

The Fairy's Tales

Hallo liebe Tester,
mein Name ist MoonDancer und ich präsentiere Euch voller Stolz mein Werk „The Fairy's Tales“. Wie gesagt dies ist immernoch eine Betaversion und enthält auch immer noch Rechtschreibfehler. Ich bitte darüber hinweg zu sehen... meine Lektorin/Freundin ist noch nicht zum lese gekommen. Ansonsten sind auch einige Bereiche der Regeln immer noch nicht 100%ig fertiggestellt, aber auf alle Fälle spielbar. Seht euch bitte auch die Letzte Seite an, für Neuerungen und Dinge die da noch kommen werden.

Vielen Dank für's Testen und vor allem für euer Interesse.

Ich wünsche euch viel Spaß mit meinem System und verbleibe

MoonDancer

p.S.: Schickt eure Antworten und Anregungen bitte per Mail an:

webmaster@caleidos.de

Einleitung

Ihr Herz raste und Schweiß rann über ihre hellgrüne Haut. Sie flog so schnell sie ihre Flügel trugen. Der Feind war ihr im Nacken und würde auch nicht locker lassen, bis er sie gefunden hatte. Schnell verbarg sie sich unter einigen mächtigen Wurzeln am Fuße eines von Moos überwucherten Riesenbaumes. Gehetzt lugte sie durch die natürlichen Vorhänge aus Moos und Flechten. Ihr kleiner Zauber wirkte. Sie war in einem perfekten Versteck. Langsam näherte sich der pechschwarze Schatten. Er schien direkt aus der Seuche geboren zu sein. Aus seinem geifernden Maul tropfte zäher Speichel und die Klauen waren mit krustigem Blut bedeckt. Ihrem Blut. Er hatte sie zwei mal am Bein erwischt und die Wunden schmerzten höllisch. Wenn Eilana Pech hatte, würde sie irgendwann genau wie diese arme Kreatur enden. Vielleicht hatte sie sich infiziert. Die Seuche war unerbittlich.

Die junge Andunin wartete noch einen Moment. Die schwarze Gestalt flog keine drei Meter an ihr vorbei, doch sie konnte die Andunin nicht entdecken. Unverrichteter Dinge zog sie weiter.

Eilana wartete noch ein paar Minuten und wagte sich dann aus ihrem Versteck. Sie sah sich um und startete dann einen schnellen Flug, bis sie das Zwielflicht hinter sich ließ und das Blätterdach des Waldes durchbrach. Die Sonne war dabei unter zu gehen und schickte ihre goldenen Strahlen über die Baumriesen. Eilana orientierte sich kurz und schwirrte dann in Richtung See. Das Glitzern des Wassers leitete sie und sie wollte die Nymphen, die dort wohnten, warnen, daß sich ein Schatten näherte.

Die Wunde an ihrem Bein schwächte ihren ganzen Körper und ihre Lebenskraft schien durch die zwei tiefen Risse einfach zu entweichen. Torkelnd und schlingernd erreichte sie das Ufer des Sees nach fast einer Stunde. Sie landete und schleppte sich dann zu dem kleinen verborgenen Wachhäuschen in der Nähe des Schilfgrases...

Impressum

Idee und Konzept: Florian Dohmeyer
Illustrationen und Cover: Florian Dohmeyer
Test-Spieler: Jelena Günther
 Karsten Schnelle
 Birger Rouven Lambrecht
 Anthony William John Finlay
 Jeanine van der Heusen

Copyrights bei: Caleidos-Group

Im Netz unter: www.caleidos.de/Thefairystales

Vielen Dank und Grüße an Alle aus dem FERA.

