

Volk	Eigenschaftsboni der Völker										WW-Modifikatoren				
	Ag	Co	Me	Re	SD	Em	In	Pr	Qu	St	Ess.	Ch.	Me.	Gift	Kr.
Menschen	0	0	0	0	+2	0	0	0	0	+2	0	0	0	0	0
Mischte Menschen	0	+2	0	0	+2	+2	0	+2	0	+2	0	0	0	0	0
Únedain chw. Numenerer	0	+4	0	0	+2	+2	0	+4	0	+4	-5	-5	-5	0	0
orsaren															
eredhil (Halelben)	+2	+2	0	0	+2	0	0	+2	+2	+2	-5	-5	-5	0	+50
vvari Moriquendi	+4	0	+2	0	0	+2	0	+2	+2	0	-5	-5	-5	+10	+100
andor (Waldelben)	+4	0	+2	0	+2	+2	0	+2	+2	0	-5	-5	-5	+10	+100
indar (Grauelben)	+2	+2	+2	0	+2	+2	0	+4	+4	0	-5	-5	-5	+10	+100
oldor (Hochelben)	+2	+4	+2	0	+4	+2	0	+6	+6	0	-5	-5	-5	+10	+100
werge	-2	+6	0	0	+2	-4	0	-4	-2	+2	+40	0	+40	+20	+15
imli (Halbzwerge)	-2	+4	0	0	0	-2	0	-2	-2	+2	+20	0	+20	+20	+15
obbits	+6	+6	0	0	-4	-2	0	-6	+4	-8	+50	0	+40	+30	+15
rch (Orks)	0	+2	-4	-2	-4	-2	-4	-2	0	+2	0	0	0	0	+5
ruk-hai (Großorks)	0	+4	-2	-2	-2	-2	-2	-2	0	+4	0	0	0	+5	+10
alborks	0	+2	0	0	+2	0	0	0	0	+2	0	0	0	+5	+5

Talentpunkte verschiedener Völker	
Orch (Ork)	60
Uruk-hai	50
Halbork	45
Zwerg	35
Peredhel (Halbelb)	45
Avari Morquendi (Dunkelelb)	20
Nando (Waldelb)	20
Sinda (Grauelb)	25
Noldo (Hochelb)	15
Dunadan	45
Schwarzer Numenerer	45
Corsar (Mariner)	45
Stadtmensch	55
Landmensch	55
Hügelmensch	50
Nomade	50
Waldmensch	50
Hobbit	45

1. Leitlinien zur Auswahl der Talente

Special Training – Die Hintergrundoptionen dieser Kategorie können von allen Völkern in beliebiger Anzahl ohne Beschränkungen ausgewählt werden.

Physical Abilities – Die körperlichen Talente stehen ebenfalls allen Völkern offen. Es können allerdings höchstens drei Talente aus diesem Bereich gewählt werden. Nicht zulässig sind die folgenden Talente:

- Dense (quadruple)
- Dwarfism (quarter)
- Extra Limbs
- Flight
- Gigantism
- Gliding
- Natural Weapon
- Poison Sack

Die folgenden Talente sind nur als *olwar* erhältlich (zum Thema *olwar* siehe 2.):

- Infravision
- Regeneration
- Tough Skin (insect)

Mystical Abilities – Die mystischen Fähigkeiten sind größtenteils frei erhältlich. Jeder Charakter darf nur höchstens zwei dieser Talente auswählen. Die folgenden Fähigkeiten können immer gewählt werden:

- Aggression
- Archetype
- Archmages Abilities
- Aura
- Danger Sense
- Eloquence
- Exceptional Magical Ability
- Innate Magician
- Item Lore
- Look of Eagles
- Magical Affinity
- Magical Resistance
- Mana Reading
- Mana Sensing
- Resistance
- Runic Lore
- Scope Skills
- Spatial Skills
- Sub-conscious Discipline
- Temporal Skills
- Transcendence
- Undetectable
- Unnatural Aging

Diese Talente sind nur als *olwar* erhältlich:

- Destiny Sense
- Ensorcellment Cure
- Ethereal Sight
- Ethereal Tie
- Visions

Diese Talente sind überhaupt nicht erhältlich:

