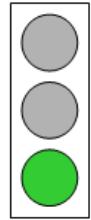


ELB



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.

Klasse: Mammaloid

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. 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, die vor allem gut mit Bögen oder als Psinetiker mit dem Laserschwert umgehen können.

Sprache: Die elbische Sprache nennt sich Nichar. Dies ist eine schwer zu erlernende Sprache mit mehreren Stimmlagen. Als Fremdsprachen lernen die Elben die menschliche Sprache, aber auch die reptiloide Sprache Srrah.

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 ihrem Volk stets verbunden und werden vom Elbenreich auch als Teil ihres Volkes betrachtet.

Bei der Auswahl ihrer Bindungen sind Elben sehr wählerisch. Sie gehen ihre Partnerschaften auf Lebenszeit ein. Das elbische 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 300 Jahre alt werden. Ältere Elben werden im Volk sehr geehrt. Sie haben noch die Interstellare Epoche erlebt.

Die Psinetik wird im Elbenreich gefördert. Gute Psinetiker bekleiden wichtige Ämter oder werden beim Militär als Aufklärer oder Schutzpersonal eingesetzt. Elbische Psinetiker verlassen gelegentlich auch ihren Staat und werden Mitglied im Geheimorden der Legaten, die im Universum unabhängig aller Staaten für Recht und Ordnung sorgen wollen.

Zur Jagd haben Elben stets Bögen genutzt, die bis heute noch ihre bevorzugte Waffen sind. Die Bögen sind inzwischen technisch angepasst. Der Elb gilt als guter Pfeilschütze, ebenso ist er im Nahkampf mit dem Schwert gefürchtet. Psinetisch begabte Elben verwenden mit Vorliebe das Laserschwert.

Elben sind hervorragende Architekten. Im Elbenreich leben sie in hohen angefertigten Baumhäusern, die äußerst künstlerisch aus Holz-, Glas- und Edelsteinprodukten angefertigt sind.

Elben leben von den Produkten der Natur. Sie verzichten oft auf Gärprodukte wie Alkohol, Milch, Brot und Käse.

Lebensraum: Elben leben weit verbreitet im ganzen Universum. Viele Elben leben im Raum der Allianz im Miranda-Sektor, wo sie ursprünglich vom Planeten Smaragd her stammen. Etliche Elben leben aber im Elbischen Königreich im Telos-Sektor (C4). Der Telos-Sektor ist ein Sternensystem mit einem Gelben Stern und diversen Planeten. 3 Planeten gehören dort dem Elbischen Königreich an. Der erste Planet des Sektors wird von Sauranern bewohnt und heißt Repere. Die Planeten der Elben heißen Valaria, Norona und Taleo. Valaria ist der Hauptplanet. Die Hauptstadt heißt Celina. In ihren Lebensräumen ziehen es Elben vor in Wäldern zu leben. Natürlich gibt es auch Elben die in Raumschiffen durchs Weltall reisen.

Geschichte: Elben haben schon immer gerne in Wäldern gelebt. Vor der Epoche der Industrialisierung hatte sie das leicht von anderen Völkern und vor dem Fortschritt isoliert. Es ist eine elbische Veranlagung, das sich das komplette Volk ca. alle 1.000 Jahre regressiv isoliert. In diesen Phasen findet sich das Volk erneut zusammen und übt das Gemeinschaftsleben, während sich die Welt in großen Umbrüchen befindet. In der Kosmischen Epoche ist es ähnlich verlaufen. Ein Großteil des elbischen Volkes hat den Heimatplaneten Smaragd verlassen, auf der Suche nach einem gemeinsamen neuen Lebensraum. Diesen Lebensraum haben sie im Sektor Telos gefunden. Die Elbenstämme haben dort das neue Elbische Königreich gegründet. Im Miranda-Sektor wurde in der Zeit die Allianz vom elbischen Kanzler Soran gegründet. Er rief ein neues Zeitalter aus, womit die Kosmische Epoche begann. Das Elbische Königreich steht in enger Freundschaft und Kooperation zur Allianz. Im Telos-Sektor haben die Elben auch den Planeten Repere entdeckt, auf dem sauranische Völker leben, die sich vor Jahrtausenden dort versteckt und vom Fortschritt distanziert haben. Als die Sauraner von den Elben dort entdeckt wurden, lebten diese in der Königsepochen und wussten nichts mehr von ihrem früheren fortschrittlichen Leben. Ihre Vorfahren hinterließen ihnen nur Mythen. Durch den Kontakt mit den Elben öffneten sie sich wieder dem Fortschritt. Viele von ihnen leben aber bis heute noch bewusst technisch rückständig.



