

Wichtel

Auf Grund ihrer geringen Größe erhalten sie einen Malus von -2 auf ihre Stärke. Da sie jedoch ziemlich flink und intelligent sind erhalten sie jeweils einen Bonus von $+1$ auf ihr Geschick und ihre Intelligenz.

Wichtel können nur von Wesen mit magischen und übernatürlichen Fähigkeiten überrascht werden.

Zusätzlich können sie sich ein mal am Tag gegenüber großen Wesen für 1W8 Runden unsichtbar machen. Um diese Fähigkeit wieder „aufzuladen“ müssen sie in der Nacht mindestens 6 Stunden durchgehend schlafen.

Die zulässigen Klassen sind: Kämpfer, Magier, Dieb & Barde. Es können auch zwei Klassen miteinander kombiniert werden.

Sie sind kleine und flinke Wesen mit rot-braunen Haaren, Sommersprossen und heller Haut. Sie leben, wie Hobbits, in Höhlen, die sie in Berge und Hügel schlagen. Sie meiden den Kontakt mit großen und übergroßen Wesen, kommen jedoch mit Menschen, Elfen, u.ä. Wesen gut aus und begeben sich, wenn auch nicht allzu gerne, in ihre Städte. Sie sind nicht begeistert vom "großen Volk", wie sie die Humanoide nennen.

Mit Zwergen, Gnomen, Halblingen u.ä. Wesen kommen sie gut zurecht und leben vereinzelt auch in ihren Städten.

Alles in allem kann man den Wichtel mit dem „typischen Kobold“ vergleichen

Mit der Charaktererschaffung gibt es eine 8% Chance, dass sie, auch wenn sie kein Dieb sind, die Fähigkeiten: Leise Bewegen und Im Schatten verstecken beherrschen. In diesem Fall erhalten sie pro Level 8% auf diese, also: auf Level 1 je 8%, auf Level 2 je 16%, usw.

Tabellen

Größe:	35/29 + 5W4 cm
Gewicht:	14/9 + 3W10 kg
Alter:	40 + 2W8
Max. Alter:	120 + 3W12