

**Rasse Elf (13 GP)****Haarfarbe Auelfen:**

1      2-3      4-5      6-7      8-11      12-17      18-20

blauschwarz schwarz silbern weißblond hellblond mittelblond dunkelblond

**Augenfarbe Auelfen:**

1-2      3-4      5-8      9-12      13-16      17-18      19      20

schwarzbraun graublau saphirblau smaragdgrün dunkelviolet bernsteinfarben goldgesprenkelt amethyst

**Körpergröße Auelfen:** 1,66 + W20 + 3W6 (1,70-2,04 Schritt)**Haarfarbe Firnelfen:**

1      2      3-5      6-9      10-14      15-17      18-19      20

blauschwarz schwarz silbern schneeweiß weißblond hellblond mittelblond dunkelblond

**Augenfarbe Firnelfen:**

1      2-3      4-7      8-11      12-15      16-18      19      20

schwarz silbergrau eisgrau saphirblau smaragdgrün bernsteinfarben goldgesprenkelt rubinrot

**Körpergröße Firnelfen:** 1,56 + W20 + 3W6 (1,60-1,94 Schritt)**Haarfarbe Steppenelfen:**

1      2      3-4      5-6      7-10      11-13      14-17      18-20

blauschwarz schwarz blausilbern silbern weißblond cremefarben strohblond kastanienbraun

**Augenfarbe Steppenelfen:**

1      2-4      5-7      8-10      11-13      14-15      16-19      20

schwarz saphirblau smaragdgrün bernsteinfarben citringelb goldgesprenkelt granat(dunkel)rot dunkelbraun

**Körpergröße Steppenelfen:** 1,68 + 2W20 (1,70-2,08 Schritt)**Haarfarbe Waldelfen:**

1-3      4-7      8-9      10-11      12-13      14-16      17-19      20

blauschwarz schwarz silbern weißblond hellblond mittelblond dunkelblond goldblond

**Augenfarbe Waldelfen:**

1-2      3-4      5-8      9-12      13-16      17      18-19      20

schwarz saphirblau smaragdgrün dunkelbraun bernsteinfarben goldgesprenkelt rubinrot amethystviolett

**Körpergröße Waldelfen:** 1,66 + W20 + 4W6 (1,71-2,10 Schritt)**Haarfarbe Wüstenelfen:**

1-2      3-4      5-6      7      8-9      10-12      13-16      17-20

blauschwarz schwarz blausilbern silbern weißblond hellblond goldblond dunkelblond

**Augenfarbe Wüstenelfen:**

1-2      3      4-5      6-8      9-11      12-16      17      18-20

dunkelbraun goldgesprenkelt rubinrot dunkelviolet amethyst saphirblau blau/silbergesprenkelt smaragdgrün

**Körpergröße Wüstenelfen:** 1,72 + W20 + 2W6 (1,75-2,04 Schritt)**Gewicht:** Größe – 120 Stein**Modifikationen:** KL -1, IN +1, GE +1, KK -1, +6 LeP, +10 AuP, +12 AsP, MR -2 (Werte aus Vollzauberer bereits eingerechnet)**Automatische Vorteile:** Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Gehör oder Geruchs- oder Gesichtssinn nach Wahl), Resistenz gegen Krankheiten, Wohlklang, Vollzauberer, Zweistimmiger Gesang**Automatische Nachteile:** Sensibler Geruchssinn\* 5, Unfähigkeit Zehen**empfohlene Vor- und Nachteile:** Astrale Regeneration, Balance, Eisenaffine Aura, Entfernungssinn, Feenfreund, Gefahreninstinkt, Herausragende Balance, Herausragendes Aussehen, Magiegespür, Richtungssinn, Zauberhaar; Albino, Körpergebundene Kraft**ungeeignete Vor- und Nachteile:** Kampfrausch, Schwer zu verzaubern, Zwergennase; Bluttausch, Fettleibig, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Sprachfehler, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich, Vergesslichkeit, Widerwärtiges Aussehen**Übliche Kulturen:** Auelfen, Elfische Siedlung, Firnelfen, Steppenelfen, Waldelfen**Mögliche Kulturen:** Garetien, Gjalsker, Mittelreich, Nivesenstamm, Norbardensippe, Sveltital, Thorwal, Wüstenelfen, Yaquirien**Talente:** *Körper:* Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Singen +4, Sinnenschärfe +5, Zehen -2;*Gesellschaft:* Sich Verkleiden -1

\* Der Nachteil *Sensibler Geruchssinn* bezeichnet nicht einen besonders feinen Geruchssinn, denn dieser ist bereits im Talent *Sinnenschärfe* enthalten. *Sensibler Geruchssinn* ist vielmehr ein übersteigertes Ekelgefühl. Elfen ekeln sich nicht nur vor Fäulnis, Schimmel, Kot und Verdorbenem, sondern auch vor Knoblauch, Schweißgeruch und Gärungsprodukten wie Wein, Bier und Sauerkraut. Bei hohen Werten in diesem Nachteil wirken sogar Sauerteigbrot, Hefegebäck, abgehangenes Fleisch und schwarzer Tee ekelerregend (auch Teeblätter werden fermentiert), und natürlich jeder Mensch, Zwerg oder gar Goblin, der nicht täglich badet und die Kleider wechselt - von der Dunstglocke einer Menschenstadt oder dem Mief in einer Kneipe ganz zu schweigen.

### Elfen in Menschenkulturen

So gut wie alle Menschen wissen, daß spitzohrige Wesen mit seltsamer Augenfarbe magisch sind. Ein elfisches Findelkind wird daher in aller Regel der nächstgelegenen Magierakademie, Hexe oder sonst einer zauberkundigen Person zur Ausbildung übergeben. Da der Vorteil *Vollzauberer* bereits in der Rasse "Elf" enthalten ist, sind alle Professionen, die ebenfalls den Vorteil "Vollzauberer" beinhalten, für eine unter Menschen aufgewachsene Elfe 6 GP billiger. Eine solche Elfe erhält die AsP ihrer Profession, nicht die AsP der Rasse "Elf"; sie erhält keinen MR-Bonus durch die Profession.

Die von Menschen aufgezogene Elfe kann aber statt dessen auch eine *Halbzauberer*-Profession wählen; diese ist um 3 GP verbilligt, und die Elfe hat Zugriff auf drei *Meisterhandwerke* nach Wahl. Sie erhält nur die AsP und die ZF-Steigerungen einer Halbzauberin (bzw die rituellen Fertigkeiten einer Halbzauberin, wenn sie z.B. Zaubertänzerin sein sollte). Sie erhält keinen MR-Bonus durch die Profession.

Eine Profession, die den Vorteil *Viertelzauberer* enthält, ist für Elfen 2 GP billiger. Die Elfe hat, anders als menschliche Viertelzauberer, eine Grund-AE von  $(MU+IN+CH)/2 + 6$  AsP, ist jedoch ansonsten allen Beschränkungen des Viertelzauberers unterworfen.

Soll die elfische Heldin eine Profession wählen, die keinen dieser drei Vorteile enthält, dann ist sie eine generische Magiedilettantin. Der Vorteil *Vollzauberer* der Rasse *Elf* wird durch die Kombination aus *Viertelzauberer*, *fünf Übernatürlichen Begabungen*, *fünf Meisterhandwerken* und *Schutzgeist* ersetzt.

Es ist kaum vorstellbar, daß ein Ritter oder eine Schmiedin ein Elfenkind ausbildet; wenn doch, so geht durch den Umgang mit zuviel Eisen die Magie unwiederbringlich verloren (näheres siehe Halbfelf).

Von den zwölfgöttlichen und Halbgötter-Kirchen würden allenfalls diejenigen der Hesinde, Tsa, Peraine, Rahja oder Ifim, des Phex, Aves oder Nandus es in Erwägung ziehen, eine Elfe zur Geweihten zu machen - was im Endeffekt aber auch nur alle paar Jahrhunderte einmal vorkommen dürfte.

Theoretisch könnte man sich auch eine unter Zwergen aufgewachsene Elfe vorstellen; praktisch begegnen sich aber Elfen und Zwerge am ehesten in von Menschen besiedeltem Gebiet, während konservative Zwerge ein Elfenkind kaum in ihre unterirdischen Städte einlassen würden. Eine von der zwergischen Patentante großgezogene Elfe sollte daher eine Menschenkultur wählen. Orks würden ein elfisches Findelkind auf jeden Fall töten, Achaz und Goblins höchstwahrscheinlich ebenso.

### Gildenmagier aus Elfenkulturen

Die Kulturen *Auelfen* und *Elfische Siedlung* erlauben die Profession 'Gildenmagier'. Dies ergibt sich aus dem engen Verhältnis und der intensiven Zusammenarbeit von Elfen und Menschen im Kreis der Einfühlung und an Akademien wie Gerasim und Donnerbach - wenn es für einige Elfen akzeptabel ist, Menschen in Elfenmagie zu unterweisen, dann ist auch die Profession Magier für diese Elfen möglich, wenn auch sicherlich hart an der Grenze des Erträglichen und dementsprechend selten. Der elfische Gildenmagier ist wegen seiner intensiven Ausbildung in erster Linie Magier; er erhält deshalb die Hauszauber seiner Magierakademie. Die Hauszauber seiner Elfenkultur werden zu gewöhnlichen aktivierten Zaubertfertigkeiten. Er verfügt weiterhin über alle magischen Fähigkeiten seiner Akademie und Kultur, also sowohl die gildenmagische als auch die elfische Repräsentationskenntnis, Zaubertfertigkeiten, Salasandra, Elfenlieder etc. Da er auf diese Art und Weise zweimal aus dem Vorteil "Vollzauberer" Nutzen zieht, muß er für die Magier-Profession die vollen Kosten entrichten. Seine AE und MR-Modifikatoren entsprechen den Angaben bei der Rasse "Elf"; er erhält keine zusätzlichen AsP oder MR-Punkte von der Akademie. Die Aussagen zum badoc gelten für einen Magier selbstverständlich genauso wie für jeden anderen Elf; auch und gerade der elfische Magier kann wegen Vermenschlichung aus seiner Sippe ausgestoßen werden und damit die Fähigkeit zum Salasandra, zum Erlernen und womöglich gar zum Wirken von Elfenliedern verlieren.

### Elfen als Randgruppe?

Im Svellttal sind Elfen als Hühnerdiebe bekannt. In Weiden gibt es sogar Elfenpogrome. In den tulamidisch geprägten Kulturen verwechseln die Leute Elfen bisweilen mit Dschinnen und werden zudringlich, weil sie Wünsche erfüllt bekommen möchten. Sind Elfen eine Randgruppe? Andererseits werden in Yaquirien und Albernien Elfen bewundert; sie gelten als attraktiv und vorbildlich elegant und kunstsinnig. Menschen dort bilden sich viel auf elfische Vorfahren ein, und sie erhoffen sich magische Verjüngung durch eine Liebesnacht mit Elf oder Elfe. Elfische Magister lehren an Magierakademien. Ein Elf ist hochrangiger Höfling zu Gareth, eine Elfe mittelreichische Botschafterin im Horasreich. Meiner Meinung nach überwiegt die Bewunderung die Abneigung, gerade in den maßgeblichen dichtbesiedelten Gebieten Yaquirien, Kernprovinzen des Mittelreichs, Nordaranie. Deswegen erhalten die Elfen hier nicht den Nachteil Randgruppe - abgesehen von den dörflichen Elfen Weidens und des Svellttals, die ihr Außenseiterdasein so verinnerlicht haben, daß man es ihnen anmerkt.

