

# Systemreferenzdokument 5.1

Wenn dir in diesem Dokument Fehler auffallen, teile uns dies bitte per E-Mail an [askdnd@wizards.com](mailto:askdnd@wizards.com) mit.

## Völker

### Volksmerkmale

Die Beschreibung jedes Volkes enthält bestimmte Merkmale, die unter dessen Angehörigen weit verbreitet sind. Folgende Einträge finden sich in den meisten Volksmerkmalen.

#### Alter

Dieser Eintrag gibt an, ab welchem Zeitpunkt ein Angehöriger dieses Volkes als erwachsen angesehen wird, sowie die übliche Lebensspanne. Diese Informationen können dir bei der Entscheidung helfen, wie alt dein Charakter zu Beginn des Spiels sein soll. Du kannst dich für ein beliebiges Alter entscheiden und hast dadurch gleichzeitig eine Erklärung für einige deiner Attributswerte. Spielst du beispielsweise einen jungen oder sehr alten Charakter, könnte das erklären, warum deine Stärke oder Konstitution besonders niedrig ist. Andererseits ist ein fortgeschrittenes Alter vielleicht der Grund dafür, dass der Intelligenz- oder Weisheitswert überdurchschnittlich hoch ist.

#### Attributswerterhöhung

Bei jedem Volk werden ein oder mehrere Attributwerte des Charakters erhöht.

#### Bewegungsrate

Deine Bewegungsrate bestimmt, welche Strecke du auf Reisen (siehe „Abenteuer“) und im Kampf (siehe „Kampf“) zurücklegen kannst.

#### Gesinnung

Die meisten Völker neigen zu bestimmten Gesinnungen, die in diesem Eintrag beschrieben sind. Diese sind für den Spielercharakter zwar nicht bindend, doch wenn du dir beispielsweise überlegst, warum dein Zerg trotz der zum Großteil rechtschaffenen Zergengesellschaft chaotisch ist, kannst du deinen Charakter besser ausarbeiten.

#### Größe

Die Charaktere der meisten Völker sind mittelgroß, eine Größenkategorie, die Kreaturen zwischen 1,2

und 2,4 Meter Größe umfasst. Nur die Angehörigen weniger Völker sind klein (zwischen 60 Zentimeter und 1,2 Meter groß), weshalb sich einige Regeln des Spiels anders auf sie auswirken. Die entscheidendste Regel ist, dass kleine Charaktere schwere Waffen nur schlecht handhaben können, wie unter „Ausrüstung“ beschrieben ist.

#### Sprachen

Aufgrund seiner Volkszugehörigkeit kann dein Charakter bestimmte Sprachen sprechen, lesen und schreiben.

#### Volksunterarten

Einige Völker weisen Unterarten auf. Deren Angehörigen besitzen zusätzlich zu den Merkmalen des Ursprungsvolks auch Merkmale ihrer Unterart. Die Beziehungen zwischen den Unterarten unterscheiden sich stark von Volk zu Volk und von Welt zu Welt.

## Elf

### Merkmale der Elfen

Dein Elfencharakter verfügt über eine Vielzahl natürlicher Fähigkeiten, die auf Tausenden von Jahren elfischer Kultur beruhen.

**Attributswerterhöhung:** Dein Geschicklichkeitswert steigt um 2.

**Alter:** Obwohl Elfen die körperliche Reife etwa im gleichen Alter wie Menschen erlangen, übersteigt das elfische Verständnis von Erwachsensein rein physische Aspekte und schließt Lebenserfahrung mit ein. Ein Elf erklärt sich typischerweise mit etwa 100 Jahren als erwachsen, wählt einen Erwachsenennamen und kann bis zu 750 Jahre alt werden.

**Bewegungsrate:** Deine Grundbewegungsrate beträgt neun Meter.

**Gesinnung:** Da Elfen freiheitsliebend sind und großen Wert auf Vielfalt und Selbstverwirklichung legen, tendieren sie zu den sanfteren Aspekten des Chaos. Sie wertschätzen und verteidigen die Freiheit anderer wie ihre eigene und sind in den meisten Fällen von guter Gesinnung.

**Größe:** Elfen sind zwischen 1,5 und 1,8 Meter groß und eher schlank gebaut. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.