Inhalt

Seite

Einleitung	
Impressum	
Inhalt	
Willkommen	
Worum geht es?	
Was braucht man?	
Was ist ein Rollenspiel?	
...im Wald des Zwielflichts	
Die Geschichte...	
Heute...	
Karte des Waldes	
Die Charaktererschaffung	
Die Völker	
Die Andunin	
Die Sylphen	
Die Efreete	
Die Nymphen	
Die Terraque	
Die Klassen	
Die Talente	
Die erweiterten Talente	
Die Zaubertalente	
Zauberliste für die Magi	
Zauberliste für die Priester	
Magische Gegenstände	
Rituale	
Die Spielsysteme	
Die Würfelproben	
Der Kampf	
Körperzonen	
Behinderung	
Die Seuche	
Abenteuer und Erfahrung	
Steigerungs-Kosten	
Monsterjagd	
Die Welt der fae	
Die Geschichte	
Orte im Wald	
Das Leben der fae	
Besondere Dinge im Wald	

Die Zeichen der Ahnen

Waffenliste

Rüstungen

Einkaufsliste

Willkommen...

Worum geht es?

Alles spielt in einem riesigen uralten Wald. Die Völker der Naturgeister, die **fea**, leben seit dem großen Frieden des zweiten Zeitalters mehr oder weniger harmonisch zusammen. Doch etwas macht sich im Wald breit. Eine Seuche verdirbt Grashalm um Grashalm, Baum um Baum. Sie ist das Überbleibsel des Krieges. Ein Dämon dessen dunkles Blut damals die Erde tränkte, verdirbt jetzt den Mutterboden und die Wesen die auf ihm leben.

Das Projekt

Das Rollenspiel entstand bei dem Wettbewerb des 24-Stunden-RPG's vom Fera (Forum für engagierte Rollenspiel Autoren). Die Version die sie hier sehen, ist nicht mehr die Originalversion der Rollenspiels nach den 24h. Einige Bereiche wurden noch nachträglich fertig gestellt.

Was braucht man?

Man braucht zum Spielen nicht viel. Einige **Ausdrucke des Charakterdokuments**, evtl. eine Print-Version dieses Regelwerkes und das wars schon fast.

Zudem braucht man noch einen **Würfelset bestehend aus sechsseitigen Würfeln W6, W8, W10, W4**. Diese Würfel bekommt man in normalen Spielwarenläden. Außerdem braucht man noch einige **Stifte** und natürlich jede Menge **Fantasie**.

Der Charakterbogen von der letzten Seite...

Was ist ein Rollenspiel?

Dies ist die Frage, welche sich viele Stellen und die Meisten nicht verstehen, wenn sie es nicht einmal selbst ausprobiert haben. Doch ansich ist es ein Hobby, wie viele andere auch, und ein wunderbares und fantasievolles noch dazu!

Zuerst einmal: Rollenspiel hat nur im Entferntesten etwas mit Theater zu tun. Wohl aber mit schauspielerischer Leistung und Fantasie. Es ist zu vergleichen mit einem Film. Es existiert eine Handlung und Charaktere, die wie zufällig in diese Handlung verstrickt werden, agieren entsprechend ihrer Rollen. Diese Charaktere werden beim Rollenspielen von den **Spielern** übernommen. Man spielt das ganze Spiel aus der Sicht des **Charakters**, einer Art Spielfigur die man sich zu Beginn des Spiels erschafft und die man auch noch in weiteren Abenteuern spielen wird. Der **Spielleiter**, sozusagen der Regisseur unseres Stückes leitet die Spieler an und beschreibt was die Spieler sehen und gibt ihnen die Möglichkeiten, frei zu agieren und zu handeln.

So entwickelt sich im Laufe des Spiels eine komplexe **Geschichte**, in der es zum Beispiel darum geht, daß die Charaktere ein Dorf retten oder ein Mittel gegen die Seuche suchen oder gegen die verseuchten Truppen kämpfen. Die Möglichkeiten für Abenteuer sind unbegrenzt.

Die Fantasie ist das Limit!

Der beste Tipp den ich geben kann ist, es einfach mal auszuprobieren. Entweder liebt man es oder man findet es richtig beknackt. Wie ihr euch auch entscheidet:

Viel Spaß bei Allem was ihr macht.

Der Macher

So, also dies hier ist mein Part. Ich bin MoonDancer alias Florian Dohmeyer. Ich spiele Rollenspiele für mein Leben gerne und versuche auch immer, kreativ an meinen eigenen Kreationen weiter zu arbeiten.