### Menschen in Elfenkulturen

Es ist extrem selten, daß eine Elfensippe ein menschliches Kind aufzieht. Wald-, Steppen- und Firmelfen bringen ein Findelkind schnellstmöglich zu Menschen oder Auelfen; vielleicht lassen sie es auch einfach allein und unbeachtet - sie kümmern sich ja auch nicht um jedes aus dem Nest gefallene Vogelkücken. Wüstenelfen töten ungebetene Mitwisser um ihre Oasen-Heimat in der Regel. Und von der elfischen Siedlung aus hat man es nicht weit zum nächsten Waisenhaus. Ein Menschenkind kann mangels Zweistimmigen Gesangs nicht am Salasandra teilnehmen und ist keine Stimme im Sippenlied. Für die Elfen muß ein Mensch, der bei ihnen lebt, etwas ähnliches sein wie ein Haustier: Ein Hund unter Menschen benimmt sich wie ein Familienmitglied, so gut er kann, aber ihm fehlen nunmal gewisse Voraussetzungen - dem Menschen unter Elfen geht es kaum anders. Eine derart tragische Gestalt mag einen guten Romanhelden abgeben, einen Spielerhelden aber eher nicht.

<b>Rasse Halbelf (4 GP)</b>							
<b>Haarfarbe:</b>	1-3	4-6	7-10	11-15	16-17	18-19	20
	rot braun dunkelblond hellblond weißblond schwarz blauschwarz						
<b>Augenfarbe:</b>	1-3	4-6	7-10	11-14	15-16	17-18	19
	schwarz grau blau grün dunkelbraun hellbraun bernsteinfarben goldgesprenkelt						20
<b>Körpergröße:</b>	1,58 + W20 + 4W6 (1,63-2,02 Schritt)						
<b>Gewicht:</b>	Größe - 120 Stein						
<b>Modifikationen:</b>	GE +1, KK -1, +8 LeP, +10 AuP, MR -3						
<b>Automatische Vorteile:</b>	Gutaussehend, Viertelzauberer						
<b>Automatische Nachteile:</b>	-						
<b>Empfohlene Vor- und Nachteile:</b>	Altersresistenz, Balance, Dämmerungssicht, Eisenaffine Aura, Halbzauberer, Vollzauberer, Wohlklang, Zauberhaar, Zweistimmiger Gesang; Körpergebundene Kraft, Unstet						
<b>Ungeeignete Vor- und Nachteile:</b>	Schwer zu verzaubern, Zwergennase; Fettleibig, Glasknochen, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen						
<b>Übliche Kulturen:</b>	Elfische Siedlung, Garetien, Mittelreich, Svellttal, Yaquirien (Almada)						
<b>Mögliche Kulturen:</b>	Andergast/Nostris, Aranien, Auelfen, Bornland, Firnelven, Gjalskerländer, Nivesenstämme, Norbardensippe, Steppenelfen, Thorwal, Waldelfen, Wüstenelfen, Yaquirien (Horasreich)						
<b>Talente:</b>	<i>Körper:</i> Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Singen +2, Sinnenschärfe +2, Zechen -1						

**Der Halbelf in einer Menschenkultur:** Wächst der Halbelf *ohne magische Ausbildung* in einer Menschenkultur auf, so wird er zum generischen Magiedilettanten, kann also nur die Vorteile "Meisterhandwerk", "Schutzgeist" und/oder "Übernatürliche Begabung" erwerben. Es ist grundsätzlich möglich, daß ein Halbelf eine für Zauberer ungeeignete, weil viel mit Eisen hantierende, Profession ergreift: Fähnrich, Gardist (Akademiengardist, Schließer, Stadtgardist), Gladiator, Knappe, Krieger, Schwertgeselle, Soldat, Söldner; Grobschmied, Harnischmacher, Hüttenkundiger, Spengler, Waffenschmied; Praios-, Rondra-, Ingerimm- oder Kor-Geweihter. In diesem Falle verliert er seine magischen Fähigkeiten (den Vorteil "Viertelzauberer") unwiederbringlich (und ohne dafür GP zurück zu bekommen). Dies geschieht nur äußerst selten, da man einem Halbfelfen seine Abstammung meist ansieht - und so gut wie alle Aventurier wissen, daß Elfen magisch sind. Einige kriegerische Professionen sind jedoch magieverträglich, insbesondere der Stammeskrieger; analog dazu aber auch Gardist (Dorfbüttel, Straßenwächter), Jahrmartskämpfer und Schaukämpfer.

Die meisten Halbfelfen ergreifen jedoch magische Professionen. Eine Profession, die einen der Vorteile *Viertel-, Halb- oder Vollzauberer* beinhaltet, ist für Halbfelfen 2 GP billiger.

**Der Halbelf in einer Elfenkultur:** Ein Halbelf kann nur dann als vollgültiges Mitglied einer Elfensippe aufwachsen, wenn er Vollzauberer ist und obendrein den Vorteil "Zweistimmiger Gesang" besitzt. Andernfalls wäre er als magischer Krüppel ein Mißton im Sippenlied, deswegen vom Salasandra und somit der Gemeinschaft ausgeschlossen, und würde also der Kultur nicht wirklich angehören (wenn die Elfen ihn nicht sowieso umgehend aussetzen oder bei Menschen abgeben würden). Von "Viertelzauberer" auf "Vollzauberer" aufzustoßen kostet den Halbfelfen 4 GP (aber nur in diesem Fall, wenn er in einer Elfenkultur aufwächst). Der Halbelf aus einer Elfenkultur kostet also 18 GP (für Halbelf + Vollzauberer + Zweistimmiger Gesang) plus die Kosten für die Kultur.

Um einen elfisch geprägten Halbelf mit geringen magischen Fähigkeiten (nur Viertel- oder Halbzauberer) zu generieren, sei eine Kulturen-Kombination nach der "Kind zweier Welten"-Regel (AH 124) empfohlen, insbesondere 'Elfische Siedlung' kombiniert mit Garetien (Siedlerstädte des Nordens), Mittelreich, Svellttal oder Yaquirien (Almada). Dabei hat ein Viertelzauberer keinen Zugriff auf die Zaubersprüche der elfischen Kultur; ein Halbzauberer behandelt sie wie Talente, d.h., der ZfW wird halbiert und abgerundet.

Der Halbelf als Kind zweier Welten mit dem Vorteil "Halbzauberer" muß sich, wenn er eine nichtmagische Profession wählt, unter den 7 Hauszaubern seiner Elfenkultur 5 aussuchen, die er als Hauszauber behalten will; die anderen beiden werden zu gewöhnlichen aktivierten Zaubern. Zauber, deren ZfW beim Abrunden auf Null fallen, gelten als nicht aktiviert. Ein solcher Halbelf verfügt automatisch über die Kenntnis der elfischen Repräsentation.

Andererseits kann ein Halbelf als Kind zweier Welten auch eine Voll-, Halb- oder Viertelzauberer-Profession ergreifen, die in der menschlichen seiner beiden Kulturen vorkommt, etwa Druide, Scharlatan oder Alchimist. Allerdings sind Professionen, die den Vorteil Voll-, Halb- oder Viertelzauberer beinhalten, für halbfelfische Kinder zweier Welten nicht verbilligt. Ein solcher Held erhält die Hauszauber und sonstigen Fähigkeiten seiner Profession; die Hauszauber der Elfenkultur werden zu weiteren aktivierten Zaubern bei halbiertem Talentwert; Repräsentationskenntnis (Elfenmagie) wird für ihn zur verbilligten Sonderfertigkeit.



**Kultur Auelfen****Voraussetzungen:** Vollzauberer, Zweistimmiger Gesang**Generierungskosten:** 13 GP**Modifikationen:** +2 AuP**SO:** 4–8**Automatische Vor- und Nachteile:** Speisegebote (keine Milch/Milchprodukte), Unfähigkeit Götter/Kulte, *Unwissend 5 (Geld&Besitz, Adesherrschaft&Hierarchien, Städtisches Treiben)***Empfohlene Vor- und Nachteile:** Feenfreund, Gefahreninstinkt, Richtungssinn, Tierfreund; Animalische Magie, Arroganz, Artefaktgebunden (iama), Krankhafte Reinlichkeit, Unfähigkeit (Beschwörung, Dämonisch), Unstet, Vorurteile (Menschen, Zwerge), Wahrer Name**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Affinität zu [Elementaren, Geistern oder Dämonen], Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen; Festgefügtes Denken, Goldgier, Jähzorn, Meeresangst, Rachsucht, Schwache Ausstrahlung, Schulden, Stubenhocker, Verpflichtungen**Kriegerische Professionen:** *auelfischer Stammeskrieger***Reisende Professionen:** Fischer (kein Perlenfischer), Jäger (kein Wildhüter), Kundschafter, Prospektor (Kräutersammler oder Sammler)**Gesellschaftliche Professionen:** -**Handwerkliche Professionen:** *Gärtner (kein Hofgärtner)*, Handwerker (Bogenbauer, Färber, Gerber/Kürschner, Instrumentenbauer, Schiffszimmermann, Schneider, Seiler, Weber)**Magische und priesterliche Professionen:** *Zaubersänger*, Magier (nur Kreis der Einfühlung)**Talente****Kampf:** Bogen oder Wurfspeere +3 (das andere +1), Dolche +1, Fechtwaffen oder Speere +2**Körperlich:** Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +4, Sich Verstecken +3, Singen +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2**Gesellschaft:** Etikette -1, Gassenwissen -2, Menschenkenntnis -1**Natur:** Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln +4, Orientierung +2, Wildnisleben +5**Wissen:** Götter/Kulte -1, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +3, Rechtskunde -2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2**Sprachen und Schriften:** Muttersprache Isdira, Sprachen kennen (Asdharia oder Garethi oder Nujuka) +4**Handwerk:** Bogenbau +1, Boote fahren +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1, Musizieren +5, Schneidern +2, Stoffe färben +1**Sonderfertigkeiten:** Geländekunde (Sumpf), Große Meditation (Salasandra), Repräsentation (Elfenzauber), Salasandra; Freundschaftslied**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kampf im Wasser, Unterwasserkampf; *Bauschlied***Hauszauber:** Adlauge +5, Armatruz +5, Balsam +5, Fulminictus +6, Sensibar oder Silentium +5, Visibili oder Wellenlauf +5, Wasseratem +7**Zauberfertigkeiten:** Abvenenum +5, Adlerschwinge oder Haselbusch +1, Attributo +5, Blick aufs Wesen +1, Blitz +2, Flim Flam +5, Gedankenbilder oder Unitatio +1, Nebelwand +5, Odem +5**Wählbare Zauber:** Abvenenum, Adlauge, Adlerschwinge, Aeolitus, Armatruz, Attributo, Axxeleratus, Balsam, Band und Fessel, Bannbaladin, Bärenruhe, Beherrschung brechen, Bewegung stören, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz dich find, Chamaelioni, Einfluss bannen, Exposami, Falkenauge, Flim Flam, Fulminictus, Gedankenbilder, Haselbusch, Hellsicht trüben, Hilfreiche Tatze, Klarum Puum, Krötensprung, Leib der Erde, Motoricus, Movimento, Nebelwand, Objectovoco, Odem, Penetrizzel, Pfeil der Luft, Pfeil des Humus, Plumbumbarum, Respondami, Ruhe Körper, Sanftmut, Seidenzunge, Sensibar, Silentium, Solidirid, Somnigravis, Spurlos, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Verständigung stören, Visibili, Wasseratem, Windstille, Weiße Mähne, Wellenlauf, Wipfellauf, Zaubernahrung**Ausrüstung:** Elfenbogen nebst Köcher mit 10 Pfeilen oder 3 Wurfspeere, Dolch, Speer oder Dreizack oder Florett (alêeza), Kleidung und Umhang aus Elfenbausch, Elfenstiefeletten, ein persönliches Musikinstrument (isd.: *iama*, meist Flöte, Handharfe oder Laute), Wasserschlauch, Feuerstein&Zunder (diese Liste ersetzt die bei der Profession angegebene)**Besonderer Besitz:** hübsche Kette aus Federn, Schneckenhäusern, bunten Flußkieseln, Edelsteinen und Goldnuggets im Wert von ca 70 Dukaten oder kleines Boot**Mögliche Varianten:****Hoher Norden (Sumpfgelände um Enqui; Flußauen vom Nuran Riva bis zum Ceamon) (+0 GP)****Körper:** Schwimmen -2, Skilaufen +1; **Wissen:** Pflanzenkunde -1; **Handwerk:** Lederarbeiten +1**zusätzliche wählbare Zauber:** Firnlauf, Leib des Eises, Metamorpho Gletscherform**empfohlener Vorteil:** Kälteresistenz**Yaquirtal (+2 GP)****Gesellschaft:** Menschenkenntnis +2; **Natur:** Wildnisleben -2; **Wissen:** Magiekunde +1, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1; **Sprachen und Schriften:** ersetze Nujuka durch Tulamidya; **Handwerk:** Heilkunde Gift +1  
**zusätzlich mögliche Profession:** Bauer (Erntehelfer, Knecht/Magd oder Viehzüchter [nur Imker])

