

# Die Elfen Myranors: Die Kinder der 7 Elemente

## Elfen (Asdharia: fey) von den Imperialen Zendoros genannt

Die sieben Rassen der Elfen unterscheiden sich von einander wie Feuer und Wasser, Eis und Erz, Wind und Erde. Deshalb ist grundsätzlich jede Rasse als eine Separate zu behandeln. Es gibt deshalb auch unterschiedliche Berufe.

### Hochelfen: (Rasse, Kultur 30 GP)

#### Haarfarbe:

1-2	3	4-5	6-7	8-10	11	12-13	14-15	16-17	18-19	20
blond	grün	blauschwarz	rubinrot	dunkelblau	beige	hellbraun	silbern	golden	weiß	bunt

#### Augenfarbe

1-2	3	4-5	6-7	8-10	11	12-13	14-15	16-17	18-20
tükis	rot	bernstein	violett	saphirblau	grün	grau	gelb	braun	schwarz

#### Körpergröße:

1,70 +2W20

#### Gewicht:

Größe-120 Stein

#### Eigenschaftsmodifikatoren: KK-1 KL +2 GE+1 FF+1 KO -1 IN +1 CH +1

LE: -3 AU: +8

AE: +17 MR: +1

SO 6-10

**Vorteile:** Dämmerungssicht, Altersresistenz, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Sicht oder Hören), Resistenz gegen Krankheiten, schöne Stimme

**Nachteile:** Elfische Weltansicht, Randgruppe, sensibler Geruchssinn +7, schnell betrunken, Arroganz +5

**Geisteskräfte:** möglich sind Gefahreninstinkt und Talentschub Singen oder Tanzen

**Talente: Von Rasse und Kultur**

**Kampftalente:** Scharfe Hieb Waffen +2, Stäbe +1, Bogen +4(L);

**Körperliche Talente:** Selbstbeherrschung +5, Schleichen +4, Singen +4(L), Zeichnen -9, Sinnenschärfe +7, Tanzen +3(L), Schwimmen +2

**Gesellschaftliche Talente:** Betören(L) +4, schriftlicher Ausdruck -3. Gassenwissen +1, Lehren +5

**Natur-Talente:** Fährtsensuche(L) +5, Wildnisleben +3, Orientierung +4

**Wissenstalente:** Götter/Kulte -3, Magiekunde(L) +5, Pflanzenkunde(L) +4, Sprachenkunde +1, Volkskunde (Alle Elfen), +3, Tierkunde +2, Hüttenkunde -4

**Sprachen/Schriften:** Asdharia (Muttersprache) Ederia +3, Kadaria +3, Firda +3, Neyia +3, Aidaria +3, Yorua+3 Myranisch +4, Gemein-Imperial +3 Isdira (Gemeinelfisch)  
Zweitsprache

**Handwerkliche Talente:** Alchimie(L) +5, Bergbau -3, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +4, Heilkunde Wunden +2, Musizieren +4,

**Zauber:** Nachdem Elfen zum Teil Magie sind können sie überall gleich zaubern. Deshalb gelten für die myranischen Elfen aventurische Bedingungen.

**Aussehen:**

Hochelfen sind hagere, bildschöne Gestalten die den Menschen am ähnlichsten sind. Sie haben spitze Ohren und ihre Augen sind leicht schräg gestellt. Langes Haar bei beiden Geschlechtern und kein Bartwuchs sind üblich. Grundsätzlich gibt es keine Geschlechtertrennung.

**Lebensweise:**

Die Hochelfen sind das älteste Geschlecht der 7 Elfengeschlechter in Myranor. Sie leben in ihren drei Städten. Eybarath, Kayrul und Shabrach Ila und nehmen grundsätzlich nur mit Elfen anderer Sippen, Leonir, Padir und Optimaten der Magierhäuser in Kontakt. Das Leben in solchen Städten ist den Hochelfen vorbehalten. Ihnen ist bewusst, dass sie das älteste Volk Myranors sind und benehmen sich dem entsprechend ein wenig Arrogant. Hierarchie ist ihnen unbekannt und sie verleugnen alles Hierarchische. Sie akzeptieren es aber wenn andere nach diesem System leben. Generell fühlen sie sich als die Hüter der Magie und sie würden vermutlich in einem Lachkrampf untergehen wenn sie einen Menschen zaubern sehen würden. Ihre Magie ist nicht wie die der Optimaten, sie ist ein Teil der Hochelfen und deshalb können sie die Magie viel leichter in Matrizen formen. Jedoch immer in Form von Liedern und Zaubersprüchen. Eben ganz nach alter Schule.

**Weltansicht und Glaube:**

Dies ist allen Elfen gleich, doch die Hochelfen sind am Meisten davon überzeugt, dass die Götter die Elfen im Stich gelassen haben. Die Neun Götter des Imperiums sind für sie tote Steinfiguren. Kein Elf würde sich je dazu herablassen einen Gott anzubeten geschweige denn einem zu dienen. Es gibt in jeder Kultur zwar Priester eines Elements. Jedoch nicht aus Überzeugung ein Gott hätte die Natur geschaffen sonder, dass die Natur geschützt werden müsse. Je nach Element in einer anderen Form.

**Tracht und Bewaffnung:**

Immer mit Robe, Stab und Bogen unterwegs findet man bei den meisten Hochelfen für den Krieg ein, an der Spitze leicht gebogenes, Schwert, das ausschließlich für den Krieg bestimmt ist. Die Roben sind mit Runen des Asdharia überseht und in allen Naturtönen gefärbt. Das Haar wird offen getragen aber mit einem Stirnband nach hinten gezwungen.

**Darstellung:**

Hochelfen leben wissensdurstig, Neugierig und geheimnisvoll. Kein Geheimnis der Elfenmagie würde je über die Lippen eines Hochelfen rutschen, weder bei Todesstrafe noch bei magischem Raub. Sie glauben, besser zu sein als alle anderen Kulturen und Rassen Myranors und lassen dies auch durchsickern. Sie würden nie Hilfe verlangen, nehmen sie aber

an. Die Xex sind ihnen ein Gräuel, aber in ihren Augen zu primitiv um sich um sie zu kümmern.

