



HALBWESSEN

als Spieler und Nichtspieler

Charakter

Von Nymphen, Orcs und
Scharzalben





Findling (Halbnympe)



Wandler (Schwarzalb)

Halbwesen als NSC oder SC

Zur Idee:

Durch die Kraft der Liebe, des Hasses oder der Magie bringt die Natur manchmal besondere Mischwesen hervor, die durch ihre Geburt zum Mittler zwischen zwei Welten werden.

Denn Licht und Schatten liegen oft eng beieinander. Wer fürchtet sich nicht vor der Tücke der Nymphen, der Grausamkeit der Orcs und dem tödlichen Pfeil eines Scharzalbs?

Und was wenn das, wovor sich die Menschen so sehr fürchten, ein Teil des eigenen Wesens ist? Das Leben eines Halbwesens wird dadurch zu einer echten Herausforderung und zu einem Abenteuer für Spieler und Spielerleiter.

Empfehlung:

Halbwesen sind nicht nur anders, sondern haben auch einige Vor- und Nachteile, weshalb sie grundsätzlich mehr als NSCs zu sehen sind.

Als Ausnahme Figuren sollten sie daher nur gespielt werden, wenn der betreffende Spieler mit der Welt und ihren Wesen gut vertraut ist, und auf einen ausgewogenen Spielanteil innerhalb seiner Gruppe achtet.



Tagläufer (Halborc)



Der „Findling“ als NSC oder SC

Findlinge sind ganz besondere Wesen, die mit einer ganz besonderen Aufgabe geboren werden auch wenn sie sich dieser oft nicht bewusst sind.

Nämlich Mensch und Natur wieder zu vereinen. Zum einen Teil sind sie **menschlich** wie ihr leiblicher **Vater** und zum anderen Teil Feenwesen wie ihre leibliche **Mutter**. – Die man gemeinhin auch als **Nymphe** kennt.

Nymphen sind wunderschöne weibliche Naturgeister die über einen besonderen, magischen Ort in der Natur wachen. Üblicherweise ist es ein Teich, ein kleiner Wasserfall ein Quell (**Najade**), ein alter Baum(**Dryade**), eine Höhle, oder Grotte(**Oreade**) oder das Ufer des Meeres (**Nereiden**), wo sich diese äußerst menschen scheuen Geschöpfe zu Hause fühlen.

Sie zeigen sich in der Regel nur selten freiwillig einem sterblichen Wesen. Oft treten sie aus reiner Neugier in Erscheinung oder wenn ihre Heimstätte bedroht wird. Alles was ihnen fremd ist und aus der Menschenwelt stammt interessiert und verunsichert Nymphen gleichermaßen. So warten sie beispielsweise erst einmal ab, bis der ahnungslose Wanderer ein Bad im Teich nimmt, und stehlen ihm dann heimlich seine Sachen.

Wenn sich jedoch ein besonders schöner **Menschenmann(AU mind. 96)** an ihren Heimatort verirrt, sind sie sogar bereit ihn in ihr Heim zu entführen, notfalls mit Magie, wo er solange bleibt, wie es ihnen beliebt. Nymphen sind ein Teil der Natur und der Weltenseele, besitzen aber eine eigene körperliche Form. Erst durch die Verbindung mit einem beseelten Menschen werden sie sich ihrer eigenen Seelen Persönlichkeit bewusst. Gleichzeitig geht ein Teil ihrer Magie auf den Menschen über. So ist es ihnen sehr selten sogar möglich lebende Nachkommen zu zeugen.-Meist dann, wenn dabei die Magie der wahren Liebe im Spiel ist.-



Nymphenkinder, benötigen nur 5 Monde um im Leib ihrer Mutter heranzuwachsen und werden in lauen Vollmondnächten geboren. Im Feenreich werden sie deshalb auch Mondkinder genannt. Wie die meisten Feenwesen, sind sie überwiegend weiblich. Auch wenn es wenige männliche Ausnahmen gibt. Sie gleichen wunderschönen, zarten Babys mit Alabaster weißer Haut und großen Augen, die die Farbe des Waldes, Wassers oder eines Edelsteins haben.

Doch die meisten Nymphen ziehen ihre Babys nicht selbst auf. Sie überlassen es entweder dem Vater oder legen es stattdessen einer Kräuterfrau oder anderen Einsiedlern an die Türschwelle, die es oft nicht übers Herz bringen das süße Kleine verhungern zu lassen. Falls doch, würde dies großes Unglück nach sich ziehen und die Rache der Feenwelt zur Folge haben, was kein Wissender riskiert dem sein Heim und Frieden lieb und teuer ist. Manchmal legen Nymphen das Kind auch auf großen magischen Steinen nieder. Einem **Findling**. Daher auch der Name.

