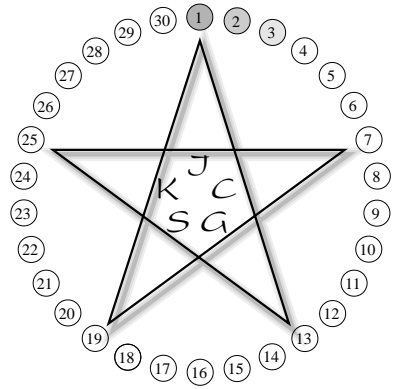




Elb



Name _____

Alter _____

Börse _____

Größe _____

Neandertaler (100) _____

Gewicht _____

Silberlinge (10) _____

Haarfarbe _____

Knochenmark _____

Augenfarbe _____

Deut (1/10) _____





	Trefferpunkte		Trefferpunkte
Faustkampf <input checked="" type="checkbox"/>	W6 - 2	Armbrust <input type="checkbox"/>	W6
Dolch <input type="checkbox"/>	W6 - 1	Bogen <input type="checkbox"/>	W6 - 1
Schwert <input type="checkbox"/>	W6		
Bihänder <input type="checkbox"/>	2W6 - 1		
Zwergenaxt <input type="checkbox"/>	2W6		
Lederrüstung <input type="checkbox"/>	RS 2	Platzwert (G+I)	Bewegungswert in Metern
Kettenhemd <input type="checkbox"/>	RS 4		
Schild <input type="checkbox"/>	RS 2		

Oktober 98 - Mai 99 © Georg Conrad

Elbengesang

- Elbenpfeil
„Elbenpfeil.“
TP:+2W6 • Man sollte sich vor einem solch verzauberten Pfeil in Acht nehmen, denn sein Treffer ist wahrlich gefährlich.
- Grüner Daumen
„Pflanze, die schnell wächst.“
Innerhalb kurzer Zeit (EN) kann der Elb die ihn umgebende Flora verändern. Er beschleunigt das Pflanzenwachstum und formt es dabei nach seinem Willen. So kann er zum Beispiel einen Sprößling zu einem Kletterbaum werden lassen, der genau dort seine Äste hat, wo man sie braucht, oder er kann ein ganzes Weizenfeld erblühen lassen.
- Heilen
„Aufgelegte Hand, die gesund macht.“
LE:2W6 • Der Elb benötigt ganze zwei Stunden, in denen er sein Lied vorträgt. Lauscht der Verletzte (Erkrankte...) der spannenden Melodei, so wird es ihm bald wieder besser gehen.
- Heimleuchten
„Licht, das dir den Weg weist.“
Diese Magie wendet der Elb auf ein Stöckchen oder eine Wurzel an. Wie eine Kerzenflamme leuchtet es, ohne wirklich zu brennen, solange der Elb das Holz in seinen Händen hält und seinen Gesang nicht unterbricht. Es führt ihn geradewegs zum nächstgelegenen Ausgang einer Höhle oder dem naheliegendsten Rand eines Waldes, denn bewegt er sich in die falsche Richtung (zwei, drei Schritt genügen), wird das Licht rasch schwächer. Weiter sollte der Elb sich nicht vom Weg abwenden, sonst vergeht sein Licht.
- Lauflied
„Berg, Tal, See – Nase in den Wind, – Sonne, Regen, Schnee – lauf jetzt los geschwind.“
100 km/EN • Mit dem Lauflied legt der Elb enorme Entfernungen innerhalb kürzester Zeit zurück. Dabei vermag er ohne weiteres (mit tüchtig Anlauf versteht sich, ca. 500 – 1000 m) Flüsse, Gräben und Schluchten zu überrennen.
- Regentanz
„Wird Regen geben.“
Regen: W6h • Ein Regenschauer kann in trockenen Regionen eine wirklich große Magie sein.
- Regenbogenbrücke
„Nicht von Stein noch Holz gebaut, Brücke der man doch vertraut.“
In den Farben des Regenbogens scheint diese Brücke dem Horizont entgegen zu wachsen und verbindet die eben noch unüberwindliche Distanz.
- Schlafen
„Guten Abend, gute Nacht...“
Ein feines Schlaflied. Genau so wirkt es auch.

- Schutzzied
„Deine Haut sei wie Schale von Nuß.“
RS:+W6 • Eine unsichtbare Rüstung, die vor Verletzungen sowie magischen Angriffen schützt.
- Vom Winde verweht
„Du nicht sehn', wo ich gehn'.“
Von jedem weiteren Schritt des Verzauberten ist ab nun, selbst für erfahrene Fahrtensucher, absolut keine Spur mehr zu finden.
- Ziellied
„Der mit dem Adlerblick schießt.“
Fernkampf:+5 • Der, dem dieses Lied gilt, wird für eine Weile (EN) ein besserer Schütze sein.

Beschreibung
Elben werden das schöne Geschlecht genannt. Sie sind allemal in der Lage 7 ihrer Lieder zu beherrschen und verstehen es mit dem aus metallhartem Hexenholz gefertigten Elbenschwert umzugehen.

Eigenschaften
Nach der HPG-üblichen Eigenschaftsermittlung sind folgende Differenzwerte zu beachten:

- Geschick wird um 4 erhöht
- Karma wird um 2 erhöht
- Stärke wird um 2 vermindert
- Courage wird um 1 vermindert

Magie
Wähle aus der nebenstehenden Liste 7 Elbenlieder (doppelte, dreifach... erlaubt, zusätzliche Kästchen malen). Streiche die überzähligen! Bedenke: Unedles Metall verursacht Zauberschmerz.

Persönliches
Der Name sollte wohlklingend sein (Größe und Gewicht siehe HPG-Geburt: Persönliches, Sonstiges). Das übliche Einstiegsalter ist 2W6 + 35.