

Dunkelelfb



Kurzbeschreibung: Schlankwüchsige Wesen, mit spitzen Ohren und dunkelgrauer Hautfarbe, die vorwiegend in Höhlensystemen leben. Die meisten Dunkelelben sind zwielichtige und gefährliche Gesellen.

Rasse: Pantanos

Gestalt: Dunkelelben haben ein menschenähnliches und elbenähnliches Aussehen, sind schlankwüchsig und haben eine dunkelgraue Hautfarbe. Sie haben spitz zulaufende Ohren, schräg gestellte und große Augen, in dunklen Farben und tragen meistens langes und offenes Haar, ebenfalls in dunklen oder gräulichen Farben.

Wesen: Die Dunkelelben stammen von den Pantanoen ab. Dunkelelben meiden das Tageslicht, weil es ihnen in den Augen schmerzt und sind darum außerhalb ihrer Lebensräume eher abends oder nachts unterwegs. Sie leben zurückgezogen in dunklen Sümpfen und Höhlen und führen dort ein düsteres und mystisches Leben. Sie sind zwielichtig und verachten andere humanoide Rassen und sehen in ihnen eine entartete Rasse.

Sprache: Die Sprache der Dunkelelben wird Do-Nichar genannt. Es ist eine schwer zu erlernende Sprache, die mehrere Stimmenlagen beinhaltet. Als Fremdsprache lernen die Dunkelelben die Menschen- und Elbensprache.

Namen: Dunkelelben haben kurzsilbrige Namen, wie Targon, Baldar, Mira. Sie siezen sich untereinander. Nur sehr engvertraute Dunkelelben duzen sich; meistens unter Familienangehörigen.

Lebensweise: Dunkelelben ernähren sich von Insekten und Pilz- und Mooskulturen, sowie von kleinen Fleisch- und Fischgerichten.

Dunkelelben halten eine beständige Partnerschaft und pflanzen sich auf natürlich geschlechtliche Weise fort.

Dunkelelben können über 200 Jahre alt werden.

Dunkelelben treten, sofern sie ihr Reich verlassen, stets mysteriös und gefährlich auf. Mit langen Ledern oder Fellen gewandet streifen sie durch die Nacht und überraschen Siedlungen mit ihrem unheimlichen Erscheinen. Häufig plündern sie auch die Kommunen und töten die Bewohner auf brutale Weise. Dies führte dazu, dass man kaum einem Dunkelelben trauen mag, selbst wenn dieser als Einzelgänger in friedlicher Weise durch die Lande ziehen sollte.

Dunkelelben sehen sich als besondere Humanoiden, die als eine der ersten Wesen im Zeitalter Dimiourgia entstanden sind. Die Orks sind für sie dumm, die Elben nur eine entartete Gattung ihrer selbst und die anderen Rassen haben ebenfalls kein Privileg. Den Kobolden gegenüber sind sie allerdings vorsichtig. Diese können von den Dunkelelben nicht eingeschätzt und kategorisiert werden, gelten sie doch meist als Naturgeist.

Lebensraum: Dunkelelben bewohnen vorrangig Höhlensysteme und existieren darum eher in Gebirgsregionen. Sie können aber auch in tiefen dunklen Wäldern und Sümpfen leben. Das bekannteste dunkelelbische Volk nennt sich Lox und befindet sich im Roten Berg, einem Gebirge im Norden von Panlayos. Auch im hinterländischen Land Dusterwald existieren einzelne dunkelelbische Sippen.

Geschichte: Laut den elbischen Mythen entstanden im Zeitalter Dimiourgia die ersten Humanoiden, die Pantanoen. Aus ihnen entwickelten sich die Dunkelelben und die Orks. Während die Orks die dunklen Sumpfwälder bewohnten, lebten die Dunkelelben in den Höhlen der Berge. Aus den Dunkelelben entstammten dann die Elben, die den dunklen Lebensraum verließen.

Im Zeitalter des langen Winters verließen die Dunkelelben auch ihre Höhlen. Sie plünderten elbische Siedlungen und zogen sich dann zurück in ihre Höhlen.

Im Roten Berg kam im Zeitalter des Metalls der erste dunkelelbische König an die Macht, der die Clans einte. Sein Name war Lox und nach ihm wurde das dunkelelbische Reich im Roten Berg benannt.

Als viele Jahrhunderte später im Hinterland der grauelbische Fürst Askowan die Herrschaft erlangte und damit die düstere Zeit begann, schlossen sich ihm viele Dunkelelben aus Dusterwald an. Nach einigen Jahren wurde Askowan geschlagen und seine Herrschaft beendet.

Politik: Das dunkelelbische Reich Lox wird von einem grausamen König geführt. In den letzten Jahrzehnten haben die Loxaner Überfälle auf die Bewohner im Rhaltal durchgeführt. Dort haben sie grausam geplündert und gebrandschatzt. Betritt man das Gebiet des Roten Berges, muss man meistens mit seinem Leben dafür zahlen.

Die Dunkelelben im Dusterwald sind weniger militant veranlagt, aber nicht weniger mystisch und gefährlich. Im Dusterwald leben sie in Siedlungen in den Sumpfwäldern und in kleinen Höhlen.

Dunkelelben verehren ihre Ältesten, die in ihrer Kultur einen hohen Einfluss genießen. Nur ein König kann über ihnen stehen. Ebenso genießen Krieger, die sich einen Namen gemacht haben, eine hohe Stellung.

