

Players Guide

1 Einführung

Der „Players Guide“ soll unseren Spielern und Interessierten eine Übersicht über die gespielten Charaktere- und Spielkonzepte bei uns im Lólindir-LARP geben. Die Einführung eines einheitlichen „Players Guide“ innerhalb unsere Gruppe, gibt allen Spielern die Möglichkeit ein Charakterkonzept nach seinen Wünschen zu entwerfen, der sich trotz eigener Fantasie und Auffassung am gemeinsamen Spielkonzept orientiert und die anderen Spieler nicht durch Charaktere die im Verbund nicht spielbar wären beeinflusst.

Grundsätzlich haben wir die Auswahl über 3 verschiedene Spielkonzepte, die wir meist getrennt voneinander bespielen. Diese sind über die Zeit entstanden und bieten uns eine große Vielfalt an möglichen Charakteren und Spielweisen. Wobei hier gilt, dass Lólindir die eigentliche Spielfläche darstellt.

Die Garde Lólindirs

Auch "Vallendár" genannt, ist das jüngste Konzept und stellt das primär bespielte Charakterbild dar. Wie der Name schon verrät, handelt es sich hierbei um eine militärisch straff organisierte Gruppe von Kriegern, Magiern und Priestern aus Lólindir, deren Aufgabe grundsätzlich in der Verteidigung von Land und Monarch besteht. Sie ist überwiegend gleich "uniformiert", um den Eindruck einer zusammen agierenden Truppe zu vermitteln.

Lólindirer-Reisende (Landbevölkerung)

Stellt das anfängliche Spielkonzept dar. Hierbei handelt es sich um verschiedene Reisende aus allen Schichten Lólindirs, jedoch unabhängig von militärisch organisierten Gruppen. Seien es Diplomaten,

Händler, Neugierige, Gäste, Suchende oder gar Abenteurer. Dieses Konzept bietet die meisten Freiheiten in der Charaktergestaltung, jedoch bei den Rassen, Klassen und Gesinnungen immer noch am "Players Guide" orientiert.

Bauern aus Heluva

Die Bauern stellen das krasse Gegenteil zu den sonst sehr niveauvollen Charakteren die in Lólindir beheimatet sind dar. Aber sind auch ein guter und humorvoller Ausgleich. Heluva, ein Inselreich, wird vollständig unabhängig von Lólindir betrachtet, somit haben die einzelnen Länder nicht miteinander zutun, bzw. kennen sich überhaupt. Die hier gespielten Charaktere sind weit aus hinterlistiger, ärmer und haben auch sonst eine komplett andere Auffassung der Welt und der Dinge.

Und sonst?

Ausführliche Erklärungen zu den einzelnen Konzepten (Charaktere, Klassen, usw. ...) findet ihr nachfolgend hier im „Players Guide“.

Andere Charakterkonzepte, als hier im „Players Guide“ beschrieben, sind nur unter Absprache mit der ORGA möglich. Also meldet euch bei Bedarf einfach im Forum. Obwohl wir vor allem den Anfängern ans Herz legen wollen, sich zu Anfang an die vorhandenen Strukturen zu halten.

2 Rassen/Klassen

In diesem Kapitel werden alle denkbaren Varianten an Charakteren die **aus Lólindir** kommen könnten beschrieben. Für das Bauern-Konzept gelten diese Beschreibungen nicht, siehe hier den Punkt „Bauern aus Heluva“.

Beachte: In diesem Kapitel werden nur alle denkbaren Charaktere beschrieben, die Anpassung auf die beiden Spielkonzepte die diese Erklärungen betreffen, also die „Garde Lólindirs“ und „Lolindirer-Reisende (Landbevölkerung)“, müssen separat unter Berücksichtigung der Spielkonzepte vorgenommen werden. Beispielsweise werden hier unter den Rassen auch Umbraken als mögliche Charakterrasse aufgelistet, diese würden sich aber nie einer militärisch organisierten Gruppe anschließen und tauchen somit im Spielkonzept „Die Garde Lólindirs“ nicht auf!