**Aussprüche:**

*„Nun Mensch es ist schön, dass du versuchst Magie zu wirken, aber was du machst ist eine Beleidigung!“*

*„Magie gehört den Elfen, die Axt den Xex und das Schwert dem Menschen!“*

*„Menschen sind wie der Wind! Vergänglich und weich“*

*„Die Kraft ist in dir. Was du daraus machst liegt an dir.“*

*„Mhm. Ein Getränk um das Denkvermögen zu trüben scheint mir ohne Sinn“*

*„Sie her Mensch! Magie ist überall, sie muss nicht beherrscht werden, nur besungen“*

## Firnelfen: (Rasse, Kultur 25 GP)

### Haarfarbe:

1-2	3	4-5	6-7	8-10	11	12-13	14-15	16-17	18-19
hellblau	weiß	silber	weißblond	hellblond	schwarz	dunkelblond	blau	silbergrau	grau

20

saphirblau

### Augenfarbe

1-2	3	4-5	6-7	8-10	11	12-13	14-15	16-17	18-20
blau	silber	hellblau	eisgrau	rubinrot	smaragdgrün	grau	gold	rosa	schwarz

### Körpergröße:

1,56 +2W20

### Gewicht:

Größe-120 Stein

### Eigenschaftsmodifikatoren: KL -1, IN +1, KK -1 GE +2 KO +1

LE: +1 AU: +10

AE: +12 MR: -1

SO 4-7

**Vorteile:** Dämmerungssicht, Altersresistenz, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Sicht, Tastsinn oder Hören), Kälteresistent, Richtungssinn, Resistenz gegen Krankheiten, schöne Stimme

**Nachteile:** Elfische Weltansicht, Randgruppe, sensibler Geruchssinn +5, schnell betrunken, Hitzeempfindlich, Arroganz +5, Weltfremd (Gnade, Gastfreundschaft und Hierarchie)

**Geisteskräfte:** möglich sind Gefahreninstinkt und Talentschub Singen oder Tanzen

### Talente: Von Rasse und Kultur

**Kampftalente:** Dolche +1, Stumpfe Hieb Waffen, Scharfe Hieb Waffen oder Speere +3 Bogen +4(L);

**Körperliche Talente:** Athletik +3, Klettern +3(L), Körperbeherrschung +5, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +3 (L), Sich Verstecken +3(L), Singen +3, Sinnenschärfe +7, Zeichnen -2

**Gesellschaftliche Talente:** Betören +2, schriftlicher Ausdruck -3. Gassenwissen +1, Lehren +3

**Natur-Talente:** Orientierung +5, Fährtenuche +3, Fischen/Angeln +2(L), Wettervorhersage +4, Wildnisleben +5(L)

**Wissenstalente:** Magiekunde +3, Rechtskune -2, Volkskunde (Firnelfen) +3, Sternkunde +2, Tierkunde +2

**Sprachen/Schriften:** Firda +6, Myranisch +4, Gemein-Imperial +3 Isdira (Gemeinelfisch)  
Muttersprache

**Handwerkliche Talente:** Eisseglern +3, Boote fahren +2, Gerber/Kürschner +3(L),  
Heilkunde Wunden +4(L), Holzbearbeitung (Knochen) +3, Lederarbeiten +4, Musizieren +3,  
Schneidern+3

**Aussehen:**

Firnelfen sind den Verwandten in Aventurien kaum unähnlich, sie sind von etwas blasser  
Hautfarbe, haben Spitze Ohren, langes offenes Haupthaar und schräg gestellte Augen. Mit den  
vorwiegenden Blau- und Weißtönen haben sie auf dem Eis einen Vorteil: Man sieht sie kaum.

**Lebensweise:**

Hoch im Norden Myranors leben die Firnelfen mit den stärksten Hjaldingern und den  
Schneepadir in ewigem Zwist. Es leben noch genug Firnelfen um ihre Grenzen zu sichern und  
keinen Spott dulden zu müssen. Das Eis bestimmt ihr Leben und ihr Leben das Eis. Sie  
kennen keine Gnade gegenüber Lügern, Verrätern oder Verlieren. Gefangene werden nicht  
gemacht. Wer verschwenderisch lebt ist nicht würdig und wer schönes leugnet ist nichts wert.  
So leben die Firnelfen seit über 4000 Jahren in den Eisfeldern Myranors. Gesellschaft  
untereinander ist ihnen angenehm und lieb, aber gegenüber fremden würde nie ein Firnelf  
Gefühle oder Emotionen zeigen. Außer Erheiterung bei dem Anblick der Zauber.

**Weltansicht und Glaube:**

Sie fühlen sich von den Göttern verlassen und geleugnet. Verdammt dazu ewig zu leben und  
das Eis zu hüten bis in alle Ewigkeit macht sie kalt. Zum Schutz vor bösen Mächten und  
Unglück tragen alle Firnelfen ein Amulett aus schwarzem Basalt um den Hals, dass sie bei  
Gefahr zu Boden werfen.

**Tracht und Bewaffnung:**

Die yara am Rücken und den Robentöter in der Lederscheide: So ist der Firnelf zur Jagd  
gerüstet. Ihre traditionelle Kleidung besteht aus Leder und Fellen, die mit magischen Kreiden  
verziert wurden.

**Darstellung:**

Firnelfen sind kalt wie das Eis selber und kennen keine Gnade. Schwer zugänglich für  
fremdes und argwöhnisch gegenüber Dingen die nicht fey sind. Gesellschaft ist ihm nur  
innerhalb der eigenen Sippe bekannt und nach außen hin scheint er einem Eisbrocken viel  
gemein zu haben. Er ist hart als Kämpfer, unbeugsam in den frostigen Öden und  
Schneesteppen, aber empfindlich gegen Hitze. Wird die Heldengruppe als Sippe anerkannt hat  
sie im Firnelfen einen starken Freund bis zum Ende. (Nach ca. 2 Jahren)

**Aussprüche:**

„Das Leben ist wie das Eis: Wunderschön, aber trügerisch“

„Du denkst du bist ein Jäger? Versuch den Eisbär davon zu überzeugen“

„Du hattest deine Chance!“

„Ihr Menschen seid so weich! Du überlebst keinen Mondlauf in den Steppen aus Eis und  
Schnee“

## Waldelfen: (Rasse, Kultur 20 GP)

### Haarfarbe:

1-2	3	4-5	6-7	8-10	11	12-13	14-15	16-17
hellbraun	hellgrün	dunkelbraun	hellblond	schwarz	smaragd	dunkelbraun	dunkelblau	blond
18-19	20							
weißblond	dunkelblond							

### Augenfarbe

1-2	3	4-5	6-7	8-10	11	12-13	14-15	16-17	18-20
braun	silber	hellgrün	bernstein	rubinrot	smaragdgrün	grau	gold	amethyst	schwarz

### Körpergröße:

1,66 +1W20 + 4W6

### Gewicht:

Größe-120 Stein

### Eigenschaftsmodifikatoren: KK -1, GE +2, KL -1, IN +2

LE: +1 AU: +10

AE: +12 MR: -2

SO 5-8

**Vorteile:** Dämmerungssicht, Altersresistenz, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Geruch oder Hören), Richtungssinn, Resistenz gegen Krankheiten, schöne Stimme

**Nachteile:** Elfische Weltansicht, Randgruppe, sensibler Geruchssinn +5, schnell betrunken, Arroganz +5, Raumangst +5, Weltfremd (Geld, Religion, Adelsherrschaft); min Neugier 5

**Geisteskräfte:** möglich sind Gefahreninstinkt und Talentschub Singen oder Tanzen

### Talente: Von Rasse und Kultur

**Kampftalente:** Bogen oder Wurfspeer (L) +3, Dolche +2, Speere +2

**Körperliche Talente:** Klettern(L) +5, Körperbeherrschung +6, Schleichen +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken(L) +3, Singen +4, Sinnenschärfe +6, Stimmen imitieren+2, Tanzen +4, Zehen -2

