

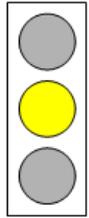
DUNKELELB



Kurzbeschreibung: Schlankwüchsige Wesen, mit spitzen Ohren und dunkelgrauer Hautfarbe, die vorwiegend subplanetarisch in Höhlensystemen leben. Die meisten Dunkelelben sind zwielichtige Gesellen, die aus dem diktatorisch geführten Dunkelelbischen Reich stammen und als politisch gefährlich eingestuft sind.

Klasse: Mammaloid

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 sind mit den Elben verwandt. Sie haben sich aber in der Frühzeit anders entwickelt und leben seitdem in Höhlen oder selbst errichteten Höhlenkomplexen. Die Lebenseinstellung der Elben ist ihnen zu friedlich und sich selbst unterdrückend. Dunkelelben meiden das Sternenlicht, weil es ihnen in den Augen schmerzt und tragen darum häufig Sternenbrillen. Dafür können sie im Düstern besser sehen. Die Agenten des Dunkelelbischen Reichs treten sehr mysteriös auf und sind mit Sternenbrillen und Ledermäntel bekleidet.

Die Dunkelelben aus dem Dunkelelbischen Reich erlebt man nur selten und wenn, dann ist das eher eine problematische Begegnung. Das Dunkelelbische Reich schickt speziell ausgebildete Agenten aus, die oft psinetisch begabt sind und mit ihren Ledermänteln und Sternenbrillen sehr düster wirken. Sie reden nicht viel und wenn, dann sehr bestimmend von oben herab. Sie haben ein politisch motiviertes Ziel, oft sind das Spionageaufträge mit gewaltsamen Auswirkungen.

Dunkelelben aus anderen Lebensräumen sind sehr selten. Im Allianzsystem gibt es einige, die in der Interstellaren Epoche den Planeten Smaragd nicht verlassen haben. Oder es sind Dunkelelben, die aus dem Dunkelelbischen Reich desertiert sind und versuchen möglichst unaufmerksam zu leben. Solche Dunkelelben wirken auch leicht in sich gekehrt.

Sprache: Die Sprache der Dunkelelben ist eine abgewandte Elbensprache, die Do-Nichar genannt wird. 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 Tannel, Baker, Miller. Sie siezen sich untereinander. Nur sehr eng vertraute Dunkelelben duzen sich; meistens sind das Familienangehörige. Agenten des Dunkelelbischen Reichs werden mit „Mr.“ angesprochen.

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 sehr alt werden. Viele von ihnen haben die Interstellare Epoche noch erlebt.

Das Dunkelelbische Reich ist von älteren Mitgliedern geprägt, die führende Ämter ausüben. Sie leben in einer Diktatur, in denen häufig Militärgewalt angewandt wird. Psinetisch begabte Dunkelelben werden gefördert und als besondere Kommandeure ihrer Streitkräfte oder als Agenten eingesetzt. Die Agenten sind einzelne Personen, Paare oder Kleingruppen von Spione, die vom Dunkelelbischen Reich ausgesandt werden, um Spionageakte auszuführen oder als Kopfgeldjäger desertierte Dunkelelben zu eliminieren. Auf diese Weise übt das Dunkelelbische Reich eine große Furcht bei den eigenen Bürgern aus.

Lebensraum: Das Dunkelelbische Reich befindet sich im Sternensektor Distrikt (B1). Der Sektor besteht aus einem riesigen Planetoiden- und Asteroidenfeld, zwischen denen Planetarische Nebel existieren, die den gesteinsartigen Miniaturkontinenten ihre Energie und Wärme liefern. Einige der Planetoiden besitzen Atmosphäre und aktive Planetenkerne. Viele der Planetoiden besitzen Tausende von Höhlenkomplexe, die von den Dunkelelben bewohnt werden.