Die Hochelben

Aussehen:

Sie sind, wie alle Elbenrassen, etwa 6 Fuß groß, haben helle bis leicht bräunliche Haut, und goldblondes oder schwarzes Haar. Ihre Augen sind grün oder braun, seltener schwarz oder gar silbergrau. Sie tragen oft wundervolle, enganliegende Kleidung in kühlem blau, grün, weiß oder grau; und verzieren diese Kleidung reich mit allerhand Schmuck. Wenn sie Schmuck oder Edelsteine tragen, dann immer von exzellenter Handwerkskunst. Man sagt den Hochelben nach, von einer unirdischen Schönheit und Anmut zu sein.

Hintergrund:

Die Hochelben sehen sich selbst als das zivilisierteste und älteste Volk der Welt an, wofür sie von den anderen Völkern als arrogant angesehen werden. Jedoch sind sie auch neugierig und haben einen gro-

ßen Wissensdurst, deshalb halten sie es meist für klüger sich mit anderen Völkern anzufreunden. Sie haben den Grad der Magiebeeinflussung schon perfektioniert, als die Menschen noch Barbaren wie die Orks gewesen sind. Ihre Schiffsflotten haben das ganze Meer erkundet, wobei an vielen Orten Stützpunkte und Städte gegründet wurden. Sie stehen für das Gute in der Welt.

Ihre Macht gründet auf Magie und Disziplin, die sich in ihrer schnellen und agilen Armee widerspiegelt. Als das Chaos über die Welt hereinbrach, lehrten sie die Menschen die Magie, um gemeinsam mit ihnen den Gegner zu bekämpfen. Ihre Erzfeinde sind die Drow, ihre dunklen Vorfahren, die sich in einem blutigen Bruderkrieg von ihnen trennten.

Herkunft:

Sie stammen aus den Provinzen „Súrion“ und „Flumineus“ und verwalten somit die beiden größten Hafenstädte des Landes Lólindirs.

Klassen:

- ❖ Krieger (*Rüstungstyp: silbrige Kette und/oder Platte; Bewaffnung: große Schilde + Einhandwaffe oder Speer*)
- ❖ Magier (*Rüstungstyp: keine; Bewaffnung - keine offensive Benutzung -: Stab, Schwert; Intuitiv-Magier (Sindarin) mit Spezialisierung.*)
- ❖ Priester (*Rüstungstyp: keine; Bewaffnung: große Schilde + Einhandwaffe; keine Offensivzauber; Götter: Corellon Larethian, Angharradh oder Labelas Enoreth*)

Verhalten:

Gläubig, ehrenvoll, diszipliniert, militärisch, geordnet, aufgeschlossen (kulturell), überlegen.

Die Waldelfen

Aussehen:

Auch als die Kupferelben bekannt, haben sie eine kupferfarbene Haut, manchmal mit einem leichten Grünschimmer, und braune, grüne oder gelbe Augen. Ihr Haar ist normalerweise braun oder schwarz, hin und wieder blond oder kupferrot. Sie ziehen einfache, weite und meist lederne Kleidung in den Farben des Waldes vor, und Verzierungen in natürlichen Mustern, wie Ranken- oder Blattmuster; Schmuck oder Verzierungen sind allerdings sehr selten in ihrem Volk. Sie sind ebenfalls etwa 6 Fuß hoch, aber etwas kräftiger gebaut als die anderen Elfenvölker.

Wesen und Kultur:

Waldelben sind ruhig, ernsthaft und nur mit einem großen Aufwand zu überraschen. Ihre Geduld ist sprichwörtlich. Sie sehen sich als eins mit der Natur und dem Wald, und fühlen sich oft in Städten und größeren Siedlungen unwohl. Waldelben erscheint der Drang, Städte oder feste Siedlungen zu bauen, unsinnig, selbst bei ihren elbischen Verwandten, den Hochelben; denn sie glauben, dass der Wald sowieso alles zurückholen wird. Die meisten leben in festen Clangemeinschaften in den großen Wäldern, und ihre Gebiete umspannen oft hunderte von Meilen. Viele lehnen es ab, sich mit mehr Besitztümern zu belasten, als sie tragen können, und leben in den hohen Zweigen der großen Bäume oder natürlichen Höhlen. Es sind schon einige Menschen mitten durch eine Waldelfenstadt gelaufen, ohne etwas davon zu bemerken.