**Gesellschaftliche Talente:** Gassenwissen -2

**Natur-Talente:** Fährtsuche(L) +3, Orientierung +4, Wettervorhersage +2, Wildnisleben(L) +5

**Wissenstalente:** Magiekunde +2, Pflanzenkunde(L) +5, Rechtskunde -2, Volkskunde (Waldelfen) +2, Tierkunde(L) +5

**Sprachen/Schriften:** Ederia +6, Myranisch +4, Gemein-Imperial +3 Isdira (Gemeinelfisch) Muttersprache, Leol +2

**Handwerkliche Talente:** Bogenbau +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung(L) +5, Lederarbeiten +5, Musizieren +5, Schneidern +3

**Aussehen:**

Als einzige Elfenrasse gehören die Waldelfen nicht zu jenen die aus den Hochelfen hervorgingen. Sie sind wohl mit ihnen verwandt, aber dies liegt so lange zurück, dass selbst das Wissen der Hochelfen kaum dazu ausreicht. Sie haben eine normale Hautfarbe, bis zu einer leichten bräunlichen Tönung. Spitze Ohren und schräg gestellte Augen und offenes wallendes Haar haben sie mit ihren Verwandten gemein.

**Lebensweise:**

Am meisten von allen fühlen sich die Waldelfen als Behüter und Verteidiger der Wälder Myranors. Ihr Lebensraum hat sich nie über die Wälder von Amaunath nach Süden ausgedehnt, aber sonst sind sie in allen Wäldern zumindest vereinzelt anzutreffen. Obwohl sie sehr weit entfernt mit den Hochelfen sind vertreten sie am ehesten die Lehren jener die aus dem Licht traten. Ihre Neugier lässt sie alle Begebenheiten in einem Wald beobachten, sie werden aber nur dann von anderen Rassen bemerkt wenn die Waldelfen dies wünschen. So mancher Holzfäller viel durch einen Pfeil des schönen Volkes, da sie Naturschänder mit dem Tode ahnden.

**Weltansicht und Glaube:**

Sie fühlen sich von den Göttern verlassen und gelehnt. Immer bestrebt die Natur und ihre Früchte so zu erhalten wie sie ursprünglich vorhanden war ist selbst für ein unsterbliches Volk eine schwere Aufgabe. Die Satyre legen dabei nur wenig Hilfe an den Tag.

**Tracht und Bewaffnung:**

Kunstvoll verziertes Wildleder und bei Reisen oder auf der Jagd einen Überwurf aus Leder, Fell oder Pelz. Als Waffe bevorzugen sie das Wolfsmesser, eine schlanke Fechtwaffe und die yara. Rüstungen werden nur in Notzeiten getragen.

**Darstellung:**

Eine immerwährende streben nach Frieden und Freiheit macht es einem Waldelf schwer außerhalb von seinen geliebten Wäldern zu leben und zu wirken. Er wird IMMER Sehnsucht nach seiner Sippe haben und Kontakte mit Menschen vermeiden oder möglichst kurz halten, da sie für den Elfen *badoc* sind. Andere, der Natur zugewandte Völker, sollten da nicht so große Schwierigkeiten haben. Aber allen voran die verschwenderischen Xex, die die Waldelfen weder verstehen noch sie tolerieren werden. Sie vertreten das elfische *fey* sein in allen belangen und haben deshalb in der Welt von Kommerz und Korruption wenig verloren

**Aussprüche:**

*„Der Boden stöhnt unter eurem Gewicht!“*

## Auelfen: (Rasse, Kultur 15 GP)

### Haarfarbe:

1-2	3	4-5	6-7	8-10	11	12-13	14-15	16-17	18-19
braun	türkis	blau	dunkelblau	grün	smaragd	hellbraun	blond	hellbraun	schwarz

20

brünett

### Augenfarbe

1-2	3	4-5	6-7	8-10	11	12-13	14-15	16-17
Lapislazulli	hellblau	Saphir	königsblau	türkis	braun	smaragdgrün	hellgrün	olivgrün

18-20

blauschwarz

### Körpergröße:

1,68+2W20

### Gewicht:

Größe-120 Stein

### Eigenschaftsmodifikatoren: KK -1, GE +2, KL -1, IN +1, FF +1

LE: +1 AU: +10

AE: +12 MR: -2

SO 5-8

**Vorteile:** Dämmerungssicht, Altersresistenz, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Geruch, Sicht oder Hören), Richtungssinn, Resistenz gegen Krankheiten, schöne Stimme

**Nachteile:** Elfische Weltansicht, Randgruppe, sensibler Geruchssinn +5, schnell betrunken, Neugier +5,

**Geisteskräfte:** möglich sind Gefahreninstinkt und Talentschub Singen oder Tanzen

### Talente: Von Rasse und Kultur

**Kampftalente:** Bogen(L) +4, Dolche +2

**Körperliche Talente:** Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +5, Schleichen +5, Schwimmen(L) +4, Sich verstecken(L) +5, Singen +4, Sinnenschärfe +6, Tanzen +4, Zeichnen -2

**Gesellschaftliche Talente:** Betören +2, Gassenwissen -2,

**Natur-Talente:** Fährstensuche(L) +3, Fischen/Angeln(L) +3 Orientierung +2, Wildnisleben(L) +5

**Wissenstalente:** Magiekunde +3, Pflanzenkunde +3, Rechtskunde -2, Volkskunde (Auelfen) +2, Tierkunde+2



**Sprachen/Schriften:** Kadaria+6, Myranisch +4, Gemein-Imperial +3 Isdira (Gemeinelfisch)  
Muttersprache

**Handwerkliche Talente:** Bogenbau(L) +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden(L) +1,  
Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Musizieren +3, Schneidern +2

**Aussehen:**

Spitze Ohren und schräg gestellte Augen mit langen Haaren, so sehen die Auelfen aus. Mit ganz normaler Hautfarbe würden sie, wären sie nicht so außergewöhnlich schön, kaum auffallen.

**Lebensweise:**

Vorzugsweise in den Flussauen, Sumpfgebieten und kleinen Städten in der Nähe von Steppen, dort hat man große Chancen einen Auelfen Sippenverband zu finden. Sie vertreten die Gleichstellung von Männern und Frauen in allen Lagen des Lebens und sie wollen im Einklang mit der Natur leben. Pfahlbauten in Seen und Flüssen gehören zu ihren bevorzugten Siedlungsarten. Auch sie verstehen die Hierarchische Struktur der Menschen oder der anderen Völker nicht und betrachten es mit kopfschütteln. Sie fühlen sich dazu verpflichtet das Wasser rein zu halten und es zu schützen.

**Weltansicht und Glaube:**

Obwohl sie sich von den Göttern verlassen und im Stich gelassen fühlen kommt es zumal vor, dass ein Auelf die Existenz der Neun Staatsgötter akzeptiert sie aber eher mit Argwohn als mit Achtung betrachtet. Sie fühlen sich genau wie alle Elfen dem Nurti und Zerzal unterworfen.