Politik: Das Staatensystem der Elben ist demokratisch und monarchisch geprägt. Die „Ältesten“ werden auf Lebzeiten in einen Rat gewählt, die den König beraten. Der König wird gewählt und existiert auf Lebzeit. Das Elbenreich wird vom König Soleon Tawalis regiert. Im Elbischen Königreich leben auch andere Humanoiden. Für die interne Staatsführung sind jedoch nur Elben zugelassen, die dadurch das kollektive Erbe des Elbenvolkes bewahren. Dennoch ist anderen humanoiden Spezies viel Mitspracherecht eingeräumt worden.

Das Elbische Volk handelt viel mit den Naturprodukten ihrer Planeten, ohne dabei die Ökologie ihrer Systeme zu gefährden. Das Elbische Königreich nutzt die telosische Währung, die aus plastiziden Scheinen (Telosen) besteht, aber auch als E-Währung geführt wird.

Elben sind ein friedliebendes Volk, das sich vor allem für diplomatische Bemühungen zwischen Völkern ausgezeichnet hat. Sie besitzen aber auch eine schlagkräftige Militärflotte, mit der sie jedoch vorrangig ihren Sektor schützt. Gelegentlich fühlen sich psinetisch begabte Elben dazu berufen, das Elbische Königreich zu verlassen und dem geheimen Orden der Legaten beizutreten, der unabhängig von allen Staaten für Recht und Ordnung im Universum eintritt.

Rituale: Einmal im Jahrhundert wird zur großen Elbenversammlung geladen, zu der alle Elben, sogar Dunklelben kommen dürfen. Die Dunklelben sind jedoch seit Jahrtausenden nicht mehr zu diesen Versammlungen erschienen. Elbische Hochzeiten haben in der elbischen Gesellschaft einen hohen Stellenwert. Sie werden zeremoniell pompös gestaltet, an denen die Stämme möglichst komplett teilnehmen.

Image: 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.

Rollenspiel: Auch wenn Elben als gute Kämpfer gelten, würden sie selten einem wilden Kampfgemetzel zustimmen oder einem auf dem Boden Liegenden einen weiteren Schlag verpassen. Der Kampf dient dem Elben als Verteidigung, wenn es keine andere Lösung gibt. Elben halten sich auch von negativen Charakterzügen fern, wie Gier oder Zorn. Der Elb ist überaus naturverbunden. Er versteht sich als Teil der Natur, zu der auch das tiefe Weltall gehört. Das ermöglicht es 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.

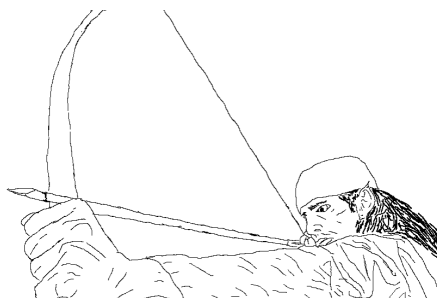
Der Elb gibt seinem Leben eine besondere Bedeutung. Er sucht nach einem selbst ernannten Lebensziel, – einer Bestimmung.

Zu den Dunklelben haben Elben ein kritisches Verhältnis. Mit Orks stehen sie oft im Konflikt. Zu den Sauranern in ihrem Sektor haben sie ein vertrauensvolles Verhältnis aufgebaut. Und obwohl Menschen egoistische Humanoiden sind, verstehen sich die Elben im Grunde gut mit ihnen.

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 Psinetiker sein. Viele Legaten sind Elben. Viele Diplomaten sind Elben.

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 Dunklelben können Grauelben entstehen. Elben versuchen solche Verpaarungen jedoch zu vermeiden.
- **Sinne:** Im Düstern wird das Sehen nicht negativ WM.
- **Schlaf:** Der Elb braucht nicht viel Schlaf. Der Elb wird erst nach 24 Std. leicht müde und nach 48 Std. stark müde.
- **Psinetik:** Elben können magisch begabte Humanoiden sein. Elbische Krieger-Psinetiker verwenden oft das Laserschwert.



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 – 8	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
9 – 12	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammen leben.
13 – 16	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
17 – 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	7		
Vitalität	7		
Willensstärke	7		

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Boarden	5
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	5
Reiten	7
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	5
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	7
Elektrik	5
Handeln	5
Hauswirtschaft	7
Holzbearbeitung	7
Kochen / Backen	7
Landwirtschaft	7
Mechanik	5
Viehzucht	7

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

?	
---	--

Körperliche Talente	
Aussehen	7
Motorik	5
Reflex	5
Saufen	3
Scitech	3
Sinnesschärfe	7
Stärke	5

Kampftalente	
Artillerie	5
Fernkampf	7
Kampfkunst	5
Klingenwaffen	7
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	10
Charisma	7
Erste Hilfe	5
Etikette	10
Fischen	7
Instinkt	7
Jagen	5
Lügen	3
Malen / Zeichnen	7
Musik	7
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	3
Spuren	7
Suchen	5
Survival	7
Verkl. / Schminken	5
Verstecken	5

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