# Die Generierung eines elfischen Helden

Die übliche Methode, um einen zauberkundigen Helden zu generieren, ist es, sich aus der **Basisbox** oder **Schwerter und Helden** eine passende Rasse und Kultur zu wählen und anschließend eine Profession aus diesem Heft zu ergänzen. Im Gegensatz zu allen anderen Rassen werden Elfen jedoch auch erst hier vollständig beschrieben – was einfach daran liegt, dass sie grundsätzlich zaubern können, so dass ihre Beschreibung nur im Zusammenhang mit Zauberei sinnvoll sein kann.

Wenn Sie sich also einen Helden generieren wollen, der der Rasse der Elfen angehört, finden Sie im Folgenden alle notwendigen Angaben. Üblicherweise wächst ein Elf auch in einer elfischen Kultur auf, und er kann auch nur die Professionen wählen, die für diese Kulturen vorgesehen sind (s. S. **36ff.** und **40ff.**). Eine Ausnahme hiervon ist die Kultur der *Elfischen Siedlung* (s. S. **37**), die eine Elfensippe meint, die in unmittelbarer Nachbarschaft von Menschen lebt: Da diese Elfen einen vergleichsweise engen Kontakt zu den Menschen pflegen, haben einige von ihnen auch menschliche Berufe (sprich: Professionen) angenommen.

Dennoch gibt es auch noch die verschiedensten Spezialfälle: Seien es Elfen, die in einer menschlichen Kultur aufgewachsen sind, seien es Menschen, die von Elfen erzogen wurden – oder eben auch Halbelfen, die sowohl dort als auch dort ihre Jugend verbracht haben können, aber in beiden Fällen recht deutlich spüren, nicht wirklich 'dazu zu gehören'. Nähere Einzelheiten hierzu finden Sie ab S. **43f**.

### Zauberauswahl bei der Generierung

Wir haben Ihnen bei den Zaubern, die ein Elf zu Spielbeginn haben kann, sehr häufig Wahlmöglichkeiten gelassen, sowohl bei den Kulturen wie auch bei den Professionen. Dadurch wäre es möglich, dass ein elfischer Held mit einem ZfW von 10 oder mehr in bestimmten Zaubern entsteht, wenn er z.B. einen Spruch als Hauszauber der Kultur *und* der Profession nimmt. Ein solches Spezialistentum ist aber deutlich unelfisch, weswegen wir dazu raten, statt dessen möglichst breit zu streuen, und einen Zauber, der einmal bereits durch Kultur- oder Professionsboni gesteigert wurde, nur durch den Einsatz von Talent-GP weiter anzuheben. Es ist explizit nicht möglich, einen Zauber als Hausspruch sowohl der Kultur als auch der Profession erlernt zu haben.

**STARTWERTE RASSE AUELF**
**Generierungskosten:** 15 GP

**Haarfarbe**

| 1 | 2–3 | 4–5 | 6–7 | 8–11 | 12–17 | 18–20 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| blauschwarz | schwarz | silbern | weißbl. | hellbl. | mittelbl. | dunkelbl. |

**Augenfarbe**

| 1–2 | 3–4 | 5–8 | 9–12 |
|---|---|---|---|
| schwarzbraun | graublau | saphirblau | smaragdgrün |
| 13–16 | 17–18 | 19 | 20 |
| dunkelviolett | Bernstein | goldgesprenkelt | Amethyst |

**Körpergröße:** 1,68 + 2W20 (1,70–2,08 Schritt)
**Gewicht:** Größe – 120 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** KK –1, GE +2, KL –1, IN +1
**LE-Mod.:** +6 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP
**AE-Mod.:** +12 AsP **MR-Mod.:** –2
**Automatische Vorteile:** Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Gehör, Geruch *oder* Sicht), Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer, Wohlklang
**Automatische Nachteile:** Randgruppe, Sensibler Geruchssinn 5, Unfähigkeit Zechen
**Übliche Kulturen:** Auelfische Sippe, Steppenelfische Sippe, Elfische Siedlung
**Mögliche Kulturen:** Waldelfische Sippe; Menschenkulturen: Andergast/Nostria, Bornland, Garetien, Mittelreich, Norbardensippe, Svellttal, Yaquirien
**Talente:** *Körper:* Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Singen +2, Sinnenschärfe +5, Tanzen +1, Zechen –2

---

**STARTWERTE RASSE WALDELF**
**Generierungskosten:** 17 GP

**Haarfarbe**

| 1–3 | 4–7 | 8–10 | 11 |
|---|---|---|---|
| blauschwarz | schwarz | silbern | weißblond |
| 12–13 | 14–16 | 17–19 | 20 |
| hellblond | mittelblond | dunkelblond | goldblond |