**Tracht und Bewaffnung:**

Eine Weste und eine Hose aus gefärbtem Bausch, der aus den Schilfbuschen gewonnen wird, gehören zu der Standardbekleidung der Auelfen. Sie bevorzugen Wildlederstiefel und eng anliegende Kleidung unter dem Bauschgewand. Genau wie die Waldelfen bevorzugen sie das Wolfsmesser und die *yara* im Kampf.

**Darstellung:**

Als jene Rasse, die den Menschen, den Amaunir, den Leonir oder den in den Steppen heimischen Kentori am nächsten ist und sie mit offener Neugier diese Völker betrachten ist es nicht so, dass sie jene Völker besser verstehen. Besonders die Menschen und Amaunir sind *badoc* in ihren Augen. Diese Völker werden geduldet und freundlich behandelt so lange sie sich nicht in elfische Belange einmischen. Viel Geduld und Toleranz den „niederen“  
Gegenüber ermöglichen meist ein friedvolles nebeneinander, aber Handgreiflichkeiten werden nicht ausgeschlossen. Ihre Neugier obsiegt in den meisten Lebenssituationen und so sind sie oft als Wanderer zu sehen, wenn sie auch gegenüber den Menschen oder Amaunir sehr selten in Myranor anzutreffen sind.

## Nyaelfen: (Rasse, Kultur 20 GP)

### Haarfarbe:

1-2	3	4-5	6-7	8-10	11	12-13	14-15	16-17	18-19
silber	weiß	grau	hellblau	graublau	weißblond	schwarz	golden	violett	schwarz

20  
hellrot

### Augenfarbe

1-2	3	4-5	6-7	8-10	11	12-13	14-15	16-17
grau	hellblau	graublau	schwarz	dunkelrot	amethyst	grauschwarz	silber-schwarz	blau

18-20  
blauschwarz

### Körpergröße:

1,85+1W20 +2W6

### Gewicht:

Größe-130 Stein

### Eigenschaftsmodifikatoren: KK -1, GE +2, KO-1, FF +2

LE: +- 0 AU: +13

AE: +12 MR: -2

SO 5-8

**Vorteile:** Dämmerungssicht, Altersresistenz, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Geruch, Sicht oder Hören), Richtungssinn, Resistenz gegen Krankheiten, schöne Stimme, Schwindelfrei, drucklos

**Nachteile:** Elfische Weltansicht, Randgruppe, sensibler Geruchssinn +8, schnell betrunken, Impulsiv, kann keine Höhenangst nehmen, Weltfremd (Hierarchie, Geld und Besitz)

**Geisteskräfte:** möglich sind Gefahreninstinkt und Talentschub Singen, Athletik oder Tanzen

### Talente: Von Rasse und Kultur

**Kampftalente:** Bogen(L) +6, Wurfspeere +3

**Körperliche Talente:** Akrobatik(L) +4, Athletik +4, Fliegen +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen(L) +7, Schwimmen+2, Sich verstecken+3, Singen +5, Sinnenschärfe +5, Tanzen +3, Zeichnen -3

**Gesellschaftliche Talente:** Gassenwissen -2,

**Natur-Talente:** Fährtsensuche(L) +4, Orientierung +2, Wildnisleben(L) +5 Fesseln/Entfesseln +3

**Wissenstalente:** Magiekunde +3, Rechtskunde -2, Volkskunde (Nyaelfen) +2, Tierkunde+2, Geographie +3, Sternkunde +2

**Sprachen/Schriften:** Neyia +6, Myranisch +4, Gemein-Imperial +3 Isdira (Gemeinelfisch) Muttersprache, Ashaealitisch +3

**Handwerkliche Talente:** Bogenbau(L) +4, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +4 Lederarbeiten +3, Musizieren +4, Schneidern +2

**Aussehen:**

Spitze Ohren und schräg gestellte Augen mit langen Haaren, so sehen die Nyaelfen aus. Eine etwas weißlich-graue Hautfarbe und die Haare, die meist etwas vom Wind zersaust sind lassen die Nyaelfen auf den ersten Eindruck nicht so schön wie ihre Artgenossen aussehen, dieser Eindruck verschwindet aber, sobald man einen Nyaelfen frisch frisiert findet.

**Lebensweise:**

Die Dächer Myranors gehören zu den Heimstätten der Nyaelfen. In Xarxaron und der Nakramar auf den Plateaus, aber auch in den nördlichen Gebirgszügen findet man dieses Volk, das dem Wind am ähnlichsten zu sein scheint. Aufbrausend, freundlich, zornig, wild oder gelassen. Je nach Gemütszustand findet man einen wütenden Berserker, der schöner nicht sein könnte oder einen freundlichen Bergführer, der einen fragenden Blick auf Goldmünzen wirft und den Kopf schüttelt. Der Besitz einer Sippe ist immer jedem zugänglich und man muss dafür nur seine Aufgaben innerhalb der Sippe erfüllen. Man ist immer bestrebt alle Dinge schwungvoll und in einer Art Lebenstanz zu vollbringen.

**Weltansicht und Glaube:**

Götter? So was ist einem Nyaelfen fremd. Es könnte höchstens sein, dass er behauptet Nurti und Zerzal würden im Wetter offenbart, aber ansonsten ist er gegen jede Art von Verpflichtungen oder Unterwürfigkeit.

**Tracht und Bewaffnung:**

Immer in Fellen von Widdern, Gensen, Schafen, Bären oder sonstigen Gebirgsbewohner gehüllt. Sei es nun in Mäntel, Roben, Westen und Hosen die mit Symbolen für Wind und Wetter übersät sind, aber oftmals unterbrochen wurden. Sie tragen niemals Schuhe oder Stiefel. Ihre Füße sind mit einem weichen Binsengeflecht eingehüllt, um Wärme zu spenden. Die yara und die Flöte gehören zu diesen Elfen wie die Axt zum Zwerg. Die yara ist mit Liebe gefertigt und wunderschöne Asdharia Symbole zieren Pfeile und Bogen in gleicher Weise. Bei einem Schuss scheint es als ob Bogen, Elf und Luft miteinander verschmelzen würden und es gibt ein interessantes und sonderbares Bild ab, da sich ein Nyaelf nie über die Kunst des Bogenschießens äußern würde.

**Darstellung:**

Es scheint als ob die Nyaelfen Kinder des Windes wären, da ihre Schritte schnell und gezielt sind. Ein Fußabdruck eines Nyaelfen ist unter keinen Umständen möglich und es wäre absurd zu behaupten einen gefunden zu haben. Nicht einmal die Nyaelfen selber können sagen, ob hier einer ihrer Sippe vorbeigekommen ist. Ihr Leben ist sehr impulsiv und oft werden kunstvolle Gewänder einfach beendet, weil ihnen die Arbeit zu müßig geworden ist. Die yara und die iama sind die Freunde eines Nyaelfen. Nach diesen kommt die eigene Sippe. Nie würde er die Kunst des Bogenschießens weitergeben. Nur seinem eigenen Volk. Ebenso ist es sonderbar, dass die Nyaelfen nicht so an das Gewicht der Erde gebunden sind wie die restliche Welt. Es ist ihnen gestattet ganz kurze Strecken (2m) in der Luft zu schreiten. Dabei darf die Bewegung nicht unterbrochen werden und ein Abstoßen von dem luftigen „Untergrund“ ist auch nicht möglich.

