

# HALBLING

Halblinge sind am glücklichsten, wenn sie in ihrem aufgeräumten Heim entspannen können, oder gemeinsam lachend in der Dorfschenke, bei einem Krug *Belindas Feinstes Dunkelbier*, mit ihren Freunden zusammensitzen. Von dort aus wirkt die weite Welt viel zu groß und gefährlich, voller niederträchtiger Bewohner mit bösen Absichten. Doch Halblinge finden ihren Weg zu den unerwartetsten Orten und wenn sie mit Gefahren konfrontiert werden, überwinden sie ihre Bedenken und tun, was getan werden muss. Wie das, fragt ihr? Glück! Halblinge besitzen all das Glück der Welt.

- **Kleine Menschen:** Halblinge sehen aus wie kleine Menschen. Ihre Wertschätzung für gutes Essen zeigt sich in einem schweren Körperbau und einem Bauch, der normalerweise über dem Gürtel hängt. Halblinge kleiden sich stets gut und halten ihre Kleidung sauber. Sie achten auf ihr Äußeres, kämmen ihr Haar und waschen sich. Ein Halbling ist zwischen 90 und 120 cm groß. Eine Vorliebe für Speis und Trank können sie dick machen und so können Halblinge zwischen 25 und 75 kg wiegen.
- **Einfaches Leben:** Halblingssiedler erreichten das Imperium vor etwa sechs Jahrhunderten. Sie durchquerten die westlichen Berge und ließen sich in den Hügeln und Ebenen nieder. Dort bauten sie kleine Gemeinschaften auf, bestellten die Felder und weideten ihre Herden. Die Halblinge schlossen Frieden mit den lokalen Fürsten und bezahlten für das Land mit Goldmünzen von seltsamer Prägung. Es gab keine Einwände von den Halblingen zum Beitritt ins Imperium oder gegen Steuernzahlungen, solange die Gemeinden der Halblinge sich frei um ihre eigenen Angelegenheiten kümmern konnten und ihr Land schützen durften. Sie haben sich als gute Nachbarn erwiesen, sind ein sanftmütiges Volk mit großem Geschick in der Landwirtschaft und auch der Viehzucht. Es ist den Halblingen gelungen, sich von den Problemen des Imperiums fernzuhalten. Nur selten erreichen die Konflikte ihre Länder. Doch der Aufstand der Orks im Süden hat auch auf ihre Lande einen Schatten geworfen. Wütende Orkbanden haben Halblingstädte angegriffen und Handelswege überfallen. Aus Angst vor schlimmeren Problemen haben die Halblinge begonnen, ihre Familien und Habseligkeiten einzupacken, um an einem sichereren Ort von vorn anzufangen. Derzeit sind die Flüchtlinge ein Rinnsal, sollten sie aber zu einer Flut werden, ist es fast sicher, dass dem Verschwinden der Halblinge, eine Hungersnot im Imperium folgen wird.

- **Pragmatischer Mut:** Halblinge verstehen besser als die meisten anderen, wie die Welt funktioniert. Sie glauben, dass dieses Leben nur eines von vielen ist und sie nehmen diese Wahrheit auf eine Weise an, die sie fast unempfindlich gegenüber Angst macht. Diese Furchtlosigkeit lässt Halblinge selbst gefährlichste Orte erkunden, da sie keine Zweifel und Bedenken fühlen, die ihnen im Wege stehen könnten. Diese Furchtlosigkeit bedeutet allerdings nicht, dass Halblinge wahnwitzige Risiken eingehen, aber sie ärgern sich auch nicht, wenn sie eine gefährliche Aufgabe erledigen müssen. Furchtlos wie sie sind, verlieren Halblinge nie ihr Ziel aus den Augen. Ihnen unterlaufen selten grobe Fehler und sie können sich in der Regel zusammenreißen, bevor etwas schiefgeht. Mancher interpretiert diese Bewandnis als außergewöhnliches Glück, die Gunst der Götter oder so etwas in dieser Art. Der Ruf von Halblingen als sogenannte Glücksbringer führt jedoch dazu, dass sich manche Bösewichte Halblinge als Talismane halten. Einige Verrückte glauben sogar, dass das Halblingsglück selbst nach dem Tod noch andauert.
- **Vornamen:** Aldegonda, Bauke, Clarinda, Fredegard, Laurentius, Lebbi, Henrietta, Gitte, Iwo, Jette, Jorick, Pietronella, Rembrandt, Rochus, Rika, Rosa, Stien, Tineke, Wendolin, Wim, Wilda.
- **Nachnamen:** Aldenberg, Bieberthal, Bommel, Dingemann, Eichbaum, Feldkrug, Gabler, Hasenkamp, Hornbach, Hummel, Igelmann, Imbusch, Knolleberg, Messerli, Protz, Rettich, Schlender, Schwinghammer, Unterbrink, Weinschenk.





