

Tab 1

Elatí 101: Wie, was, wieso Elatí?!

Einleitung:

Infolge dieses sich womöglich immer expandierenden Dokumentes werden wir, Azure und ich (Tahban), Fragen beantworten und Hilfestellungen bieten für das richtige Ausspielen und Erstellen eines Elatí.

Der Umfang und die Möglichkeiten sind phänomenal gigantisch, wenn es um die Erstellung eines Elatí geht! Jedoch jeden Fakt abzudecken für jede obskure Frage ist schwer... Eigentlich fast unmöglich! Dafür ist dieses Dokument da, um nicht einen viel zu großen Wiki Artikel zu hinterlassen.

Neuerungen werden chronologisch der Entstehungszeiten nach im Inhaltsverzeichnis angegeben. Unterschieden wird hier auch zwischen Guides und beantworteten Fragen. Alle Fragen, welche gestellt wurden, werden hier auch dokumentiert, um in Zukunft ein Glossar zu erschaffen.

Inhaltsverzeichnis:

>A.)< Guides

1. **Charakterbogen:** Elatí und die Limitierungen... Sowas Gibt es? .
2. **Was kann der Orb und was kann er nicht:** Das schwebende Teelicht und du!
- 3.
- 4.

>>B.)<< Q&A

1. **Was passiert, wenn ein Elatí ins Wasser geht, wird er dann zur Wasserbombe?**
2. **Wie verdaut ein Elatí sein Essen?**
- 3.
- 4.

>>>Guides<<<

[> Charakterbogen: Elatí und die Limitierungen... Sowas Gibt es? <](#)

Elatí sind in ihrer Erscheinung phänomenal Individuell und spiegeln eigentlich perfekt wieder wie Kreativ doch der Spieler dahinter sein kann.

Mit wenigen wirklichen Begrenzungen, muss jedoch penibel darauf geachtet werden, dass jene nicht überschritten werden. Hierfür brauchen wir die langweiligste Form aller Künste! Mathematik.

Um das ganze einmal klar zu verdeutlichen, gehen wir in den folgenden Zeilen einmal alle Punkte ab, welche Beachtungen finden müssen. Hierfür stellen wir auch direkt dabei Charakteristik Bögen zur Verfügung, welche auch zum Bewerben genutzt werden.

Um den Bogen zu nutzen, ersetzt ihr den Inhalt der Klammern mit den Rahmendaten eures Elatí.

Eckdaten des Charakters:

[Name]: (Elatí Namen müssen immer mindestens ein í enthalten im Vornamen. Das ist in jedem Elatí verankert, so wie das Wissen um den Namen ihres Volkes - Nachnahmen sind auch möglich. Woran sie sich orientieren ist dem User überlassen und folgen kein Schema - Beispiele für Namen: Arí, Elaísa, Íllumina, Tím Ría - Den Namen geben sie sich selbst. Sprich sie können ihn auch ändern, werden jedoch fast schon zwanghaft ein í involvieren)

[Story]: (Die Story muss je nachdem wie alt der Elatí ist, anders geschrieben sein:

Ein **auf Aegorin frisch Erschaffener Elatí** als Beispiel braucht nur die Entstehung und eine Vorhersage in welche Richtung eventuell das RP gehen könnte. Sprich, ob der bei seinem Schöpfer wahrscheinlich bleibt oder nicht. Er muss am Ende nicht dieser Vorhersage strikt folgen und kann davon aufgrund der RP Entwicklung auch vollkommen von abweichen.

Ein **Elatí, der schon länger lebt**, braucht nicht nur die Entstehungsgeschichte, sondern auch eine Backstory, was er in seinem Leben vor der Anreise auf Aegorin so getrieben hat. Wie er mit seinem Schöpfer umgegangen ist und wieso er ihn verlassen hat. Sollte der Elatí mit seinem Schöpfer angereist sein, sollte dies dort stehen statt dem Verlassen Grund.

Die Entstehung muss unbedingt die Elatí Art enthalten oder eher Beschreiben was für ein Künstler der Schöpfer ist.)

[Charakter]: (Hier braucht es die groben Eckdaten, was für eine Persönlichkeit der Elatí hat - Was ihn ticken lässt und bewegt. - Da Elatí mehr oder minder das Zeitliche segnen, wenn sie alles erreicht haben, solltest du dir Gedanken machen über **ein großes Grundprinzip**, das der Elatí verfolgt aller: "Buntheit in die Welt bringen durch Chaos!" "Perfektion erschaffen durch blablabla". Ein Langzeitziel und ein Grund zu handeln mit künstlerischen Aspekten.)