Waldelben sind die geborenen Jäger und Waldläufer, und die Druiden unter ihnen zählen zu den mächtigen. Ihnen werden auch oft Führungsrollen innerhalb der Waldelfengemeinschaften anvertraut. Sie sind zögerlich darin, anderen Zutritt in ihre Gemeinschaft zu gewähren, verstehen aber, dass sich die Zeiten ändern. In der

Regel haben sie kaum Interesse daran, noch weitere Sprachen zu erlernen.

Die Magie der Waldelben liegt ganz auf einer Linie mit der Magie der Druiden, das druidische Weltverständnis spiegelt sich überall in der Kultur der Waldelben wieder. Im Gegensatz dazu kommt ihnen die Magie der Zauberer, sowie das wälzen uralter Bücher zum Erlangen von Wissen oft suspekt und merkwürdig vor. Gegenstände der Waldelfen sind meist aus natürlichem Material, meist aus Holz, und vermeidet das Verarbeiten von Metall in irgendeiner Form. Die Waldelben verehren unter den Seldarine die Gottheiten, die sich der Natur zugewandt haben, also den Herrn der Blätter, Rillifane Rallathil. Einige verehren auch Silvanus, den menschlichen Gott des Waldes. Solonor als dem Gott der Jagd und des Bogenschießens, wird oft besondere Verehrung zuteil, und sein Name ist oft der Kampfschrei der Waldelben. Die Liebe zu Tieren ist allen Waldelben zu eigen, so dass sie oft zwei, drei oder mehr tierische Gefährten haben. Das Konzept eines Haustieres ist den Waldelben dagegen völlig fremd. Dennoch, oder gerade deswegen, sind sie Fremden gegenüber sehr aufgeschlossen und freundlich. Sie haben eine lange Geschichte der Kooperation mit den Menschen. Orks und Gnolle dagegen zählen zu ihren meistgehassten Feinden.

Herkunft:

Sie stammen aus der Provinz Colis und sind somit die Herren über die größten Waldgebiete Lólindirs.

Klassen:

- ❖ Krieger (*Rüstungstyp: hartes Leder, nicht schwarz; Bewaffnung: kleines Schild + Einhandwaffe oder Speer*)
- ❖ Druide (*Rüstungstyp: keine Rüstung; Felle + Naturstoffe; keine Knochen; Heil- und Schutzmagie*)
- ❖ Heiler (*Rüstungstyp: leichtes Leder; Bewaffnung: keine Waffen, nur Dolch als Werkzeug; Kräuterkunde; Alchemie, keine magische Heilung*)

- ❖ Scout (*Rüstungstyp: leichtes Leder; Bewaffnung: Bogen, Dolch, Kurzsword; Fähigkeiten: Schlösseröffnen, Fallenstellen, keine Diebesfähigkeiten, kein Meucheln, Pflanzenkunde*)

Verhalten:

Gläubig, ehrenvoll, weltfremd, naturverbunden.

Die Blutelfen

Aussehen:

Die Blutelfen sind schlank und hochgewachsen. Ihre Haar- und Hautfarben variieren durch fast das gesamte Farbspektrum. Selten gibt es aber auch eine cetharel genannte Hautfarbe, die am ehesten mit Perlmutter zu vergleichen ist. Doch der auffälligste Unterschied zu den anderen Elbensippen sind wohl ihre Dornen die sie überall am Körper tragen.

Wesen und Kultur:

Einst stammten die Blutelfen Lólindir aus dem Blutwald, dieser wurde jedoch von Dämonen überrannt und so suchten sie Zuflucht in Lólindir.

Der Sinn der Dornen war, dass sie die Blutelfen in einem beständigen Zustand des Schmerzes gehalten haben und sich die meisten Dämonen von ihnen deshalb nicht nähren konnten, weil sie dazu Schmerz und Leid in einem Lebewesen erst erzeugen müssten. Somit verschmolzen sie Holzgeister mit den Elfen, wodurch aus den Knochen Dornen durch die Muskeln und die Haut wuchsen, wodurch die Blutelfen permanente Schmerzen verspüren. Der Schmerz, den die Dornen verursachen, schützt die Blutelfen vor den Dämonen, da er so intensiv ist, dass die Dämonen ihnen keine weiteren Schmerzen

zufügen können, wodurch sie als Nahrung ungeeignet sind.