**Augenfarbe**

| 1–2 | 3–4 | 5–8 | 9–12 |
|---|---|---|---|
| schwarz | saphirblau | smaragdgrün | dunkelbraun |
| 13–16 | 17 | 18–19 | 20 |
| bernsteinfarben | goldgesprenkelt | rubinrot | amethystviolett |

**Körpergröße:** 1,66 + W20 + 4W6 (1,71–2,10 Schritt)
**Gewicht:** Größe –120 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** KK –1, GE +2, KL –1, IN +2
**LE-Mod.:** +6 LeP **AU-Mod.:** +10 AuP
**AE-Mod.:** +12 AsP **MR-Mod.:** –2
**Automatische Vorteile:** Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Gehör *oder* Geruch), Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Vollzauberer, Wohlklang
**Automatische Nachteile:** Randgruppe, Sensibler Geruchssinn 5, Unfähigkeit Zechen
**Übliche Kultur:** Waldelfische Sippe
**Mögliche Kulturen:** Auelfische Sippe, Steppenelfische Sippe, Elfische Siedlung; Menschenkulturen: Andergast/Nostria, Bornland, Mittelreich, Norbardensippe, Svellttal
**Talente:** *Körper:* Körperbeherrschung +4, Schleichen +2, Singen +2, Sinnenschärfe +5, Tanzen +1, Zechen –2; *Natur:* Orientierung +2

---

**STARTWERTE RASSE FIRNELF**
**Generierungskosten:** 18 GP

**Haarfarbe**

| 1 | 2 | 3–5 | 6–9 |
|---|---|---|---|
| blauschwarz | schwarz | silbern | schneeweiß |
| 10–14 | 15–17 | 18–19 | 20 |
| weißblond | hellblond | mittelblond | dunkelblond |

**Augenfarbe**

| 1 | 2–3 | 4–7 | 8–11 |
|---|---|---|---|
| schwarz | silbergrau | eisgrau | saphirblau |
| 12–15 | 16–18 | 19 | 20 |
| smaragdgrün | bernsteinfarben | goldgesprenkelt | rubinrot |

**Körpergröße:** 1,56 + 2W20 (1,58–1,96 Schritt)
**Gewicht:** Größe – 120 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** KL –1, IN +1, KK–1, GE +2, KO +1
**LE-Mod.:** +7 LeP **AU-Mod.:** +15 AuP
**AE-Mod.:** +12 AsP **MR-Mod.:** –1
**Automatischer Vorteil:** Altersresistenz, Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör, Sicht *oder* Tastsinn nach Wahl), Kälteresistenz, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Vollzauberer, Wohlklang
**Automatischer Nachteil:** Hitzeempfindlichkeit, Randgruppe, Sensibler Geruchssinn 5, Unfähigkeit Zechen
**Übliche Kultur:** Firnelfische Sippe
**Mögliche Kulturen:** Auelfische Sippe, Steppenelfische Sippe, Elfische Siedlung; Menschenkulturen: Fjarninger, Gjalskerländer, Nivesenstämme, Norbardensippe, Thorwal
**Talente:** *Körper:* Athletik +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Singen +1, Sinnenschärfe +5, Zechen –2; *Natur:* Orientierung +2

## Der Halbelf

Der Halbelf (von den Elfen *Menschelf* genannt) ist ein elfischer Mischling mit deutlichem Anteil menschlichen Blutes. Entgegen bisherigen Vermutungen und vielfachem Aberglauben ist es gleich, ob Vater oder Mutter von elfischem Blut sind: aus einer entsprechenden Verbindung entsteht – wegen der Kontrolle, die die Elfen über ihre Fruchtbarkeit haben, jedoch sehr selten – ein Halbelf.
Je nachdem, in welcher Familie er groß geworden ist, wird sich dieser dem ein oder anderen Erbe mehr verpflichtet fühlen. Allerdings wird er sich nie ganz wie ein Mensch fühlen können, denn es gibt immer vorurteilsbehaftete Mitmenschen, die ihn sehr genau spüren lassen, dass er eigentlich 'nicht dazugehört'. Und noch weniger wird er unter Elfen heimisch sein, denn auch sie werden nie vergessen, dass er anders ist. Zudem ist einem Halbelf der zweistimmige Gesang so gut wie nicht möglich, so dass ihm die Teilnahme an den Elfenliedern des *salasandra* ebenso verwehrt ist wie die Magie der elfischen Zauberlieder. Auch wird er *Asdharia*, die alte Sprache der Elfen, zwar vielleicht verstehen, aber niemals sprechen können – zumindest nicht so, dass seine elfischen Verwandten es als schön empfinden könnten.