Orb-Form

[Form]: (Obwohl sie Orb genannt wird, kann diese Form alle geometrischen Formen annehmen, die uns bekannt sind. Eine Kugel ist das Einfachste, könnte sie aber auch eine Pyramide sein - Die Form ist permanent und immer dieselbe. - Größe und Gewicht müssen nicht angegeben werden, da sie bei allen Elatí im gesunden Zustand gleich sind.)

[Augen]: (Jeder Orb muss über zumindest ein Auge verfügen, kann aber auch genauso gut so viele Augen Fassen wie Platz ist auf dem Orb - Die Größe ist nicht genauer definiert, kann jedoch nicht so klein sein, das man sie nicht direkt erkennt - Die Augen sehen aus als würde man eine Form unter Stoff sehen, welcher eng angepresst ist - Die Augen gehören zur Form, sind also Permanent)

[Farbe]: (Die Farbe des Orbs wird auch die Farbe der: Augen, Adern und somit Risse welche die Puppe durchziehen & Zunge sollte sie eine Wurzel sein. - Die Orb Farbe MUSS eine präzise Farbe sein. Orange, Gelb oder Türkis reichen nicht aus. Stattdessen MUSS es eine Farbe wie Indego oder Zitron sein. - Jede Elatí Farbe KANN es nur einmal geben. Dopplungen sind unmöglich. Es kann nur einen Purpur Elatí geben - Die Farbe ist **Permanent** und **nicht änderbar durch Magie**)

[Aura]: (Die Aura hat keine wirklichen Limitis mit einer Ausnahme: Sie dürfen den Orb nicht vollkommen verschleiern & mit der Umwelt destruktiv interagieren. Dafür ein Beispiel: "Den Elatí umgibt eine Wolke aus Rauch für seine Aura". Dieser Rauch darf nicht das Atmen erschweren. Darf nicht lange nach bestehen und darf nicht so dick sein, dass man den Elatí nicht durch Funkeln sieht. Eine gute Beschreibung wäre also: "Den Elatí umgibt eine Wolke aus Rauch, welche ihm förmlich eng anliegt und ohne ihn nicht bestehen kann. Ihn einzuatmen scheint keinen Effekt zu haben. Zudem sieht man den Kern an manchen Stellen hervor funkeln, wie wenn die Sonne durch Wolken bricht". - Auren sind also kurzgefasst lokale Illusionen um den Elatí herum. Bei Unsicherheit kann man uns einfach fragen - Auren sind **Permanent**)

[Rückstände]: (Wenn Elatí Oberflächen berühren, **in ihrer Orbform**, ob Organisch oder nicht, hinterlassen sie **immer eine Spur mit den man auf sie schließen kann** - Diese Rückstände, vergleichbar mit Ektoplasma, sind vollkommen frei zu wählen, mit genau der gleichen Einschränkung wie bei Auren: **Sie dürfen nicht Destruktiv wirken** - Eine Aura kann so einfach sein, wie eine Seifen Spur zu hinterlassen oder so komplex sein wie Kristalline Strukturen zu hinterlassen oder Fäden zu hinterlassen, wie Haare die im Wind flattern - Wie sich die Rückstände anfühlen ist frei wählbar, darf aber nicht destruktiv sein, ergo: Keine Schmerzen verursachen. Kein Schaden anrichten - Die Aura und Rückstände können zusammenhang haben, müssen es aber nicht - Die Rückstands Art ist **permanent** und kann **nicht durch Magie verändert** werden - Rückstände lassen sich mit Seife und Wasser wieder entfernen und haben keinen handwerklichen Nutzen.)

Puppen-Form:

>>>Vorworte<<<

Egal ob du mit oder ohne Hülle kommst, wollen wir, besonders im letzteren Fall, wissen, wie deine erste Puppe aussieht, um zu sehen, ob du die Grenzen verstanden hast die du einzuhalten hast.

