

GRAUELB, 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 dunkelbischer 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.



Gestaltet von ChatGPT

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 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 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 Dunkelalbischen Reich: Dunkelalbischen 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 orksischen 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 dunkelalbischer 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 Kultgemeinschaft 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

- Wurde 17 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.
- Wenn der Spieler das Alter korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

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 dunkelelbischer 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

- Wenn der Spieler die Größe korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden die familiären Verhältnisse ermittelt.

- Wenn der Spieler seine familiären Verhältnisse ablehnen bzw. selbst bestimmen möchte, muss er hierfür 50 Talentpunkte opfern.

W20	Familie
1 - 4	Keine Familie: Der Charakter hat keine Familie.
5 - 6	Geschwister: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
7	Entferntes Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied, z. B. einem Onkel, einer Tante, einem Cousin oder einer Cousine. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
8	Eltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Eltern oder zu einem der Elternteile.
9	Großeltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Großeltern oder zu einem seiner Großeltern.
10	Großfamilie: Der Charakter ist Teil einer größeren Familie, bestehend aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. auch Tanten, Onkel oder Cousinen. Er pflegt den Kontakt zu ihnen.
11	Pflegeeltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und pflegt noch Kontakte zu ihnen oder nur noch zu einem der beiden.
12 - 13	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Der Spieler entscheidet darüber, ob das Paar zusammenlebt. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
14 - 15	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
16	Affäre: Der Charakter ist verheiratet und führt eine heimliche Affäre. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.

17	Geschieden und Kind: Der Charakter ist von seinem Ehepartner geschieden und die beiden unterhalten ein Kind. Es können auch mehrere Kinder sein. Wie die Absprachen zur Kindererziehung sind, denkt sich der Spieler frei aus. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
18	Kind oder Kinder: Der Charakter hat ein Kind oder auch mehrere Kinder, aber keinen Partner bzw. Ehepartner mehr. Es kann sich bei dem Kind oder bei den Kindern auch um Pflegekinder handeln. Wenn der Charakter alt genug ist, können diese Kinder auch schon eigene Kinder haben. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
19 – 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 4 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Sollte beim Halbork die orkische Seite dominieren, erhält der Halbork das speziesbedingte PM Cholerik, das aber auch wie eben beschrieben abgelehnt werden kann.

Talente

- Beim Grauelb starten die Talente mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
 - **Regenerative Talente:** WS 9
 - **Körperliche Talente:** SINN 9
 - **Bewegungstalente:** FL /
 - **Intuitive Talente:** INST 9
 - **Wissenstalente:** Naturwissenschaften 9, Parapsychologie 9
- Beim Halbelb starten die Talente mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
 - **Körperliche Talente:** SINN 9
 - **Kampftalente:** SCHUSS 9
 - **Gesellschaftstalente:** Handeln 9
 - **Bewegungstalente:** FL /
 - **Intuitive Talente:** Schauspielen 9, SURV 9
 - **Handwerkliche Talente:** Hauswirtschaft 9
- Beim Halbork starten die Talente mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
 - **Körperliche Talente:** ST 9
 - **Kampftalente:** ART 9, NK 9, SCHUSS 9
 - **Bewegungstalente:** FL /

Psinetiken

- Der Charakter kann PSI beherrschen, wenn das Talent mind. auf 9 angehoben wird. Für jede Kategorie (9, 13 und 17) erhält der Charakter eine Psinetik.

Budo

- Der Charakter beherrscht Budo, wenn die Talente Budo und NK mind. auf 13 angehoben werden. Je Talentwert in Budo ab dem Wert 13 beherrscht der Charakter einen Kampftrick.

Scitech

- Der Charakter kann Scitech-Modifikationen besitzen. Das Talent ScT muss dafür auf 13 angehoben werden. Für jeden Wert ab 13 erhält der Charakter eine Modifikation.