Grundsätzlich sind die Blutelfen sehr neugierig und unterhalten durch ihren Wissensdurst die größten Bibliotheken des Landes.

Herkunft:

Sie stammen aus der Provinz Canis.

Klassen:

- ❖ Krieger (*Rüstungstyp: schwere Rüstung; Bewaffnung: kleine spezielle Bewaffnung*)
- ❖ Magier (*Rüstungstyp: keine; Waffen - keine offensive Benutzung -: Stab, Schwert; Mehr Zerstörungsmagie, intuitiv Magier (Sindarin)*)

Verhalten:

Dämonen Hass, Wissensdurst, überlegen, diszipliniert, weltoffen, ehrenhaft, militärisch organisiert.

Menschen der Steppe

Aussehen:

Die Menschen Lólindirs haben sich fast vollständig an das Leben in der Steppe angepasst, sie haben meist dunklere Haut und tragen leichte Baumwollstoffe. Ihre bevorzugte Farbe ist sicherlich ein helles Braun, da man so mit der Steppe verschmilzt.

Wesen und Kultur:

Die Steppenmenschen haben sich in kleineren oder größeren Clans organisiert die wie Nomaden durch die Steppe reisen und im Einklang mit der Natur leben. Sie haben eine hohe Auffassung von Ehre und Disziplin. Sie halten stets an ihren Prinzipien fest und verehren ihre Magier und die Elementen

te. Die wenigen Magier die sie besitzen sind meist die Anführer der Clans, da sie als Elementaristen sehr eng mit den Elementen in Kontakt stehen.

Sie verehren keine Götter, denn ihre Kultur hatte so etwas nie vorgesehen. Durch die lange Zeit des Handels und des Miteinander haben

sie eine hohe Wertschätzung zu ihren Nachbarn, den Elben, entwickelt.

Sie haben eine Sonderstellung innerhalb des Reiches Lólindir. Sie sind von ihrer Anzahl nur wenige, um im Land groß Mitspracherecht zu erhalten. Aber da auch ihre Interessen vertreten sein sollten, hat man sich darauf geeinigt, dass die Menschen auch einen Platz im Rat erhalten, jedoch ohne jemals Ansprüche auf den Thron zu haben.

Herkunft:

Ihre Heimat ist die große Steppe in der Provinz Dumiria.

Klassen:

- ❖ Krieger (*Rüstungstyp: Leder oder Kette; Bewaffnung: Speer oder kleines Schild und Säbel*)
- ❖ Scout (*(Rüstungstyp: leichtes Leder; Bewaffnung: Bogen, Dolch, Kurzsword; Fähigkeiten: Schlösseröffnen, Fallenstellen, keine Diebesfähigkeiten, kein Meucheln, Pflanzenkunde)*)
- ❖ Magier (*Rüstungstyp: keine; Bewaffnung: Stab; Elementarist, Allgemein- oder Ritualmagier; wenig offensive Magie, startet mit der Kontrolle eines Elements*)
- ❖ Alchimist (*Rüstungstyp: keine; Bewaffnung: wenig, exotisch; keine Gifte, keine Kriegswaffen*)

Verhalten:

Ehrevoll, diszipliniert, prinzipientreu, verehren ihre Magier und die Elemente (keine Götter), Wertschätzung der Elben.

Umbraken

Aussehen:

Das Aussehen der Umbraken unterscheidet sich nur unwesentlich von den Drow. Sie tragen weiße Kriegsbemalung auf, zieren ihren Körper nur mit wenig Eisen und Metall und kleiden sich meist ähnlich wie indianische oder afrikanische Kulturen, wobei jeder Clan stets versucht ist andere Farben zu verwenden. Die Kriegsbemalung hat einen sehr hohen Rang innerhalb der Gemeinschaft, sie zeigt an ob der Träger verheiratet, magisch begabt, ein Krieger oder gar ein Schamane ist. Doch am wichtigsten ist das die Clanzugehörigkeit ersichtlich ist. Metalle verwenden die Umbraken aus mehreren Gründen nicht, zum einen leben sie in sehr feuchten und heißen Dschungeln/Sümpfen in den es kaum natürlich Vorkommen gibt, zum anderen haben sie nie gelernt wie man es richtig bearbeitet.