## EINEN HALBLING ERSCHAFFEN

**Startwerte der Attribute** Stärke 9, Gewandtheit 11, Intelligenz 10, Willenskraft 11

**Wahrnehmung** entspricht deinem Wert in Intelligenz

**Verteidigung** entspricht deinem Wert in Gewandtheit

**Lebenspunkte** entspricht deinem Wert in Stärke

**Heilungsrate** entspricht einem Viertel deiner Lebenspunkte, abgerundet

**Größe** 1/2, **Bewegungsrate** 8, **Macht** 0

**Schaden** 0, **Wahnsinn** 0, **Verderbnis** 0

**Sprachen & Berufe** Du sprichst die Gemeinsprache.

**Glück** Wenn ein Wesen in kurzer Entfernung auf irgendeinem Würfel eine 1 würfelt, kannst du eine Reaktion nutzen um diesen Wurf zu ignorieren und das Wesen darf den Würfel erneut werfen.

**Ungewöhnlich Mutig** Wenn du *verängstigt* wirst, kannst du eine Reaktion nutzen, um eine Willenskraft-Probe durchzuführen. Bei einem Erfolg entfernst du den Zustand.

## HALBLING-GESELLE DER 4. STUFE

**Eigenschaften** Lebenspunkte +4

Du erlernst entweder einen neuen Zauber oder erhältst das Talent *Viel Glück*.

**Viel Glück** Wenn ein Vorteilswürfel eine 6 zeigt, dann führst du, eine Runde lang, alle Angriffe und Proben mit 1 Vorteilswürfel durch.

## ALTER BEI HALBLINGEN

3W6	Alter
3	Du bist ein Kind, 11 Jahre alt oder jünger.
4-7	Du bist ein Jugendlicher, zwischen 12 bis 17 Jahre alt.
8-12	Du bist ein junger Erwachsener zwischen 18 und 35 Jahre alt.
13-15	Du bist ein mittelalter Erwachsener, zwischen 36 und 55 Jahre alt.
16-17	Du bist ein alter Halbling zwischen 56 und 75 Jahren.
18	Du bist in einem ehrwürdigen Alter, 76 Jahre oder älter.

## KÖRPERBAU BEI HALBLINGEN

3W6	Körperbau
3	Du bist auch für einen Halbling recht klein, nur etwa 60 cm groß und wiegst 20 kg.
4	Du gehst in die Horizontale statt der Vertikalen. Du hast einen runden Körper und kurze Stummelglieder.
5-6	Du bist ein kleiner Halbling.
7-8	Du bist und bleibst dünn, egal was du isst.
9-12	Für einen Halbling hast du die normale Größe und Normalgewicht.
13-14	Das gute Leben sieht man deinem runden Bäuchlein an.
15-16	Für einen Halbling bist du groß und würdest für einen kleinen Menschen durchgehen.
17	Du bist groß, rank und gertenschlank. Deine Familie behauptet, dass Feenblut in deinen Adern fließt.
18	Für einen Halbling bist du riesig. Du bist 1,50 m groß und wiegst fast 100 kg. Erhöhe deine Größe auf 1.

## AUSSEHEN BEI HALBLINGEN

3W6	Aussehen
3	Dein Glück rettete dir das Leben, aber du bist dem Tod nicht unbeschadet entkommen. Du trägst schreckliche Narben, du siehst echt übel aus und jeder der dich ansieht, ist von Abscheu ergriffen.
4	Du bist so hässlich wie die Nacht finster. Dein Gesicht sieht aus wie das Gesellenstück eines trunksüchtigen Bildhauers
5-6	Du hast etwas Unattraktives an dir, dass deine ansonsten schlichte Erscheinung ruiniert.
7-8	Du besitzt keine besondere Erscheinung. Manchmal vergessen Leute, dass du überhaupt da bist.
9-12	Du bist perfekt in deiner Durchschnittlichkeit und Unauffälligkeit.
13-14	Anderer Halblinge finden dich attraktiv, vermutlich wegen deiner gewinnenden Art.
15-16	Du bist attraktiv.
17	Du bist anmutig. Ein Blickfang für Halblinge und Menschen gleichermaßen.
18	Du bist eine große Schönheit, ein Individuum von fast unübertroffener Gestalt und Erscheinung nicht nur für dein Volk. Wenn du einen Raum betrittst, fällst du anderen ins Auge.