**Kultur Elfische Siedlung** (genauer: Elfenviertel in Menschenstadt oder Elfendorf in Stadtnähe)

**Voraussetzungen:** Vollzauberer, Zweistimmiger Gesang

**Generierungskosten:** 9 GP

**Modifikationen:** keine

**SO:** 4–10

**Automatische Vor- und Nachteile:** Neugier 5, Speisegebote (keine Milch/Milchprodukte), Unfähigkeit Götter/Kulte

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausrüstungsvorteil, Breitgefächerte Bildung, Sprachgefühl, Tierfreund; Animalische Magie, Arroganz, Artefaktgebunden (iama), Krankhafte Reinlichkeit, Unfähigkeit (Beschwörung, Dämonisch), Unstet, Vorurteile (Menschen, Zwerge), Wahrer Name

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Affinität zu [Elementaren, Geistern oder Dämonen]; Festgefügtes Denken, Goldgier, Jähzorn, Rachsucht, Schwache Ausstrahlung, Stubenhocker

**Kriegerische Professionen:** Gardist (Straßenwächter)

**Reisende Professionen:** Botenreiter, Fernhändler, Fischer (kein Perlenfischer), Großwildjäger, Hirte (Viehdieb), Jäger (Wildhüter), Karawanenführer, Kundschafter, Prospektor (Kräutersammler), Schiffer (Fährmann, Lotse), Schmuggler (kein Zöllner)

**Gesellschaftliche Professionen:** Barde, Gaukler, Hofkünstler

**Handwerkliche Professionen:** Bauer (Erntehelfer, Knecht/Magd oder Viehzüchter [Imker]), *Gärtner*, Handwerker (Bogenbauer, Edelsteinschleifer, Färber, Goldschmied, Instrumentenbauer, Sattler, Schneider, Schreiner, Steinmetz, Töpfer, Weber), Tierbändiger, Wundarzt

**Magische und priesterliche Professionen:** *Zaubersänger*, Magier (nur an den elfisch orientierten Akademien Donnerbach, Gerasim, Lowangen [Akademie der Verformungen] und Norburg sowie im Kreis der Einfühlung; will ein Elf an einer anderen Akademie zum Magier werden, so muß er eine passende Menschenkultur wählen)

**Talente**

**Kampf:** Bogen *oder* Wurfmesser +1, Dolche +2, Fechtwaffen *oder* Schwerter +1, Raufen +1

**Körper:** Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +1, Sich Verstecken +1, Singen +2, Tanzen +4

**Gesellschaft:** Betören +2, Menschenkenntnis +1

**Natur:** Fährtensuchen +1, Fischen/Angeln +1, Wildnisleben +2

**Wissen:** Magiekunde +2, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2

**Sprachen und Schriften:** Muttersprache Isdira, Zweitsprache je nach Wohnort, Lesen/Schreiben (Isdira/Asdharia) +4, Lesen/Schreiben (Schrift der Zweitsprache) +4

**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +2, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +2, Musizieren +5, Schneidern +2

**Sonderfertigkeiten:** Große Meditation (Salasandra), Repräsentation (Elfenzauber), Salasandra; Freundschaftslied

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** -

**Hauszauber:** Armatrutz +7, Balsam +7, Bannbaladin *oder* Seidenzunge +7, Blick aufs Wesen *oder* Blick in die Gedanken +5, Sensibar +6, Silentium +4, Visibili *oder* Weiße Mähne +4

**Zauberfertigkeiten:** Abvenenum +6, Axxeleratus *oder* Fulminictus +1, Attributo +6, Blitz +7, Flim Flam +1, Gedankenbilder +1, Odem +7, Unitatio +1

**Mögliche Zauber:** Abvenenum, Adlerrauge, Adlerschwinge, Aeolitus, Armatrutz, Attributo, Axxeleratus, Balsam, Band und Fessel, Bannbaladin, Beherrschung brechen, Bewegung stören, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz dich find, Chamaelioni, Einfluss bannen, Exposami, Falkenauge, Flim Flam, Fulminictus, Gedankenbilder, Haselbusch, Hellsicht trüben, Hilfreiche Tatze, Klarum Purum, Krötensprung, Motoricus, Movimento, Nebelwand, Objectovoco, Odem, Penetrizzel, Pfeil der Luft, Plumbumbarum, Respondami, Ruhe Körper, Sanftmut, Sapefacta (Mag), Seidenzunge, Sensibar, Silentium, Somnigravis, Spurlos, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Verständigung stören, Visibili, Wasseratem, Weiße Mähne

**Ausrüstung:** Elfenbogen nebst Köcher mit 10 Pfeilen, Kleidung aus Elfenbausch, ein persönliches Musikinstrument (isd.: *iama*, meist Flöte, Handharfe oder Laute); im übrigen nach Profession

**Besonderer Besitz:** nach Profession

**Mögliche Varianten:**

**Größere Stadt (Donnerbach, Lowangen, Norburg) (+2 GP)**

**Gesellschaft:** Überreden +1; **Wissen:** Rechtskunde +1; **Sprachen und Schriften:** Sprachen kennen (eine passende Fremdsprache) +4

**zusätzlich mögliche Professionen:** Einbrecher (kein Grabräuber), Händler (Krämer), Taugenichts, Bader/Barbier, Edelhandwerker (Apothekarius)

**Dorf in Weiden, dem Svellttal, Nostria oder Andergast (-1 GP)**

**Kampf:** Hieb Waffen *oder* Stäbe +2 *statt* {Fecht Waffen *oder* Schwerter +1}, Raufen +1; **Körper:** Sich Verstecken +1; **Natur:** Fischen/Angeln +1, Wildnisleben +1; **Sprachen und Schriften:** kein L/S (Isdira), kein L/S (Zweitsprache); **Handwerk:** Ackerbau +1, Holzbearbeitung +1

**automatischer Nachteil:** Randgruppe

**Kultur Firnelfen****Voraussetzungen:** Vollzauberer, Zweistimmiger Gesang**Generierungskosten:** 17 GP**Modifikationen:** KO +1, +2 LeP, +3 AuP**SO:** 4–7**Automatische Vor- und Nachteile:** Gefahreninstinkt, Kälteresistenz, Richtungssinn; Arroganz 5, Hitzeempfindlichkeit, Speisegebote (keine Milch/Milchprodukte), Unfähigkeit Götter/Kulte, Unfähigkeit Gesellschaftliche Talente, *Unwissend 5 (Gnade&Gastfreundschaft, Adels Herrschaft&Hierarchien, Länder&Kulturen, städtisches Treiben)***Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Balance, Innerer Kompaß, Zeitgefühl; Animalische Magie, Artefaktgebunden (iama), Farbenblind, Krankhafte Reinlichkeit, Vorurteile (Menschen), Wahrer Name**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen; Dunkelangst, Meeresangst, Nachtblind, Platzangst, Rachsucht, Raumangst, Schulden, Stubenhocker, Sucht**Kriegerische Professionen:** *firmelfischer Stammeskrieger***Reisende Professionen:** Fischer (kein Perlenfischer), Jäger (kein Wildhüter), Seefahrer (Walfänger/Haijäger)**Gesellschaftliche Professionen:** -**Handwerkliche Professionen:** Handwerker (Bogenbauer, Gerber/Kürschner, Instrumentenbauer, Sattler/Schuster, Schiffszimmermann)**Magische und Priesterliche Professionen:** *Zaubersänger***Talente****Kampf:** Bogen *oder* Wurfspere +4, Dolche *oder* Hieb Waffen *oder* Säbel +2, Speere +3**Körperlich:** Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Singen +2, Sinnenschärfe +2, Skifahren +1, Tanzen +2**Gesellschaft:** Etikette -1, Gassenwissen -2, Menschenkenntnis -1**Natur:** Fährtensuchen *oder* Fischen/Angeln +4 (das andere +2), Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +5**Wissen:** Magiekunde +1, Rechtskunde -2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +1, Tierkunde +2**Sprachen und Schriften:** Muttersprache Isdira; Sprachen Kennen (*Alaani oder Asdharria oder Nujuka oder Thorwalsch*) +4**Handwerk:** Boote Fahren *oder* Eissegler Fahren +2, Feuersteinbearbeitung *oder* Gerber/Kürschner +3, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +4, Musizieren +4**Sonderfertigkeiten:** Geländekunde (Eis), Große Meditation (Salasandra), Repräsentation (Elfenzauber), Salasandra; Freundschaftslied**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Lied der Reinheit**Hauszauber:** Firnlauf +7, Gedankenbilder +4, Metamorpho Gletscherform +4, Bärenruhe *oder* Ruhe Körper +6, Solidirid +7, Windstille +4, Unitatio +5**Zauberfertigkeiten:** Adlerauge *oder* Exposami +4, Adlerschwinge *oder* Chamaelioni +1, Aeolitus +1, Attributo +4, Balsam *oder* Fulminictus +1, Blick in die Gedanken *oder* Verständigung stören +1, Blitz +4, Flim Flam +5, Movimento *oder* Spurlos *oder* Wellenlauf +1, Odem +2**Mögliche Zauber:** Abvenenum, Adlerauge, Adlerschwinge, Aeolitus, Armatruz, Attributo, Axxeleratus, Balsam, Band und Fessel, Bannbaladin, Bärenruhe, Beherrschung brechen, Bewegung stören, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz dich find, Chamaelioni, Eiseskälte, Elfenstimme, Einfluss bannen, Exposami, Falkenauge, Firnlauf, Flim Flam, Fulminictus, Gedankenbilder, Hellsicht trüben, Hilfreiche Tatze, Leib des Eises, Leib des Windes, Metamorpho Gletscherform, Motoricus, Movimento, Nebelwand, Objectovoco, Odem, Penetrizzel, Pestilenz erspüren, Pfeil des Eises, Pfeil der Luft, Plumbumbarum, Respondami, Ruhe Körper, Sanftmut, Sensibar, Silentium, Solidirid, Somnigravis, Spurlos, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Verständigung stören, Visibili, Wasseratem, Wellenlauf, Windstille, Zaubernahrung**Ausrüstung:** Elfenbogen nebst Köcher mit 10 Pfeilen *oder* 3 Wurfspere, passende Nahkampfwaffe (Jagdspieß, Robbentöter *oder* Speer), Jagdmesser, Kleidung&Schuhwerk aus Pelz und Leder, ein persönliches Musikinstrument (*iama*, meist Flöte), schwarzes Amulett aus Stein, Skier *oder* Schneeschuhe, Schlafsack (Diese Ausrüstungsliste ersetzt die bei der Profession angegebene.)**Besonderer Besitz:** kleines Boot *oder* Eissegler