Wesen und Kultur:

Sie leben in den tiefen Dschungeln und Sümpfen auf der Inselgruppe im Norden von Nénharnma. Dieses Feuchtbiotop erstreckt sich über alle drei Inseln und hat schon so manchen wackeren Recken einen frühen Tod beschert. Sie verehren die Erde als ihre Mutter und viele andere Götter die den Dschungel ihr Eigen nennen. In ihrem Glauben spiegeln sich beide Seiten, die Gutmütigkeit und die Grausamkeit, der Natur wieder. Deshalb hat jeder Gott einen erschaffenden und einen zerstörenden Aspekt. So wie der Regen alles zum blühen bringt und dir Wasser zum trinken gibt, kann er auch alles wie eine Sturmflut wieder nehmen und zerstören.

Sie sind ein sehr stolzes und kriegerisches Volk und können die Ungerechtigkeiten und das Unglück das ihnen widerfahren ist nur schwer verarbeiten und so sind sie meist verbittert. Sie hegen Groll gegen die Conquestadore und vertrauen ihnen meistens nicht, jedoch spiegelt sich dieser Groll

oft auf alle Menschen wieder, da sie sehr schwer auseinander zu halten sind. Ein jeder muss sich erst beweisen. Da sie die Vorurteile ihrer Rasse gegenüber kennen, verurteilen sie niemanden wegen seines Aussehens, sondern bewerten nur nach seinen Taten. Leitspruch: "Wieso sollte ich gegen jemanden kämpfen oder ihn verachten, nur weil ein Anderer sagt dass er es verdient!"

In ihrer Weltanschauung gibt es kein Gut oder Böse, das hat der Mensch erschaffen. Sie versuchen ehr mit der Natur im Gleichgewicht zu leben, es kann nicht immer nur Fülle geben. >>Alles was den Menschen widerfährt und schlecht für sie ist, nennen sie "das Böse"; alles Schöne, nennen sie "das Gute"<< Mit dieser Einstellung können die Umbraken nichts anfangen.

In ihrer Kultur haben Erinnerungen, Sagen und Erzählungen einen großen Stellenwert, vor allem die Schamanen müssen die alten Lieder und Geschichten, aus denen die Kinder lernen, kennen. So tragen sie dazu bei dass die Kinder Weisheit, Klugheit und einen gesunden Verstand erlernen und so ihr Volk führen und beschützen können.

Die Familie ist das Wichtigste und der Mittelpunkt eines Umbraken, sie würden nie ihren Familiennamen ohne Grund verraten, denn wer diesen kennt kann die ganze Sippe verfluchen.

Oft feiern sie große Feste, zu Ehren der Natur, deren Geistern/Dämonen und ihren Götter. Auf diesen Feiern werden Opfer erbracht. Sie sind ein sehr abergläubisches Volk, so erbringen sie Opfer um negative Kräfte zum weiterziehen zu bewegen. Auch bleiben sie nie lange an einem Ort, denn Worte und böse Gedanken könnten sich in Krankheit, Unglück oder gar einen bösen Geist manifestieren.

Herkunft:

Ihre Heimat ist die Andurna-Inselgruppe weit nördlich von der Hafenstadt

„Nénharnma“ bzw. westlich von der Provinz Colis.

Klassen:

- ❖ Schamane (*Rüstungstyp: leichtes Leder; Bewaffnung: keine; Wanderstab, Verfluchungsmagie, Götterverehrung: Elisatraee*)
- ❖ Scout (*(Rüstungstyp: leichtes Leder; Bewaffnung: Bogen, Dolch, Kurzsword; Fähigkeiten: Schlösseröffnen, Fallenstellen, keine Diebesfähigkeiten, kein Meucheln, Pflanzenkunde)*)

Verhalten:

Traditionell, argwöhnisch, zurückgezogen, weise, überlegt.

3 Gesinnung

Chaotisch gut

Chaotisch gute Charaktere sind darauf aus, die Situation für alle zu verbessern. Dabei sehen sie die Gesetze oftmals als etwas an, das dem entgegen steht. Oft ist es ihnen einerlei wie gutes vollbracht wird. Auch sind sie im Vergleich oft diejenigen die von den Traditionen absehen und neue Dinge versuchen. Robin Hood ist ein gutes Beispiel für einen chaotisch guten Charakter. Für sich selbst will ein chaotisch guter Charakter meist nichts.

