

Ergänzung zum M.E.R.S. – Regelwerk

8.1.5 Dunkelelben (Moriquendi)

Nicht wie viele vielleicht vermuten wollen, handelt es sich bei den Dunkelelben von Mittel Erde nicht um uralte Elben, die unter der Erde leben und der restlichen Welt und vor allem den übrigen Elben extrem feindlich gesonnen sind. Bei den Moriquendi handelt es sich um eine Art Krankheit, die den betroffenen Hochelben eben genau das nimmt, was sie doch so sehr lieben. Das Licht. Sie werden lichtempfindlich und beginnen es zu verabscheuen. Licht bereitet ihnen Schmerz und Pein. Eben dieser Virus wurde erstmalig bei einem Elben namens Vandor, Mitte des dritten Zeitalters beobachtet. Der Virus ist extrem ansteckend und überträgt sich durch die Luft über einige Meter. Niemand weiß bisher genau, wo dieser Virus herkam, aber kein Elb ist auch nur ansatzweise immun gegen ihn. Die Dunkelelben wurde fortan gemieden, sogar gejagt und umgebracht. Dies schürte ihren Hass, trieb sie unter die Erde und dort lebte das Geschlecht neu auf, vermehrte sich und Vandor sollten noch einige Dunkelelben wieder an die Oberfläche folgen.

Körperliche Eigenschaften

Körperbau: Wie alle Elben schlank und muskulös. Männer wie Frauen können bis zu 1,90 Meter groß werden und wiegen je nach Größe bis zu 50 Kilogramm.

Pigmentierung: Aus ihren Haaren und Augen ist der Glanz Valinors längst gewichen und es funkelt lediglich der schwarze Glanz des Hasses in ihren Augen. Auch ihre Haut ist schwarz und glänzend. Selbst ihr Blut ist schwarz.

Ausdauer: Wie die der Noldor nur meditieren die Dunkelelben nicht mehr. Sie kommen pro Schlafperiode mit lediglich 2 bis 3 Stunden aus.

Lebensdauer: Sie sind zwar unsterblich, lehnen aber diese Gabe der Valar ab und begehen aus Hohn nach einer langen Lebensphase einen rituellen Selbstmord.

Widerstand: Zwar sind ihre Körper noch sehr widerstandsfähig gegenüber Krankheiten, aber nicht mehr mit denen der reinen Elben zu vergleichen. Trotzdem verloren sie ihren Widerstand gegen die Kälte (WW +15) nie.

Besondere Fähigkeiten: Jeder Elb der einem Dunkelelben das erste Mal begegnet muss einen Widerstandswurf (5. Stufe) gegen Furcht bestehen um nicht wie angewurzelt stehen zu bleiben. Außerdem sind die Tränen eines Dunkelelben giftig (3. Stufe) und

bewirken starke Depressionen (1W10 Runden Benommenheit). Ihre Nachtsicht wurde zu einer gar perfekten Dunkelsicht. Sie können in jeder, nicht magischer, Dunkelheit sehen, wie am Tage.

Kultur

Kleidung und Schmuck: Ähnlich der Noldor, nur grundsätzlich sehr edel und teuer. Sie bevorzugen die Farben Schwarz, Grau, Gold und Bronze. Schmuckstücke sind stets dezent und schlicht gehalten.

Ängste und Schwächen: Sie meiden das Sonnenlicht und fürchten denn Zorn der Valar.

Lebensart: Sie leben in Klans. Jeder Klan untersteht einem Oberhaupt der alle drei Gewalten in sich vereinigt. Die Dunkelelben nennen ihre Klans und Familienbände Häuser. Die einzelnen Häuser liegen stets im Krieg miteinander um die Vorherrschaft. Allerdings wird Krieg ausschließlich terroristischer Natur geführt, da sonst das Haus welches offen den Krieg einem anderen Haus erklärt hat automatisch gegen alle anderen Häuser kämpft. Es wird viel Wert auf Ausbildung und Wissen gelegt.

Heiratsbräuche: Gleichberechtigte Ehen. Die Linie kann durch Frau oder Mann weiter geführt werden.

Religion: Keine. Sie sind wahre Atheisten.

Andere Faktoren

Verhalten: Aufbrausend, misstrauisch, machthungrig, hinterhältig, leidenschaftlich und voller Hass und Neid.

Sprache: Sie sprechen Westron (Wert 5) und Sindarin (Wert 3). Sie kreuzten die alte Elbensprache Quenya (Wert 2) mit der schwarzen Sprache (Wert 2) und entwickelten so ihre eigene Mundart, dass Morquenya (Wert 5).

Vorurteile: Sie hassen alle Elben und Mitglieder anderer Häuser. Sie verabscheuen jegliche Form der Religion und stehen jeder anderen Rasse sehr misstrauisch gegenüber.

Einschränkungen der Berufe: Es gibt unter Dunkelelben keine Paladine und andere ehrvolle oder Gottbezogene Berufe.

Auswirkungen des Werdegangs: Zu ihrem Leidwesen sind auch sie an das Lied der Schöpfung gebunden und erhalten deswegen nur 2 Werdegangspunkte.

© by Jan Hendrik Kleffmann