

# Elb



**Kurzbeschreibung:** Schlankwüchsige Wesen, mit spitzen Ohren, die im Einklang mit der Natur und in einem kollektiven Bewusstsein miteinander leben. Sie besitzen starke Sinne und haben sich eine spirituelle Ebene zur Natur bewahrt. Sie gelten als intelligente und dynamische Wesen.

**Rasse:** Pantanos

**Gestalt:** Elben haben ein menschenähnliches Aussehen, sind schlankwüchsig, haben spitz zulaufende Ohren, schräg gestellte und große Augen, in verschiedensten Farben und tragen meistens langes und offenes Haar, in Tönen von schwarz bis silbern. Sie tragen gerne edle Gewänder.

**Wesen:** Ihr Auftreten ist erhaben und in gewisser Weise graziös. Sie sind in ihren Aussagen sehr bedacht und geben dem Gegenüber das Gefühl von Wertschätzung entgegen. Elben sind ein sehr naturverbundenes Volk, das im Einklang zur Natur steht und mit ihr auf eine spirituelle Art kommunizieren kann. Sie verstehen sich inmitten des Lebens als ein kollektives Volk, das achtsam miteinander lebt. Jeder einzelne Elb sucht sich für sein Leben oder für einen Lebensabschnitt ein besonderes Ziel, dem er nachgehen möchte.

**Sprache:** Die elbische Sprache nennt sich Nichar, eine weiterentwickelte Sprache des dunkelalbischen Do-Nichar. Es ist eine schwer zu erlernende Sprache mit mehreren Stimmlagen. Als Fremdsprachen lernen die Elben häufig die menschliche Sprache.

**Namen:** Elben haben wohlklingende Namen, wie Silena, Onandere, Soran, Arisola.

**Lebensweise:** Elben leben in einem kollektiven Bewusstsein miteinander. In welchem Staat Elben auch leben, sie fühlen sich der gesamten albischen Rasse stets verbunden.

Bei der Auswahl ihrer Bindungen sind Elben sehr wählerisch. Sie gehen ihre Partnerschaften auf Lebenszeit ein. Das albische Paar fühlt sich zueinander sehr hingezogen und entwickelt sogar eine Fähigkeit, bei der sich das Liebespaar über viele Kilometer Entfernung instinktiv wahrnimmt. Die Elben ehren ihren Partner sehr und halten ihm lebenslange Treue. Es ist darum äußerst selten, dass sich ein Elb in einen Nichtelben verliebt. Ein einfacher Flirt mit einem Elben ist kaum möglich, ohne dass dabei folgenreiche Gefühle entstehen.

Elben können gute 200 Jahre alt werden. Ältere Elben werden im Volk sehr geehrt.

Magie wird im Elbenreich gefördert. Gute Magier bekleiden auch wichtige Ämter oder werden beim Militär als Aufklärer oder Schutzpersonal eingesetzt.

Elben leben von den Produkten der Natur, sie betreiben aber auch in geringem Umfang Ackerbau und Viehzucht. Sie verzichten auf Gärprodukte wie Alkohol, Milch, Brot und Käse.

**Lebensraum:** Elben leben zurückgezogen in der Natur, vor allem in Wäldern. Sie sind hervorragende Architekten und fertigen hohe Baumhäuser an, die äußerst künstlerisch Glas gefertigt sind. Es gibt auch albische Kommunen, die mit Edelsteinen, Jaspis oder Perlmutter geschmückt sind. Ebenso schmücken blumenreiche Gärten die Kommunen.