Rechtschaffen gut

Rechtschaffen gute Charaktere sind die Ritter des Rechts, die Vorkämpfer für das Gute und Reine. Die Gesetze und die Gedanken hinter den Gesetzen sind dabei ihre Richtschnur, um das Böse in jedweder Form zu bekämpfen. Ein Rechtschaffen guter Charakter hilft alten Damen über die Straße, versorgt Bettler und lässt Verwundete nie zurück. Er hält stets an

den Traditionen fest und handelt oft so wie man es früher schon getan hat. Ganz allgemein gesprochen ist er der strahlende Held seiner gesamten Nachbarschaft.

Neutral gut

Neutral gute Charaktere sind bemüht, das Beste für alle zu erreichen. Die Gesetze eines Landes kümmern sie dabei weniger, denn sie können das Leid nicht mit ansehen. Er oder sie würde nicht gegen das Gesetz verstoßen, wenn es nicht sein muss, aber wenn die Gesetze das Leid begründen - beispielsweise durch ein ungerechtes Kastensystem - dann kümmert diesen Charakter nicht, ob er mit seiner Hilfe dagegen handelt.

4 Die Garde Lólindirs

Auch "Vallendár" genannt, ist das jüngste Konzept und stellt das primär bespielte Charakterbild dar. Wie der Name schon verrät, handelt es sich hierbei um eine militärisch straff organisierte Gruppe von Krieger, Magiern und Priestern aus Lólindir, deren Aufgabe grundsätzlich in der Verteidigung von Land und Monarch besteht. Sie ist überwiegend gleich "uniformiert", um den Eindruck einer zusammen agierenden Truppe zu vermitteln.

Hintergrund und Auftreten:

Die Vallendár oder "Garde des Reiches" ist das stehende Heer Lólindirs. Sie wurde im 513ten Jahr der Gründung Lólindirs als Konsequenz aus dem Angriff der Druchii ins Leben gerufen, um unmittelbaren Bedrohungen mit ausgebildeten Kriegen begegnen zu können. Sie untersteht einzig dem Monarchen des Landes und setzt sich aus Frauen und Männern der 5 Provinzen zusammen. Aufgabe der Garde ist es den Schutz des Landes, des Monarchen und des Rates zu gewährleisten. Obwohl unsere dargestellte IT-Gesandtschaft als "Auslands-Abteilung"

bezeichnet werden darf. Sie ist im Auftrag der Regierung des Landes unterwegs, um unbekannte Länder auszukundschaften, diplomatische Missionen zu erfüllen, Informationen zu beschaffen oder befreundeten Reichen zu Hilfe zu kommen.

Charaktererschaffung

Grundsätzlich orientiert sich die Charaktererschaffung für die Garde noch am Punkt 3 (Klassen/Rassen) und 4 (Gesinnungen), d.h. Charakterzüge oder Eigenarten einer bestimmten Rasse bleiben erhalten, jedoch gibt es Unterschiede innerhalb der Klassen und deren Darstellung. Da die Garde mit einer einheitliche Gewandung ausgerüstet ist, wie in militärischen Organisationen üblich (Uniform), sind alle Klassen, unabhängig von den in Punkt 3 beschriebenen Ausstattungen, gleich. D.h. beispielsweise auch ein waldelfischer Gardist der Klasse „Krieger“ trägt Plattenrüstung, auch wenn dies nicht in Punkt 3 aufgelistet ist.

Weiterhin ist noch darauf zu achten, dass zu den Rassen passende Klassen gewählt werden, beispielsweise wird es keinen hochelfischen Scout geben, da es nicht in ihrer Art liegt. Somit ist auch hier eine Orientierung an Punkt 3 notwendig.

Mögliche Rassen und Klassen:

- ❖ Rassen: *Hochelfen, Waldelfen, Blutelfen, Menschen*
- ❖ Zur den Rassen passende Klassen: *Krieger, Priester, Magier, Scout*

Wichtig:

Anfänger und Interessierten empfehlen wir, meldet euch bei uns im Forum wir helfen euch gerne bei Schnittmustern, Rüstungsteilen, Waffen oder Turmschilden und allem andrem weiter. Bitte startet keine Eigenaktionen. Wir haben oft schon fertige Designkonzepte.