Dieses kleine Projekt habe ich mittlerweile richtig lieb gewonnen und ich hoffe das sich hier auch einige Spieler finden, die an The Fairy's Tales Spaß haben.

Ich für meinen Teil hatte beim Erstellen jede Menge Spaß und hoffe das kommt auch so über.

FD
2003

...im Wald des Zwielichts

Die Geschichte...

Der Wald des Zwielichts ist ein ziemlich großes Areal welches sich auf dem mittleren Kontinent namens Galadarn über viele hundert Quadratmeilen erstreckt. In diesem Wald spielen die Geschichten der Völker der **fae**.

Die **fae** sind kleine Geisterwesen, die sich um die Belange des Waldes kümmern und im diesem Rollenspiel die Rollen der Protagonisten übernehmen. Sie alle verehren ein bestimmtes Element, von denen es insgesamt 4 gibt: Feuer, Wasser, Erde und Luft. Zu jedem Element gehört ein fae-Volk. Zudem gibt es ein Volk welches sich der Natur verschrieben hat. Alle diese Völker leben im Frieden miteinander.

Doch dieser Frieden existierte nicht immer...

...es gab einst ein sechstes Volk. Die Noctons. Sie verehrten die Finsternis als ihr Element und versuchten nach einiger Zeit die Herrschaft über den Wald und alle anderen Völker zu erlangen. Als die anderen Völker davon erfuhren, vereinten sie ihre Kräfte, besiegten die Dunklen und trieben sie in ihre Ecke des Waldes zurück.

Das konnten sich die Dunklen nicht gefallen lassen und beschworen eine Kreatur aus uralten Legenden herauf: den Daimon.

Dieses grausame Wesen konnte nur besiegt werden, weil alle Völker des Waldes zusammen gegen die Bestie vorgingen. Sie drängten ihn zurück in die Dunkelheit und töteten ihn schließlich indem sie ihm einen riesigen Speer in die Brust ramnten.

Womit die Völker nicht gerechnet hatten, war der Fluch, der jetzt, fast 500 Jahre nach dem Kampf, den Wald langsam zu Grunde gehen läßt. Das schwarze Blut des Dämonen rann in Strömen aus seiner Brust und sickerte in den Boden. Doch anstelle in der Erde zu vergehen, begann er alles was um ihn herum Wuchs und alles was mit seinem Blut in Berührung kam zu verändern. Die Pflanzen und Tiere, sogar einige fae selbst wurden zu Geschöpfen des Daimons. Zu dunklen und gefühllosen Sklaven einer bösen Macht.

Heute...

Und dies ist jetzt das Schicksal der **fae**. Durch ein göttergegebenes Gebot sind sie unfähig den sterbenden Wald zu verlassen. Die fünf Völker des Waldes müssen versuchen ein Mittel zu finden, um die Seuche des Daimons aufzuhalten und dabei nicht selbst infiziert zu werden. Denn wenn das passiert, dann dauert es nicht lange, bis die Pest einen verändert und selbst zu einem Wesen der Dunkelheit macht. So ziehen viele Abenteurer los, um eine Erlösung zu finden.

**Die Karte findet ihr demnächst hier
oder erstmal auf der Webseite!!**

Dies ist die Karte des Waldes, die von Landurin dem Entdecker vor fast 150 Jahren fertiggestellt wurde. Er war einer der größten Reisenden des Waldes, dessen Geschichten und Berichte noch heute die Phantasie der Abenteurer beflügeln.

Die Charakter-Erschaffung

Zum Spielen benötigt man natürlich einen Charakter. Ich will natürlich niemandem unterstellen, er hätte keinen Charakter, doch im Rollenspiel ist ein Charakter eine Art Spielfigur, ein Avatar, der einen im Wald des Zwielfichts verkörpert. Bei *The Fairy's Tales* spielt man einen **fae**. Einen Naturgeist und natürlichen Bewohner des Waldes.