- Grünbergen ist ein waldiges Land im Nordwesten von Panlayos. Hier existieren 3 sehr unterschiedliche albische Königreiche. In Grünbergen leben viele Elben in dörflichen Strukturen, die sehr naturverbunden und wenig fortschrittlich strukturiert sind. Dennoch sind diese Dörfer von ihrer Schönheit kaum zu übertreffen. Und die Elben darf man trotz ihres geringen Fortschritts keineswegs als primitive Rasse sehen. Sie legen nur viel Wert darauf, bewusst im Einklang mit der Natur zu leben.
  - o Patan ist eines der albischen Königreiche, das im Norden von Grünbergen liegt und von Flüssen umgeben geschützt ist. Die Pataner leben in Siedlungen und es existiert ein Dorf namens Patan-Loran, wo der albische König der Pataner seinen Sitz hat. Probleme hatten die dortigen Elben häufig mit den Orks aus Kolan und den Dunkelben vom Roten Berg, darum sind die Pataner zu einem gefürchteten und wehrhaften Volk geworden, die Fremden gegenüber misstrauisch und aufgrund ihrer militärischen Macht auch gefürchtet sind.
  - o Viridan ist ein albisches Königreich in Zentral-Grünbergen. Die Elben bewohnen verschiedene Dörfer und die Stadt Seraphim, in der ihr König herrscht. Die Viridaner leben von tierischen und landwirtschaftlichen Produkten. Sie sind ein relativ großes Elbenvolk, das Fremden gegenüber aufgeschlossen und auch für den Handel offen ist. Die Viridaner züchten Pferde und sind als Reitervolk bekannt und gefürchtet.
  - o Glaciel ist das albische Königreich im verschneiten Gebirge, den Ausläufern der Alpen. In Glaciel leben die sogenannten Eis-Elben. Das albische Volk lebt in einer großen Stadt in den Bergen und wird von einer Königin geführt, die den Titel Eiskönigin trägt. Sie gilt als stark magisch begabte Elbin. Die Eis-Elben sind als mystisches Volk bekannt, die sich als Hüter arkaner Geheimnisse versteht.
- Im Hinterland existiert das albische Königreich Elfai. Das Volk lebt sehr zurückgezogen. Die Elben leben in Siedlungen in den Wäldern und in kleinen Dörfern in den Talgebieten, wo sie Landwirtschaft betreiben. Kriegerisch behaupten sich die dortigen Elben gegen mögliche Jäger, die in ihre Wälder vordringen. Relativ mittig des Landes befindet sich ein riesiges Sumpfggebiet. Direkt daran befinden sich zwei große Seen und in dieser Gegend soll sich die verborgene Waldstadt Miestelis befinden, der auch der Sitz des albischen Königs ist. Diese Elben besinnen sich stark auf altalbische Traditionen und glauben an den Einfluss der Gestirne.

Ansonsten leben Elben auch in anderen Ländern, häufig gemeinsam mit Menschen und Zwergen zusammen.

**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.

Die Elben erlebten dann die Ära der Ahnen, in dem sich die Elben, aber auch die Orks in vielen Stämmen über Panlayos ausbreiten. Wo sie aufeinander stießen, kam es zu furchtbaren Kriegen. Die Erfindung des Feuers war eine der wichtigsten Errungenschaften, mit denen sich die Elben gegenüber ihrer Umwelt zuerst behaupten konnten. Sie entwickelten die Jagdtechnik mit Pfeil und Bogen. Sie wurden zu Sammlern und Jägern, die sich von Pflanzen, Früchten, Nüssen, Samen, Wurzeln, Pilzen, Honig, Eier, Fleisch, Fisch und Weichtieren ernährten. Und allmählich wurden sie sesshaft. In dieser Zeit entstand auch das mächtige elbische Königreich Chrona im Osten von Panlayos. Die Chrona-Elben setzten Stein auf Stein und eine gewaltige Burg entstand. Aber auch diese mächtige Dynastie, die viele hundert Jahre währte, ging ihrem Untergang entgegen. Seuchen rafften die Elben dahin und der Angriff von Drachen zerstörte die riesige Burg. Andere Elben erforschten das Meer und entdeckten auf den südlichen Inseln andere Rassen seltsamer Herkunft, die im Entstehen waren, eine humanoide Kultur zu werden. Es waren insektenartige, fischartige und reptilienartige Wesen.

Jahrzehnte vergingen und die elbischen Stämme blühten auf und besiedelten viele Landstriche von Panlayos. Dieses Zeitalter wird als „Elbische Blüte“ bezeichnet. Sie entwickelten Agrarkultur, allgemeine Stammeskulturen und entwickelten im rasanten Tempo hölzerne Siedlungen. Dabei stießen sie immer wieder auf die Orks. Neue Kriege entbrannten, aber die Elben organisierten sich und schlugen die Orks in die westlichen und südlichen Wälder zurück. Panlayos wurde das Land der Elben und erhielt von ihnen auch den Namen Panlayos.

Dann folgte der lange Winter. Ganz Panlayos fiel jahrelang in eine Katastrophe von Schnee und Eis. Die Täler boten keine Nahrung mehr und so zogen sich die elbischen Stämme in die Wälder zurück, in denen sich auch die Tiere zurückzogen. In dieser Zeit entwickelten die Elben ein besonderes Gespür für die Natur und die Tiere. Unerwartet stießen die Elben gelegentlich auf die Dunkelelben, die ihre Höhlen verließen, um in der Dämmerung und in der Dunkelheit ihre Umgebung zu erkunden. Die Begegnungen waren meist von Gewalt geprägt.