## Andere Mischlinge

Verbindung aus Halbelfen und Menschen bzw. Halbelfen und Elfen können der Einfachheit halber jeweils in eine derjenigen Kategorien einsortiert werden, der dieser Mischling am ehesten entspricht: Ein 'Viertelelf' gilt entweder als Mensch (mit leichtem elfischen Einschlag, der sich in großen Augen und schlankem Wuchs niederschlagen kann) oder sehr 'menschlicher' Halbelf. Auswirkungen auf irgendwelche Werte hat dies nicht.
Elfen-Mischlinge mit Zwergen-, Achaz- oder Goblinblut sind nicht möglich, egal welcher Rasse das andere Elternteil angehört. (Ausnahmen wie die für Elfen widerwärtigen Holberker mögen unter ganz besonderen Umständen vorkommen, gelten aber je nach Umgebung als göttliches Wunder, *taubra* (hier am besten übersetzt als 'Schwarzmagie') oder Missgeburt.)

**STARTWERTE RASSE HALBELF**
**Generierungskosten:** 3 GP

**Haarfarbe**

| 1–3 | 4–6 | 7–10 | 11–15 | 16–17 | 18–19 | 20 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| rot | braun | dkl-blond | hellblond | weißblond | schwarz | blauschwarz |

**Augenfarbe**

| 1–3 | 4–6 | 7–10 | 11–14 |
|---|---|---|---|
| schwarz | grau | blau | grün |
| 15–16 | 17–18 | 19 | 20 |
| dunkelbraun | hellbraun | bernsteinfarben | goldgesprenkelt |

**Körpergröße:** 1,58 + W20 + 4W6 (1,63–2,02 Schritt)
**Gewicht:** Größe – 120 Stein
**Modifikationen:** KK –1, GE +1, +8 LeP, +10 AuP, MR –4
**Automatischer Vorteil:** Gutaussehend, Viertelzauberer*
**Automatische Nachteile:** –
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Dämmerungssicht**, Halbzauberer, Vollzauberer, Zweistimmiger Gesang; Unstet
**Übliche Kulturen:** Elfische Siedlung; Mittelreich, Garetien, Svellttal, Thorwal, Yaquirien (Almada), Nivesenstämme, Norbardensippe
**Mögliche Kultur:** Auelfische Sippe, Waldelfische Sippe; Andergast/Nostria, Aranien, Bornland, Gjalskerländer
**Talente:** *Körper:* Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Singen +1, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen –1

*) Halbelfen haben von Geburt an die magische Gabe – was aus dieser Gabe wird, hängt allerdings von ihrer Umgebung ab. Wird die Begabung nicht speziell gefördert, so werden sie zu klassischen, *generischen Magiedilettanten* (siehe S. **62ff.**), haben also die Möglichkeit, die Vorteile *Meisterhandwerk*, *Schutzgeist* und/oder *Übernatürliche Begabung* zu erwerben. Hier sollten Sie allerdings darauf achten, dass diese magischen Fähigkeiten zur dann gewählten Profession passen. Wenn der Halbelf eine der auf S. 64 genannten 'verbotenen' Professionen ergreifen will, verliert er seine magischen Fähigkeiten.
Üblich ist es jedoch auch, dass halbelfische Kinder gezielt in eine Ausbildung gegeben werden, in der die Zauberei eine wichtige Rolle spielt: in einer Magierakademie, aber zum Beispiel auch bei Scharlatanen oder Alchimisten. In diesem Falle gilt, dass eine Profession, die einen der Vorteile *Viertel-*, *Halb-* oder *Vollzauberer* beinhaltet, für Halbelfen grundsätzlich 2 GP billiger zu erwerben ist.
Anders ist es bei einem Halbelfen, der in einer elfischen Kultur aufgewachsen sind. Entweder die Sippe ist zu dem Schluss gekommen, dass der 'Menschelf' im *salasandra* nicht unterrichtet werden kann – dann wird auch aus einem solchen Halbelf ein Magiedilettant und alle magischen Sonderfertigkeiten, sowie Zauber, die durch Kultur und Profession gegeben werden, entfallen ersatzlos. Der Halbelf kann jedoch aus allen bei der Kultur/Profession angebotenen Zaubern auswählen.