## Toaelfen: (Rasse, Kultur 20 GP)

### Haarfarbe:<sup>1</sup>

1-2	3	4-5	6-7	8-10	11	12-13	14-15	16-17	18-19
braun	gold	silbern	rostrot	tiefschwarz	Amethyst	blau	stahlgrau	bronze	Kalkweiß

20  
Basaltschwarz

<sup>1</sup> Immer die zweite ist schillernd

### Augenfarbe

1-2	3	4-5	6-7	8-10	11	12-13	14-15
Saphir	schwarz	bernstein	smaragdgrün	rubinrot	amethyst	goldgesprenkelt	Topasgelb

16-17

Silbern

18-20

ständig wechselnde Irisfarbe

### Körpergröße:

1,85+1W20 +1W6

### Gewicht:

Größe-115 Stein

**Eigenschaftsmodifikatoren:** KK +1, GE +, KO+1, FF +1 KL -2, IN -1

LE: +3 AU: +14

AE: +11 MR: -3

SO 5-9

**Vorteile:** Dämmerungssicht, Altersresistenz, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Geruch, Tasten oder Hören), Richtungssinn, Resistenz gegen Krankheiten, schöne Stimme, Beidhändig, Zäher Hund, Nachtsicht

**Nachteile:** Elfische Weltansicht, Randgruppe, sensibler Geruchssinn +5, schnell betrunken, , Platzangst +5, Weltfremd (Hierarchie, Mitleid und Hinterlist), Goldgier +5

**Geisteskräfte:** möglich sind Gefahreninstinkt und Talentschub Singen, oder Tanzen

### Talente: Von Rasse und Kultur

**Kampftalente:** Bogen+2, Zweihandschwerter/-säbel(L) +4

**Körperliche Talente:** Athletik +1, Klettern(L) +4, Körperbeherrschung +5, Schleichen +3, Sich verstecken+3, Singen +5, Sinnenschärfe +5, Tanzen +3, Zehen -1

**Gesellschaftliche Talente:** Gassenwissen -2, Überzeugen +4

**Natur-Talente:** Fährtsuche(L) +4, Orientierung +2, Wildnisleben(L) +5 Fesseln/Entfesseln +3

**Wissenstalente:** Magiekunde +2, Rechtskunde -2, Volkskunde (Toaelfen) +2, Gesteinskunde +3, Kriegskunst +2

**Sprachen/Schriften:** Aidaria +6, Myranisch +4, Gemein-Imperial +3 Isdira (Gemeinelfisch)  
Muttersprache

**Handwerkliche Talente:** Grobschmied(L) +4, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +4  
Metallguss +3, Kristallzucht(L) +4, Musizieren +4, Heilkunde Krankheiten +2

**Aussehen:**

Dunkle Haut und Haare in den Farben der Metalle der Erde. Ihre Spitzen Ohren und ihr langes Haar, sowie die schräg gestellten Augen haben sie mit ihren Artgenossen gleich. Geschickt mit beiden Händen und etwas (kaum merklich, doch für einen Elfen einer anderen Rasse sehr wohl auffällig) fester als ihre Artgenossen. Sie sind eher stärker, jedoch nicht so gewandt wie ihre Verwandten.

**Lebensweise:**

Wo die Nyaelfen über den Bergen wohnen leben die Toaelfen in den tiefen der Berge. Ihre Höhlen sind architektonisch genau gemessen, aber sie sehen wie von Natur geschaffen aus. Ihre Städte sind unterirdisch und in wunderschöne Formen gebracht. Die Kunst der Steinmetze wird nur ganz selten gelehrt und ist mit einer Verpflichtung der Sippe gegenüber gebunden die Stadt immer zu erweitern. Selten am Sonnenlicht zu sehen, sehen sie tags wie nachts genau gleich gut. Die Magie ist gegenüber ihren Artgenossen etwas anders verankert. Der Kraftfokus ist ein Schwert aus Silber und Kristallen ohne das zwar gezaubert werden könnte, aber es niemals gemacht wird.

**Weltansicht und Glaube:**

Die Gebirge sind ein guter Schutz vor den Zorn und den Verrat der Götter. Einst die Schmiede der göttlichen Wesen flohen sie nach der Trennung von den Hochelfen gen Süden um in den Bergen Schutz zu suchen. Bis heute sind sie hier geblieben und haben reiche Schätze aus den Adern der Welt gewonnen.

**Tracht und Bewaffnung:**

Anders als die meisten Elfen tragen die Toaelfen im Krieg Metallrüstungen. Sie sind zwar nie aus Eisen um ihre Magie nicht zu sehr zu beeinträchtigen. Aber mit Hilfe ihres Zweihänders, dass jeder Elf bei seiner Mann-/Frauwerdung schmiedet, kann noch immer gezaubert werden. Im Alltag sind Schmuck und ähnliches üblich, jedoch nie Ohrringe, da sie sich nicht „verstümmeln“. Die Gewänder die im Alltag getragen werden sind aus den Leder- und Schuppenhäuten der unterirdischen Lebensformen gefertigt und kunstvoll mit Silberfäden unterwebt.

**Darstellung:**

Ein Toaelf ist immer bestrebt die Kunst Metalle zu formen und zu gewinnen. Aber er nimmt nur das was ihm die Natur offenbart. Also was beim Ausgraben eines Palastes gefunden wird. Zudem werden Kristalle gezüchtet, die auch als Lichtquellen dienen. Hart, schier unerschütterbar und stark sind die Toaelfen, jedoch anmutig und schön. Die Zweihänder werden von den anderen Arten der Elfen verpönt und das Missachten des Fernkampfes auch nicht verstanden. Dies führte im Laufe der Jahrhunderte dazu, dass sie mit den übrigen Rassen nichts zu tun haben wollen. Lässt es sich nicht vermeiden so wird das Beste daraus gemacht. Im Krieg sind die Toaelfen immer gern gesehene Verbündete und gefürchtete Feinde. Die Schmiedekunst der Menschen erscheint ihnen als minderwertig und armselig, deshalb pflegen sie kaum Kontakt zu anderen Völkern. Fern von seiner Sippe wird ein Taoelf immer bestrebt sein kein Mitglied zu verlieren, aber nie Mitleid zeigen.