**Kultur Steppenelfen****Voraussetzungen:** Vollzauberer, Zweistimmiger Gesang**Generierungskosten:** 13 GP**Modifikationen:** +2 AuP**SO:** 4–8**Automatische Vor- und Nachteile:** Arroganz 5, Unfähigkeit Götter/Kulte, Raumangst 5, Speisegebote (keine Milch/Milchprodukte), Vorurteile (Goblins) 5, *Unwissend 5 (Adelsherrschaft&Hierarchien, Städtisches Treiben)***Empfohlene Vor- und Nachteile:** Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Innerer Kompaß, Kälteresistenz, Richtungssinn, Tierfreund; Animalische Magie, Artefaktgebunden (iama), Krankhafte Reinlichkeit, Vorurteile (Menschen, Zwerge), Unfähigkeit (Beschwörung, Dämonisch), Unstet, Wahrer Name**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Affinität zu [Elementaren, Geistern oder Dämonen], Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen; Festgefügtes Denken, Goldgier, Platzangst, Rachsucht, Schwache Ausstrahlung, Schulden, Stubenhocker, Verpflichtungen**Kriegerische Professionen:** *steppenelfischer Stammeskrieger***Reisende Professionen:** Hirte (kein Rinderhirt, kein Schäfer, kein nivesischer Karenhirt), Jäger (kein Wildhüter), Kundschafter, Prospektor (Kräutersammler oder Sammler)**Gesellschaftliche Professionen:** -**Handwerkliche Professionen:** Handwerker (Bogenbauer, Gerber/Kürschner, Instrumentenbauer, Sattler/Schuster, Stellmacher/Wagner)**Magische und priesterliche Professionen:** *Zaubersänger***Talente****Kampf:** Bogen +4, Dolche +2, Speere +2**Körperlich:** Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +5, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +2, Singen +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2**Gesellschaft:** Etikette -1, Gassenwissen -2, Menschenkenntnis -1**Natur:** Fährtensuchen +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +5**Wissen:** Götter/Kulte -1, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +3, Rechtskunde -2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +4**Sprachen und Schriften:** Muttersprache Isdira, Sprachen Kennen (*Alaani oder Garethi oder Nujuka*) +4**Handwerk:** Abrichten +1, Bogenbau +1, Fahrzeug lenken +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +3, Musizieren +5, Schneidern +1**Sonderfertigkeiten:** Berittener Schütze, Geländekunde (Steppe), Große Meditation (Salasandra), Repräsentation (Elfenzauber), Salasandra; Freundschaftslied

(Alle Steppenelfen haben Kenntnis von der Technik der SF Tierischer Begleiter; die 100 AP für die Bindung eines Tieres sind hier aber noch nicht eingerechnet. Ein Steppenelf, der ein Tier zu binden wünscht, muß also 100 AP investieren, jedoch nicht mehr extra einen Lehrmeister aufsuchen, um das Bindungsritual zu erlernen.)

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Lied der Reinheit**Hauszauber:** Adlerauge +6, Armatrutz *oder* Fulminictus +6, Axxeleratus +6, Falkenauge +7, Spurlos +4, Tiergedanken +7, Weiße Mähne +7**Zauberfertigkeiten:** Adlerschwinge *oder* Hilfreiche Tatze +1, Attributo +7, Balsam +4, Blitz +1, Elfenstimme *oder* Gedankenbilder +2, Flim Flam +2, Movimento +5, Odem +5**Mögliche Zauber:** Abvenenum, Adlerauge, Adlerschwinge, Aeolitus, Armatrutz, Attributo, Axxeleratus, Balsam, Band und Fessel, Bannbaladin, Bärenruhe, Beherrschung brechen, Bewegung stören, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz dich find, Chamaelioni, Einfluss bannen, Elfenstimme, Exosami, Falkenauge, Flim Flam, Fulminictus, Gedankenbilder, Haselbusch, Hellsicht trüben, Herr über das Tierreich, Hilfreiche Tatze, Krätensprung, Leib der Erde, Leib des Windes, Metamorpho Gletscherform, Motoricus, Movimento, Nebelwand, Objectovoco, Odem, Penetrizzel, Pfeil der Luft, Pfeil des Humus, Plumbumbarum, Respondami, Ruhe Körper, Sanftmut, Sensibar, Silentium, Solidirid, Somnigravis, Spurlos, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Verständigung stören, Visibili, Wasseratem, Windstille, Weiße Mähne, Zaubernahrung**Ausrüstung:** Elfen- oder Kurzbogen nebst Köcher mit 10 Pfeilen *oder* Wolfsmesser, Jagdmesser, Speer, Kleidung aus Leder und Elfenbausch, Elfenstiefeletten, Feldflasche, Feuerstein&Zunder, ein persönliches Musikinstrument (*iama*, meist Flöte oder Handharfe) (Diese Liste ersetzt die bei der Profession jeweils angegebene.)**Besonderer Besitz:** geschultes Firpony

**Kultur Waldelfen****Voraussetzungen:** Vollzauberer, Zweistimmiger Gesang**Generierungskosten:** 13 GP**Modifikationen:** IN +1, CH +1, +2 AuP**SO:** 4–8**Automatische Vor- und Nachteile:** Arroganz 5, Krankhafte Reinlichkeit 5, Platzangst 5, Speisegebote (keine Milch/Milchprodukte), Unfähigkeit Götter/Kulte, *Unwissend 5 (Geld&Besitz, Adels Herrschaft&Hierarchien, Länder&Kulturen, Städtisches Treiben)***Empfohlene Vor- und Nachteile:** Balance, Entfernungssinn, Feenfreund, Gefahreninstinkt, Kälteresistenz, Resistenz gegen pflanzliches Gift, Richtungssinn, Tierfreund, Wesen der Nacht; Animalische Magie, Artefaktgebunden (iama), Fluch der Finsternis, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Raumangst, Unfähigkeit (Beschwörung, Dämonisch), Unstet, Vorurteile (Menschen, Zwerge), Wahrer Name**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Affinität zu [Elementaren, Geistern oder Dämonen], Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen; Festgefügtes Denken, Goldgier, Jähzorn, Nachtblind, Neugier, Rachsucht, Schwache Ausstrahlung, Schulden, Stubenhocker, Verpflichtungen**Kriegerische Professionen:** -**Reisende Professionen:** Jäger (kein Wildhüter), Kundschafter, Prospektor (Kräutersammler oder Sammler)**Gesellschaftliche Professionen:** -**Handwerkliche Professionen:** Handwerker (Bogenbauer, Gerber/Kürschner, Instrumentenbauer, Sattler/Schuster)**Magische und priesterliche Professionen:** *Zaubersänger***Talente****Kampf:** Bogen +4, Dolche +1, Speere +3, Wurfspeere +1**Körperlich:** Athletik +2, Klettern +5, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich verstecken +3, Singen +2, Sinnenschärfe +2, Stimmen imitieren +1, Tanzen +2**Gesellschaft:** Etikette -1, Gassenwissen -2, Menschenkenntnis -1**Natur:** Fährtensuchen +4, Orientierung +3, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +5**Wissen:** Götter/Kulte -1, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +5, Rechtskunde -2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +4**Sprachen und Schriften:** Muttersprache Isdira, Sprachen Kennen (Alaani, Garethi oder Nujuka) +2**Handwerk:** Bogenbau +2, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +1, Lederarbeiten +3, Musizieren +6, Schneiden +1**Hauszauber:** Adlerschwinge +7, Chamaelioni *oder* Visibili +4, Exposami +4, Falkenauge +5, Haselbusch +7, Spurlos +4, Tiergedanken +6**Zauberfertigkeiten:** Abvenenum +3, Axxeleratus *oder* Band und Fessel +1, Balsam +2, Blitz +3, Flim Flam +5, Nebelwand +1, Odem +2, Sanftmut *oder* Somnigravis +1, Unitatio +1, Wipfellauf +1**Mögliche Zauber:** Abvenenum, Adlerauge, Adlerschwinge, Aeolitus, Armatruz, Attributo, Axxeleratus, Balsam, Band und Fessel, Bannbaladin, Bärenruhe, Beherrschung brechen, Bewegung stören, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz dich find, Chamaelioni, Einfluss bannen, Exposami, Falkenauge, Flim Flam, Fulminictus, Gedankenbilder, Haselbusch, Hellsicht trüben, Herr über das Tierreich, Hilfreiche Tatze, Katzenaugen, Klarum Purum, Krötenprung, Leib der Erde, Leib des Eises, Memorabia, Metamorpho Gletscherform, Motoricus, Movimento, Nebelwand, Objectovoco, Odem, Penetrizzel, Pfeil der Luft, Pfeil des Humus, Plumbumbarum, Respondami, Ruhe Körper, Sanftmut, Seidenzunge, Sensibar, Silentium, Solidirid, Somnigravis, Spurlos, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Verständigung stören, Visibili, Wasseratem, Weisheit der Bäume, Wellenlauf, Windstille, Wipfellauf, Zauberwesen**Sonderfertigkeiten:** Geländekunde (Wald), Große Meditation (Salasandra), Repräsentation (Elfenzauber), Salasandra; Freundschaftslied**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** -**Ausrüstung:** Elfenbogen und Köcher mit 10 Pfeilen, Jagdmesser *oder* Vulkanglasdolch\*, passende Nahkampfwaffe (Wolfsmesser (*larza*), Jagdspieß, Holzspeer\*, Speer *oder* Stoßspeer), Kleidung aus Leder und Elfenbausch, Elfenstiefeletten, Feldflasche, Feuerstein und Zunder, ein persönliches Musikinstrument (*iama*, meist Flöte) (Diese Liste ersetzt die bei der Profession jeweils angegebene.)**Besonderer Besitz:** 3 Portionen getrocknetes Thonnys *oder* Heilkräuter im Wert von ca. 70 Dukaten

\*In den Tiefen der Salamanderwälder leben einige Waldelfensippen, zu denen die hochelfische Erfindung des Eisensanges nie vorgedrungen ist oder die Metallwerkzeuge gar als badoc (weil der städtischen Hochelfenkultur entstammend) ablehnen. Diese Waldelfen fertigen ihre Werkzeuge und Waffen aus Holz, Stein, Geweih und Knochen an. Ein waldelfischer Vulkanglasdolch ist selbstverständlich kein verzaubertes Ritualinstrument wie der druidische, sondern schlicht ein funktionales Messer aus Stein.