Dieser Charakter besteht zu Beginn nur aus einigen Werten und Zahlen, die auf einem Charakterdokument festgehalten werden. Nach und nach und mit ein wenig Fantasie wird daraus eine eigenständige Persönlichkeit, an die sich die Mitspieler gerne erinnern. Dies ist die Kunst des Rollenspiels. Aus einigen Vorgaben eine Person darzustellen die einzigartig ist, mit ihren Macken und Vorzügen, mit ihren Launen und Vorlieben.

In diesem Abschnitt wird euch die Erschaffung eines Charakters Schritt für Schritt erklärt. Wenn ihr alle diese Schritte befolgt, dann habt ihr mit nur wenig Zeitaufwand einen spielbaren und individuellen Charakter.

Das Wichtigste sollte sein, daß ihr euch im Vorfeld schon einige Gedanken macht und euch einen Charakter ausdenkt. Nehmt euch einfach das Heft vor und lest schon vorher einmal nach, welche Art von Charakter man spielen

kann und was einem persönlich gefällt. Wenn ihr nach so einer Richtlinie vorgeht, ist es einfacher den Charakter von Anfang bis Ende nach euren Vorstellungen erstellen und erschafft nicht nur so drauf los.

1. Eine Rasse und eine Klasse auswählen.

Es gibt verschiedene Völker die jeweils den vier Elementen zugeordnet sind und dazu passend noch einige verschiedene Klassen. Bei der Wahl dieser beiden, ist darauf zu achten, daß man nicht alle Rassen und Klassen kombinieren kann! Lest euch einfach die Texte zu den Rassen durch und überlegt ob sie zu eurem Charakter passen könnten. Sie haben alle unterschiedliche Gemüter und Einstellungen zu ihrem Leben und ihrer Umgebung. Welche Rasse welche Klasse wählen kann, ist bei den Klassen vermerkt.

2. Die Attribute festlegen

Die Attribute sind die Grundlage des Charakters. Sie geben seine grundlegenden Fähigkeiten im Bereich körperlich und geistig an. Auf den Attributen bauen viele andere Dinge wie die Lebenskraft oder die Magische Energie auf. Je nachdem



Zwei junge
Andunin

welche Rasse und welche Klasse man gewählt hat, gibt es noch einige Modifikatoren für die Attribute. Es gibt folgende Attribute:

- Stärke** - wie viel ein Charakter heben und tragen kann und wie viel Schaden er im Nahkampf macht.
- Gewandheit** - wie schnell und geschickt sich ein Charakter bewegt
- Konstitution** - Wie gut ein Charakter Wunden, Krankheiten und Giften widerstehen kann und wie gesund er ist
- Intelligenz** - Wie viel ein Charakter weiß und wie gut er sein Wissen anwenden kann
- Willenskraft** - Wie willensstark der Charakter ist und wie gut er Zaubern und Versuchungen widerstehen kann und wie mutig er ist
- Ausstrahlung** - Welche Wirkung der Charakter auf andere in seinem Umfeld hat. Ausstrahlung hat nicht zwangsweise etwas mit dem Aussehen zu tun.
- Kampf** - Die allgemeine Fähigkeit zu kämpfen. Dieser Wert wird später gesplittet auf Angriff und Verteidigung verteilt.
- Magie** - Die allgemeine Fähigkeit Magie anzuwenden, seien es Zauber oder Fähigkeiten



Jeder Spieler erhält für die Charaktererschaffung 20 Punkte die er auf diese 8 Attribute verteilen kann. Es ist darauf zu achten das jedes Attribut mindestens 1 haben muß, auch wenn es Abzüge durch die Rasse gibt. Der Höchstwert bei der Charaktererschaffung ist 5. Dieser Wert kann durch Rassenboni überschritten werden.

3. Die Energien eines Charakters errechnen
Die Charaktere bestehen nicht nur aus Attributen. Sie besitzen noch weitere Werte wie zum Beispiel ihre Gesundheit oder ihre Magische Energie. Diese Werte ergeben sich meist rechnerisch aus den Attributen. Zu dem kommen noch einige Werte die für den Kampf wichtig sind. Sollten bei der Teilung der Werte „krumme“ Ergebnisse herauskommen werden diese zu gunsten der Spieler aufgerundet!

