingen, sonst wird man krank: Jeden Tag -1 LE und es werden keine LE mehr regeneriert. Magische Heilung hilft hingegen. Verteidigungsbonus: Gegner erhalten -2 auf ihre Angriffswürfe.							0

Wildkatze
Eine Katze aber wild.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
3 - 9	0	2 - 8	0	0	0	5	0	3 - 12	0	1 - 9	0	0	6
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
1	2 Krallen 1 Biss		Krallen 0, Biss 0			0	Zähmbar 7						0

Wildschwein
Das klassische Wildschwein, das gejagt wird zum Verzehr.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
3 - 9	0	2- 10	0	0	0	4	0	2 - 9	0	3 - 9	0	0	10
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
2	Biss		Biss 1			1	Sturmangriff: doppelter Schaden						

Wolf
Bei den Wölfen gibt es zwei Unterrassen: Normal und Schreckenswölfe. Letztere sind grösser und können von den Elflingen geritten werden. Schreckenswölfe kriegen +1 auf NK, AT, Grösse und RE. -1 auf GE und + 5 LE.

NK	FK	AT	WI	TI	CH	BE	ME	GE	AG	RE	HE	OF	LE
3 - 9	0	2- 9	0	1		4	0	3 - 10	0	3 - 9	0	0	8
Grösse	Angriffe		Basisschaden			RS	Besonderheiten						Mana
2	2 Krallen, 1 Biss		Krallen 0, Biss 1			1	Zähmbar 6 (nur Elflinge)						0