- Planar Travel

Mental Abilities – Die meisten mentalen Talente sind nur als *olwar* erhältlich. Die folgenden Talente sind frei zugänglich:

- Animal Empathy
- Battle Reflexes
- Calmness
- Dominance
- Empathy
- Good Battlefield Awareness
- Immovable Will

- Internal Sense
- Master Tactician
- Photographic Memory
- Quick Calculator
- Speed Reading
- Stability Sense
- Survival Instinct
- Unbeliever
- Violent Prejudice

Diese Talente sind nur als *olwar* zugänglich:

- Mental Control
- Mental Link
- Mental Scan
- Telekinesis
- Telepathy

Special Abilities – Dies sind die ungewöhnlichsten aller Talente, von denen die meisten reine *olwar* sind. Die folgenden Talente sind frei zugänglich:

- Lifetime Goal
- Lucky
- Master Warrior Friend
- Mentor
- Stat Bonus
- Stat Improvement
- Ultrasonic Hearing

Diese Talente sind *olwar*:

- Adherent
- Affect Environment
- Amazing Leaping
- Attribute Drain
- Bane
- Darkness
- Eye of the Hawk
- Flare
- Force Shield
- Life Support
- Microscopic Vision
- Natural Ranged Attack
- Power Absorption
- Sense
- Shapechanger
- Sonar Sense
- Special Familiar
- Succor
- Summon
- X-ray Vision

Diese Talente sind in Mittelerde nicht verfügbar:

- Blessed by War God
- Duplication
- Elasticity
- Ensnare
- Invisibility
- Non-corporeal
- Teleportation
- Tunneling

2. Auswahl und Beherrschung von *olwar*

Olwar sind ganz spezielle Fähigkeiten, die viele Bewohner Mittelerdes „magisch“ nennen würden. Tatsächlich ist es jedoch so, dass es sich um Fähigkeiten des Geistes handelt. Jedes der Kinder Ilúvatars besteht aus einer sterblichen und somit verletzlichen körperlichen Form (*hróa*) und einem unsterblichen, einmaligen Geist (*féa*). Die *féa* sind je nach Volk und Individuum unterschiedlich „machtvoll“, und manchmal kommt es vor, dass ein *féa* so stark ist, dass er sogar die Fähigkeit zur Beeinflussung von Materie oder sogar anderer *féa* hat. Diese Fähigkeiten – genannt *olwar* – sind sehr selten und müssen erst entdeckt und geschult werden, um voll einsetzbar und kontrollierbar zu sein.

2.1 Berechnung der Höchstzahl von *olwar*

Jeder Charakter verfügt über eine Höchstzahl von *olwar*, die sich anhand der folgenden Tabelle errechnet:

Durchschnittlicher Höchstwert in Pr/Em/It	Anzahl der <i>olwar</i>
75-89	1
90-94	2
95-97	3
98-99	4
100-101	5
102-103	6
104-105	7
106-107	8
108-109	9
110+	10

Die Anzahl der zur Zeit aktiven *olwar* wird durch den Durchschnitt der temporären Werte in Em/Pr/It bestimmt. Das heißt, dass ein Charakter über eine bestimmte Menge „schlafender“ *olwar* verfügen kann.

Die Höchstzahl der *olwar* hängt zusätzlich vom gewählten Volk ab:

Volk	Mindestzahl der <i>olwar</i>	Modifikator
Gew. Mensch	0	0
Gem. Mensch	0	0
Dunadan	0	0
Schwarzer Numenoror	0	0
Corsar	0	0
Peredhel	1	+1
Avari	1	+1
Moriquendi	1	+1
Nandor	1	+1
Sindar	2	+2
Noldor	3	+3
Zwerge	0	0
Umli	0	0
Hobbits	0	-1
Yrch (Orks)	0	-2
Uruk-hai	0	-1
Halborks	0	-1

2.2 Entwicklung der olwar

Olwar müssen wie Fertigkeiten entwickelt werden und zu ihrem erfolgreichen Einsatz ist normalerweise ein Manöver nötig. Sobald ein Charakter seine olwar ausgewählt hat, muss er sie in einer Rangfolge anordnen und ihnen Entwicklungskosten zuteilen:

Olwa Nr.	Entwicklungskosten
1	1/2
2	1/3
3	2/4
4	2/5
5	3/6
6	3/7
7	4/8
8	4/9
9	5/10
10	10
11+	+5

Zusätzlich zu den olwar aus dem Talent Law stehen die folgenden Bereiche zur Auswahl:

Disziplin	Klasse
Clairvoyance (Hellsehen)	Informational
Confusion (Verwirrung)	Mind Attack / concentration
Detection (Aufspüren)	Passive (direct) / Utility / Subconscious (programmed)
Healing (Heilung)	Healing
Illusion (Illusion)	Mental Attack / concentration
Mental Bolt (Mentaler Schockstrahl)	Mind Attack
Mind Defense (Mentale Abwehr)	Utility / Subconscious (waiting)
Mind Shield (Mentaler Schild)	Utility / Subconscious (programmed)
Negation (Aufhebung)	Defensive
Observation (Wahrnehmung)	Mental Attack / Concentration
Premonition (Ahnung)	Informational
Psychometry	Informational
Sense Destruction (Sinnesstörung)	Mental Attack

Beispiel: Adara, eine überaus talentierte junge Halbelbin, hat folgende Werte: Em 78/93, Pr 92/101, It 89/97. Der Durchschnitt ihrer potentiellen Eigenschaftswerte beträgt 97. Damit verfügt sie über drei olwar. Das ist mehr als die Mindestzahl der olwar für Halbelben, hinzu kommt aber noch ein Bonus von +1 für ihr Volk. Damit hat

sie vier olwar. Der Durchschnitt ihrer temporären Eigenschaftswerte beträgt aber zur Zeit nur 86, so dass nur zwei ihrer olwar zur Zeit aktiv sind (1+1). Adara legt die Reihenfolge ihrer olwar wie folgt fest:

Nr. 1: Regeneration (Talent Law; Kosten: 1/2)

Nr. 2: Premonition (Kosten: 1/3)

Nr. 3: Negation (zur Zeit passiv! Kosten: 2/4)

Nr. 4: Mind Shield (zur Zeit passiv! Kosten: 2/5)

2.3 Veränderung der Eigenschaftswerte

Im Laufe einer Kampagne kann es zu Veränderungen bei den Eigenschaftshöchstwerten kommen. In diesem Fall können neue, bisher „schlafende“ olwar entdeckt und hinzugefügt werden.

Beispiel: Adara hat im Zuge ihrer Abenteuer Lebenserfahrung und Weisheit erlangt und hat zuletzt im Letzten Heimgeligen Haus von Elrond dem Halbelben eine neue Heimstatt gefunden. Sie hat einige Jahre unter den höchsten und edelsten Eldar verlebt und dabei von deren Weisheit und tiefem Wissen über die innerste Beschaffenheit der Welt profitiert. Dies brachte ihr eine Erhöhung der Eigenschaftshöchstwerte Em, It, Pr und SD um +4, +3, +2 und +3 auf Em 97, It 100, Pr 103 und SD 91. Der Durchschnitt ihrer für die olwar relevanten Eigenschaften liegt jetzt bei 100. Die neue Anzahl ihrer olwar lautet 6 (5+1). Dies bedeutet, dass Adara zwei weitere olwar ausprägt. Sie wählt „Mind over Matter“ (Talent Law) und „Healing“. Die neue Reihenfolge ihrer olwar lautet nun:

Nr. 1: Regeneration (Talent Law; Kosten: 1/2)

Nr. 2: Premonition (Kosten: 1/3)

Nr. 3: Negation (Kosten: 2/4)

Nr. 4: Mind Shield (Kosten: 2/5)

Nr. 5: Mind over Matter (Talent Law; Kosten: 3/6)

Nr. 6: Healing (Kosten: 3/7)

Adara ist zu einer weisen und machtvollen Person geworden.

Weitere Regeln:

- olwa-Listen gelten als eigene Basislisten
- Magieeigenschaft ist Pr/It/Em
- Spruchwürfe wie Mentalism (wegen Modifikationen)
- olwa-Listen kosten keine Talentpoints!