Geschichte: Die Dunkelelben stammen vom Planeten Smaragd aus dem Miranda-Sektor. Sie haben sich dort schon vor dem Neolithikum von der elbischen Rasse distanziert und lebten seither vorwiegend in dunkleren Wäldern, Sumpfgebieten, aber vor allem in kolossalen unterirdischen Höhlensystemen. Der Kontakt zu anderen Völkern blieb immer distanziert und misstrauisch. In der Interstellaren Epoche haben fast alle Dunkelelben kollektiv mit Siedlerschiffen den Miranda-Sektor verlassen und ihre neue Heimat im planetoiden Trümmersystem Distrikt gefunden. In den ersten Jahren ihrer Ankunft litten die Dunkelelben unter Hunger, Krankheiten und es herrschten interne Kriege und Rebellionen. Diese Umstände verursachten eine starke Dezimierung des Volkes. Aus einer großen Revolution heraus folgte das Volk einem visionären und offensiven Führer namens Ninel. Nach dessen Tod übernahmen seine Kinder die Führung.

Politik: Das Dunkelelbische Reich ist eine Militärdiktatur in den Händen der Nachkommen von Ninel. Der älteste Sohn heißt Nilats. Er ist der führende Diktator. Die zwei jüngeren Geschwister gelten als überaus grausam und arbeiten ihm zu. Inilossom führt die Geheimpolizei und lässt die dunkelelbischen Agenten ausbilden. Reltih führt das Militär. Wegen der gefährdenden Politik wird das Dunkelelbische Reich in vielen Staaten als Bedrohung angesehen. Dennoch hat das Dunkelelbische Reich mit keinem Staat eine offizielle Feindschaft.

Kultur: Die Dunkelelben haben in Distrikt das bislang einzigartige Gestein Tevatron entdeckt, das durch technische Hilfe eine Schwingung verursacht und Objekte in die Immaterielle Ebene befördern kann. Die Dunkelelben haben so genannte Immaterialisatoren entwickelt. Das sind Geräte, mit denen Dunkelelben in die Immaterielle Ebene wechseln können und somit unsichtbar und unangreifbar werden. Auch ihre Raumschiffe besitzen diese Fähigkeit, die als Tarntechnik bezeichnet wird.

Junge begabte Psinetiker werden im Dunkelelbischen Reich gefördert und zu so genannten Agenten ausgebildet. Diese Agenten werden als führende Offiziere und als Spione oder Jäger eingesetzt. Sie führen die Kriegsschiffe, spionieren in kleinen Spezialeinheiten fremde Systeme aus und jagen abtrünnige Dunkelelben.

Die Bürger des Dunkelelbischen Reichs werden militärisch unterdrückt und durch Propaganda fehlgeleitet. Widerstandsgruppen gibt es selten und eifern auch eher danach, selbst an die Macht zu kommen. Sie werden immer wieder vom Staat zerschlagen. Als Ausweg nutzen einige wenige Dunkelelben nur die Flucht aus dem System. Das trauen sich aber nur wenige, weil ihnen die Agenten nachjagen.

Rituale: Der Geburtstag des früheren Diktators Ninel wird als Volksfest geführt.

Image: Das Auftreten von Dunkelelben verursacht Sorgen und Ängste. Sie besitzen willensbeeinflussende Techniken, beherrschen die Tarntechnik und den Immaterialisator, ihre Stern Brillen dienen als Phaserwaffen und außerdem sind die Agenten fast immer Psinetiker. Der Dunkelelb hat im Universum darum einen schlechten Ruf.

Die politische Gesinnung des Dunkelelbischen Reichs ist unklar und die anderen Staaten begegnen dem Reich mit größtem Misstrauen. Es wird vermutet, dass das Dunkelelbische Reich mit seiner Tarntechnik und der Möglichkeit des Immaterialisators andere Völker ausspioniert. Die Allianz kategorisiert dunkelelbische Agenten als Spione mit möglichen feindlichen Absichten ein.

Rollenspiel: Der Charakter kann einen Dunkelelben spielen, der aus dem Reich desertiert ist und somit offener im Umgang mit anderen Charakteren ist. Er kann sich aber sicher sein, dass er von dunkelelbischen Agenten gejagt wird, sobald er öffentlich in Erscheinung tritt. Ebenso kann man sich nie ganz sicher sein, ob der Dunkelelb vielleicht ein Spion ist. Wenn der Spieler einen Agenten spielt, wird er häufig Probleme mit den örtlichen Gesetzeshütern bekommen. Auch Legaten könnten hinter ihm her sein. Als Agent müsste er sich darum einiges einfallen lassen, um nicht gleich der (Lynch-)Justiz zum Opfer zu fallen.