## Sorelfen: (Rasse, Kultur 30 GP)

### Haarfarbe:<sup>1</sup>

1-2	3	4-5	6-7	8-10	11	12-13	14-15	16-17	18-19
rot	gold	weiß	rostrot	dunkelrot	blond	bronze	sandgelb	Kaminrot	beige
20									
rubinrot									

### Augenfarbe

1-2	3	4-5	6-7	8-10	11	12-13	14-15	16-17
rot	rosa	gelb	braun	schwarz	brennend	rot-schwarz	Feueropal	rubinrot
18-20								
rot-gelb								

### Körpergröße:

1,70+2W20+1W6

### Gewicht:

Größe-120 Stein

### Eigenschaftsmodifikatoren: GE+2, MU +2, KL -1, IN +1, KK -1

LE: +1 AU: +12

AE: +12 MR: -2

SO 5-8

**Vorteile:** Dämmerungssicht, Altersresistenz, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Geruch, Tasten oder Hören), Richtungssinn, Resistenz gegen Krankheiten, schöne Stimme, Hitzeresistent, kann keinen Sonnenbrand bekommen

**Nachteile:** Elfische Weltansicht, Randgruppe, sensibler Geruchssinn +5, schnell betrunken, , Raumangst +5 , Weltfremd (Hierarchie, Geschlechtertrennung und Geld), Kälteempfindlich, min. Meeresangst +5, kann nicht Angst vor Insekten nehmen

**Geisteskräfte:** Tierempathie; möglich sind Gefahreninstinkt und Talentschub Singen, oder Tanzen

### Talente: Von Rasse und Kultur

**Kampftalente:** Bogen(L)+4, Dolche +2, scharfe Hieb Waffen +2

**Körperliche Talente:** Athletik +1, Körperbeherrschung +5, Reiten(L) +3, Schleichen +3, Sich verstecken+3, Singen +5, Sinnenschärfe +7, Tanzen +4, Zeichnen -2

**Gesellschaftliche Talente:** Gassenwissen -2,

**Natur-Talente:** Fährtsuche(L) +4, Orientierung +2, Wildnisleben(L) +5 Fesseln/Entfesseln +3

**Wissenstalente:** Magiekunde +3, Rechtskunde -1, Volkskunde (Sorelfen) +2, Tierkunde(L) +4, Sternkunde +2

**Sprachen/Schriften:** Yorua +6, Myranisch +4, Gemein-Imperial +3 Isdira (Gemeinelfisch) Muttersprache

**Handwerkliche Talente:** Abrichten(L)+5, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +4 Boote fahren -2, Musizieren +4, Heilkunde Krankheiten +2, Webkunst(L) +4

**Aussehen:**

Bräunliche Haut, selbst für Elfen lange Spitze Ohren, langes Haar und leicht schräg gestellte Augen.

**Lebensweise:**

Die tödliche Nakramar ist die Heimat der Sorelfen. Als Nomaden ziehen sie mit Pferden oder anderen eigens abgerichteten Tieren durch die Wüsten und Steppen Myranors. Immer den unterirdischen Flüssen nach um Tiere jagen zu können, die als Grundlage der Sorelfen gelten. In Zelten, aus Knochen und Leder, das meist in bunten, aber meist rötlichen Tönen wohnen und leben die meisten Elfen. Ihnen ist im Gegenteil zu den Bansumitern oder den anderen Nakramanern nichts dagegen am Tage durch die sengende Glut zu ziehen, da ihnen Hitze aller Art egal ist. Auch scheinen sie unsichtbare Pfade zu kennen, auf denen sie kaum bis gar nicht von wilden Tieren angegriffen werden. Oder liegt es an dem Geburtsrecht der Sorelfen, das es ihnen ermöglicht mit Tieren zu sprechen. Jedoch nicht sie psychisch zu kontrollieren.

**Weltansicht und Glaube:**

Hinter den Hochelfen sind sicher die Sorelfen, diejenigen, die die Götter am meisten Hassen und Verachten. Einst waren die Sorelfen Auelfen, die sich am Thalassion niedergelassen hatten um Schifffahrt und ähnliches zu praktizieren. Doch als die Götter die Menschen strafen, weil diese so überheblich waren, da mussten auch die Elfen schwer leiden. Nun haben sich die meisten daran gewöhnt in Wüsten und Steppen zu leben, doch so manch alter Elf bringt offenen Hass gegen die Menschen mit.

**Tracht und Bewaffnung:**

Eine Lendenschurz aus gefärbter Seide und ein seidenes Obergewand bietet genug Schutz gegen gierige Blicke der kaum geduldeten menschlichen Besucher. Ein lederner Köcher am Gürtel, ein Säbel und die yara dienen ihnen als Jagdwaffen. Falls es nicht zu vermeiden ist und sie ins Feld ziehen müssen werden Lederharnische und doppelschneidige Elfensäbel genommen um sich vor feindlichen Hieben zu schützen

**Darstellung:**

Die Unbarmherzige Nakramar hat die Sorelfen nie ihre Lebensfreude geraubt oder sie traurig gemacht wie die Waldelfen. Ihr offener Hass gegen die menschliche, urbane Bevölkerung der Nakramar hat so einigen Karawanen den Kopf gekostet. Andere Menschen sind ihnen Gleichgültig, so lange sie nicht versuchen ihre Frauen zu rauben. Gegenüber anderen Völkern sind sie meist sehr zurückhaltend und geheimnisvoll, leugnen aber ihre Lebensfreude nicht und sie verbringen viel Zeit innerhalb der Sippe. Wenn ein Sippenmitglied die Sippe verlässt dann nur um eine andere zu gründen, also meist nur zu zweit. Jedoch sind Neugierige auch schon alleine aufgebrochen und zu anderen Elfenstämmen gezogen. Sie sind vor allem mutig und nichts lässt sie unterkriegen. Er ist mehr oder weniger immer gerecht innerhalb seiner eigenen Sippe. Wenn es zu Konflikten außerhalb kommt ist dies ein notgedrungenes Opfer zum Wohle der anderen.

# Die elfischen Professionen

Zauber für die verschiedenen RASSEN und KLASSEN:

## Waldelfen:

**Hauszauber:** Adlerschwinge +7 Exposami +6 Gedankenbilder +6

**Zauberfertigkeiten:** Balsam oder Chamaelioni +5 Blitz oder Flim Flam +6 Unitatio oder Fulminictus +6

## Firnelfen:

**Hauszauber:** Firnlauf oder Solidirid +6; Gedankenbilder +7, Metamorpho Gletscherform oder Unitatio +7

**Zauberfertigkeiten:** Adlerauge oder Aeolitus +3; Balsam oder Fulminictus oder Spurlos +4; Bärenruhe oder Firnlauf +2; Exposami oder Ruhe Körper oder Unitatio +3; Flim Flam oder Movimento +3

## Auelfen:

**Hauszauber:** Axxelerautus oder Fulminictus +6; Attributo oder Bannbaladin +7; Sensibar oder Silentium +6

**Zauberfertigkeiten:** Balsam oder Blick aufs Wesen +5; Flim Flam oder Movimento +4, Gedankenbilder oder Unitatio +5

## Hochelfen:

**Hauszauber:** Fulminictus oder Adlerauge +7; Balsam oder Ruhe Körper +6 Gedankenbilder oder Elfenstimme oder Blick aufs Wesen +7