Gesundheit

Die Gesundheit gibt an, wie viel Schaden ein Charakter erleiden kann, bis er bewußtlos wird und stirbt. Sie errechnet sich aus dem Rassenbasiswert + KON + 1W10.

Magische Energie

Die Zauberkraft eines Charakters kann eingesetzt werden um Zauber und Fähigkeiten einzusetzen. Sie ergibt sich aus der Summe von Intelligenz + Magie.

Angriff und Parade

Auf diese Werte muß der Wert Kampf verteilt werden. Dieses sind die einzigen zwei Werte die auch null besitzen können, z.B.: Collin hat einen Wert von Kampf:2.

Er entscheidet sich dafür, beide Punkte auf Angriff zu

setzen und hat somit: Angriff:2 und Parade:0. Diese Werte werden später dazu benutzt, zu bestimmen, wie gut man mit einer bestimmten Waffenart angreifen kann.

Verwundung

Dieser Wert gibt an, bei welchem Wert der Charakter eine Wunde erhält. Jedes Mal, wenn er mit mindestens dieser Trefferzahl getroffen wird erhält der Charakter eine Wunde. Dadurch kann auch eine Verseuchung entstehen. Sie ergibt sich aus **KONSTITUTION x3**.

Initiative-Bonus

Charaktere mit einer sehr hohen Gewandheit erhalten einen Bonus auf ihre Initiative im Kampf. Bei einem Wert von 3 bekommt man **INI +1**, ab einem Wert von 5 bekommt man **INI +2** und ab einem Wert von 7 bekommt man **INI +3**.

4. Die Talente des Charakters festlegen

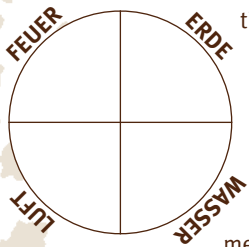
Jede Klasse besitzt vier festgelegte Talente. Zusätzlich kann der Spieler noch weitere Talente aus der Liste auswählen, die nicht zu seiner Klasse gehören. Von den Magiern, Priestern und Barden können noch zusätzlich entsprechende Zaubertalente ausgewählt werden. Ein Kaufpunkt entspricht hierbei einer Kraftstufe. Dabei ist darauf zu achten, das nur Magier und Priester Zaubertalente nutzen können.

Insgesamt kann er auf alle Talente 10 Punkte verteilen. Der Minimalwert liegt bei 1, der Maximalwert liegt bei 4. Die vier Klassentalente beginnen automatisch mit 1! Alle Kampftalente können mehr als Wert 4 haben.

5. Den elementaren Schutz festlegen

Je nachdem welcher Rasse der Charakter angehört, bekommt er Boni oder Mali bei elementaren Angriffen oder elementaren Zaubern. Ein Sylph z.B. bekommt ERD+1. LUF -1. Das

bedeutet, das er automatisch einen Schadenspunkt mehr bekommt, sollte er mit elementarer Erde angegriffen werden und einen Schadenspunkt weniger, wenn er durch elementare Luft angegriffen wird.



7. Den Charakter ausschmücken

Man sollte sich für seinen Charakter einen Hintergrund und einige Eckdaten überlegen. Wo kommt er her? Warum geht er auf Abenteuer? Wie alt ist er? So ein geschichtlicher Hintergrund verleiht dem Charakter Tiefe. So kann man selbst von sich was erzählen und seinen Charakter besser einbringen. Dann braucht der Charakter natürlich auch einen Namen. Dieser sollte fantastisch klingen, also kein Allerweltsname wie Klaus oder Florian, (Nichts für Ungut an alle Klausen und Florians) sondern am besten etwas wie Andrella oder Derion oder vielleicht etwas Sturmwind oder Goldhauch.

8. Fae und Größen und Gewichte

Um sich einen kleinen Überblick über die Größen der fae-Völker zu machen gibt es hier die Größentabelle und die Werte Größe und Gewicht auszuwürfeln.

