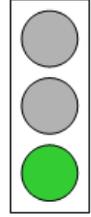


GRAUEL, HALBELB UND HALBORK



Kurzbeschreibung: Grauelben, Halbelben und Halborks werden als Halbwesen bezeichnet. Sie sind aus ungewollter oder gewollter sexueller Paarung zweier verschiedener Spezies hervorgegangen. Diese Halbwesen leiden oft unter ihrer unklaren Spezies. In vielen Völkern werden sie als Bastarde ausgegrenzt. Dafür haben sie aber auch die Vorteile beider Spezies. Eine der beiden Spezies dominiert jedoch ihr Dasein.

Klasse: Mammaloid; Halbwesen

Gestalt:

- Grauelben stammen von Elben und Dunkelelben ab und haben eine gräuliche Hautfärbung. Ansonsten sind die schlanke Gestalt und die spitzen Ohren charakteristisch für sie.
- Halbelben stammen von Elben oder Dunkelelben und einer menschlichen Spezies ab. Im Falle dunkelelbischer Herkunft hat der Halbelb eine gräuliche Hautfarbe, aber auch Anteile der jeweiligen menschlichen Hautfarbe. Der Halbelb hat spitze Ohren, jedoch nicht so stark und auffallend, wie bei Elben oder Dunkelelben. Bei elbisch-menschlicher Herkunft überwiegt die entsprechende Hautfarbe der menschlichen Spezies.
- Halborks stammen von Orks und einer menschlichen Spezies ab. Ihre Hautfarbe dominiert mit einer grünlichen Farbe. Ob das Blut grün ist, entscheidet die Dominanz der Vererbung. Der Halbork hat auch ein wilderes Auftreten als der Mensch und auch seine Zähne entsprechen eher dem Gebiss der Orks. Insgesamt ist der Halbork ein bisschen muskulöser als der Mensch, was bei menschlich-negorianischer und -skardischer Herkunft aber nicht weiter auffällt.

Wesen:

- Grauelben tragen sowohl die sinnliche und naturverbunden, als auch die düstere Seite in sich und sind darum sehr in sich zerrissen. Je nach Dominanz wird der Grauelb eher naturverbunden sein und bei Tageslicht leben oder im Düstern leben wollen.
- Halbelben tragen die sinnliche und naturverbundene Seite in sich und die menschliche, nämlich die leicht egoistische, fröhliche, misstrauende Art. Je nach menschlicher Herkunft äußern sich dabei auch weitere charakteristische Züge.
- Halborks tragen die menschlichen typischen Charakterzüge, sie sind aber wesentlich unbeherrschter, auch leicht aggressiver und cholischer veranlagt. Ihre innere Zerrissenheit ist stark und die Dominanz entscheidet darüber, ob sich der Halbork lieber im Düstern oder im Tageslicht aufhält.

Sprache: Das Halbwesen wird die Sprachen sprechen, in dessen Kultur es aufgewachsen ist.

Namen: Das Halbwesen wird einen entsprechenden Namen von ihren Eltern oder Pflegeeltern erhalten haben.

Gesellschaft:

- In der elbischen Gesellschaft: Elben versuchen Misch-Verpaarungen zu vermeiden. Vor allem ein Grauelb hat es in der elbischen Kultur sehr schwer. Halbelben trifft das hingegen nicht so hart.
- Im Dunkelelbischen Reich: Dunkelelben würden einem Grauelben oder Halbelben zwar keine politisch wichtigen Posten ermöglichen, aber sie grenzen die Halbwesen nicht aus, sondern fördern sie mit dem Ziel, sie zu Agenten auszubilden, die sie dann für Spionagezwecke entsenden können.
- In der orksichen Gesellschaft / im Ork-Imperium: Halbwesen werden häufig als Bastarde beschimpft und ausgegrenzt. Solche Verpaarung versuchen die Orks zu vermeiden. Im Ork-Imperium werden die Bastarde als Sklaven gehalten.
- Im Amazonen-Imperium: Halbelben oder Halborks sind im Amazonenreich nicht akzeptiert und werden als Bastarde behandelt.
- In anthropischen Kulturen geht man mit Halbwesen unterschiedlich um. Halbelben mit elbischer und menschlicher Herkunft werden akzeptiert. Halbelben mit dunkelelbischer Herkunft und Halborks haben es hingegen oft schwer und werden schon mal als Bastarde bezeichnet.
- In negorianischen Kulturen werden Halbwesen weitestgehend akzeptiert, auch wenn sie nie wirklich zur Kulturgemeinschaft gehören werden. Vor allem schwer haben es die Halborks bei den Negorianern.
- In nihonischen Kulturen werden Misch-Verpaarungen stark vermieden. Sollte es aber vorkommen, werden die Halbwesen nicht unbedingt ausgegrenzt, aber durchaus als Sonderlinge behandelt.
- In nomaischen Kulturen werden Misch-Verpaarungen stark vermieden. Und auch wenn das Halbwesen zwar akzeptiert wird, wird es in der nomaischen Kultur nie richtig Fuß fassen. Er wird eben nie ein Noma sein können.
- In skardischen Kulturen gibt es zwei unterschiedliche Sichtweisen. Die einen Skarden sehen in Halbwesen gar keine Probleme, für die rassistisch veranlagten Skarden aber handelt es sich um eine Blutschande und Bastarde werden ausgegrenzt oder sogar angegriffen.