Die Finder des Kindes werden meist vorab von den Feen ausgewählt und dann durch Träume dorthin geführt.

Sie sind fortan der Anderswelt verpflichtet und müssen sich um das Kind kümmern.

Falls nicht, werden die Feen dafür sorgen, dass der neue Ziehvater oder die neue Ziehmutter der Aufgabe auch nachkommt, notfalls mit einem Feenfluch.

Ein Findling wächst jedoch schneller als ein normaler Mensch, da die Lebenskraft ein Teil von ihm ist. Bereits mit elf Jahren ist er voll ausgewachsen und behält dann die Gestalt eines jungen Erwachsenen für den Rest seines Daseins bei.-Findlinge sind schlank und zartgliedrig und haben ein feines Gesicht. Ihre Haut ist sehr hell. Sie sind von durchschnittlicher menschlicher Körpergröße aber von übermenschlicher Schönheit. Außer den Naturfarben können sie auch tiefschwarzes bis silbernes Haar haben.

Ihre großen Augen sind oft eindrucksvoll, wie das Tor zu einem verwunschenen Reich.

Als Wesen aus zwei Welten ist es Aufgabe der Findlinge diese wieder zu vereinen. Durch den Glauben an die Götter haben viele Menschen den Zugang zur Anderswelt verloren und die alte Magie vergessen.

Nicht selten verlassen Findlinge deshalb irgendwann den Schutz ihres Heimes, um auf Abenteuer zu ziehen. – Doch ihre Neugier, gepaart mit feenhafter Naivität, bringt sie oft in große Schwierigkeiten. Denn es ist ihnen fremd zu lügen. Ihre Gefühle sind echt und ihre Vorlieben und Abneigungen sind ihnen leicht am Gesicht abzulesen. So wurden Priester von ihnen schon prompt zu Lügner erklärt und Jäger zu Mördern–

Findlinge achten jedes Lebewesen und lehnen den Verzehr von totem Fleisch kategorisch ab. Besonders wenn das Tier nur für den Genuss getötet wurde.- Erst mit der Zeit lernen sie das Leid besser zu ertragen.-Da sie wahrer Liebe entsprungen sind, suchen sie diese nun auch in der Menschenwelt. Doch ein gewählter Partner sollte nicht nur ihren Augen gefallen, sondern auch wahrhaftige Gefühle für sie hegen. Sonst kann es irgendwann geschehen, dass die Findlinge krank werden oder an gebrochenem Herzen sterben.- Theoretisch können sie viele hundert Jahre lang leben. Oft folgen sie aber ihrer großen Liebe in den Tod nach, indem sie ihren Körper einfach verlassen. Oder sie beenden ihre Zeit bei den Menschen indem sie ihren Partner mit in die Anderswelt nehmen. Alle Nachkommen eines Findlings haben ebenfalls „Feenblut“ in sich, was sich in einer etwas schnelleren Reife bemerkbar machen kann, sowie in einem blendenden Aussehen. Sie können sowohl männlich als auch weiblich sein.

Zeitlebens behält ein Findling eine Beziehung zum Element der Mutter bei. Wasser, Holz, Erde, Salz Er muss deshalb ab und an mit dem entsprechenden Element Körperkontakt haben, spätestens alle sieben Tage, sonst verliert er die Fähigkeit der nächtlichen Regeneration(LP/AP). Wie alle Feenwesen ist er empfindlich gegen kaltes Eisen. Eine Berührung bedeutet den Verlust der Fähigkeit „Gegenzaubern“.



Charaktererschaffung- Findling

Findlinge sind im Vergleich zu Menschen nicht besonders stark (**St** höchstens **80**), dafür magisch begabt, intelligent und widerstandsfähig (**Zt, In, Ko** mindestens **51**). Und sie haben ein blendendes Aussehen (**Au** mindestens **90**)

Findlinge: Barde, Druide, Hexer, Weiser, Waldläufer

Resistenzbonus(ResB) Geistesmagie Körpermagie

Findling	+2	+2
----------	----	----

Körpergröße

Findling	2w6+St/10+155cm
----------	-----------------

Gewicht

4W6-8+St/10+ Körpergröße-125 kg

Glaube: druidisch.

Findlinge dürfen keine Wundertaten lernen.

Besondere angeborene Fertigkeiten:

Findlinge haben Nachtsicht+2, Überleben +8 in Heimatlandschaft, zusätzlich Muttersprache +12.

