



EIN 4-SEITEN-VOLK

DAS VOLK DER STURMELFEN

EIN DS-VOLK VON AGONIRA FÜR DIE WELT CAERA

Die **Sturmelfen**, die sich selbst **Coladri** nennen, bewohnen die Insel **Valen Coladris**, die **Insel der Stürme**, und sind treue Anhänger **Hefrachs**, des Gottes der Stürme, Winde und Herr der zornigen See.



Abbildung von **hitforsa**: „Ship crash in a storm“ (<http://hitforsa.deviantart.com/art/Ship-crash-in-a-storm-416030276>) unter CC BY-ND 3.0-Lizenz (<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/>).

GESCHICHTE

Im Jahr 252GF wurden die Vorfahren der heutigen Sturmelfen als Kolonisten des Hochelfenreiches von Crysantell ausgesandt, um dem aufstrebenden Reich eine Machtposition außerhalb des caeranischen Festlands zu verschaffen und um mittels eines gut positionierten Warenumschlaghafens die Vorrangstellung der Hochelfen im caeraweiten Handel zu stärken.

Das Schiff der Kolonisten – die *Coladrina* – geriet jedoch kurz hinter Grünwacht am Rande der bis dato erforschten Gewässer im sogenannten Endmeer in einen mehrtägigen Sturm. Die *Coladrina* wurde weit vom ursprünglichen Kurs fortgetrieben und der recht unerfahrene Kapitän und seine Offiziere – schließlich waren die Hochelfen nicht unbedingt für ihre exzellente Schifffahrt bekannt – verloren jegliche Orientierung.

Doch wie durch ein Wunder überstanden alle Kolonisten den Sturm sowie den anschließenden Schiffbruch an einer bisher unentdeckten und in keiner Karte verzeichneten Inselküste gänzlich unbeschadet. Die Schiffbrüchigen, welche ihr Überleben einzig und allein Hefrachs Gunst zuschreiben, nennen sich seit diesem Tag Coladri – Sturmelfen – und beten seither zum Herrn der Stürme selbst.

DIE INSEL DER STÜRME & IHRE MAGIE

Die Sturmelfen fassten schnell Fuß auf dem bisher unbesiedelten Eiland und taufte es Valen Coladris – die Insel der Stürme. Valen Coladris ist zwar eine kleine, aber außerordentlich fruchtbare Insel mit saftigem Grün und sprudelnden Bächen und vielen natürlichen Ressourcen, wie verschiedenen Edelmetallen, Marmor, einer großen Artenvielfalt und einem reichhaltigen Angebot an Meeresfrüchten aller Art.

Zudem wohnt der Insel eine starke, magische Kraft inne, die den Sturmelfen als eine Art Magiekatalysator dient und ihre Zauberkünste verstärkt. Daneben hat diese Kraft den Sturmelfen über Generationen hinweg eine ausgeprägte Magieaffinität in die Wiege gelegt, sodass Zauberei – insbesondere jene mit Hefrachs Element, der Luft, verbundene – einen wichtigen Stellenwert in ihrem täglichen Leben einnimmt. Die Herkunft dieses magischen Potentials liegt zwar im Interesse der coladrischen Forscher, es gilt jedoch als äußerst gefährlich, da es bei der Erforschung nicht selten zu unkontrollierten Ex- oder Implosionen kommen kann. Es ist allerdings offensichtlich, dass die Magie der Insel stark mit der mit Hefrach assoziierten Sturmmagie korreliert und direkten Einfluss auf die Insel betreffende Wetterereignisse hat. Daher stehen die Coladri allzu enthusiastischen Inselmagieforschern – genannt Sturmrufer – eher skeptisch gegenüber.

KONTAKT MIT CAERA?!

In den ersten Jahren wurden noch viele, erfolglose Anstrengungen unternommen, den magischen Kontakt zu Crysantell wiederherzustellen, denn dieser ist seit Beginn des Sturms auf hoher See unterbrochen.

