

Die Elfen im Spiel

Heldentypen

Gemeinsame Besonderheiten aller elfischen Heldentypen:
Alle Elfen haben aufgrund ihrer magischen Natur eine erhöhte Magieresistenz, die sich jedoch bei den einzelnen Völkern unterscheidet.

Für alle Elfen gilt, daß sie metallene Rüstungen als besonders ungewohnt und hinderlich empfinden; der Behinderungswert (BE) wird um 1 erhöht: Ein langes Kettenhemd schützt den Elf mit RS4, behindert ihn jedoch mit BE5; für einen Schuppenpanzer gilt RS5, aber BE6. Alle Formen von Plattenrüstungen, seien es Ritterrüstung, Plattenzeug oder Topfhelm, werden nicht getragen. Wenn Sie die genaueren Rüstungsregeln aus der Box MIT MANTEL, SCHWERT UND ZAUBERSTAB verwenden, gilt der Malus von 1 für jedes einzelne metallene Rüstungsstück!

Alle Elfen beherrschen ein Persönliches Instrument, für das sie einen separaten Talentwert Musizieren von Anfang an mit 3W6 steigern dürfen. Wenn der Elf diese iama verliert, darf er - auch wenn er ein Instrument gleichen Typs verwendet - nur noch den normalen Talentwert Musizieren verwenden.

Bei Erreichen einer neuen Stufe dürfen Elfen folgende Steigerungen durchführen:

Lebensenergie und Astralenergie: W6+2 beliebig verteilen

Talentwerte: 25 Versuche (Halbelf: 30)

Zauberfertigkeiten: 25 Versuche (Halbelf: 20)

Eine Umwandlung von Talent- in Zauberfertigungssteigerungen ist nicht möglich.

Alle Elfensprüche können um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden, alle anderen Sprüche um 1 Punkt. Eine Steigerung der ZF über 11 hinaus ist nur in den Elfenzaubern möglich.

Der Firnelf

Die Rolle des Firnelven

Ein Firnelf ist eine große rollenspielerische Herausforderung: der fluchbeladene Angehörige einer überlegenen Rasse, verloren in einer durch und durch fremdartigen Welt. Ein Firnelf ist so sehr an seine besondere Umwelt und Kultur angepaßt, daß man ihn sich als Mitglied einer Schatzsuchergruppe in der Khom-Wüste oder in einem Stollen unter dem Eisenwald nur schwer vorstellen kann. Außerhalb seiner schutz- und wärmeverheißenden Sippe ist der Firnelf ein entwurzeltes Wesen, verzehrt von Heimweh nach seiner Sippe und Sehnsucht nach den vertrauten Eisflächen des hohen Nordens.

Darum beginnt das Rollenspiel mit einer guten Erklärung dafür, daß der Elf die Küsten von Ifirns Ozean hinter sich gelassen hat. Ist er ein Ausgestoßener? Sucht er ein schwarzes Amulett für ein Neugeborenes? Hat es ihn auf dem Weg zum Handeln in Paavi südwärts verschlagen? Oder sucht er nach der Vergangenheit seines Volkes?

"Solange wir zusammenbleiben, kann uns nichts geschehen. Und falls ich mich täusche, geschieht es uns wenigstens allen gemeinsam!"

Kleidung und Waffen:

In der Kürschnerei sind die Firnelven unübertroffen. Davon zeugen sowohl die kurzgeschorenen, anschmiegsamen Sommerpelze als auch die schweren Kapuzenmäntel aus

Firunsbärenpelz, die sie im Winter über Robbenlederhose und zwei Paar Handschuhen tragen (RS:3). Dennoch werden viele Firnelfen zu Beginn einige der typischen Kürschnerarbeiten mitnehmen, um sie gegen die unbekannt gewebten Stoffe der anderen Rassen einzuhandeln. Zusätzliche Rüstungen zu tragen, kommt keinem Firnelf in den Sinn.

Die bevorzugten Waffen des Firnvolkes sind Wurfspeer und yara (Kurzbogen), mamra (Robbentöter) sowie Jagdmesser. Angesehenere Jäger können sich diese Waffen aus Kristall leisten, die auch bei den Firnelfen das Doppelte kosten.

Zitate

"Dafür sind Freunde ja da ..."
"Bei allen Gletschern! Ist das jetzt wirklich so wichtig?"
"Götter, mein Freund? Wo sind die Götter, und wo bist du?"

Persönliches Instrument:

Flöte aus Seetigerhauern, Wolfsknochen, Kristall oder Mammuton.

Besonderheiten:

Magieresistenz: +4
Besondere Behinderung durch schwere Rüstungen

Ausgestaltung der Talente:

Ein Firnelf spricht als Muttersprache Isdira und kann zuweilen die Schrift lesen. Er spricht keine Fremdsprachen. Seine zwei Talentpunkte in `Alte Sprachen~ bedeuten, daß er das Altelfische großteils beherrscht. Der Firnelf kennt kaum Holz, kann aber derart gut Bein-schnitzen, daß er auch Holz zu bearbeiten schnell erlernen kann.