Größen und Gewichte

	Größe in Stock		Gewicht in Stein	
	Männlich	Weiblich	Männlich	Weiblich
Andunin	20+W6	18+W6	30+W6	25+W6
Efreet	22+W6	18+W6	32+W6	25+W6
Sylphe	22+W6	20+W6	25+W6	23+W6
Nymphe	20+W6	18+W6	30+W6	25+W6
Terraque	23+W6	21+W6	32+W6	25+W6

Ein Stock = 1 Zentimeter / Ein Stein = 100 Gramm

6. Den Charakter ausrüsten

Für den Charakter aus der Einkaufsliste eine Waffe und einige passende Rüstungsteile herausuchen. Zudem kann man sich noch einige Ausrüstungsgegenstände kaufen. Man sollte darauf achten, daß die Ausrüstung nicht zu teuer ist. Um das Ganze zu vereinfachen erhält jeder Charakter 100 Kristalle (KR), die er nach Herzenslust ausgeben darf.

Nach dem Einkauf von Waffen kann dann notiert werden, welchen tatsächlichen Angriff und Parade mit dieser Waffe gemacht wird. Dazu rechnet man den Basiswert von Angriff und Parade plus den Talentwert der jeweiligen Waffenart. Die Ergebnisse sind die Werte für Angriff und Parade.

Außerdem werden die Rüstungsteile gekauft und in der Liste notiert. Außerdem notiert man die Werte im Körperzonen-schema. Danach errechnet man den Gesamt-Rüstungswert und die daraus resultierende INI-Behinderung.

Die Völker

Die fae im Allgemeinen

Die Elementargeister im Wald des Zwielfichts werden auch fae genannt. Sie sind alle samt kleine geisterhafte Wesen und für Sterbliche Menschen meist nicht sichtbar. Sie werden höchstens 25cm groß. Alle von ihnen können sich fliegend durch die Luft bewegen, zu Fuß sieht man sie selten. Die Lebenserwartung eines fae liegt bei circa 1000 Jahren. Wobei sie recht schnell „ausgewachsen“ sind, und dann erst recht spät wieder anfangen zu altern.

Die Fähigkeiten der fae

Diese besonderen Fähigkeiten sind jeder Rasse eigen und können nicht von Außenstehenden der Rasse gelernt werden. Sie werden ohne Probe eingesetzt und gelingen immer, wenn es die Situation zulässt oder die MP des Charakters ausreichen. Fähigkeiten und ihre Auswirkungen werden vom Meister beschrieben, er kann sie auch gelingen lassen oder sie scheitern. Da es sich aber um eine Art angeborenen Zauber handelt, funktionieren sie z.B. nicht in Gebieten in denen die Magie gebannt ist.

Die Andunin

Die Waldgeister sind die verbreitetste Rasse im Wald. Sie leben fast in jedem Gebiet, in dem sich auch Pflanzen aufhalten. Sie sind die guten Geister der Natur. Überall wo sie leben sprießt und gedeiht es. Die Andunin gehören zu keinem der vier Elemente und verehren die Mächte des Lebens und der Natur wie eine Gottheit.

Andunin werden zwischen 18 und 20 Zentimeter groß und besitzen hell- bis dunkelgrüne Haut. Auf ihrem Kopf sitzen zwei kleine, meist reichlich verzierte Hörner. Sie besitzen ein paar kleine, schmetterlingsähnliche Flügel. Sie besitzen meist dunkle oder rote Haare.

Die Andunin leben in kleinen Baumhöhlen am Fuße der großen Mamuthbäume oder in umgestürzten Baumstämmen, in die sie kleine Höhlen erstellen. Sie verehren die Natur in kleinen Schreinen, die überall in ihren kleinen Dörfern zu finden sind. Die Andunin sind in fast allen Teilen des Waldes vertreten. Sei es in den dichten Wäldern des Südens oder den lichten Ebenen im Westen. Zahlenmäßig stellen sie ungefähr sechzig Prozent der fae Bevölkerung im Wald.

Es gibt den Grasclan, die Baumlinge und die Laubler. Je nach Clan leben sie an unterschiedlichen Stellen im Wald. Dementsprechend kleiden sie sich auch. Der Grasclan bevorzugt leichte, einfache und praktische Kleidung. Die Baumlinge rüsten sich lieber, um für alle Eventualitäten bereit zu sein. Sei es zum Beispiel ein Rindenpanzer oder eine Chitinweste. Die Laubler sind die unauffälligsten. Sie kleiden sich in Erdtönen und einfachen Rindenstücken.