Dann folgte die Zeit der menschlichen Siedler. Menschen und auch Zwerge kamen mit Kanus über das Meer und siedelten auf Panlayos. Viele Krankheiten wurden von den Menschen mit nach Panlayos gebracht. Manch menschliche Siedlungen freundeneten sich mit den elbischen Stämmen an, manche behandelten sie wie eine unzivilisierte Rasse, die man skrupellos betrügen und verdrängen konnte. Auch zu den Zwergen war das Verhältnis angespannt. Die Zwerge sahen in den Elben, aufgrund ihres Hangs zur Magie, dämonische Wesen.

Es folgte das Zeitalter des Metalls und schließlich die Königsepoche, in denen auch die Elben einige Königreiche entwickelten.

**Politik:** In einigen Ländern leben die Elben zurückgezogen in Siedlungen oder in Dörfern, in anderen leben sie Königreichen, wo sie entweder isolierte Gemeinschaften darstellen oder sich aber als Bürger in den Staat mit einbringen. Andere Länder sind auch ausschließlich elbische Königreiche, nämlich in Grünbergen und Elfai. Dort werden die elbischen Völker monarchisch regiert. Ein elbischer König wird von einem Rat der „Ältesten“ beraten, die ebenfalls auf Lebzeit gewählt sind und Einfluss haben.

Auch wenn Elben als harmonische Wesen gelten, so reagieren sie auf Fremde, die ihre Wälder betreten, distanziert und kritisch. Elben gelten als gute Diplomaten, die auch mit menschlichen Völkern kooperieren können. Wenn sich Elben jedoch dazu entschließen, in den Krieg zu ziehen, sind sie gefürchtete Kämpfer.

Zu den Dunkelelben haben Elben ein kritisches Verhältnis. Mit Orks stehen sie oft im Konflikt. Und obwohl Menschen egoistische Humanoiden sind, verstehen sich die Elben im Grunde gut mit ihnen. Zu Zwergen ist das Verhältnis eher distanziert, aber sie akzeptieren sich da, wo sie gemeinsam in einem Staat leben.

**Militär:** Elben ziehen erst in den Kampf oder in den Krieg, wenn diplomatische Lösungen versagt haben. Sie können dann aber zu gefürchteten Gegnern werden. Einige Kriegshelden unter den Elben beherrschen auch Magie. Zur Jagd nutzen Elben gerne Bögen, mit denen sie äußerst gut umgehen können. Aber sie sind auch gute Schwertkämpfer.

**Wirtschaft:** Elben haben kein primäres Interesse an Wirtschaft. In ihren kleinen Kommunen wird noch viel mit Naturalien gehandelt. Die elbischen Königreiche besitzen hingegen auch eine Münzwährung, auch wenn sie für Kapitalismus kaum was übrig haben. Als Handelsware können Elben gut Erzeugnisse aus der Natur anbieten, von besonderen Gewürzen bis hin zu Pelzen. Allerdings achtet der Elb sehr darauf, Tiere oder Baumholz nicht zu wirtschaftlichen Zwecken zu jagen oder zu schlagen, da sie die Natur sehr achten.

**Kultur:** Die Elben achten untereinander sehr den Rang erfahrener Elben, vor allem die Ältesten. Freundschaften und Ehen haben in der elbischen Kultur einen hohen Stellenwert. Elben sehen sich auf einer spirituellen Art mit der Natur verbunden, das erkennt man auch an der Architektur ihrer Kommunen.

**Rituale:** Elbische Hochzeiten haben in der elbischen Gesellschaft einen hohen Stellenwert. Sie werden zeremoniell pompös gestaltet, an denen die Stämme möglichst komplett teilnehmen. Alle 10 Jahre versammeln sich die Elben mit möglichst allen Einwohnern, um ihre Belange gemeinsam zu besprechen. Die Meinungen des Volkes werden von den Ältesten und vom König ernst genommen und aufgenommen und fließen in zukünftige Entscheidungen ein.

**Fähigkeiten:** Elben besitzen eine Empathie für nahe liebende Familienangehörige, die sie über viele Kilometer weit spüren können. Elben können auf spirituelle Weise mit der Natur kommunizieren. Elben haben starke Sinnesorgane, gute Instinkte und sind in vielen Wissensbereichen intelligent. Elben können magiebegabt sein.