Aufgrund ihrer Herkunft dürfen Findlinge anfangs kein Verstellen lernen.

Schwächen: *Empfindlich gegen kaltes Eisen* (Verlust der Fähigkeit zum Gegenzaubern)

Element gebunden- **Najade-** Wasser, **Nereide-** Salz, **Dryade-** Holz, **Oreade-** Erde

Das Element muss spätestens alle sieben Tage für mindesten 1 Stunde mit dem Körper in Berührung kommen. Sonst verliert der Findling vorübergehend seine Regenerationsfähigkeit (AP/ LP)

Sie besitzen außerdem bei manchen Ungelernten Fähigkeiten abweichende Werte:

Schleichen +(6),

Spurensuche +(3)

Tarnen +(6)

Verführen+(6)

Verstellen +(0)

Findlinge kommen überall dort zur Welt, wo die Natur noch stark und kraftvoll ist. Doch sie sind äußerst selten. In zweihundert Jahren werden nicht mehr als 7 Kinder geboren, von denen höchstens eines männlich ist. Die Aufgabe der Findlinge ist es die Menschen wieder mit der Urkraft der Schönheit, Wahrheit und Liebe zu verbinden.- Einer der Gründe warum ihnen die Finsternis nach dem Leben trachtet. Auch die Priesterschaft weiß um Kinder, die in wilder Unzucht mit einem Naturgeist entstanden und empfinden sie als eine Bedrohung der göttlichen Ordnung.-Die man besser vor der Menschheit verstecken sollte.

Da Findlinge mit der Seele aller Geschöpfe verbunden sind, kommt es vor, dass sie auch mit den finstersten Wesen noch Mitleid empfinden. Das Böse ist für sie nur die andere Seite von ein und derselben Medaille-Und sogar notwendig um das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse zu erhalten. Auch menschliche Hierarchien sind ihnen suspekt. Sie machen keinen Unterschied zwischen einem Bettler und einem König, und werden am Anfang ihres Lebens deshalb große Schwierigkeiten in der Gesellschaft haben.



Der „Wandler“ als NSC oder SC

Wandler nennt man Elfenwesen die zwischen Licht und Schatten schweben. Die Umwandlung zum **Schwarzalb** ist noch nicht abgeschlossen. Sie befinden sich in einem Zwischenstadium, das viele Jahre andauern kann. Tiefer Schmerz, Kummer oder Hass, haben dafür gesorgt, dass sie sich von ihrem Volk entfernen und langsam zur dunklen Seite wechseln.

Ihre Haut wird bleich, Augen und Haar werden immer dunkler und das Tageslicht wird ihnen ein Gräuel. Dafür sehen sie im Mondlicht umso besser.

Manche können den Prozess auch aufhalten. Aber oft erst durch die Hilfe von außen, einer neuen Liebe oder einem reizvollen Abenteuer.

Wandler oder Schattenkinder, wie man sie nennt, gehen manchmal auch aus einer Verbindung zwischen einem Menschen und einem Schwarzalb hervor. Denn ab und an geschieht es, dass Schwarzalben menschliche Siedlungen heimsuchen um sich an schönen Menschenfrauen zu vergehen.

Die so gezeugten Kinder sind bei der Geburt noch normale **Halbelfen**.

Doch ihre Mütter müssen das Gerede der Leute oft weit weniger fürchten, als den Schwarzalben selbst. Denn erfährt der Vater von seinem Kind, wird er versuchen es zu entführen und durch seine kalte und lieblose Erziehung ebenfalls in einen Schwarzalb verwandeln.

Was jedoch nicht immer gelingt. Manchmal ist das Kind schon zu alt und die Liebe der Mutter zu stark gewesen, – Die Seele trägt einen Schutz und kann nicht vollständig verdorben werden.

Weshalb die Verwandlung stagniert.

Das schwarze Haar trägt noch immer ein paar helle Strähnen und die Augen einen Funken von Mitgefühl. Ein solcher Schwächling kann vom Vater nicht akzeptiert werden, weshalb der Schwarzalb den Wandler entweder tötet oder verstößt. Auch die Rückkehr zur Mutter ist aufgrund des veränderten Aussehens und schwierigen Charakters für den Wandler problematisch. Zeigt niemand Erbarmen, bleibt er meist auf sich allein gestellt.