## HINTERGRÜNDE FÜR HALBLINGE

1W20	Hintergrund
1	Deine Neugier hat dich an finstere Orte geführt, wo du etwas gesehen hast was deinen Geist verstörte. Du beginnst das Spiel mit 1W3 + 1 Wahnsinn.
2	Du hast ein schreckliches Geheimnis entdeckt. Um deine Familie nicht gefährden, hast du dich entschieden zu verschwinden.
3	Harte Zeiten haben dich gezwungen Verbrechen zu begehen. Du erhältst einen kriminellen Beruf
4	Du hast etwas sehr wichtiges gestohlen. Jemand anders wurde dafür beschuldigt und für das Verbrechen hingerichtet.
5	Eine üble Seuche hat deine Gemeinschaft dahingerafft. Du hast als einziger überlebt.
6	Ein Ork hat dich geschnappt und 1W6 Jahre gefangen gehalten. Der Ork dachte du wärst ein Glücksbringer.
7	Du hast dich während einer Höhlenerforschung verirrt und wurdest von einer Gruppe Gnome gerettet.
8	Du bist von einer schrecklichen Wanderlust befallen. Du kannst einfach nicht länger als ein paar Wochen an einem Ort bleiben. Du lernst eine weitere Sprache.
9	Du hast in der großen Stadt viele Arbeiten verrichtet.
10	Du hast mit deinem Beruf deinen Lebensunterhalt bestritten.
11	Ein Mensch hat sich in dich verliebt, aber du hast die Beziehung abgelehnt.
12	Du hast einen großen, engen Familienkreis mit 2W6 + 3 Verwandten.
13	Du bist mit einer mächtigen Hexe oder einem Magier befreundet, der euer Dorf besuchte.
14	Du hast eine formale Ausbildung erhalten und kannst die Gemeinsprache sprechen und schreiben.
15	Als eure Stadt angegriffen wurde hast du deine Leute in Sicherheit gebracht.
16	Einmal hat dich ein Oger mit einem Happs verschluckt. Irgendwie hast du das überlebt und kamst hinten wieder raus, etwas schmutzig aber unverletzt.



### 1W20 Hintergrund

- 17 Du wurdest von Feen entführt, aber konntest entkommen.
- 18 Du warst mit einer Gruppe Zwerge auf einer langen Reise unterwegs. Eines Tages möchtest du darüber ein Buch schreiben.
- 19 Du hast einen seltsamen Schatz in einer Höhle gefunden. Du beginnst das Spiel mit einem verzauberten Gegenstand nach Wahl des Spielleiters.
- 20 Du bist zu Geld gekommen und startest das Spiel mit 3W6 Kupferfennigen.

### RELIGIONEN DER HALBLINGE

#### 3W6 Religion

- 3-4 Du gehörst der Kirche des Neuen Gottes an.
- 5-6 Du hast ein wenig Hexerei studiert.
- 7-8 Du folgst den Geboten des Alten Glaubens.
- 9-12 Du machst dir nur wenig aus Götter und Religionen.
- 13-18 Du glaubst nicht daran, dass die Götter existieren

### PERSÖNLICHKEIT BEI HALBLINGEN

#### 3W6 Persönlichkeit

- 3 Irgendetwas stimmt nicht mit dir. Du träumst davon Leuten wehzutun, sie zu zerstückeln und ihnen Schreie zu entlocken. Du fürchtest dich davor, dass du eines Tages diese Fantasien ausleben wirst.
- 4 Du hast Probleme dich zu konzentrieren. Du wirst schnell abgelenkt und lässt alles stehen und liegen, um dich etwas anderem zu widmen.
- 5-6 Du bleibst unauffällig und versuchst keinen Ärger zu machen.
- 7-8 Du tust was du willst, wann immer du es willst. Du lässt dir von keinem was sagen. Keiner ist zu klein, ein Meister zu sein.
- 9-12 Du bist für deine Freunde da, vorausgesetzt, dass sie dich nicht behindern.
- 13-14 Du hast ein gutes Herz und hilfst gerne anderen.
- 15-16 Du passt auf deine Leute auf, egal ob es nun andere Halblinge sind oder deine Freunde. Du würdest alles für sie tun.
- 17 Du tust stets das, was du für das richtige hältst, selbst wenn dir das Ärger einbrockt.
- 18 Du sorgst dich darum, was andere über dich denken und änderst dein Verhalten, damit andere dich mögen.

# Impressum

Auszug aus:

**Shadow of the Demon Lord - Players Companion I**

**Text:** Robert J. Schwalb

**Grafik:** Ivan Dixon, Jack Kaiser, Britt Martin

**Übersetzung:** Daniel Neugebauer

**Layout:** Patrick Jedamzik

**Besonderer Dank für Namensfindung**

Stefan Droste

Shadow of the Demon Lord is ©2015 Schwalb Entertainment, LLC. All rights reserved.

Shadow of the Demon Lord, Schwalb Entertainment, and their associated logos are trademarks of Schwalb Entertainment, LLC.  
Schwalb Entertainment, LLC

Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag unter Lizenz von Schwalb Entertainment, 2018.

[www.system-matters.de](http://www.system-matters.de)  
[www.schwalbentertainment.com](http://www.schwalbentertainment.com)

Jedamzik und Neugebauer GbR  
Augustastr. 45  
45888 Gelsenkirchen