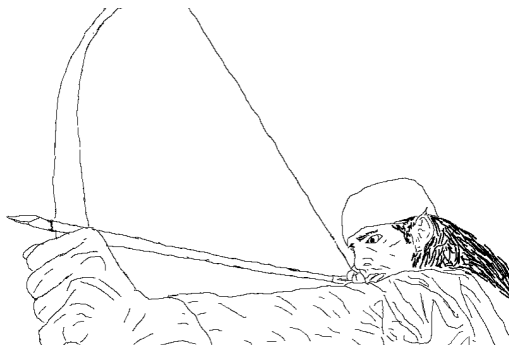
**Rollenspiel:** Auch wenn Elben als gute Kämpfer gelten, würden sie selten einem wilden Kampfgetzel zustimmen oder einem auf dem Boden Liegenden einen weiteren Schlag verpassen. Der Kampf dient dem Elben als Verteidigung, wenn es keine andere Lösung gibt. Dennoch können Elben gefürchtete Kämpfer sein. Elben halten sich auch von negativen Charakterzügen fern, wie Gier oder Zorn.

Der Elb ist überaus naturverbunden. Er versteht sich als Teil der Natur. Das ermöglicht dem Elben mit Tieren sehr schnell eine positive Bindung aufzubauen. Auch Tiere fühlen sich Elben besonders hingezogen. Sogar Pflanzen wachsen in elbischer Obhut gut. Elben nehmen das Leben in einem Wald intensiv wahr. Sie beobachten den Wind, bemerken die Vitalität eines Baumes, riechen das Wasser usw. Es ist eine tiefe, spirituelle Verbindung zwischen Elb und Natur. Der Elb gibt seinem Leben eine besondere Bedeutung. Er sucht nach einem selbst ernannten Lebensziel, – einer Bestimmung.

Die meisten Elben haben eine gute Gesinnung und auch gesellschaftlich haben Elben einen sehr guten Ruf. Lediglich ihre Gastfreundschaft ist anfangs distanziert, wenn man ihren natürlichen Lebensraum betritt. Elben reagieren verärgert auf Personen und Gesellschaften, die schändlich mit der Natur oder mit Tieren umgehen.

#### Regelhinweise:

- **Familien-Empathie:** Die Verbindung zu nahen Familienangehörigen ist besonders stark. Brüder, Kinder, Eltern, Liebespartner, sie spüren empathisch, wenn es dem anderen nicht gut geht oder besonders gut geht.
- **Halbwesen:** Aus Menschen und Elben können Halbelben entstehen. Aus Elben und Dunkelveiben können Grauelben entstehen. Elben versuchen solche Verpaarungen jedoch zu vermeiden. Auch in ihren Kulturen werden Halbelben leicht ausgegrenzt, vor allem Grauelben haben es in ihrer Kultur schwer.
- **Sinne:** Im Düstern wird das Sehen nicht negativ WM.
- **Schlaf:** Der Elb braucht nicht viel Schlaf. Ihnen reicht eine Schlafphase.
- **Magie:** Elben können magisch begabte Humanoiden sein. Die meisten elbischen Magier werden zu Ältesten und Ratgeber oder sind besondere Krieger.



## 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	<b>Keinen Familienkontakt:</b> Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	<b>Kontakt zu Geschwistern:</b> 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	<b>Kontakt zu Pflege-Eltern:</b> 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 Elb kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
10 – 11	<b>Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied:</b> Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	<b>Kontakt zu Eltern:</b> Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 – 15	<b>Kontakt zu Großeltern:</b> Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	<b>Kontakt in eine Großfamilie:</b> Der Charakter lebt in einer Großfamilie, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 – 20	<b>Freie Wahl!</b>

W20	Partnerschaft
1 – 8	<b>Keinen Partner:</b> Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
9 – 12	<b>Partner:</b> Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammenleben.
13 – 16	<b>Ehepartner:</b> Der Charakter ist verheiratet.
17 – 20	<b>Freie Wahl!</b>

W20	Kinder
1 – 9	<b>Keine Kinder:</b> Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	<b>Pflegekind:</b> Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Rasse angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	<b>Ein Kind:</b> Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	<b>Mehrere Kinder:</b> 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	<b>Kinder und Enkel:</b> 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	<b>Freie Wahl!</b>

## 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	7	
Mut	5	
Vitalität	7	
Willensstärke	7	

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

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

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

Mobilitätstalente	
Kanu	5
Kutschfahrt	3
Reiten	7
Seefahrt	3

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

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

Arbeitstalente	
Ackerbau	5
Bau-Architektur	5
Brauen / Winzen	3
Fischen	7
Forstarbeit	7
Gerben	7
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	7
Jagen	7
Kochen / Backen	5
Malerei	7
Metallbau	5
Musizieren	5
Viehzucht	5
Schauspiel	5
Steinarbeiten	5

?	