Wandler haben trotz der Düsternis in ihrer Seele noch einen guten Kern in sich. Ihre Gefühle sind noch nicht ganz dem Hass ergeben. Es gibt ein Rest Hoffnung.
Oft ist er jedoch versteckt hinter einer Mauer aus Sarkasmus, Zorn und Bitterkeit.
Sie haben ein Talent dafür sich zu isolieren und andere bewusst vor den Kopf zu stoßen.
Manche wissen auch was mit ihnen geschieht, brauchen aber Hilfe um den Teufelskreis aus Schmerz und Rückzug zu durchbrechen. Was jedoch nicht leicht ist.
Von den Menschen, Elfen und Schwarzalben gleichermaßen verachtet, sind sie oft Ausgestoßene ohne Heimat und Freunde. Und genau die bräuchten sie, um wieder auf den Pfad des Lichts zu kommen.
Einige Wandler beherrschen auch die Kunst der Verkleidung und bewegen sich unbemerkt unter den Menschen. Sie sind dort aufgehoben wo niemand nach ihrem Namen fragt und keiner ihr wahres Aussehen kennt und verdienen ihren Lebensunterhalt als Spitzbube oder Assassine.
Andere jagen besondere, gefährliche Tiere und verkaufen die Felle gegen viel Geld auf dem Schwarzmarkt.

Unter ganz bestimmten Umständen ist es dem Wandler sogar möglich sein dunkles Wesen wieder mit Licht zu füllen. Oft geschieht das aber erst durch den Kuss der wahren Liebe, oder durch die Erfüllung einer wirklich guten Tat. Wenn der Wandler bereit wäre sein Leben für ein anderes hinzugeben, verliert der dunkle Fluch seine Wirkung. Doch vollständig rückgängig gemacht werden kann die Verwandlung nie. Das merkwürdige Aussehen bleibt zeitlebens erhalten.
Wandler haben Elfenblut und sind deshalb sehr langlebig. Sie haben mondlose Fingernägel, dreigliedrige Daumen und spitze Ohren. Sie sehen nachts besser als am Tag.

Charaktererschaffung –Wandler

Die **Stärke** der Wandler darf höchstens **90** betragen. **Gewandtheit** mindestens **81**, **Intelligenz**, **Konstitution** und **Zaubertalent** mindestens **51**. Außerdem haben sie ein Aussehen von mindestens 81.

Wandler: Assassine, Hexer, Spitzbube, Waldläufer, Tiermeister, Krieger, Druiden

Resistenzbonus(ResB) **Geistesmagie** **Körpermagie**

Wandler

+2

+2

Körpergröße

Gewicht

Wandler

2w6+St/10+160cm

4W6-8+St/10+ Körpergröße-120 kg

Glaube: druidisch.

Wandler dürfen keine Wundertaten und Zauber göttlichen Ursprungs lernen.

EP –Kosten für Trainings und Lerneinheiten wie Elf(+6 EP)

Besondere angeborene Fertigkeiten:

Wandler haben Nachtsicht+4, Überleben +8 in Heimatlandschaft, Muttersprache +12, zusätzlich die Dunkle Sprache auf +12

Schwächen: *Im hellen Tageslicht Sehen-1,, (im Halbdunkel keine Abzüge)*

Sie besitzen außerdem bei manchen Ungelernten Fähigkeiten abweichende Werte:

Schleichen +(6),

Spurensuche +(3)

Tarnen +(3)



Der „Tagläufer“ als NSC oder SC

Tagläufer sind seltene Nachkommen zwischen **Orcs** und **Menschenfrauen**.

Meist werden **menschlichen Sklavinnen** von den **Orcs** in unterirdischen Kerkern gehalten, wo sie zum Zeitvertreib von ihnen geschändet werden. Doch nur die wenigsten dieser Babys sind lebensfähig. Es kommt zu vielen Missgeburten und Fehlbildungen. Darum nennt man sie bei den Orcs auch **Dalgum**, was übersetzt so viel wie Abfall bedeutet. Selbst die gesunden, weiblichen Halborc Babys werden sofort nach der Geburt getötet. Und von den männlichen werden nur die Stärksten am Leben gelassen. Die kleinen Halborcs werden der Sklavenmutter meist früh entrissen und mit dem Wurf einer Orc Frau großgezogen. Im Gegensatz zu ihren Orc Geschwistern, die schon mit 8 Jahren ausgewachsen sind, brauchen Halborcs 14-15 Jahre um erwachsen zu werden. Auch haben sie eine längere Lebenserwartung von ca. 60-70 Jahren. Neben ihrer angeborenen Infrarotsicht ist es ihnen sogar möglich relativ unbeschwert im Tageslicht zu wandeln. Ihre Haut ist ledrig und hat einen leicht gräulichen Schimmer. Ihr Unterkiefer mit den Eckzähnen ist stark ausgeprägt. Ihre Ohren sind spitz und weisen auf das ursprünglich elfische Erbe hin. Ihre durchschnittliche Größe entspricht in etwa der eines Menschen.