Auch auf dem Seeweg haben coladrische Schiffe bisher keinen Rückweg zum Festland ausmachen können. Mit den Jahren gerieten die Bemühungen um eine erneute Kontaktaufnahme mit der Heimat Nai'Antell nach und nach ins Stocken, bis sie irgendwann vollständig eingestellt wurden. Die heutigen Coladri wissen zwar noch um ihre caeranische Herkunft und insbesondere der Leidensweg der *Coladrina* wird im Zusammenhang mit Hefrachs Wohlwollen den Sturmelfen gegenüber immer wieder gerne den Kindern an stürmischen Tagen erzählt. Doch das anfängliche Pflichtgefühl gegenüber Crysantell ist einer inselweiten Resignation gewichen. Die coladrischen Intellektuellen gehen davon aus, dass die *Coladrina* damals durch die Stürme Hefrachs in eine andere Dimension versetzt wurde und es gar keinen regulären Weg

zurück nach Caera gibt. Viele Sturmelfen haben inzwischen sogar ein ausgeprägtes Desinteresse an Caera entwickelt und fürchten eine erneute Kontaktaufnahme, da sie ihr angenehmes, aristokratisches Leben sowie die Annehmlichkeiten der Inselmagie in Gefahr sehen und nicht mit Fremden würden teilen wollen.

DIE STURMRUFER ...

Immer wieder kommt es auf Valen Coladris vor, dass einzelne Sturmelfenforscher bei ihren gewagten Experimenten mit der hochexplosiven Inselmagie aus Versehen kleine und in der Regel ungefährliche, magisch-elektrische Entladungen oder sehr plötzlich eintretende Wetterumschwünge hervorrufen. Da Letztere sich oftmals in Form von Gewitterwolken und sogar ausgewachsenen Stürmen manifestieren, werden diese – aus Augen der coladrischen Allgemeinheit *fehlgeleiteten* – Forscher daher nicht selten „Sturmrufere“ genannt.

Was zunächst als belächelter Spitzname beginnt, kann sich aber unter Umständen auch bald zu einem mit einer Mischung aus Spott, Furcht und blankem Entsetzen hinter vorgehaltener Hand getuschelten Beinamen entwickeln. In den Augen der Sturmelfen sind die Manifestationen der Inselmagie Ausdruck von Hefrachs entfachtem Zorn über die Torheit seiner Schützlinge, leichtfertig mit seiner Gunst und seinem „Geschenk“ zu spielen...

... UND IHR EXIL

Kann ein Sturmrufere seine Experimente trotz des wachsenden, gesellschaftlichen Drucks nicht sein lassen und schlägt eines Tages endgültig über die Stränge (bspw. mit einer gewaltigen, stadtteilverwüstenden elementaren Explosion, sowas kann ja schon mal vorkommen...), kann es je nach Schwere des Missgeschicks sein, dass dem oder der Unglücklichen nicht einmal ein fairer Prozess zugestanden wird. Als Höchststrafe gilt auf der Insel der Stürme die Verbannung ins Exil, dem – wie die Coladri glauben – *endlosen*, offenen Ozean.

Traditionell werden Verurteilte auf ein kleines, aber aufwendig geschmücktes und mit einem antimagischen Bann versehenes Boot gefesselt und während eines stürmischen Tages als Opfer für den vermeintlich erzürnten Hefrach ausgesetzt. Eine solche Tortur endet oftmals tödlich – aber gelegentlich findet sich ein Exilant auch wundersamer Weise auf dem caeranischen Festland wieder...

STURMELFEN ALS SPIELERCHARAKTERE

Bei einem Sturmelfen-SC muss es sich natürlich nicht zwangsweise um einen Sturmrufere handeln. Jedes andere Delikt, bei dem eine Verbannung ins Exil angemessen erscheint, kann ebenso gut als Aufhänger dienen. Des Weiteren könnte der SC aber auch gänzlich ohne „kriminellen“ Hintergrund einer Verbindung zwischen der Insel der Stürme und Caera auf die Spur gekommen sein. So oder so sollte bedacht werden, dass ein Dimensionsübertritt nach Caera unter Umständen mit körperlichen wie seelischen Strapazen, Gedächtnisverlust oder gar einem Trauma verbunden sein könnte.