**Kultur Wüstenelfen****Voraussetzungen:** Vollzauberer, Zweistimmiger Gesang**Generierungskosten:** 17 GP**Modifikationen:** KL +1, +2 AuP**SO:** 4–8**Automatische Vor- und Nachteile:** Arroganz 5, Randgruppe, Speisegebote (keine Milch/Milchprodukte), *Unwissend 5 (Adelsherrschaft&Hierarchien)***Empfohlene Vor- und Nachteile:** Breitgefächerte Bildung, Hitzeresistenz, Innerer Kompaß, Richtungssinn; Animalische Magie, Artefaktgebunden (iama), Krankhafte Reinlichkeit, Unfähigkeit (Beschwörung, Dämonisch), Unstet, *Unwiderrufflicher Tod*, Vorurteile (Menschen), Wahrer Name**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Affinität zu [Elementaren, Geistern oder Dämonen], Titularadel; Festgefühtes Denken, Goldgier, Hitzeempfindlich, Neugier, Platzangst, Rachsucht, Schwache Ausstrahlung, Schulden, Stubenhocker**Kriegerische Professionen:** *Wüstenelfischer Stammeskrieger***Reisende Professionen:** Botenreiter\*, Großwildjäger\*, Hirte (kein Rinderhirte, kein Karenhirte), Jäger, Karawanenführer\*, Kundschafter, Prospektor, Straßenräuber\* (kein Kutschenräuber)**Gesellschaftliche Professionen:** Hofkünstler (kein Darsteller), Schriftsteller (kein Pamphletist), Spitzel (Informant)**Handwerkliche Professionen:** Bauer (Erntehelfer, Knecht/Magd oder Viehzüchter), Edelhandwerker (Baumeister, Mechanikus), *Gärtner (kein Hofgärtner)*, Gelehrter (kein Anatom, kein Mawdli, kein Rechtsgelehrter; Modifikation: Der Vorteil "Akademische Ausbildung Gelehrter" entfällt, dafür kostet die Gelehrten-Profession 3 GP weniger und ist nicht zeitaufwendig.), Handwerker (Bogenbauer, Brot- und Zuckerbäcker, Edelsteinschleifer, Färber, Gerber/Kürschner, Goldschmied, Instrumentenbauer, Sattler, Schneider, Schreiner, Steinmetz, Töpfer, Weber), Tierbändiger\***Magische und priesterliche Professionen:** *Zaubersänger*

(Die mit \* markierten Professionen dürfen nur gewählt werden, wenn mit "Breitgefächerte Bildung" zusätzlich noch eine andere, unmarkierte, Profession genommen wird. Sie sind typisch für einen Wüstenelfen, der schon seit einiger Zeit unter Menschen unterwegs ist - und der selbstverständlich vorher bereits eine 'normale Wüstenelfen-Profession' hatte.)

**Talente****Kampf:** Bogen +2, Dolche +1, Fechtwaffen *oder* Schwerter +2, Säbel +1**Körper:** Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Singen +2, Tanzen +2**Gesellschaft:** Betören +1, Etikette -1, Gassenwissen -2, Menchenkenntnis -1**Natur:** Fährtensuchen +2, Orientierung +2, Wildnisleben +2**Wissen:** Geschichtswissen +2, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +2, Rechnen +1, Rechtskunde -1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2**Sprachen und Schriften:** Muttersprache Isdira, Lesen/Schreiben (Isdira/Asdharia) +6, Sprachen kennen (Asdharia) +6, Sprachen kennen (Tulamidyä) +2**Handwerk:** Abrichten +2, Ackerbau +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +2, Musizieren +5, Schneidern +2, Viehzucht +1, Webkunst +1**Sonderfertigkeiten:** Astrale Meditation, Geländekunde (Wüste), Große Meditation (Salasandra), Merkmalskenntnis Eigenschaften *oder* Form *oder* Hellsicht *oder* Objekt, Repräsentation (Elfenzauber), Salasandra; Freundschaftslied**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Windgeflüster**Hauszauber:** Armatruz +5, Band und Fessel +5, Balsam +4, Fulminictus *oder* Pfeil der Luft *oder* Pfeil des Feuers +3, Objectovoco +7, Unitatio +7, Zaubernahrung +5**Zauberfertigkeiten:** Abvenenum +1, Attributo +5, Blick aufs Wesen *oder* Blick in die Gedanken +1, Blitz +5, Flim Flam +4, Gedankenbilder +4, Klarum Purum +3, Odem +5, Sensibar +1**Wählbare Zauber:** Abvenenum, Adlerrauge, Adlerschwinge, Aeolitus, Analys (Ach), Armatruz, Attributo, Axxeleratus, Balsam, Band und Fessel, Bannbaladin, Beherrschung brechen, Bewegung stören, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz dich find, Chamaelioni, Einfluss bannen, Exposami, Falkenauge, Flim Flam, Fulminictus, Gedankenbilder, Haselbusch, Hellsicht trüben, Hilfreiche Tatze, Klarum Purum, Manifesto, Metamorpho Bergbein, Motoricus, Movimento, Objectovoco, Odem, Penetrizzel, Pfeil der Luft, Pfeil des Feuers, Pfeil des Humus, *Pflanzen finden*, Plumbumbarum, Respondami, Ruhe Körper, Sanftmut, Schadenszauber bannen, Sensibar, Silentium, Solidirid, Somnigravis, Spurlos, Standfest Katzensgleich, Tiergedanken, Transformatio (Ach), Traumgestalt, Unitatio, Verständigung stören, Visibili, Windstille, Zaubernahrung**Ausrüstung:** Kurzbogen nebst Köcher mit 10 Pfeilen, Kleidung aus blauem Wollstoff, leichtes Schuhwerk, Wasserschlauch, Feuerstein&Zunder, Einhandwaffe (Florett, Schwert, Säbel oder Khunchomer), Messer, Wolldecke, ein persönliches Musikinstrument (isd.: *iama*, meist Flöte, Handharfe oder Laute); bei Professionen mit \* wahlweise statt dessen nach Profession**Besonderer Besitz:** erprobtes Reitkamel oder Shadif

Die meisten Wüstenelfen zogen 17 Hal aus Aventurien fort auf die Inseln im Nebel, um dort wieder wie richtige Hochelfen zu leben. Doch einige wenige - kaum mehr als ein Dutzend - blieben in ihrer Oase Kei

Urdhasa, um weiterhin die verschüttete Stadt Tie'Shianna und die dort begrabenen Schrecken zu verbergen. In einer so kleinen Gemeinschaft findet eine Elfe nicht unbedingt einen passenden Partner, wenn sie sich entschließt, der Sippe ein neues Mitglied zu schenken. Die Suche nach einem Gefährten für eine Nacht oder die nächsten Jahrhunderte könnte der Grund sein, warum eine Wüstenelfe auf Reisen geht. Eine andere Möglichkeit ist eine Spionagemission, um die Aktivitäten der Menschen zu beobachten, Expeditionen nach Tie'Shianna zu verhindern und Karawanen umzuleiten; eine weitere die Suche nach anderen Städten oder verschollenen Artefakten der Hochelfen, deren Erben die Wüstenelfen sind.

Mit den Beziehungen zu den naturverbundenen Elfenvölkern steht es nicht zum Besten; einem Wald- oder Auelf dürfte eine Wüstenelfe, die von der Zeit der Hochelfen schwärmt, ziemlich badooc vorkommen. Sie wird sich daher eher an Menschen und stark von Menschen beeinflusste Elfen halten, etwa eine Heldengruppe.

**Profession: Auelfischer Stammeskrieger (3 GP)**

**Voraussetzungen:** MU 11, IN 12, GE 13, KK 11; Kultur: Auelfen

**Automatische Vor- und Nachteile:** keine

**Modifikationen:** keine

**Talente**

**Kampf:** Bogen *oder* Schleuder *oder* Wurfspeere +4, Dolche +3, Fechtwaffen *oder* Säbel *oder* Schwerter *oder* Speere +5, Raufen +2

**Körper:** Athletik +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** –

**Natur:** Fährtsuchen +3, Orientierung +2, Wildnisleben +2

**Wissen:** Kriegskunst +1

**Sprachen/Schriften:** –

**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2

**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Scharfschütze, Kampf im Wasser, Unterwasserkampf, Waffenspezialisierung Bogen (Kurzbogen *oder* Elfenbogen) *oder* Schleuder (Wurfnetz) *oder* Wurfspeer (Wurfspeer *oder* Speerschleuder)

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Kampfreflexe, Schnellladen

**Zauberfertigkeiten:** Armatrutz *oder* Attributo +2, Axxeleratus *oder* Chamaelioni *oder* Movimento +2, Blitz +2, Falkenauge +1, Fulminictus +1

**Zusätzlich wählbarer Zauber:** Schadenszauber bannen

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Eisenaffine Aura, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Ortskenntnis, Schnelle Heilung

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Fettleibig, Glasknochen, Kurzatmig, Schlechte Regeneration, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

**Besonderer Besitz:** Mammutonpanzer

**Profession: Firnelischer Stammeskrieger (5 GP)**

**Voraussetzungen:** MU 12, GE 13, KO 12, KK 11; Kultur: Firnelen

**Automatische Vor- und Nachteile:** keine

**Modifikationen:** keine

**Talente**

**Kampf:** Bogen *oder* Wurfspeere +4 (das andere +1), Dolche +3, Hiebwaffen *oder* Säbel +2, Speere +5, Raufen +1

**Körper:** Athletik +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Skilaufen +2

**Gesellschaft:** –

**Natur:** Fährtsuchen +3, Orientierung +2, Wildnisleben +2

**Wissen:** Magiekunde +2

**Sprachen/Schriften:** –

**Handwerk:** Eissegler fahren +1, Heilkunde Wunden +2

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Scharfschütze, Waffenspezialisierung Bogen (Elfenbogen aus Kristall) *oder* Wurfspeer (Wurfspeer *oder* Speerschleuder)

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausweichen II, Kampfreflexe, Schnellladen

**Zauberfertigkeiten:** Balsam +1, Fulminictus +1, Schadenszauber bannen +1, Pfeil des Eises *oder* Pfeil der Luft +1, Standfest Katzensgleich +2

**Zusätzlich wählbarer Zauber:** Spinnenlauf

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Eisern, Entfernungssinn, Hohe Lebenskraft, Ortskenntnis, Schnelle Heilung; Sippenlosigkeit

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Fettleibig, Glasknochen, Kurzatmig, Schlechte Regeneration