Gewandung:

Wie oben schon gesagt haben wir eine einheitliche Bekleidung vorgesehen, die sich nur bei den einzelnen Klassen leicht unterscheidet. Hierbei handelt es sich um eine weiße und blaue Robe mit silbernen Borten, weißen Untergewand, weißer Hose und Wimpel-Gürtel.

Rüstung:

- ❖ Magier und Priester tragen keine Rüstung. Priester können evtl. Helme tragen.
- ❖ Krieger können verschiedenste Kombinationen aus folgenden Gegenständen wählen, jedoch ist das nicht verpflichtend: Helm, Kette (lang, silbern, blank), eine Schulter (silbern, blank, Waffenarm), Rüstungsgürtel, Beinschienen und Armschiene.
- ❖ Scouts tragen keine Rüstung. Nur in Ausnahmefällen Lederrüstungen.

Bewaffung:

- ❖ Magier tragen keine Waffen.
- ❖ Priester und Krieger tragen alle ein einheitliches Turmschild und eine freiwählbare passende Einhandwaffe + Dolch
- ❖ Scouts tragen einen Bogen und eine freiwählbare passende Einhandwaffe.

5 Lólindirer-Reisende (Landbevölkerung)

Stellt das anfängliche Spielkonzept dar. Hierbei handelt es sich um verschiedene Reisende aus allen Schichten Lólindirs, jedoch unabhängig von militärisch organisierten Gruppen. Seien es Diplomaten, Händler, Neugierige, Gäste, Suchende oder gar Abenteurer. Dieses Konzept bietet die meisten Freiheiten in der Charaktergestaltung, jedoch bei den Rassen,

Klassen und Gesinnungen immer noch am "Players Guide" orientiert.

Charaktererschaffung:

Wie oben schon beschrieben habt ihr hier eigentlich frei Wahl über Rassen, Klassen, Gesinnung, Darstellung und Hintergrund eures Charakter. Natürlich orientiert an den grundsätzlich existierenden Rassen, Klassen und Gesinnungen.

6 Bauern aus Heluva

Die Bauern stellen das krasse Gegenteil zu den sonst sehr niveaувollen Charakteren die in Lólindir beheimatet sind dar. Aber sind auch ein guter und humorvoller Ausgleich. Heluva, ein Inselreich, wird vollständig unabhängig von Lólindir betrachtet, somit haben die einzelnen Länder nicht miteinander zutun bzw. kennen sich überhaupt. Die hier gespielten Charaktere sind weit aus hinterlistiger, ärmer und haben auch sonst eine komplett andere Auffassung der Welt und der Dinge.

Hintergrund:

Heluva ist eine Insel zwischen den Mittel- und Südlande. Das Land wird von der Hauptstadt Dukeshield von Duke des Landes regiert. Es ist eine Ansammlung von mehr oder minder großen Dörfern und Städten und die Einwohner leben hauptsächlich von Landwirtschaft, Bergbau und Fischerei. Weiterhin gibt es noch 3 Grafschaften, die das Land unter sich aufteilen und im Bedarfsfall die Herrschaft über Heluva unter sich ausmachen.

Wichtig:

Für genauere Informationen lade dir einfach die Info-Datei über die Bauern auf unserer Homepage runter. Oder meldet euch bei Fragen einfach im Forum.

Charaktererschaffung:

Grundsätzlich stammen alle Charaktere (nur Menschen) aus dem kleinen Dorf „Feenbrook“. Sie können alle denkbaren Berufe haben, jedoch muss immer bedacht werden, dass sie nicht über viele Mittel verfügen. Das betrifft vor allem die Ausrüstung.

Sie wurden gezwungen sich einer Miliz anzuschließen und sind teilweise auch mit einer gleichen Gugel und/oder Überrock und Helm ausgestattet. Natürlich gilt das nicht für Heiler oder Alchimisten.

Wichtig:

Wie schon gesagt sind die Bauern komplett unabhängig von Lólindir zu betrachten, d.h. alle vorher beschriebenen Rassen, Klassen und Gesinnungen gelten hier nicht!!