Dominanz: Welches Wesen und auch welches Blut im Halbwesen dominiert, wird durch einen einfachen Würfelwurf entschieden.

Fähigkeiten: Sämtliche Halbwesen können Psinetiken besitzen, sofern es die Dominanz ermöglicht. Liegt die Dominanz bei der nomaischen oder skardischen Spezies, kann der Charakter kein Psinetiker sein.

Image / Rollenspiel: Insgesamt haben es Halbwesen in den meisten Gesellschaften schwer, akzeptiert zu werden. Dennoch besitzen sie die Fähigkeiten zweier Spezies, die man zumindest in der abenteuerlichen Welt gut einsetzen kann.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

Halbwesen mit menschlicher oder orkischer Dominanz:

1 = 18 Jahre	6 = 28 Jahre	11 = 38 Jahre	16 = 50 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 30 Jahre	12 = 40 Jahre	17 = 55 Jahre
3 = 22 Jahre	8 = 32 Jahre	13 = 42 Jahre	18 = 60 Jahre
4 = 24 Jahre	9 = 34 Jahre	14 = 45 Jahre	19 = 65 Jahre
5 = 26 Jahre	10 = 36 Jahre	15 = 48 Jahre	20 = 70 Jahre

Halbwesen mit elbischer oder dunkelalbischer Dominanz:

1 = 18 Jahre	6 = 50 Jahre	11 = 100 Jahre	16 = 130 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 60 Jahre	12 = 110 Jahre	17 = 135 Jahre
3 = 25 Jahre	8 = 70 Jahre	13 = 115 Jahre	18 = 140 Jahre
4 = 30 Jahre	9 = 80 Jahre	14 = 120 Jahre	19 = 145 Jahre
5 = 40 Jahre	10 = 90 Jahre	15 = 125 Jahre	20 = 150 Jahre

Grauelben:

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

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

Halbwesen mit menschlicher oder orkischer Dominanz:

1 = 1,50 m	6 = 1,72 m	11 = 1,78 m	16 = 1,86 m
2 = 1,60 m	7 = 1,74 m	12 = 1,79 m	17 = 1,88 m
3 = 1,65 m	8 = 1,75 m	13 = 1,80 m	18 = 1,90 m
4 = 1,68 m	9 = 1,76 m	14 = 1,82 m	19 = 1,95 m
5 = 1,70 m	10 = 1,77 m	15 = 1,84 m	20 = 2 m

Halbwesen mit elbischer oder dunkelalbischer Dominanz:

1 = 1,55 m	6 = 1,68 m	11 = 1,78 m	16 = 1,88 m
2 = 1,60 m	7 = 1,70 m	12 = 1,80 m	17 = 1,90 m
3 = 1,62 m	8 = 1,72 m	13 = 1,82 m	18 = 2 m
4 = 1,64 m	9 = 1,74 m	14 = 1,84 m	19 = 2,05 m
5 = 1,66 m	10 = 1,76 m	15 = 1,86 m	20 = 2,10 m

Grauelben:

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. - Ein Halbwesen mit elbischer Dominanz kann nicht homosexuell sein. Der Wurf muss dann wiederholt werden.
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“.

Grauelb

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu Talenten
Glück	5	<ul style="list-style-type: none"> Sinnesschärfe: Sofern die dunkelalbische Seite dominiert, kann der Grauelb gut sehen und erhält im Düstern keine negativen WM.
Lebensenergie	5	
Mut	5	
Psinetik	5	
Vitalität	5	
Willensstärke	7	

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

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

Intuitive Talente	
Abriechen	5
Charisma	5
Erste Hilfe	5
Etikette	5
Fischen	5
Instinkt	7
Jagen	5
Lügen	5
Malen / Zeichnen	5
Musik	5
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Spuren	5
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	5
Verstecken	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	7
Psychol. / Pädagogik	5
Raumschiffkunde	5
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Waffenkunde	5
Zoologie	5

?	
---	--

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

Halbelb

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu Talenten
Glück	5	<ul style="list-style-type: none"> Sinnesschärfe: Sofern einer der Eltern ein Dunkelelb war und die dunkelelbische Seite dominiert, kann der Halbelb gut sehen und erhält im Düstern keine negativen WM.
Lebensenergie	5	
Mut	5	
Psinetik	5	
Vitalität	5	
Willensstärke	5	

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

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	5
Elektrik	5
Handeln	7
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Kochen / Backen	7
Landwirtschaft	5
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	5
Parapsychologie	5
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	5
Stärke	5

Kampftalente	
Artillerie	5
Fernkampf	7
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	5
Spuren	5
Suchen	5
Survival	7
Verkl. / Schminken	5
Verstecken	5

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

Halbork

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu Talenten
Glück	5	<ul style="list-style-type: none"> Sinnesschärfe: Sofern die orkische Seite dominiert, kann der Halbork gut sehen und erhält im Düstern keine negativen WM.
Lebensenergie	5	
Mut	5	
Psinetik	5	
Vitalität	5	
Willensstärke	5	

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Boarden	5
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	5
Reiten	5
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	5
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	5
Parapsychologie	5
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	5
Stärke	7

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

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

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