In Anbetracht der kulturellen Gegebenheiten erscheint die Klasse des Zauberwirkers* mit Tendenz zum Elementaristen als naheliegendste Wahl für einen Sturmelfen. Allerdings sind auch alle anderen, Elfen zugängliche

(Helden-)Klassen ohne Weiteres denkbar, schließlich kann ein Volk nicht nur durch Zauberer überleben – es muss auch ein paar starke und agile Individuen geben.



Abbildungen von YamaOrce: „Toneldren“ und „Bard Comm“ (<http://yamaorce.deviantart.com/art/Toneldren-193319877> und <http://yamaorce.deviantart.com/art/Bard-Comm-343786388>) unter CC BY-NC-ND 3.0-Lizenz (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>).

KULTUR

Herkunft: Valen Coladris

Größe und Alter: wie Ascheelfen

Muttersprache: Hochelfisch

Schriftzeichen: Ornamentschrift

Ausrüstung: Schreibzeug (Federkiel, Tinte und 2W20 Pergamentblätter), Hefrachanhänger

Aussehen: Grundsätzlich unterscheiden sich Sturmelfen äußerlich nicht besonders von den caeranischen Elfenkulturen, sodass „unkundige“ Nichtelfen keinen Unterschied zu bspw. Sandelfen ausmachen können („Die sehen doch eh alle gleich aus!“). Caeranische Elfen sollten aber durchaus in der Lage sein, eine gewisse Andersartigkeit festzustellen oder gar eine starke Ähnlichkeit zu den Hochelfen Crysantells wahrnehmen, sofern sie diese noch selbst erlebt haben.

Volksfähigkeiten: zielsicher (☞ und ☞ +1) oder magisch begabt (☞ +1), Nachtsicht, unsterblich

Volksbonus: GE, AU oder VE

Gratis-Talentrang ohne Caerabox: Bildung, WG: Wetterkunde oder Magieresistent

Kulturtalente mit Caerabox:

Talent-Sets: Elfen (ohne WG: Geschichte und WG: Historisches Ereignis), Arkan, Akademiker (ohne WG: Geschichte, WG: Historisches Ereignis, WG: Sagen & Legenden, WG: Verwaltung und WG: Wappenkunde)

Einzeltalente: Blitzmacher/Sturmmagier (II/2LP), Genesung (V/1LP), Magieresistent (II/2LP), Manakraft (V/1LP), Meditation (III/2LP), WG: Religion – Hefrach (III/1LP), Zauber auslösen (I/2LP)

* Übrigens: Sturmelfische Zauberer bevorzugen statt des üblichen Startzaubers Feuerstrahl eher den Zauber Schock:

SCHOCK ☞ ☞

Preis: 10GM

Dauer: Augenblicklich

Abklingzeit: 0 Kampfrunden (/Kosten: 1MP)

Effekt: Der Zauberwirker schießt einen Blitzstrahl auf einen Feind, dessen Schaden dem Probenergebnis entspricht. Gegner in Metallrüstung erhalten GA-5 bei ihrem Abwehrwurf gegen Blitzschaden.

ZB: +0

Distanz: VE x 2 Meter

SC2GO

Um direkt losspielen zu können, werden im Folgenden vier SC2Go auf Stufe 1 inklusive **Kulturtalementen** aus den **Regeln von Caera** vorgestellt, die vor Kurzem die Insel der Stürme verlassen haben und sich gut für das Spielen in einer anderen Welt, wie bspw. Caera eignen:

Der schweigsame **Iglorion** wurde für einen Mord verbannt, an den er sich nach seinem Übertritt ins Exil nicht einmal mehr erinnern kann. Immer wieder überkommen ihn bruchstückhafte Erinnerungen an eine wunderschöne Frau – *seine* Frau? Hat er sie vielleicht ermordet? Warum?