Fähigkeiten:

- Dunkelelben besitzen einige gefährliche Waffen: Viele ihrer Raumschiffe besitzen die Tarntechnik, die Brille, die von Dunkelelben getragen wird, beherbergt einen kleinen Phaser und die Agenten tragen einen Immaterialisator, der es ihnen ermöglicht, in die Immaterielle Ebene zu wechseln und somit unsichtbar und nicht scannbar unterwegs zu sein.
- Einige Dunkelelben, vor allem aber die Agenten sind ausgebildete und gute Psinetiker. Sie führen oft ein Laserschwert mit sich.

Regelhinweise:

- Aus Menschen und Dunkelelben können Halbelben entstehen. Aus Elben und Dunkelelben können Grauelben entstehen. Kinder, die aus diesen Verpaarungen hervorgegangen sind, werden vom dunkelelbischen Reich gerne als Spione (Agenten) eingesetzt. Sie erhalten auch eine besondere Position.
- Dunkelelben können im Düstern sehen und erhalten dort keine negativen WM.
- Dunkelelben brauchen nicht viel Schlaf. Der Dunkelelb wird erst nach 24 Std. leicht müde und nach 48 Std. stark müde.



ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 20 Jahre	6 = 45 Jahre	11 = 90 Jahre	16 = 200 Jahre
2 = 25 Jahre	7 = 50 Jahre	12 = 100 Jahre	17 = 220 Jahre
3 = 30 Jahre	8 = 60 Jahre	13 = 120 Jahre	18 = 250 Jahre
4 = 35 Jahre	9 = 70 Jahre	14 = 150 Jahre	19 = 260 Jahre
5 = 40 Jahre	10 = 80 Jahre	15 = 180 Jahre	20 = 280 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 = 1,65 m	6 = 1,78 m	11 = 1,88 m	16 = 1,98 m
2 = 1,70 m	7 = 1,80 m	12 = 1,90 m	17 = 2 m
3 = 1,72 m	8 = 1,82 m	13 = 1,92 m	18 = 2,10 m
4 = 1,74 m	9 = 1,84 m	14 = 1,94 m	19 = 2,15 m
5 = 1,76 m	10 = 1,86 m	15 = 1,96 m	20 = 2,20 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.
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 hat Kontakt in eine Großfamilie hinein, 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 zusammen leben.
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. In entsprechenden Kulturen und Kreisen kann die homosexuelle Liebschaft problemlos gelebt werden, während es in anderen sogar gefährlich sein kann.
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 40 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 Spezies ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu Talenten	
Glück	5		
Lebensenergie	5		
Mut	5		
Psinetik	5		
Vitalität	5		
Willensstärke	7		

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

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	5
Elektrik	5
Handeln	5
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Kochen / Backen	5
Landwirtschaft	3
Mechanik	5
Viehzucht	5

Wissenstalente	
Astronomie	5
Botanik	5
Geschichte	5
Humanologie	5
Informatik	5
Intelligenz	5
Jura	5
Kommunik.-technik	5
Kunst	5
Mathematik	5
Medizin	5
Naturwissenschaften	7
Parapsychologie	7
Pharmazie	5
Profiling	5
Psychol. / Pädagogik	5
Raumschiffkunde	5
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Waffenkunde	5
Zoologie	5

?	
---	--

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

Kampftalente	
Artillerie	5
Fernkampf	5
Kampfkunst	5
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	5
Charisma	5
Erste Hilfe	5
Etikette	5
Fischen	5
Instinkt	5
Jagen	5
Lügen	7
Malen / Zeichnen	5
Musik	5
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	7
Spuren	5
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	5
Verstecken	5

Mobilitätstalente	
Fahrzeuge	5
Flugzeuge	3
Kanu	5
Motorräder	5
Nautik	5
Navigation	5
Panzer	5
Raumschiffführung	5
Robale	5
Sphäriker	5