**Besonderer Besitz:** Mammutonpanzer *oder* kleiner Eissegler

**Profession: Steppenelfischer Stammeskrieger (2 GP)****Voraussetzungen:** MU 12, FF 12, GE 12, KK 11; Kultur: Steppenelfen**Automatische Vor- und Nachteile:** keine**Modifikationen:** keine**Talente****Kampf:** Bogen *oder* Schleuder +4 (das andere +1), Dolche *oder* Hieb Waffen *oder* Speere +5 (eins der anderen +2), Lanzenreiten *oder* Wurfbeil *oder* Wurfspeere +1, Raufen +2**Körper:** Athletik +3, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2**Gesellschaft:** –**Natur:** Fährtensuchen +3, Orientierung +2, Wildnisleben +2**Wissen:** Kriegskunst +1, Magiekunde +2**Sprachen/Schriften:** –**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2**Sonderfertigkeiten:** Scharfschütze, Schnellladen (Bogen), Waffenspezialisierung Bogen (Kurbogen *oder* Elfenbogen) *oder* Schleuder (Fledermaus *oder* Lasso)**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Kampfflexe**Zauberfertigkeiten:** Armatruz +1, Fulminictus +1, Falkenaug +3, Chamaelioni *oder* Nebelwand +1, Pfeil der Luft *oder* Pfeil des Humus +1**zusätzlicher wählbarer Zauber:** Schadenszauber bannen**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Eisenaffine Aura, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Ortskenntnis, Schnelle Heilung; Sippenlosigkeit**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Fettleibig, Glasknochen, Kurzatmig, Schlechte Regeneration, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall**Besonderer Besitz:** Mammutonpanzer *oder* ausgebildetes Firpony**Profession: Wüstenelfischer Stammeskrieger (6 GP)****Voraussetzungen:** FF 12, GE 12, KO 11, KK 11; Kultur: Wüstenelfen**Automatische Vor- und Nachteile:** Eisenaffine Aura**Modifikationen:** keine**Talente****Kampf:** Bogen +4, Dolche +3, Lanzenreiten +1, Raufen +1, Schwerter +5, Säbel +2**Körper:** Athletik +3, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2**Gesellschaft:** –**Natur:** Fährtensuchen +2, Orientierung +3, Wildnisleben +2**Wissen:** Kriegskunst +2**Sprachen/Schriften:** –**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Scharfschütze**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausweichen II, Berittener Schütze, Kampfflexe, Reiterkampf**Zauberfertigkeiten:** Axxeleratus *oder* Falkenaug +1, Fulminictus +5, Chamaelioni +2, Exposami +1**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Ortskenntnis, Schnelle Heilung**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Fettleibig, Glasknochen, Kurzatmig, Schlechte Regeneration, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall**Besonderer Besitz:** magisches Artefakt: drei Ladungen Armatruz (je RS+3) *oder* Balsam (je +10 LeP) *oder* ein anderer verbreiteter Zauber mit äquivalentem Volumen in Absprache mit dem Meister, aufladbar; *oder* ausgebildetes Shadif *oder* Reitkamel**Profession: Zaubersänger (4 GP, zeitaufwendig)****Voraussetzungen:** KL 11, IN 11, CH 13, FF 12, SO mindestens 5, Kultur: Auelfen, Elfische Siedlung, Firnelven, Steppenelfen, Waldelfen *oder* Wüstenelfen**automatische Vor- und Nachteile:** Begabung Singen**Talente****Kampf:** –**Körper:** Singen +5, Sinnenschärfe +2, Stimmen imitieren +3, Tanzen +2**Gesellschaft:** Lehren +4, Menschenkenntnis +2**Wissen:** Magiekunde +2, Philosophie +1, Sagen/Legenden +6, Sternkunde +1**Natur:** –**Sprachen und Schriften:** Muttersprache Isdira +4, Sprachen Kennen (Asdharia) +8, Lesen/Schreiben Isdira/Asdharia +8**Handwerk:** Malen/Zeichnen +4, Musizieren +5**Zauberfertigkeiten:** Elfenstimme +3**Sonderfertigkeiten:** Regeneration I, Talentspezialisierung Musizieren (Flöten *oder* Harfen *oder* Lauten); Erinnerungsmelodie, Lied der Lieder, Sorgenlied, Zauber Melodie

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Windgeflüster

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung (Merkmal Heilung, Hellsicht oder Verständigung), Gutes Gedächtnis

**mögliche Varianten:**

**Baumformer (+6 GP; Voraussetzung: Kultur Auelfen, Elfische Siedlung oder Waldelfen)**

*Wissen:* Baukunst +2, Pflanzenkunde +1, Rechnen +5; *Handwerk:* Holzbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +1; *Zauberfertigkeiten:* Haselbusch +7

**Bauschsänger (+2 GP; Voraussetzung: Kultur Auelfen)**

*Handwerk:* Stoffe färben +3; *Sonderfertigkeiten:* Bauschlied; *Verbilligte Sonderfertigkeiten:* Melodie der Kunstfertigkeit

**Eisensänger (+6 GP; Voraussetzung: Kultur Auelfen, Elfische Siedlung, Steppenelfen oder Wüstenelfen)**

*Wissen:* Gesteinskunde +2; *Sprachen&Schriften:* Sprachen kennen (Asdharia) +4; *Zauberfertigkeiten:* Objectovoco +2; *Sonderfertigkeiten:* Eisensang; *Verbilligte Sonderfertigkeiten:* Melodie der Kunstfertigkeit

**Eisbaumeister (+3 GP; Voraussetzung: Kultur Firnelven)**

*Wissen:* Baukunst +2, Rechnen +5; *Handwerk:* Malen/Zeichnen +1; *Zauberfertigkeiten:* Metamorpho Gletscherform +6

**Unterhändler (+5 GP; Voraussetzung MU 12 statt FF 12)**

*Körper:* Singen -2; *Gesellschaft:* Etikette +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +2; *Wissen:* Götter/Kulte oder Heraldik +1, Rechtskunde +3; *Sprachen&Schriften:* Sprachen Kennen (eine lebende Fremdsprache) +8 statt Sprachen Kennen (Asdharia) +8; *Handwerk:* Musizieren -3; *Zauberfertigkeiten:* Bannbaladin +2, Blick aufs Wesen +5, Seidenzunge +5; *Verbilligte Sonderfertigkeit:* Friedenslied

**Zauberheiler (+9 GP; Voraussetzung IN 13)**

*Handwerk:* Heilkunde Gift oder Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +3; *Zauberfertigkeiten:* Balsam +6, Einfluss bannen +2, Klarum Purum +2; *Sonderfertigkeiten:* Lied der Reinheit, Lied des Trostes

**Profession Gärtner (GP je nach Variante; Erstprofession)**

**Voraussetzungen:** KL 11, IN 12, kein Jähzorn

Die Profession "Gärtner" kann man in folgenden Kulturen ergreifen: Ambosszwerge, Andergast&Nostris, Aranien, Archaische Achaz, Auelfen, Brillantzwerge, Darna, Elfische Siedlung, Erzzwerge, Festumer Ghetto, Garetien, Hügelzwerge, Maraskan, Mhanadistan, Miniwatu, Mittelreich, Südaventurien, Tocamuyac, Tulamidische Stadtstaaten, Wüstenelfen, Yaquirien, Zyklopeninseln

**Modifikationen:** keine

**Automatische Vor- und Nachteile:** keine

**Kampf:** Dolche +2, Hieb- oder Infanteriewaffen oder Säbel +2 (eines der anderen +1), Ringen +2

**Körperlich:** Klettern +4, Körperbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** -

**Natur:** Fährtensuchen +1, Fallenstellen +3, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +1

**Wissen:** Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +5, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2

**Sprachen/Schriften:** -

**Handwerk:** Ackerbau +4, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kochen +2, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +2, Schneidern +1

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Begabung für [Pflanzenkunde], Ortskenntnis, Resistenz gegen Gift; Aberglaube, Einbildungen, Platzangst, Sucht

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Angst vor [Insekten, Nagetieren, Reptilien, Spinnen], Farbenblind, Vergesslichkeit

**Ausrüstung:** Kleidung dem Stand entsprechend, Arbeitsmittel, professionstypisches Werkzeug, Lederhandschuhe, Messer, Brotbeutel, Decke, Feldflasche, eine billige kulturtypische Nahkampfwaffe (z.B. Dolch, Langdolch, Haumesser, Beil oder Kampfstab)

**Besonderer Besitz:** keimfähige Samen von bis zu sieben verschiedenen seltenen Heil-, Zauber- oder sonstigen Kräutern der Herkunftsgegend in Absprache mit dem Meister

**Varianten:** Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden.

**Blumenzüchter (0 GP; zusätzliche Voraussetzung: FF 11):** Körper: Akrobatik +1; Natur: Fährten suchen +1, Wildnisleben +1; Wissen: Gesteinskunde oder Sternkunde oder Stoffe färben +1; Handwerk: Ackerbau +1; SF Meister der Improvisation

**Hofgärtner (3 GP; zusätzliche Voraussetzung: SO mindestens 5):** Körper: Zehen +2, Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +1; Natur: Fischen/Angeln +1; Wissen: Geographie +2, Heraldik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1; Schriften&Sprachen: L/S [Schrift der Muttersprache] +4; Handwerk: Ackerbau -1, Hauswirtschaft +1

**Obstgärtner/Obstbauer (0 GP; SO höchstens 7; zusätzliche Voraussetzung: KK 11):** Kampf: Raufen +2, Körper: Athletik +1, Wissen: Rechnen +2, Handwerk: Ackerbau +2, Brauer oder Handel oder Kochen oder Schnaps Brennen oder Winzer +3, Hauswirtschaft +2

Unter "Blumenzüchter" fallen die meisten elfischen Gärtner - Auelfen und die Bewohner elfischer Siedlungen sind dafür bekannt, ihre Behausungen mit allerlei Blumen und blühenden und duftenden Sträuchern zu umgeben. Blumenzüchter könnte man auch einen adligen Müßiggänger nennen, der sich mit dem Sammeln und Züchten seltener Gewächse die Zeit vertreibt. Aber auch eine Goblinfrau, die zur Pflege der städtischen festum Grünanlagen angestellt ist, läßt sich hier einordnen, oder die Geweihte oder Laienschwester, die den Küchen- und Kräutergarten eines Perainetempels betreut. Hofgärtner pflegen die zum Lustwandeln und Anschauen angelegten Parkanlagen eines Schlosses oder Tempels. Obstgärtner stehen zwischen Bauer und Winzer: sie betreiben Landwirtschaft, spezialisiert auf Obstbäume und Beerenbüsche.

### **Sonderfertigkeit: Eisensang (ein Elfenlied)**

**Lernkosten:** 300 AP

**Voraussetzungen:** Zweistimmiger Gesang, Elfische Repräsentation, Sprachen Kennen (Asdharia) 12

**Ritualprobe:** Singen-Probe + Anzahl der benötigten Stunden (siehe Zauberdauer)

**Technik:** Die Elfe legt ihre Hände auf eine eisenerzhaltige Felsformation, singt die Formel und beschreibt anschließend in ihrem Lied Form, Zweck und Eigenschaften des Metallgegenstands, den sie zu erhalten wünscht.