IGLORION STURMELF, KRIEGER, STUFE 1		
KÖR: 8	AGI: 6	GEI: 6
ST: 5	BE: 0	VE: 0
HÄ: 4	GE 1	AU: 0
		
		
Streitaxt WB+3, Ini-2		
Talente		
Einstecker I, Schnelle Reflexe I ^K , WG: Wetterkunde I ^K , WG: Religion – Hefrach I ^K		
Ausrüstung		
Decke, einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, Hefrachanhänger ^K , 2x Lynzblatt, Rucksack, Schreibzeug ^K (Federkiel, Tinte und 2W2o Pergamentblätter), Seil, Streitaxt (WB+3, Ini-2), 2x Tagesration Nahrung, 2x Waffenpaste, Wasserschlauch		
Volksfähigkeiten		
Nachtsicht, unsterblich, zielsicher (Schießen und ZZ +1)		

^K = Kulturtalement/-ausrüstung

Die gewitzte und schelmische **Fenya** sollte als Mutprobe entlang einer Klippe oberhalb eines reißenden Strudels balancieren, rutschte allerdings ab und stürzte in die Tiefe – im nächsten Moment fand sie sich in einer ihr völlig fremden Welt wieder.

FENYA STURMELF, SPÄNERIN, STUFE 1		
KÖR: 4	AGI: 8	GEI: 8
ST: 0	BE: 3	VE: 2
HÄ: 2	GE 3	AU: 0
		
		
Lederpanzer Dolch WB+0, Ini+1 Schleuder WB+0		
Talente		
Akrobat I, Heimlichkeit I ^K , Schütze I ^K , WG: Religion – Hefrach I ^K		
Ausrüstung		
Decke, Dietrich, Dolch (WB+0, Ini+1), einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, Hefrachanhänger ^K , Kletterausrüstung, Lederpanzer (PA+1), 2x Lynzblatt, Rucksack, Schleuder (WB+0), Schreibzeug ^K (Federkiel, Tinte und 2W2o Pergamentblätter), 3x Tagesration Nahrung, Wasserschlauch, 9SM		
Volksfähigkeiten		
Nachtsicht, unsterblich, zielsicher (Schießen und ZZ +1)		

^K = Kulturtalement/-ausrüstung

Der Einzelgänger und Sturmrufer **Anarioth** wurde aufgrund eines katastrophal fehlgeschlagenen Experiments mit der Inselmagie ins Exil verbannt und verlor einen Großteil seiner Erinnerungen sowie seiner Fähigkeiten.

ANARIOTH DER STURMRUFER STURMELF, ZAUBERER, STUFE 1		
KÖR: 5	AGI: 7	GEI: 8
ST: 0	BE: 0	VE: 2
HÄ: 0	GE 5	AU: 3+1
		
		
Kampfstab WB+1, ZZ+1		
Talente		
Manakraft I ^K , Blitzmacher/Sturmmagier I, WG: Theoretische Magie I ^K , WG: Wetterkunde I ^K , WG: Religion – Hefrach I ^K		
Zaubern / Zielzaubern		
	<i>Schock</i>	
Ausrüstung		
Decke, einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, Hefrachanhänger ^K , Kampfstab (WB+1, ZZ+1), 2x Lynzblatt, Rucksack, runenbestickte Robe (PA+0, AU+1), Schreibzeug ^K (Federkiel, Tinte und 2W2o Pergamentblätter), 3x Tagesration Nahrung, Wasserschlauch		
Volksfähigkeiten		
Nachtsicht, unsterblich, zielsicher (Schießen und ZZ +1)		

^K = Kulturtalement/-ausrüstung

Die stolze **Lydenia** begleitete ein Expeditionsteam, das nach Langem doch mal wieder nach einem Seeweg nach Caera suchen wollte. Ihr Schiff geriet jedoch in einen Sturm und erlitt Schiffbruch. Als einzige Überlebende strandete sie an einer unbekanntes Küste. War die Expedition etwa tatsächlich erfolgreich?