**Zauberfertigkeiten:** Solidirid oder Arcanovi +4; Flim Flam oder Solidirid +3; Falkenauge oder Movimento +4

## Nyaelfen:

**Hauszauber:** Solidirid oder Fulminicuts +7; Zaubernahrung oder Windstille +6; Falkenauge oder Adlerauge +7

**Zauberfertigkeiten:** Movimento oder Aeolitus +4; Elfenstimme oder Unitatio +3; Flim Flam oder Balsam +4

## Toaelfen:

**Hauszauber:** Fulminictus oder Metamorpho Felsenform +6; Flim Flam oder Blitz +7; Dunkelheit oder Katzenaugen +7

**Zauberfertigkeiten:** Adamantium oder Balsam +4; Attributo oder Leib des Erzes +3; Unitatio oder Spurlos +4

## Sorelfen:

**Hauszauber:** Adlerauge oder Unitatio +7; Gedankenbilder oder Fulminictus +7; Spurlos oder Weiße Mähne +6



**Zauberfertigkeiten:** Balsam oder Falkenauge oder Tiergedanken + 3; Axxelerautus oder Nebelwand +4; Adlerschwinge oder Movimento +5

Generell ist jeder Beruf frei zu wählen, jedoch wenn innerhalb der Beruf zwischen den Stämmen unterschieden wird muss jene für den eigenen Stamm gewählt werden (=> LOGIK!!!)

**AVENTURISCHE PROFESSIONEN SIND MÖGLICH!!!!** Hier sind nur die Ergänzungen angeführt bzw. die neuen Profession

## **Die Kämpfer**

### **Hochelfischer Kämpfer: (7GP)**

Talente: Magiekunde +3

Hauszauber: Metafaxius +7; Axxelerautus oder Adlerauge oder Blitz +6, Pfeil der Kraft oder Plumbrium oder Exposami +7; Balsam oder Spurlos oder Hilfreiche Tatze +6; Visibli oder Fulminictus oder Weiße Mähne +6;

Zauberfertigkeiten: Silentium oder Attributo oder Falkenauge +4; Band & Fesseln oder Chamealioni oder Wasseratem +3; Armatrutz oder Nebelwand oder Somnigravis +4

### **Nyaelfischer Kämpfer: (6GP)**

Talente: Fliegen +1

Hauszauber: Windstille oder Pfeil der Luft oder Wettermeisterschaft +7; Leib des Windes oder Visibili oder Nebelwand +6; Fulminictus oder Falkenauge oder Luftlauf +6; Blitz oder Windhose oder Luftbann +7

Zauberfertigkeiten: Balsam oder Adlerauge oder Chamaelioni +4; Silentium oder Gedankenbilder oder Unitatio +3; Bannbaladin oder Elfenstimme oder Hilfreiche Tatze +3

### **Toaelfischer Kämpfer(9GP)**

Talente: Statt Bogen Zweihandschwerter/-säbel, Klettern +2

Hauszauber: Paralysis oder Leib des Erzes oder Kraft des Erzes +7; Granit und Marmor oder Erzbann oder Armatrutz +7; Fulminictus oder Balsam oder Hilfreiche Tatze + 6; Wand aus Erz oder Penetrizzel oder Adlerauge +6

Zauberfertigkeiten: Pfeil des Erzes oder Chamaelioni oder Attributo +4; Fulminictus oder Blitz oder Eisenrost +4; Plumbrium oder Silentium oder Dunkelheit +4

besonderer Besitz: Silberrüstung

### **Sorelfischer Kämpfer: (6GP)**

Talente: Reiten +2

Hauszauber: Leib des Feuers oder Feuerbann oder Wand aus Flammen+7; Feuerlauf oder Blendwerk oder Fulminictus +6; Brenne toter Stoff oder Hilfreiche Tatze oder Balsam +7; Seelenfeuer Lichterloh oder Weiße Mähne oder Seelentier erkennen +6;

Zauberfertigkeiten: Klarum Purum oder Wüstenlauf oder Zaubernahrung +4; Visibili oder Adlerauge oder Adlerschwinge +3; Attributo oder Pfeil des Feuers oder Axxeleratus +4

### **Die Wildnisläufer**

(Die Hochelfen kennen diese Art von Profession nicht)

### **Gipfelläufer ( 7GP)**

Talente: Klettern +2, Fliegen +1, Sinnenschärfe +2 Geographie(L) +2

Hauszauber: Adlerauge oder Windstille +7; Adlerschwinge oder Movimento +6; Zaubernahrung oder Visibili oder Nebelwand +6; Tiergedanken Hilfreiche Tatze oder Flim Flam +5

Zauberfertigkeiten: Fulminictus oder Falkenauge +4; Windhose oder Leib des Windes +3; Axxeleraut oder Balsam +4; Visibil oder Chamaelioni oder Attributo +3

### **Höhlenläufer ( 6GP)**

Talente: Schleichen(L) +3, Orientierung +4 Sinnenschärfe +1

Hauszauber: Spurlos oder Zaubernahrung +6; Leib des Erzes oder Fulminictus +7; Flim Flam oder Dunkelheit oder Penetrizzel+6; Balsam oder Adlerschwinge oder Katzenaugen +5

Zauberfertigkeiten: Chamaelioni oder Visibili oder Exposami +4 Odem oder Unitatio + 4; Tiergedanken oder Elfenruf oder Erzbann +3; Eisenrost oder Nebelwand oder Sanftmut +3

### **Wüstenläufer (7GP):**

Talente: Klettern +2, Stimmen Imitieren(L) +3, Pflanzenkunde(L) +3

Hauszauber: Adlerauge oder Sanftmut +7; Adlerschwinge oder Weiße Mähne +6; Fulminictus oder Nebelwand oder Spurlos +6; Tiergedanken oder Visibili oder Zaubernahrung +5;

Zauberfertigkeiten: Attributo oder Exposami oder Krötensprung +4; Axxeleraut oder Balsam oder Chamaelioni +5; Flim Flam oder Movimento oder Odem +4; Hilfreiche Tatze oder Leib des Feuers oder Wüstenlauf oder Steppenlauf +3

## **Die Hüter der sieben Elemente:**

**Voraussetzungen:** MU 11 KL 10 IN 11 FF 12 (für TOA KK statt FF)

Talentboni:

**Kampftalente:** Bogen(L) +4, Dolch oder Speer +2 Scharfe Hieb Waffen +2

**Körperliche Talente:** Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2,  
Zechen -2

**Gesellschaftliche Talente:** Lehren +3, Menschenkenntnis +1, Überzeugen(L)+3

**Natur Talente:** Fährtensuche +2, Wildnisleben(L) +4, Orientierung(L) +2

**Wissenstalente:** Magiekunde +2, Pflanzenkunde +2, Sternkunde +4

**Handwerkstalente:** Musizieren +4, Bogenbau +3, Heilkunde Gift +2

### **Astralwächter (Die Hochelfischen Hüter) (9 GP)**

**Zusätzliche Talente:** Bogen(L) +4, Magiekunde(L) +4, Pflanzenkunde +3, Alchimie +3,  
Kristallzucht +2

**Hauszauber:** Pfeil der Kraft oder Fortifex +6; Metafaxius oder Attributo +4; Kraftbann oder  
Metasphaero+6, Arcanovi oder Analys oder Odem +7; Flim Flam oder  
Dunkelheit oder Fulminictus +5

