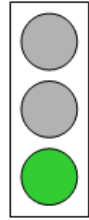


Grauelb, Halbelb und Halbork



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

Klasse: 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 Rasse 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 ist die entsprechende Hautfarbe der menschlichen Rasse noch stark vorhanden.
- Halborks stammen von Orks und einer menschlichen Rasse 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-skardischer oder -negorianischen 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 auch 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 cholerischer 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 seinen Eltern oder Pflegeeltern erhalten haben.

Gesellschaft:

- In allen Kulturen werden solche Verpaarungen vermieden.
- In den Lebensräumen der Elben, der Dunkelelben, der Orks, der Amazonen, der Anthropen, der Negorianer, der Nihona und der Nomas werden Halbwesen ausgegrenzt, als Bastarde bezeichnet und bei den Dunkelelben, Orks und Nomas auch nur als Sklaven gehalten.
- Bei den Skarden gibt es, je nach Einstellung des Volkes, zwei Sichtweisen: Entweder haben sie mit Halbwesen gar keine Probleme oder sie begegnen ihnen rassistisch und sehen in ihnen eine Blutschande.

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

Geschichte: In der Geschichte von Panlayos ist es einem Grauelben gelungen, sich aus seinem Nischendasein zu lösen. Der selbst ernannte Fürst Askowan, der aus dem westlichen Land Düstervald stammte, scharfte Verbündete und Armeen verschiedener Rassen hinter sich und eroberte das Hinterland. Er läutete damit das düstere Zeitalter für die Hinterwäldler ein. Seine Herrschaft wurde beendet, als er bei einer Seeschlacht gegen überraschende Einheiten aus Kajana und rebellischen Armeen aus dem Hinterland besiegt und vernichtet wurde. Laut einer Prophezeiung aus Kajana sollen einst drei Nachfahren von Askowan auftreten und erneut den Anspruch einer neuen Führung erheben.

Fähigkeiten: Sämtliche Halbwesen können Magie besitzen, sofern es die Dominanz ermöglicht. Bei nomaischen und skardischen Eltern darf die Dominanz dann nicht menschlich sein.

Rollenspiel: Insgesamt haben es Halbwesen in den meisten Gesellschaften schwer, akzeptiert zu werden. Dennoch besitzen sie die Fähigkeiten zweier Rassen, 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 = 14 Jahre	6 = 24 Jahre	11 = 34 Jahre	16 = 45 Jahre
2 = 16 Jahre	7 = 26 Jahre	12 = 36 Jahre	17 = 48 Jahre
3 = 18 Jahre	8 = 28 Jahre	13 = 38 Jahre	18 = 50 Jahre
4 = 20 Jahre	9 = 30 Jahre	14 = 40 Jahre	19 = 55 Jahre
5 = 22 Jahre	10 = 32 Jahre	15 = 42 Jahre	20 = 60 Jahre

Halbwesen mit elbischer oder dunkelalbischer Dominanz:

1 = 15 Jahre	6 = 40 Jahre	11 = 65 Jahre	16 = 90 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 45 Jahre	12 = 70 Jahre	17 = 95 Jahre
3 = 25 Jahre	8 = 50 Jahre	13 = 75 Jahre	18 = 100 Jahre
4 = 30 Jahre	9 = 55 Jahre	14 = 80 Jahre	19 = 105 Jahre
5 = 35 Jahre	10 = 60 Jahre	15 = 85 Jahre	20 = 110 Jahre

Grauelben:

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

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

Halbwesen mit menschlicher oder orkischer Dominanz:

1 = 1,50 m	6 = 1,66 m	11 = 1,73 m	16 = 1,78 m
2 = 1,55 m	7 = 1,68 m	12 = 1,74 m	17 = 1,79 m
3 = 1,60 m	8 = 1,70 m	13 = 1,75 m	18 = 1,80 m
4 = 1,62 m	9 = 1,71 m	14 = 1,76 m	19 = 1,85 m
5 = 1,64 m	10 = 1,72 m	15 = 1,77 m	20 = 1,90 m

Halbwesen mit elbischer oder dunkelalbischer Dominanz:

1 = 1,55 m	6 = 1,68 m	11 = 1,74 m	16 = 1,79 m
2 = 1,60 m	7 = 1,70 m	12 = 1,75 m	17 = 1,80 m
3 = 1,62 m	8 = 1,71 m	13 = 1,76 m	18 = 1,85 m
4 = 1,64 m	9 = 1,72 m	14 = 1,77 m	19 = 1,90 m
5 = 1,66 m	10 = 1,73 m	15 = 1,78 m	20 = 1,95 m

Grauelben:

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. Dies könnte dann auch erklären, wenn das Halbwesen in einem anderen Volk aufgewachsen ist.
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 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 den meisten Kulturen ist Homosexualität moralisch verwerflich und die Betroffenen werden ausgegrenzt oder vielleicht sogar verfolgt. <ul style="list-style-type: none"> - Für Elben ist Homosexualität ungewöhnlich. Ein Halbwesen mit elbischer Dominanz kann nicht homosexuell sein; der Wurf muss dann wiederholt werden. - In dunkelalbischen Reichen wird Homosexualität mit dem Tode bestraft. - Bei orkischen Völkern gilt Homosexualität als verkehrt und als Schande; die Betroffenen werden ausgepeitscht und ausgegrenzt. - In anthropischen, negorianischen und nihonischen Gesellschaften gilt Homosexualität als moralisch verwerflich; die Betroffenen werden ausgegrenzt. - In nomaischen Kulturen gilt Homosexualität als Schande; die Betroffenen werden ausgepeitscht und ausgegrenzt oder gesteinigt. - In skardischen Gesellschaften ist Homosexualität zwar ungewöhnlich, wird aber toleriert.
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 Rasse 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.
- Je nach Dominanz der Rasse kann der Charakter ein rassespezifisches PM erhalten, das aber auch abgelehnt werden kann.

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“.

Grauelb

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu den Talenten
Glück	3	<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	
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	3
Handeln	3
Instinkt	7
Lügen	5
Orientierung	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Suchen	5
Survival	7
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	3
Arkanes Wissen	7
Astronomie	3
Gassenwissen	3
Fährtenlesen	7
Geschichte	3
Humanologie	3
Intelligenz	5
Jura	3
Medizin	3
Pflanzenkunde	7
Pharmazie	3
Rechnen	3
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	3
Tierkunde	5
Waffenkunde	5

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

?	

Halbelb

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu den Talenten
Glück	3	<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. • Sollte der Halbelb unter Nihona groß geworden sein, könnte er Kampfkunst beherrschen.
Lebensenergie	5	
Magie	5	
Mut	5	
Vitalität	5	
Willensstärke	5	

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

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

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Etikette	3
Handeln	5
Instinkt	5
Lügen	7
Orientierung	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Suchen	5
Survival	7
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	3
Arkanes Wissen	5
Astronomie	3
Gassenwissen	5
Fährtenlesen	5
Geschichte	3
Humanologie	5
Intelligenz	5
Jura	3
Medizin	3
Pflanzenkunde	5
Pharmazie	3
Rechnen	3
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	3
Tierkunde	5
Waffenkunde	5

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

?	

Halbork

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu den Talenten
Glück	3	<ul style="list-style-type: none"> • Sinnesschärfe: Sofern die orkische Seite dominiert, kann der Halbork gut sehen und erhält im Düstern keine negativen WM. • Sollte der Halbork unter Nihona groß geworden sein, könnte er Kampfkunst beherrschen.
Lebensenergie	7	
Magie	5	
Mut	5	
Vitalität	5	
Willensstärke	5	

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

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

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	3
Etikette	3
Handeln	3
Instinkt	5
Lügen	5
Orientierung	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	3
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	3
Arkane Wissen	5
Astronomie	3
Gassenwissen	7
Fährtenlesen	5
Geschichte	3
Humanologie	5
Intelligenz	5
Jura	3
Medizin	3
Pflanzenkunde	3
Pharmazie	3
Rechnen	3
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	3
Tierkunde	5
Waffenkunde	5

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

?	