LYDENIA STURMELF, ZAUBERIN, STUFE 1		
KÖR: 6	AGI: 6	GEI: 8
ST: 0	BE: 0	VE: 3
HÄ: 2	GE 3	AU: 2
		
		
Kampfstab WB+1, ZZ+1		
Talente		
Blitzmacher/Sturmmagier I, WG: Sternenkunde I ^K , WG: Wetterkunde I ^K , Zaubermacht I ^K		
Zaubern / Zielzaubern		
	<i>Schock</i>	
Ausrüstung		
Decke, defekter Kompass, einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, Hefrachanhänger ^K , Kampfstab (WB+1, ZZ+1), 2x Lynzblatt, Parfüm (10+ 2W2ox benutzbar), Rucksack, Schreibzeug ^K (Federkiel, Tinte und 2W2o Pergamentblätter), 2x Tagesration Nahrung, Wasserschlauch		
Volksfähigkeiten		
Nachtsicht, unsterblich, zielsicher (Schießen und ZZ +1)		

^K = Kulturtalement/-ausrüstung

STURMELFEN-NAMENSGENERATOR

Die folgenden Tabellen liefern 160 Namen für namenlose Sturmelfen-Nebenfiguren, sollte der SL oder Spieler auf Namenssuche spontan einen benötigen:

W20	STURMELFISCHE NAMEN
1-5	Wurf auf Namenstabelle A
6-10	Wurf auf Namenstabelle B
11-15	Wurf auf Namenstabelle C
16-20	Wurf auf Namenstabelle D

W20	NAMENSTABELLE A	
	MÄNNLICH	WEIBLICH
1	Aenvir	Aduri
2	Aerandir	Alcalime
3	Aicantar	Ambariel
4	Alanel	Anivia
5	Albarion	Ariana
6	Aldaril	Aribeth
7	Ancano	Arivanya
8	Ancarion	Arvena
9	Anduin	Astante
10	Angoril	Astrana
11	Ardorin	Ayren
12	Arminas	Brelyna
13	Arondil	Davela
14	Arvel	Diunriel
15	Athavar	Dranara
16	Azaryl	Earane
17	Calcelmo	Eilonwy
18	Cassirion	Elanande
19	Earandil	Elbereth
20	Edrahil	Eldariel

W20	NAMENSTABELLE B	
	MÄNNLICH	WEIBLICH
1	Eldafirel	Elentarie
2	Elderion	Elvina
3	Eldumoril	Gadriella
4	Elidor	Gloraneth
5	Elrindir	Gloredhel
6	Enthir	Iljana
7	Eralgor	Ilmure
8	Erandil	Irileth
9	Faelian	Irissé
10	Faendal	Jenessa
11	Fanloën	Lanwaen
12	Farendil	Lauriel
13	Fenduilas	Liadrina
14	Ferolas	Lilianna
15	Galerion	Linriël
16	Girduin	Linuissa

17	Golodion	Lissandra
18	Haldir	Lorvyna
19	Halion	Luthien
20	Hesolmo	Melilja

W20	NAMENSTABELLE C	
	MÄNNLICH	WEIBLICH
1	Imalayan	Mellyn
2	Igrond	Menuva
3	Ithendur	Methredhel
4	Lemuel	Minorne
5	Lenranas	Mithiel
6	Lithnilian	Morgana
7	Lolethys	Nalani
8	Lorindel	Nalareth
9	Melaran	Nalyarie
10	Merandil	Nariel
11	Merdarion	Nenya
12	Merilidor	Nidalee
13	Miratar	Nilawen
14	Morweon	Niluva
15	Myrokos	Nimriël
16	Nelacar	Nimrodhel
17	Nulion	Niranye
18	Nuluran	Nivenora
19	Nurelion	Oraneth
20	Ormil	Orianna

W20	NAMENSTABELLE D	
	MÄNNLICH	WEIBLICH
1	Runil	Parwaen
2	Saerembor	Reldith
3	Sanyon	Shanti
4	Seridur	Sheireen
5	Sincratar	Sindanwe
6	Talorion	Sira
7	Tanamo	Sivir
8	Thoronir	Sontaire
9	Thranduil	Sylvanas
10	Timion	Synda
11	Turin	Taarie
12	Ungarion	Tarwen
13	Valbharion	Tauriel
14	Valinor	Thamriël
15	Valmir	Tivela
16	Valomel	Vaelede
17	Velessar	Valandriël
18	Viarmo	Valeriana
19	Vingalmo	Vesha
20	Visalyar	Yavanna