Da es schwer ist alle Fälle abzudecken lässt sich schwer ein genaues Formular schreiben, sondern eher nur eine Art Checkliste, zu der man addieren und subtrahieren kann, wie es einem beliebt, unter betracht der Grenzen

[Grober Aufbau des Körpers]: (Da Elatí nicht Humanoid sein müssen, wollen wir hier einmal klar gesagt bekommen, was für ein Lichtbild, oder eher was für eine Silhouette dein Elatí hat. - Ist er Humanoid? Hat er einen Humanoiden Oberkörper, aber den Unterleib eines Rehs? Wie würde ein geschwärztes Seitenbild aussehen? - Wichtig ist nur zu beachten, das die 3 Meter große nicht überschritten werden, wie auch die Formel zum ausrechnen des Gewichts eines Elatí: **[Größe in cm] * [0,25] = [Gewicht des Elatí in KG]** - Das Material aus dem der Körper besteht gehört ebenfalls vermerkt)

Ab hier wird ein Muster verfolgt, das immer gleich aussehen wird und eigenständig ergänzt werden muss.

{Notizen zu den Zusatzelementen. Diese Notiz soll nicht mit in die

Bewerbung kopiert werden: Unter die Zusatzelemente fallen alle Aspekte und Elemente welche einen klaren Nutzen abseits der Kosmetik haben. Diese werden nicht gewertet, haben dann aber auch keine Funktion: Krallen sind Stumpf, Schuppen schützen nicht usw - Davon sind 20 Stück insgesamt möglich. - Sinnesorgane, als auch Klauen, Hörner und scharfe Zähne gehören mit dazu und werden wie folgt behandelt:

-> Sinnesorgane: Jene werden nicht als Paare gezählt. Sprich 2 Augen sind 2 Zusatzelemente
- Zungen gelten zu Mündern und zählen als eins..

-> Krallen als Waffen: Jene werden pro Hand gezählt. Diese bilden auch die einzige Ausnahme. Sie - werden auch bei der Abnutzung als ein Zusammenschluss gewertet, sprich zwei Schläge unabhängig der genutzten Krallen bevor sie unbrauchbar werden

-> Zähne als Waffen: Jene werden nicht als gesamtes Gewertet.

-> Stacheln als Waffen & Abwehrmechanismen - Jene werden nicht als gesamtes Gewertet. Andere Zusatzelemente sind möglich, werden aber immer einzeln behandelt und zählen als 1 von 20.}

[Zusatzelemente]:

Augen (HIER DIE ANZAHL)

Orte & Aussehen: (Hier werden alle Stellen aufgelistet, wo man diese Zusatzelemente anfinden kann und wie jedes Zusatzelement aussieht - Wenn sie Symmetrisch oder alle gleich aussehen kann man das anmerken, es muss aber klar sein wie es aussieht wenn man es spezifisch erfragt. - Augen von Elatí sind immer leuchtende Elemente ohne Iris. Leere Augenhöhlen werden gefüllt mit leuchtenden Sphären, Konturen von Augen fangen an zu leuchten und Elemente die Augen darstellen, fangen auch an, in der Farbe des Kerns zu glühen, beispielsweise Knöpfe an einem Teddy Bären - Mit einer Glasscheibe kann jedoch eine Pupille dargestellt werden, doch muss man immer die Farbe des Kerns beachten! So kann man nie das Weiß der Iris herstellen, wenn die Farbe des Kerns Purpur ist. Keine Farbe vermischt mit Purpur ergibt weiß! Auch verdeckt das Glas potentiell die Sicht - Das Material aus dem die Zusatzelemente bestehen gehört ebenfalls vermerkt.)

Ohren (ANZAHL)

Orte & Aussehen:

Klauen (ANZAHL)

Orte & Aussehen:

??? (ANZAHL)

Orte & Aussehen:

{Notizen zu den Gliedmaßen. Diese Notiz soll nicht mit in die

Bewerbung kopiert werden: Es sind 10 Gliedmaße gleichzeitig möglich, jedoch nur 4 von einer Art. Sprich ich kann als Beispiel 4 Schweife, 4 Beine und 2 Köpfe haben, aber mehr nicht - Gliedmaßen sind ALLE Körperteile **welche Individuell gesteuert werden können** - Enden von klassischen Gliedmaßen zählen nicht dazu: Sprich Hände zählen nicht als 1 Gliedmaß sondern gehören zum gesamten Arm - Ein Gliedmaß kann somit auch der Schweif eines Schlangenes sein oder zwei Beine welche Synchron und in Abhängigkeit voneinander sich bewegen}

[Gliedmaßen]:

Arme (ANZAHL)

Orte & Aussehen: (Hier werden alle Stellen aufgelistet, wo man diese Gliedmaße anfinden kann und wie jedes Gliedmaß aussieht - Wenn sie Symmetrisch oder alle gleich aussehen kann man das anmerken, es muss aber klar sein wie es aussieht wenn man es spezifisch erfragt - Das Material aus dem die einzelnen Körperteile bestehen gehört ebenfalls vermerkt)