**Zauberdauer:** 6 Stunden + 1 Stunde pro Stein Gewicht des fertigen Gegenstands

**Wirkung:** Aus Eisenerz tritt bester Stahl hervor und formt sich unter den Händen der Elfe zu einem Werkzeug oder einer Waffe nach ihrem Wunsch.

**Kosten:** 15 AsP + 1 AsP pro 4 Unzen Gewicht des fertigen Gegenstands

**Zielobjekt:** Einzelobjekt (eisenerzhaltige Felsformation)

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** Der gewünschte Gegenstand manifestiert sich langsam während der Zauberdauer, an deren Ende er fertig ist. Er verhält sich von da an wie ein ganz gewöhnlicher eiserner Gegenstand (d.h., er verschwindet nicht plötzlich, aber er kann rosten, zerbrechen etc).

**Modifikationen:** (Probenezuschläge gelten zusätzlich zu dem o.a. Zuschlag pro Stunde)

- anderes unedles Metall (Blei, Kupfer, Zinn): Probe +1

- Edelmetall (Gold, Mondsilber, Silber): +3 AsP pro Unze, Probe +2

- magisches Metall (Mindorium, Arkanium, Endurium): +3 AsP pro Unze, Probe +4

- fertigen Gegenstand verformen (z.B. Schwert zu Pflugschar, aus Messer mach Schlüssel): Probe +1 (+7, wenn der Gegenstand geschmiedet/gegossen und nicht mit diesem Lied hergestellt wurde)

- Gegenstand "heilen" (z.B. zerbrochenes Florett zusammenfügen): Probe +7 (nur möglich, wenn Gegenstand mit diesem Lied hergestellt)

- Kleinteile: Eine Ansammlung gleichartiger Kleinteile (z.B. Pfeilspitzen oder Angelhaken oder Hosknöpfe, nicht aber Pfeilspitzen und Hosknöpfe durcheinander) von zusammen höchstens 1 Stein Gewicht kann auf einmal hervorgezaubert werden: Probe +1

**Merkmale:** Element Erz

**Hintergrund:** Niemand kann ernsthaft glauben, daß Elfen Eisenerz in Bergwerken abbauen, Bäume fällen, Holzkohlen brennen, Erz verhütten und Stahl schmieden würden. Dennoch stellten die Hochelfen Waffen und Werkzeug aus Eisen und Stahl her. Dies konnte nicht anders als mit diesem Zaubersong geschehen. Nach dem Untergang der hochelfischen Zivilisation vergaßen die zur Natur zurückgekehrten Elfen den Zauber größtenteils; nur einige Auelfen am Yaquir und die geheimnisvollen Wüstenelfen scheinen die Kenntnis bewahrt zu haben. Nach Fenvariens Rückkehr fand der Zauber wieder eine gewisse Verbreitung unter Au- und Steppenelfen sowie in elfischen Siedlungen, ist Wald- und Firnelven aber nach wie vor unbekannt. Diese fertigen Waffen und Werkzeuge vielmehr aus natürlichen Materialien wie Holz, Geweih, Stein und Knochen, im Falle der Firnelven auch aus Eisigel-Kristall, oder sie müssen metallene Gegenstände durch Tauschhandel erwerben. Um den Zauber zu wirken muß die Elfe auf Asdharia (Altelfisch) singen; daher die Voraussetzungen. Selbst unter Wüsten- und Auelfen gibt es nur wenige Kundige, die dieses Lied beherrschen, zumal man zusätzlich das Talent "Gesteinskunde" benötigt, um das nötige Erz zu finden. Die Elfen betrachten das Metall als "Geschenk des Felsens", das ihnen von der Natur überreicht wird; demnach würden sie niemals versuchen, mit diesem Zauber aus von Zwergen oder Menschen abgebautem ("der Erde entrissenen") Metall ihre Florette, Wolfsmesser oder Werkzeuge zu machen. (Isdira-Formel: *A charraig, ba mhaith liom iarunn.*) Die Waffen haben die Werte aus MBK, sind nicht unzerbrechlich und gelten nicht als magische Waffen.

“Da gibt es das Bauschlied der Auelben, das das überderische Fingerspitzengefühl für das Zupfen verleiht. Der kurze Zyklus aus drei Liedern beschreibt im wesentlichen die Arbeit des Zupfens und das fertige Kleidungsstück, wird aber über Stunden oder gar Tage immer wieder wiederholt.”

Das stimmt nicht ganz: Es mag sein, daß auch die FF gesteigert wird. Die Magie muß aber vor allem direkt in den Stoff einfließen. Sonst wäre Elfenbausch (wasserfest, atmungsaktiv, im Winter warm, im Sommer leicht, weitgehend reißfest, sehr langlebig, ...) dem von Menschen hergestellten Bausch (gewöhnlichem Baumwollstoff) nicht so haushoch überlegen. Elfenbausch hat eine leichte magische Aura, stellt jedoch keine magische Waffe dar.

**Sonderfertigkeit: Bauschlied (ein Elfenlied)**

**Lernkosten:** 100 AP

**Voraussetzungen:** Zweistimmiger Gesang, Elfische Repräsentation

**Ritualprobe:** *Singen*-Probe: alle 3 Stunden eine Probe, wobei jede Probe gegenüber der vorherigen um zwei Punkte erschwert ist

**Technik:** Die Elfe singt dieses Lied, während sie aus den zuvor körbewise gesammelten wolligen Samenständen der Bauschbinse ein filzartiges Tuch zurechtzupft.

**Zauberdauer:** 3 Stunden pro Rechtschritt Tuch

**Wirkung:** Nur durch die Magie des Elfenliedes wird daraus der unvergleichliche Elfenbausch, der im Sommer leicht, im Winter wärmend, wasserabweisend und doch angenehm auf der Haut, fest und haltbar und leicht magisch ist.

**Kosten:** 6 AsP pro Rechtschritt Tuch

**Zielobjekt:** ein Haufen Bauschbinsenwolle, mehr oder weniger also "Einzelobjekt"

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** permanent; der Elfenbausch ist allerdings nicht unzerstörbar, wenn auch stabiler als die meisten anderen Stoffe

**Varianten:** -

**Merkmale:** Objekt

**Hintergrund:** Der Elfenbausch behält die natürliche Farbe der Bauschbinsenwolle oder muß zuvor mit Pflanzenfarben eingefärbt werden. Der Zauber eignet sich nicht zur Reparatur beschädigter Kleidungsstücke. Wolle von Bauschbinsen kann in den nördlichen Auen im Spätsommer geerntet werden, was eine ziemlich anstrengende und langwierige Arbeit ist. Dieses Lied ist besonders bei Auelfen üblich. Von den Waldelfen lernen es nur wenige, denn Lichtungen, auf denen Bauschbinsen in größerer Zahl wachsen, sind im Wald selten; gleiches gilt für die Steppenelfen, deren windiger, relativ trockener Lebensraum der Bauschpflanze ebenfalls nicht behagt. Auch in der von Feldern und Weidevieh geprägten Kulturlandschaft rund um elfische Siedlungen findet man wenig Bauschbinsen, weswegen das Bauschlied dort kaum einmal erklingt. Firn- und Wüstenelfen kennen dieses Lied gar nicht.

Deutlich verbreiteter als das Bauschlied ist ein entsprechendes Lied, das die Elfen singen, wenn sie Felle und Häute abschaben und mit Fett kneten, um ohne alchimistische Beiz- und Gerbvorgänge wunderbar geschmeidiges und haltbares Pelz- und Lederwerk herzustellen. In den Elfischen Siedlungen ist allerdings auch dieses Lied unüblich: zum einen gehen diese Elfen zu selten auf die Jagd, erbeuten also keine frischen Häute; zum anderen wehren sich die mächtigen Gerberzünfte gegen elfische Konkurrenz. Das Lederlied hat die gleichen spieltechnischen Werte wie das Bauschlied und muß separat erlernt werden (100 AP).

**Zauberfertigkeit: PFLANZEN FINDEN**

**Probe:** KL/IN/IN

**Technik:** Der Elf wischt sich mit der Linken über das Gesicht und singt: "*Nurdra, del, dala, wyn'sa nea'nah*"; dann schlägt er ruckartig die Augen auf.

**Zauberdauer:** 30 Aktionen

**Wirkung:** Der Zauber ermöglicht es dem Elfen, die Lebensaura von Pflanzen wahrzunehmen, und das selbst über große Entfernungen. Das 'pflanzliche *nurdra*' erscheint dem Elfen als grünes Licht, das umso stärker ist, je größer, je nahrhafter und je heilkräftiger die betreffende(n) Pflanze(n) ist/sind.

Wüsten- und Firnelven finden mit diesem Zauber die wenigen Inseln von Pflanzenwuchs in ihrem öden Lebensraum. Mitten im Urwald dagegen könnte der Eindruck so intensiv sein, daß der Elf für Stunden geblendet ist.

**Kosten:** 15 AsP

**Zielobjekt:** selbst

**Reichweite:** Sichtweite

**Wirkungsdauer:** ZfP\* Minuten

**Modifikationen und Varianten:**

- Einzelpflanze (Probe +5, nur 7 AsP)

Der Elf betrachtet eine einzelne Pflanze aus nächster Nähe und kann anhand der Stärke der Aura (auch bei ihm unbekanntem Pflanzenarten) einschätzen, ob es sich um eine eßbare oder Heilpflanze handelt oder eher nicht.

- durchdringender Blick (Probe +3)

Der Elf nimmt auch Pflanzen wahr, die sich von ihm aus gesehen hinter Dünen, Hügeln, Bergen, Mauern,

anderen Hindernissen, unter einer Schneedecke oder tief unter Wasser befinden.

- Blatt im Heuhaufen (ab ZfW 11, Probe +7, Reichweite ZfWx10 Schritt)

Größe spielt keine Rolle mehr; nur noch Nährwert und Heilkraft der Pflanzen werden angezeigt. Der Elf kann so auch im dichten Wald zwischen schwach glimmenden Bäumen die leuchtenden Früchte und Heilkräuter erkennen - wenn denn im Wirkungsbereich welche vorhanden sind.

**Reversalis:** keine Wirkung

**Antimagie:** Kann nicht in einer Zone des HELLSICHT TRÜBEN gesprochen und von einem diesem Zauber auch beendet werden.

**Merkmale:** Hellsicht, Element Humus

**Komplexität:** E

**Repräsentationen und Verbreitung:** Elf3 (v.a. Firn- und Wüstenelfen), Dru2, Hex(Dru)2

**Hintergrund:** Neben den Elfen verfügen auch einige Druiden und Hexen aus den Randgebieten der Khomwüste und den kargen Hochtälern von Raschtulswall und Trollzacken über diesen Zauber. Den novadischen Derwischen sagt man eine vergleichbare Fähigkeit nach, mit der sie immer wieder frische Weidegründe für die Herden der Wüstennomaden aufspüren sollen.

### **Nachteil: Unwissend I-IV (GP variabel, s.u.)**

"Unwissend" ist im Grunde genommen das gleiche wie "Weltfremd", wird aber anders berechnet.

"Unwissend" ist eine schlechte Eigenschaft, in der Höhe also variabel. Dem 'unwissenden' Helden liegt ein bestimmtes Themengebiet nicht; es ist ihm wesensfremd. Er versteht die Zusammenhänge darin nur mit Mühe und will es vielleicht auch gar nicht. Ein Held kann in nur einem Themenbereich 'unwissend' sein oder auch in zweien, dreien oder vierein (Unwissend I, II, III, IV).