Da die Orcs sie als Dalgum ansehen, gehören sie von Geburt an zum Sklavenstand.

Um zu überleben, müssen sie sich mit ihren Geschwistern um die Nahrungsabfälle streiten. Auch Prügelleien sind an der Tagesordnung.

Da die Dalgum etwas langsamer wachsen als ihre Brüder und Schwestern werden sie oft von ihnen erniedrigt und drangsaliert. Nur die Stärksten erleben mit zehn Jahren ihre Geschlechtsreife und die Aufnahme in die Horde.

Hier werden sie von anderen Tagläufer vorwiegend als Späher und Kundschafter ausgebildet. Als die „sehenden Orcs“ müssen sie tagsüber den Feind auskundschaften, und Wagenzüge überfallen um neue Menschenglaven und Nahrung zu beschaffen.-

Meist bilden sie Gruppen von 3-5 Spähern und plündern, was ihnen in die Finger kommt. Da sie oft etwas gerissener sind als ihre Orc Vettern, gehen sie dabei durchaus strategisch vor.-



Dalgum sind sprachbegabter und wissbegieriger als normale Orcs –Was sie zu guten Heilern oder Schamanen macht. Doch nur die fähigsten und klügsten Tagläufer erhalten auch eine Ausbildung in den Zauberkünsten. Meist werden die etwas dümmere Reinblüter bevorzugt, da sie nicht im Sklavenstand geboren wurden.

Manche Tagläufer kommen auch in menschlichen Siedlungen zur Welt und sind das Resultat eines Orc Überfalls. Sollten sich die Mütter trotz der Schmach dafür entscheiden das Kind am Leben zu lassen, müssen sie ihren absonderlichen Spross meist noch vor den Nachbarn und dem Dorfpriester verstecken. Andere täuschen auch einen plötzlichen Kindstod vor, um das Baby aus dem Dorf zu schmuggeln.

In Mienen und Schwefelgruben sucht man ab und an solche Geschöpfe, um sie als Grubenarbeiter auszubilden. Von Kindesbeinen an, lässt man die Kleinen in dunkle Schächte kriechen, da sie aufgrund ihrer geringen Körpergröße und ihrer Infrarotsicht recht nützlich sind.

Den besonders erfolgreichen Schürfern gelingt es manchmal sogar, sich aus dem Sklavenstand freizukaufen und ein neues Leben anzufangen.-Oft ist es ein einsames als Jäger oder Sammler. Aber auch der Weg eines Soldaten steht manchen noch offen. Denn zu Kriegszeiten ist man weniger wählerisch. Gerade in abgelegenen Gegenden rekrutiert man alles was kämpfen kann. Dalgum sind fähige Nachtpäher und Fährtenleser. Darüber hinaus sind sie sehr genügsam und robust. Ihre animalischen Instinkte machen sie zu gefährlichen Kriegern und gefürchteten Feinden. Aber das Glück von Heim und Familie ist aufgrund ihres schrägen Aussehens nur wenigen Vergönnt. Selbst für das Glück der käuflichen „Liebe“ müssen sie in Bordellen oft das Doppelte bezahlen. Dennoch hat man auch schon von seltenen Fällen gehört, in denen ein Dalgum mit einer Menschenfrau glücklich wurde.

Charaktererschaffung –Tagläufer

Die **Gewandtheit** der Tagläufer muss mindestens **61** betragen, ihre **Konstitution** mindestens **51**. Ihre **Intelligenz**, darf höchstens **81** haben.

Außerdem haben sie ein **Aussehen** von höchstens **31**.

Tagläufer: Assassine,, Spitzbube, Waldläufer, Tiermeister, Krieger, Barbar, Schamane, Heiler, Händler

Resistenzbonus(ResB) Geistesmagie Körpermagie

Tagläufer

+1

+1

Körpergröße

Gewicht

Tagläufer

2W20+St/10+150cm

4W6+St/10+ Körpergröße-120 kg

Glaube: schamanistisch

Besondere angeborene Fertigkeiten:

Tagläufer haben Infrarotsicht, Robustheit+9, Überleben +8 in Heimatlandschaft, Muttersprache +12,

Schwächen: *Im hellen Tageslicht Sehen-1,, (im Halbdunkel keine Abzüge)*

Sie besitzen außerdem bei manchen Ungelernten Fähigkeiten abweichende Werte:

Schleichen +(6),

Spurensuche +(3)