**Zauberfertigkeiten:** Limbus versiegeln oder Pectetondo +4; Pentagramma oder Penetrizzel  
+3; Planastrale Anderwelt +1; Blitz oder Spurlos +3

### **Frostwächter (Die Firnelfischen Hüter) (7 GP)**

**Zusätzliche Talente:** Bogen(L) +4 Scharfe Hieb Waffen +2, Körperbeherrschung +3,  
Eisseglern fahren +2 oder Bogenbau +3, Holzbearbeitung +2, Orientierung +3

**Hauszauber:** Pfeil des Eises oder Firnlauf +7, Balsam oder Fulminicuts +7, Adlerschwinge  
oder Leib des Eises +6, Eisbann oder Eiswirbel +3;

**Zauberfertigkeiten:** Adlerauge oder Bärenruhe +3; Flim Flam oder Wasseratem +4;  
Zaubernahrung oder Solidirid +3

### **Druiden (Die Waldelfischen Hüter) (8GP)**

**Zusätzliche Talente:** Bogen(L) +4, Sich verstecken +3, Pflanzenkunde(L) +3, Tierkunde(L)  
+3, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2

**Hauszauber:** Pfeil des Humus oder Wipfellauf +7, Weisheit der Bäume oder Gedankenbilder  
+6, Humusbann oder Blitz +6, Herr über das Tierreich oder Hilfreiche Tatze +7

**Zauberfertigkeiten:** Adlerschwinge oder Falkenauge +4, Visibili oder Falkenauge +3, Fulminictus oder Wand aus Dornen +4

### **Quellenwächter (Hüter der Auelfen) (7GP)**

**Zusätzliche Talente:** Bogen(L) +4, Scharfe Hieb Waffen +2 Schwimmen(L) +4, Pflanzenkunde +2, Wildnisleben +3, Fischen/Angeln +3

**Hauszauber:** Pfeil des Wassers oder Wellenlauf +7, Leib des Wassers oder Adlerschwinge +6, Wasserbann oder Wasseratem +6, Fulminictus oder Unitatio +7

**Zauberfertigkeit:** Warmes Blut oder Sumus Elexiere +3, Nebelleib oder Nebelwand +4, Wand aus Wasser oder Leib der Wogen +3

### **Sturmwächter (Hüter der Nyalefen) (9GP)**

**Zusätzliche Talente:** Bogen(L) +6, Fliegen +2, Klettern(L) +4, Zechen -1, Körperbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Geographie +3

**Hauszauber:** Pfeil der Luft oder Gipfellauf +7, Leib der Luft oder Adlerauge +6, Adlerschwinge oder Wettermeisterschaft +6, Windstille oder Luftbann +7,

**Zauberfertigkeiten:** Visibili oder Elfenstimme +4 Zaubernahrung oder Falkenauge +3, Aeolitus oder Solidirid +3

### **Runenschmiede (Die Hüter der Toaelfen) (10GP)**

**Zuätzliche Talente:** Zweihandschwerter/-säbel(L) +4, Stab +2 Sich verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Lehren +1, Magiekunde +2, Grobschmied(L) +4, Malen/Zeichnen +3, Juwelier +3

**Hauszauber:** Arcanovi +7, Leib des Erzes oder Erzbann +6, Fulminictus oder Wand aus Erz +6, Balsam oder Paralysis +7

**Zauberfertigkeiten:** Pfeil des Erzes oder Attributo +4, Adlerschwinge oder Marmor Stein +3, Blitz oder Flim Flam +3

### **Flammenreiter(Hüter der Sorelfen) (9GP)**

**Zusätzliche Talente:** Bogen(L) +4, Scharfe Hieb Waffen +3, Reiten(L) +4, Körperbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Tierkunde(L) +3, Abrichten +2

**Hauszauber:** Pfeil des Feuers oder Fulminictus +7, Herr über das Tierreich oder Feuerbann +6, Zaubernahrung oder Adlerschwinge +6, Seelenfeuer lichterloh oder Leib des Feuers +7

**Zauberfertigkeiten:** Blitz oder Attributo +4, Weiße Mähne oder Hilfreiche Tatze +3, Movimento oder Unitatio oder Flim Flam +4

### **Beschreibung der Hüterberufe:**

*Jeder Hüter hat die Aufgabe das ihm zugesprochene Element nach Gutdünken zu schützen. Sei dies nun durch Aufmischen von Karawanen von den Flammenreitern oder dem versiegeln einer Mine der Runenschmiede. Die Auslegung ist jedem selber überlassen ob Radikal oder passiv, es existieren alle Formen von Hüter. Nach der Ausbildung gelten sie als Einzelgänger, die die Nähe ihres Elements suchen. Besonders die Waldelfen und ihre Druiden suchen abgelegene Lichtungen zum Leben und Wirken.*

### **Ausrüstung:**

Eine für das Volk übliche Kleidung, ein Elfenbogen mit 20 Pfeilen (Toaelfen erhalten hier einen Zweihänder), ein Arbeitsmesser, eine übliche Seitenwaffe, ein Lederbeutel, ein Wasserschlauch, eine Decke.

### **Spezielle Ausrüstung:**

Die Astralwächter: Diarium, Schreibzeug, Stab (Für Hochelfen Rituale), iama (meist eine lange Flöte), 3 Wirselkräuter, 1 Astraltrank

Die Frostwächter: Robbentöter, schwarzes Amulett (für Firnelfen Rituale), iama (meist Beinflöte), Schnitzmesser, kleines Zelt

Druiden: iama (meist Holzflöte) (für Waldelfenrituale), Steinmesser, kleiner Beutel mit Heilkräuter

Quellenwächter: iama (kleine Bambusflöte), Steinmesser, 5 Kaburi, Stirnband, kleines Boot, Lederwams (RS:2 BE:1) (für Auelfenrituale)

Sturmwächter: iama (kleine Harfe), yara mit 30 Pfeilen (für Nyaelfen Rituale), Material für einen Bogen (inklusive Ersatzspitzen und Sehnen)

Runenschmiede: iama (tiefe Flöte), kleiner Hammer und kleine Spitzhacke, Material für 1 Runenschwert (für Toaelfenrituale), Zange, Runenbuch

Flammenreiter: Pferd, iama (Tamburin), kleines Zelt, großer Wasserschlauch, Krummsäbel (für Sorelfenrituale), Anti-gift, Knackdolch (zum Abtrennen der Glieder von Insekten)

Viel Spaß mit den Myranischen Elfen,  
Stefan Geroldinger



gefunden im Schwarzen Limbus  
<http://rollenspiel.inter.at/limbus>  
Spielerverein der Freunde des Gepflegten Rollenspiels