

Die Rassen in AD&D - Kurzübersicht

Menschen

Die Menschen sind die Allrounder in der Welt von AD&D. Sie können jede Charakterklasse wählen, unbegrenzt aufsteigen und sind meiner Meinung nach ideale Einsteigerrassen. Auch können nur Menschen Paladine werden - kurz und gut: Menschen haben keine besonderen Rassenvor- und nachteile.

Elfen

Die Elfen. Die berühmten Spitzohren haben auch in diesem System die üblichen Eigenschaften: schmales Gesicht, naturverbunden, magieinteressiert, weintrinkend, altwerdend, super Bogenschützen und nobel. Es ist immer amüsant, wenn ein Zwerg und ein Elf in der Gruppe sind, der Streit ist vorprogrammiert. Die Elfen stellen, trotz ihrer immer mehr schwindenden Zahl, immer noch eine der Hauptrassen in den Vergessenen Reichen dar. Vor dem Erscheinen der Menschen beherrschten sie die endlosen Gebiete, haben sich aber heute in ruhige tiefe Wälder zurückgezogen. Die Gesamtzahl der Elfen beträgt heute nur noch einen Bruchteil ihrer einstigen Stärke. Die Elfen in den Reichen sind ca. menschengroß, aber von einem wesentlich schlankerem, zierlicherem Körperbau. Die Hände und Finger sind etwas länger und schmaler als bei den Menschen. Bei allen Elfenrassen sind die Ohren spitz.

Halbelfen

Kommen wir zu den Halbelfen. Die kurioseste Rasse in der Welt von AD&D. Eine Mischung aus Mensch und Elf.

Halblinge

Halblinge sind Wesen, die einige Leute bestimmt schon aus Tolkiens "Der kleine Hobbit" kennen. Es gibt sie in den Ausführungen stämmig, behaart oder großfüßig. Ich finde alle Erscheinungsbilder irgendwie lustig, aber ich bevorzuge dann doch die Großfüßigen. Halblinge sind die geborenen Diebe, da sie trotz ihrer, oder gerade wegen ihrer Größe recht flink sind. Es soll aber auch einige mächtige Halblingskrieger geben, hab ich gehört.

Zwerge

Die Zwerge sind ein fröhliches Volk und die Meister des Bergbaus. Ihre Schmiedekunst oder ihr unvergleichbarer Hass auf Orks und ihr etwas merkwürdiger Humor den Elfen gegenüber ist bekannt. Außerdem wird ihre Männlichkeit an der Länge ihres Bartes gemessen, was zu heftigen Diskussionen führen kann. Einen Zwerg zu spielen macht immer wieder Spaß, denn die drolligen 1,30 - 1,50 m kleinen Gesellen muss man einfach gern haben. Zwerge sind klein, breit, kräftig und ,leider, stur wie Maultiere. Der durchschnittliche Zwerg ist zwischen 120cm und 140cm groß, hat dunkle Haare und Augen und eine dunkle, im Zorn leicht rötliche, Gesichtsfarbe. Das Durchschnittsalter eines Zwerges liegt zwischen 350 und 450 Jahren. Sie leben normalerweise in gewaltigen Berghöhlen, wo sie nach Edelsteinen und Edelmetallen graben. Die meisten Zwerge verstehen sich hervorragend auf die Schmiedekunst, sowohl Waffen und Rüstungen als auch Schmuck. Zwerge sind wortkarg, Geldgierig, Jähzornig und absolut Wasserscheu. (es ist leichter ein Mammut durch ein Nadelöhr zu kriegen, als einen Zwerg in ein Boot). Zwerge lieben gutes Bier, und einen guten Kampf. Rollenspieler bezeichnen Zwerge manchmal auch als "Panzer in Zivil", da Zwerge normalerweise eine gute Rüstung, mindestens ein Kettenhemd, und einen Hammer oder eine Axt tragen. Freunden gegenüber sind sie, trotz allen Murrens, absolut Loyal.

Gnome

Die Gnome sind lustige Wichtel, die den Zwergen entfernt ähnlich sind. Sie haben einen ausgeprägten Humor und sind nicht so geldgierig wie ihre Brüder (Ausnahmen bestätigen die Regel). Gnome haben zudem noch die Möglichkeit Illusionisten zu werden, da sie sich für diese Schule der Magie begeistern. Die meisten Gnome jedoch werden Diebe oder Illusionisten. Gnome sind, obschon mit den Zwergen verwandt, zunächst einmal deutlich kleiner und schmaler als diese. Auffallend ist die sehr große Nase. In den meisten Fällen haben Gnome eine stark gebräunte, an Baumrinde erinnernde, Haut und helles, fast weißes Haar. Gnome werden durchschnittlich 600 Jahre alt. Sie besitzen einen ausgeprägten Sinn für Humor (Leider schließt das auch Streiche mit ein). Gnome lieben Schmuck und Edelsteine, sie sind im Normalfall wahre Meister des Edelsteinschleifens. Sie leben bevorzugt in bewaldeten Hügeln, in deren unmittelbarer Nähe, wenn möglich, keinerlei menschliche Siedlungen sind. Gegenüber Menschen und Elfen hegen sie ein gesundes Misstrauen, jedoch keine Feindschaft. Sie leben, wie Zwerge, gern in Stollen und Erdhöhlen