Militär: Dunkelelben besitzen aufgrund ihres Lebensraumes keine Kavallerie oder Seestreitkraft, aber sie sind durchaus militärisch zu fürchten. Ihre Armeen werden von strategisch schlaun und mutigen Personen geführt, die meistens auch magiebegabt sind. Meistens, vor allem dann, wenn Dunkelelben plündern gehen, handelt es sich nur um kleine Gruppen, die dafür aber auch skrupellosen und kampffähigen Personen bestehen. Dunkelelben beherrschen die Schmiedekunst und darum sind solche Attentäter und Raubritter mit Schwertern bewaffnet.

Wirtschaft: Dunkelelben erwirtschaften ihre Nahrung aus Kleintierzucht und geringem landwirtschaftlichen Anbau. In schlechten Zeiten führt das dazu, dass Dunkelelben, vor allem die Loxaner plündern gehen. Mit den Loxanern Handel zu treiben, scheint unsinnig zu sein. Mit den Dunkelelben im Dusterwald dürfte das eher möglich sein. Diese Dunkelelben sind zumindest auch nicht dem Handel mit Münzen abgeneigt und bieten auch Güter, die sie durch die Jagd eingenommen haben (Knochen, Fett, Pelz usw.) Angeblich lassen sich einige von ihnen sogar als Kopfgeldjäger engagieren.

Rituale: Die Loxaner feiern jährlich den Tag, an dem der Dunkelelb Lox den Thron bestiegen und die Clans vereint hat. Ebenso wird der Geburtstag des jetzigen Königs gefeiert.

Fähigkeiten: Dunkelelben besitzen einige gute Werte, können im Düstern sehen und brauchen weniger Schlaf. In der dunkelelbischen Kultur werden Magier respektiert und gefördert.

Rollenspiel: Das Auftreten von Dunkelelben verursacht Sorgen und Ängste. Wenn ein Dunkelelb irgendwo auftritt, bewirkt das Misstrauen. Der Charakter wird außerdem einen Grund dafür haben, wenn er seinen Lebensraum verlässt. Vielleicht ist er aber auch nur von dort geflohen. Der Dunkelelb darf düster und mysteriös gespielt werden. Und er hält von seiner Rasse weit mehr als von anderen und ist darum im Umgang mit anderen auch skrupellos.

Regelhinweise:

- Aus Menschen und Dunkelelben können Halbelben entstehen. Aus Elben und Dunkelelben können Grauelben entstehen. Kinder, die aus diesen Verpaarungen hervorgegangen sind, werden in den dunkelelbischen Reichen als Bastarde bezeichnet und dienen dort als Knechte. Auch bei anderen Völkern werden sie als Bastarde ausgegrenzt.
- Dunkelelben erhalten aufgrund ihrer guten Sinne im Düstern keine negativen WM.
- Dunkelelben brauchen nicht viel Schlaf. Eine Schlafphase reicht aus.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 15 Jahre	6 = 50 Jahre	11 = 100 Jahre	16 = 150 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 60 Jahre	12 = 110 Jahre	17 = 160 Jahre
3 = 25 Jahre	8 = 70 Jahre	13 = 120 Jahre	18 = 170 Jahre
4 = 30 Jahre	9 = 80 Jahre	14 = 130 Jahre	19 = 180 Jahre
5 = 40 Jahre	10 = 90 Jahre	15 = 140 Jahre	20 = 190 Jahre

- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,60 m	6 = 1,70 m	11 = 1,75 m	16 = 1,80 m
2 = 1,62 m	7 = 1,71 m	12 = 1,76 m	17 = 1,85 m
3 = 1,64 m	8 = 1,72 m	13 = 1,77 m	18 = 1,90 m
4 = 1,66 m	9 = 1,73 m	14 = 1,78 m	19 = 1,95 m
5 = 1,68 m	10 = 1,74 m	15 = 1,79 m	20 = 2 m

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
8 – 9	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken. Der Dunkelelb kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	Kontakt zu Eltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Charakter lebt in einer Großfamilie, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 5	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
6 – 8	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden.
9 – 11	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammenleben.
12 – 14	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
15 – 16	Partner und Affäre: Der Charakter hat einen Ehepartner, aber führt auch eine oder mehrere Affären.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Der W20 entscheidet hier erneut darüber, wie seine Homosexualität ausgelebt wird, also ob er einen, wechselnde oder keinen Partner hat, Ehepartner oder eine Affäre. Unter Dunkelelben gilt Homosexualität als schweres Vergehen, das mit dem Tod bestraft wird.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Spezies angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	Mehrere Kinder: Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
17	Kinder und Enkel: Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Die Anzahl der Kinder und Enkel entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Enkel muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 30 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu den Talenten	
Glück	5	/	
Lebensenergie	5		
Magie	5		
Mut	5		
Vitalität	5		
Willensstärke	7		

Körperliche Talente	
Aussehen	5
Motorik	5
Reflex	5
Saufen	5
Sinnesschärfe	7
Stärke	5

Kampftalente	
Budo	3
Fernkampf	5
Klingenwaffen	7
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Etikette	5
Handeln	5
Instinkt	5
Lügen	7
Orientierung	7
Singen	5
Skrupellosigkeit	7
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	5
Verstecken (Dinge)	5

Mobilitätstalente	
Kanu	3
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	5
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	3
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

Wissenstalente	
Alchemie	5
Arkanes Wissen	7
Astronomie	5
Gassenwissen	5
Fährtenlesen	5
Geschichte	5
Humanologie	3
Intelligenz	5
Jura	5
Medizin	5
Pflanzenkunde	7
Pharmazie	5
Rechnen	5
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Tierkunde	5
Waffenkunde	5

Arbeitstalente	
Ackerbau	5
Bau-Architektur	5
Brauen / Winzen	5
Fischen	5
Forstarbeit	5
Gerben	5
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Jagen	7
Kochen / Backen	5
Malerei	5
Metallbau	5
Musizieren	5
Viehzucht	5
Schauspiel	5
Steinarbeiten	5

?	