

Arlinn NiAelfin

MIDGARD RPG Spielcharakter



Du entstammst dem ruhmreichen Clan Aelfin, aus dem auch schon albische Landsherrn hervorgegangen sind. Doch deine Familie gehört nicht gerade zu den wohlhabenden Leuten deines Clans. Zu viele Mäuler sind zu stopfen. Diese bescheidenen Verhältnisse haben dich geprägt. Du bist genügsam, sparsam und zuverlässig. Dein Vater ist Vorsteher der Burg deines Onkels südlich von Crossing. Deine Mutter ist schon in frühen Jahren an einer schweren Krankheit gestorben. Dies und deine schon jeher starke magische Begabung haben dich den Weg der Heilerin wählen lassen. Bei dir zuhause sind alle davon überzeugt, dass dein Zaubertalent das deiner berühmten Großmutter bei weitem übertrifft. Schon jetzt erwarten alle Leute Großes von dir.

Um deine Ausbildung zu vervollständigen hast du lange Zeit in Clanngadarn gelebt. Auch wolltest du dort dem Gerücht nachgehen das deine Großmutter elfisches Blut in sich gehabt hat. Dem Gerücht bist du zwar nicht näher gekommen, dafür aber dem Elfenvolk. Vieles hast du von ihnen gelernt und vieles hast du ihnen geben können. Dein Abschied von diesem liebenswerten Volk war lang und traurig. Du wolltest aber unbedingt mal wieder deinen Vater sehen und deine beste Freundin Cousine Melioden.

Als du zur Burg Glenachtor kamst wurde von deinem Vater schreckliches berichtet. Die Grafentochter Melioden sei spurlos verschwunden. Nach genauerer Nachfrage konntest du folgendes rausfinden: „Melioden NiAelfin hatte sich in den wackeren Kämpen Aldwyn MacAelfin, einem einfachen Clansman, verliebt. Der Graf wollte seine Tochter aber nicht unter Stand verheiraten. Eines Tages dann, vor ca. 7 Jahren, entsprang ein großer Streit zwischen Aldwyn und dem Grafen. Daraufhin griff der Burgzauberer ein und verwandelte Aldwyn in ein schreckliches Tier. Dieser brachte daraufhin mehrere Menschen um und verschwand in den Wäldern. Wenige Tage später verschwand Melioden mit dem Zauberlehrling und zwei Wachen. Wahrscheinlich um ihren verwandelten Geliebten zu suchen.“

In welches Tier Aldwyn verwandelt wurde, und wie der Streit genau ablief, konntest du nicht herausfinden. Schon allein die jetzigen Informationen musstest du dir mühevoll zusammen suchen und reimen. Aber als du soweit warst hast du dir vorgenommen deine Cousine Melioden zu suchen. Da du aber keinem Clansmann traust (sie könnten ja Meldung an den Burgzauberer machen) machst du dich auf dem Weg nach Clanngadarn um dort in der nächsten Stadt mutige Recken zu finden, die dir helfen sollen.

Ausrüstung:

Erste Hilfe: innerhalb von 10 Minuten kannst du einem Verletzten mit äußeren Verletzungen (Kämpfe, Stürze) 2 LP (Lebenspunkte) und 2 AP (Ausdauerpunkte) heilen, jedoch nur einmal alle 3 Tage. Du kannst Erste Hilfe auch auf dich selbst anwenden.

Heiltrünke: In deinem Besitz befinden sich zwei wertvolle Trünke, die bei Einnahme einem Verletzten jeweils 1W6 LP&AP heilen und ein Trunk, der 2W6 LP&AP heilt.

Elfenumhang: Der graue Reiseumhang des Elfenvolkes verleiht dir in lichtarmer und natürlicher Umgebung (schattige Wälder, Gebüsch, Naturhöhlen) Würfelmodifikation (WM)+10 auf deinen Erfolgswurf (EW):Tarnen, d.h. wenn du ihn trägst, erhöht sich dein EW auf +14.

Zauberzunge: Wenn du deinen magischen Siegelring drehst, verstehst du 30 Minuten lang eine dir unbekannte Sprache und kannst in dieser Sprache auch sehr einfache Sätze sprechen. Wenn du diesen Zauber benutzt, kann es sein, dass er ausbrennt (Wahrscheinlichkeit 2% - der Ring bleibt dabei heil, nur der Zauber wird unbrauchbar).

MIDGARD – Das Fantasy Rollenspiel

Würfelmwürfe:

Prüfwürfe (PW) werden gemacht, wenn du eine Handlung ausführen willst, für die es keine spezielle Fertigkeit gibt.

- Würfel mit W%.
- Ist das Ergebnis so groß wie der Eigenschaftswert oder kleiner, hattest du Erfolg.

Erfolgswürfe (EW) entscheiden darüber, ob du beim Einsatz einer Fertigkeit Erfolg hast.

- Würfle mit einem W20.
- Addiere den Erfolgswert der benutzten Fertigkeit.
- Ist das Gesamtergebnis 20 oder mehr, ist deine Aktion geglückt.

Erfolgswürfe (EW) mit einer **Waffe** entscheiden darüber, ob du im Kampf deinen Gegner verletzt hast.

- Würfle mit einem W20.
- Addiere den Erfolgswert der benutzten Waffe.
- Ist das Gesamtergebnis 20 oder mehr, ist dein Gegner getroffen.

Schadenswürfe bestimmen die Höhe des Schadens, den du durch Treffer im Kampf, durch Gift oder Stürze erleidest.

- Würfle mit einem oder zwei W6.
- Das Opfer zieht die Augenzahl von seinen Ausdauerpunkten (Lebenspunkten) ab.

Widerstandswürfe (WW) werden durchgeführt, wenn dein Gegner erfolgreich eine Fertigkeit (Schwertstreich oder Zauberspruch) eingesetzt hat und du dich dagegen wehren willst.

- Würfle mit einem W20.
- Addiere den Erfolgswert (Abwehr oder Resistenzwert).
- Ist das Gesamtergebnis mindestens so hoch wie der Erfolgswurf deines Gegners, ist deine Abwehr geglückt.

Handlungen in Kampfsituationen:

Abhängig von der Zahl der Felder, die du dich bewegt hast, kannst du die in den folgenden Listen aufgeführten Handlungen ausführen. In den 10sec einer Runde kannst du nur eine dieser Handlungen ausführen.

- Hast du dich um **mehr als die Hälfte** deiner Bewegungsweite bewegt (bei B24 um 13-24 Felder), kannst du:
 - in der laufenden Runde keine Handlung mehr ausführen.
- Hast du dich um **höchstens die Hälfte** deiner Bewegungsweite bewegt (bei B24 um 0-12 Felder), kannst du:
 - mit einer Nahkampfwaffe angreifen
 - Geschossen ausweichen
 - den Gegner zu Fall bringen
 - ein Handgemenge einleiten
 - dich hinlegen oder knien
- Hast du dich um **höchstens 1 Feld** bewegt, kannst du:
 - die Waffe wechseln oder eine Waffe vom Boden aufheben
 - dich vom Gegner lösen
 - aus liegender oder kniender Position aufstehen
 - den Rückzug eines Kameraden decken
 - panisch fliehen
 - zaubern