Wenn der Nachteil sich nur auf ein Thema bezieht, gibt es 1 GP für 2 Punkte der schlechten Eigenschaft "Unwissend".

Wenn der Nachteil sich auf zwei Themen bezieht, gibt es 1 GP pro Punkt "Unwissend".

Wenn der Nachteil sich auf drei Themen bezieht, gibt es 3 GP pro 2 Punkte "Unwissend".

Wenn der Nachteil sich auf vier Themen bezieht, gibt es 2 GP pro Punkt "Unwissend".

Die Punkte in der schlechten Eigenschaft Unwissend können als Probenaufschlag auf Talentproben dienen, wenn es um die betreffenden Themen geht; eventuell auch auf Eigenschaftsproben (insbesondere KL, IN, CH). Der Meister kann auch direkt eine Probe auf die schlechte Eigenschaft Unwissend verlangen; etwa, wenn ein Elf, der in punkto Geld&Besitz unwissend ist, Beute an sich nehmen will.

Hier einige mögliche Themen:

**Geld&Besitz**

Ein Held, der hochgradig unwissend bezüglich Geld&Besitz ist (ab ca. 10), kann mit dem Konzept des Privateigentums nichts anfangen. Er ist gewohnt, alles, was er sammelt, jagt, erbeutet oder herstellt, jedem zu geben, der es haben möchte, sofern er selbst es nicht sofort und sehr dringend braucht. Umgekehrt nimmt er als selbstverständlich an, daß alle anderen ihm ebensogern etwas abgeben. Er käme nie auf die Idee, daß es jemanden stören könnte, wenn er z.B. eine Kuh erlegt. Die Funktion von Geld kennt er nicht; selbst Tauschhandel (also die Notwendigkeit von Gegenleistungen) ist ihm kein Begriff. Auch von Habgier hat er noch nie gehört. Er kann sich nicht vorstellen, daß jemand ihn ausnützen könnte.

**Adelsherrschaft&Hierarchien**

Hier bedeutet ausgeprägte Unwissenheit, daß der Held nie auf die Idee käme, einige Menschen könnten Befehlsgewalt über andere haben. Jeden Befehl und jedes Gesetz betrachtet er als unverbindlichen, diskutablen Vorschlag. Er respektiert Weisheit und Fähigkeiten, nicht aber Ämter, Titel, Vermögen oder Stand. Und selbst ein uralter, weiser Elf steht nicht über ihm, hat ihm nichts zu befehlen - Ratschläge werden dann befolgt, wenn sie gut erscheinen, egal, von wem sie kommen.

**Städtisches Treiben**

Der hochgradig unwissende Held weiß nicht um die Existenz von Tavernen und Herbergen, sondern hofft auf Gastfreundschaft. Die Existenz berufsmäßiger Taschendiebe, Einbrecher etc ist ihm unbekannt. Er weiß nicht, daß es in einigen Stadtvierteln gefährlich sein kann. Das Konzept von Zünften, Läden, Werkstätten und Märkten durchschaut er nicht; wo und wie man Waren erwerben kann ist ihm unbekannt. Er weiß nicht, wie man sich am Tor verhalten soll und welchen Zweck und welche Kampfkraft die Stadtgarde hat. Seine eigenen Rechte kennt er nicht, und was ihm verboten ist weiß er auch nicht. Es mag sein, daß er nicht einmal einen Brunnen als Wasserstelle erkennen würde.

**Gnade&Gastfreundschaft**

Der Unwissende erwartet weder Mitgefühl noch Hilfe, demzufolge sucht er auch keine Hilfe, denn er geht davon aus, daß man ihm keine gewähren würde. Im Kampf ergibt er sich nicht, weil er nicht auf Gnade hofft. Er ist mißtrauisch; wenn ihm Unterstützung angeboten wird, so erwartet er, daß die Sache einen Haken hat.

**Länder&Kulturen**

Der Unwissende geht davon aus, daß die Zustände überall so sind wie bei ihm zu Hause. Wenn sich das als falsch erweist, bleibt er immerhin dabei, daß man bei ihm daheim alles richtig macht, während die übrigen

Rassen und Kulturen lauter seltsame Macken haben und nicht ernstzunehmen sind. Ein Elf mit sehr hohem Unwissenheits-Wert könnte Menschen für Orks und Zwerge für jagdbares Wild halten. Einem weniger unwissenden bleibt immer noch der Unterschied zwischen Horas- und Mittelreich verschlossen, und er wird in einem thorswalschen Wirtshaus genauso unbefangen ein saftiges Stück Walfischfleisch bestellen wie in der Walfängerstadt Riva. Hierunter fällt auch das Unverständnis gegenüber Recht und Gesetz fremder Kulturen. (Unwissenheit in religiösen Dingen wird durch die Unfähigkeit Götter/Kulte der meisten Elfenkulturen bereits hinreichend ausgedrückt; hierunter fällt auch ihr Unwille, zu verstehen, warum Menschen Götter anbeten.)

*In Rastullahs Hand, ein Reisebericht aus der Khom, ca. 950 n.BF, zitiert nach dem Abenteuer "Auf der Spur des Wolfes": "...in der Tiefe der Wüste, lebt der Stamm der Beni Geraut Schie. Männer wie Frauen dieses schlanken, hochgewachsenen Volkes sind verschleiert. Niemals sah ich mehr als ihre blitzenden Augen, dabei erzählt man sich unter den Novadi, daß besonders die Frauen von großem Liebreiz sein sollen. Von Kopf bis Fuß sind diese Gestalten in blaues und schwarzes Tuch gekleidet. Dhachmuti, mein Führer, erwies den verschleierten Wüstenrittern äußersten Respekt, als wir ihnen begegneten. Hinterher erzählte er mir bei vorgehaltener Hand, sie seien alle furchterregende Schwertkämpfer und Schwarzmagier. Dafür, daß sie sich nicht dem wahren Glauben zuwenden, läßt Rastullah sie zu Staub zerfallen, wenn man einen von ihnen tötet oder gefangennehmen will."*

**Nachteil: Unwiderufflicher Tod I oder II (-6 / -12 GP)** (nur für Elfen und Zwelfen wählbar)

Ein Elf mit diesem Nachteil zerfällt augenblicklich, schlagartig und unwiederbringlich zu feinem rotem Staub, sobald seine LE unter -5 fällt (UWT I) beziehungsweise unter Null (UWT II); Heilzauberei, Mirakel und Liturgien können nicht mehr rechtzeitig auf ihn angewendet werden. So gut wie alle Wüstenelfen sind mit diesem Nachteil geschlagen; bei anderen Elfen ist er äußerst selten.

**Nachteil: "Langsames Lernen" (-15 GP)** (wählbar nur für Elfen und Zwerge)

Weil Elfen langlebig sind lernen sie langsamer als die kurzlebigen Rassen. Viele jedenfalls. Der Nachteil verteuert alle Talentaktivierungen und -steigerungen, Zauberaktivierungen und -steigerungen sowie Sonderfertigkeiten: um 10% (echt runden), mindestens aber um 1 AP. Bei der Generierung gilt dies noch nicht.

Warum nur 10%? Elfen können viele Jahrhunderte alt werden, Zwerge kaum weniger. Sollten sie nicht erheblich langsamer lernen als Menschen? Sie haben es ja nicht nötig, sich zu beeilen; speziell bei den Elfenkulturen entsprechen Neugier (*Gier* - "Haben wollen"/"Wissen wollen" - badoc) und Eile auch nicht dem Lebensgefühl. An sich wäre es passend, den Elfen und Zwergen deutlich mehr AP für Steigerungen abzuverlangen als kurzlebigen Rassen; eher im Bereich des Anderthalbfachen, wie beim Nachteil "Elfische Weltsicht" vorgesehen - aber ohne Ausnahmen. Die GP, die der entsprechende Nachteil brächte, müßten in einem vernünftigen Verhältnis zu den AP stehen, die der Held im Laufe seines Lebens zusätzlich aufwenden müßte. Man vergleiche mit Nachteilen wie "Unstet" und "Unfähigkeit (Talentgruppe)" und stelle sich einen Nachteil "Unfähigkeit (alles)" vor! Das geht also nicht. Alternativ könnte man die AP quasi vorverlegen: Elfen und Zwerge bekämen bei der Generierung ein dickes Paket AP, um auszudrücken, daß sie in viel höherem Alter als Menschen starten, nach langer Jugend und Lehrzeit. Später müßten sie mehr AP für Steigerungen ausgeben (langsamer lernen) und würden so die Vorschuß-AP wieder abstottern. Dies widerspricht aber dem System, das auf ungefähr gleichstarke Helden ausgerichtet ist. (Und wäre für den Spielspaß vielleicht nicht so günstig, wenn der erststufige Super-Zwerg mit seinen unfähigen menschlichen Begleitern umherzieht.) Darum nur 10%.

Elfische Weltsicht - Lernen unerwünscht?

Der Nachteil "Elfische Weltsicht" taucht in den Kulturen, wie sie oben beschrieben sind, nicht auf. (Wer ihn haben will - oder die GP braucht -, kann ihn natürlich wählen.) Zu den Gründen:

Elfen sind langlebig; sie werden Jahrhunderte alt. Man könnte daher annehmen, daß sie langsamer lernen als Menschen, aus rein physiologischen Gründen - sie hatten es nie nötig, schnell zu lernen, denn sie hatten immer reichlich Zeit. Ihre Körper und ihr Geist sind nicht dafür geschaffen, sich schnell neue Fähigkeiten anzueignen. Wer das so sieht, kann den Nachteil "Langsames Lernen" wählen, der sich auf alle Talente, Zauber und SF bezieht. Denn wenn Elfen grundsätzlich langsam lernen, dann lernen sie Bogenschießen genauso langsam wie Gassenwissen. (Der Unterschied zwischen diesen beiden Talenten ist vielmehr, daß ein normaler Elf überhaupt niemals Gassenwissen lernt.)

Andererseits sträuben sich Elfen durchaus aufgrund ihres Weltbildes gegen bestimmte Kenntnisse, oder sie nehmen einige Tätigkeiten und Wissensbereiche weniger wichtig als andere. Um das darzustellen ist aber kein Nachteil "Elfische Weltsicht" erforderlich. Besonders ausgeprägte Abneigung läßt sich als Unfähigkeit in einzelnen Talenten regeln (z.B. Unfähigkeit Götter/Kulte), Unverständnis und Ahnungslosigkeit über den Nachteil "Unwissend" und/oder negative Talentwerte.

Und natürlich liegt die Gestaltung eines elfischen Helden im Endeffekt beim Spieler. Wenn der Elf aufgrund des elfischen Lebensgefühls z.B. reine Kampftechniken wie Schwerter oder Raufen ablehnt (wichtiger ist ihm das, womit man auch jagen kann: Bogen, Speer, ...) - dann steigert der Spieler diese Talente eben nicht. Der Waldelfe sagen tote Buchstaben nichts? Einfach kein Lesen/Schreiben-Talent aktivieren! Um den Wertvorstellungen einer Elfe Ausdruck zu verleihen, benötigt man nicht zwingend einen Nachteil.