Beine (ANZAHL)

Orte & Aussehen:,

Kopf & Gesicht (ANZAHL)

Orte & Aussehen:

(Optional)

[Abgerundete Aussehen Beschreibung]: (Das obere dient dazu, dass wir klinisch wissen, wie der Elatí seine Puppe gestaltet oder eher du deinen Elatí gestaltetest - Außerdem soll es helfen, Übersicht zu behalten. Jedoch ist sie eventuell nicht wirklich ansehnlich, sprich kannst du hier nochmal blumiger uns deinen Elatí beschreiben, wie man es klassisch machen würde)

> Was kann der Orb und was kann er nicht: Das schwebende Teelicht und du! <

Um nochmal klar zu verdeutlichen, was ein Elatí in seiner Grundform kann oder auch nicht, wird man hier eine kleine Checkliste finden und ein paar Szenarien, die durchgespielt werden, um den Inhalt nochmal zu verdeutlichen.

Ein Elatí kann in der Orbform:

- Durch den Raum schweben.
- Bis zu 65km/h (Speed 2)
- Bis zu 3 Meter über dem Boden.
 - Jedoch NUR im Zickzack. **Keine Kurven**
- Durch Öffnungen und Spalten quetschen.
 - Jedoch NUR wenn Wasser mühelos durch sie durchfließen kann.
 - Mühelos bedeutet: Ohne dass der Fluss groß gestört wird.
- Von nicht lebenden Material Besitz ergreifen.
 - Beispielsweise: Puppen, Büsten, Kuscheltieren, Statuen usw.

Ein Elatí kann in der Orbform **nicht**:

- Türen, Klappen, Kisten usw. öffnen oder schließen.
 - Eine Schatulle schließen geht wiederum.
 - Eine ganze Kiste wiederum nicht
- Keine schweren Hebel betätigen und schwergängige Knöpfe drücken.
- Keine Objekte greifen.
 - Somit auch nicht ziehen.
 - Schieben ist jedoch möglich.
 - Aber auch **nur leichte Objekte**: Tassen, Gläser, Teller.

Abschließend kann man es sich so vorstellen. Ihr seid ein kleiner, leichter Orb. Ihr verfügt über keinen Mund und habt keine Gliedmaßen zum Greifen. Ein Aufprall ist schmerzvoll und gedrückt zu werden von anderen ist unangenehm. Sprich ist es auch unangenehm, sich gegen schwere Gegenstände zu stemmen!

Hier einmal ein paar Fallbeispiele:

“Der Elatí ist in einem Raum gefangen - Auf dem Tisch liegt ein Schlüssel für die abgeschlossene Tür, mit einem normalen Schloss: Der Elatí kommt mühelos auf den Tisch, kann aber den Schlüssel nicht anheben! Selbst wenn er es könnte, würde er ihn niemals im Schloss umdrehen können. Jedoch hat die Tür ein Schlüsselloch! Wasser kann durch jenes problemlos fließen und so kann auch der Elatí, um dem Raum zu entkommen!”

“Eine Kiste steht auf einem Regal, das vier Meter über dem Boden ist. Die Kiste will der Elatí auf den Kopf einer schlafenden Wache befördern, um ihn eins auszuwischen: Der Elatí kann das hier nicht wirklich umsetzen. Erstens kommt er nicht einmal auf das Regal hoch! Es ist viel zu weit über dem Boden für ihn. Die Grenze liegt ja bei 3 Metern. Zweitens wird die Kiste viel zu schwer sein, als dass der kleine Tennisball jemals sich erträumen könnte, sie zu schieben! Wäre es nur eine Vase würde es gehen, jedoch dann auch nur wenn er sie schiebt”

>>>Q&A<<<

Was passiert, wenn ein Elatí ins Wasser geht, wird er dann zur Wasserbombe?

Nö! Über den Rissen ist eine hauchdünne Schicht, die genau das verhindert!

Wie verdaut ein Elatí sein Essen?

Hier unterscheiden wir natürlich mehr oder weniger zwischen Orb- & Puppenform.

In der Orbform "legt" sich der Elatí auf die Nahrung seiner Begierde und absorbiert es so langsam.

In der Puppenform ist es fast dasselbe! Nur, dass hier das Essen irgendwie, beispielsweise über einen Mund, auf eine Wurzel gelegt wird, absorbiert und so zum Kern gelangt.