Das Gemüt der Andunin

Die einfachen Waldgeister sind meist froher Natur und recht ausgeglichen. Sie passen sich hervorragend ihrer Umgebung an und lieben eigentlich alles Leben um sich herum. Sie sind äußerst tolerant und verständnisvoll. Ein negativer Zug ist ihre unendliche Neugier. Sie würden jede Gefahr auf sich nehmen um ein Geheimnis zu ergründen.

Modifikatoren

Attribute: WIL +1, Kon +1
Elemente: FEU +3, ERD-3
Gesundheit: 25

Die Fähigkeiten der Andunin

Macht der Wurzeln 2MP

Dieser Zauber kann ein beliebiges Lebewesen durch dicke Wurzelstränge festhalten. Auch wenn es fliegt.

perfektes Versteck 1MP

Der Andunin findet ein perfektes Versteck irgendwo im Unterholz oder in einem Busch oder einem Astloch. Die Pflanzen um ihn, versuchen ihn so gut wie möglich zu verbergen.

Heilender Harz pro Wunde 1MP

Aus den Händen des Andunin tritt Harz aus, der, wenn er auf eine Wunde aufgetragen wurde, diese heilt.



Ein junger Andunin Waldläufer.

Die Sylphen

Sylphen sind Wesen, die dem Element Luft zugetan sind. Ihre Körper wirken sehr filigran und zierlich. Ihre Haut ist meist blass weiß oder sogar fast durchsichtig hellblau. Sylphen werden zwischen 18 und 22 Zentimeter groß. Sie kleiden sich immer sehr luftig und leicht und finden fast jede Art von Rüstung hinderlich. Ihre Schwingen gleichen kleinen wabernden Fetzen aus Wolken oder weißem Tuch. Und doch machen sie diese unscheinbaren Flügel zu den schnellsten Fliegern des Waldes. Sie leben meist hoch oben in den Kronen der Bäume und huldigen der Sonne oder dem Mond. Ihre kleinen Behausungen finden in jeder Astgabel Platz und erinnern an sehr luxuriöse Vogelnester.

Sie werden geleitet durch die Priester und Priesterinnen ihres Sonnen und Mondkultes. Diese, recht freie Religion hält das Volk der Sylphen zusammen, da die freiheitsliebenden Wesen sonst in alle vier Winde verstreut würden. Somit ist das Volk der Sylphen in zwei Lager unterteilt, die allerdings gut miteinander harmonieren. Die silbrigen Sylphen der Nacht sind die geheimnisvolleren und die, die sich mehr mit Magie und Zauberei beschäftigen. Die goldenen Sylphen der Sonne und des Tags sind die noblen und gutmütigen Kämpfer und rechtschaffenden Wesen.

Das Gemüt der Sylphen

Die Luftwesen des Zwielichtwaldes sind verspielter Natur. Sie sind beschwingt und machen sich nur um Weniges Sorgen. Sie versuchen immer, mit ihrer Fröhlichkeit alle anzustecken, was manchmal auch nach hinten losgehen kann. Dadurch erscheinen sie manchmal recht naiv und weltfremd. Sylphen brauchen die Freiheit und werden sehr ungehalten, sollte man sie ihnen jemals nehmen.



Eine Sylphenmagierin die gerade einen Zauber wirken will.

Modifikatoren

Attribute: GEW +2
Elemente: ERD +3, LUF -3
Gesundheit: 20

Die Fähigkeiten der Sylphen

Verschwinden 2MP

Die Sylphe kann ihren Körper für einen Moment lang zu Luft werden lassen. So trifft sie kein physischer Schaden oder zum Beispiel ein fallender Ast.

Windstoß 1MP

Mit diesem Zauber kann der Sylph die Kraft der Luft in einem gebündelten Windstoß von sich schleudern und Gegner so auf Distanz halten.

Nebel 2MP

In einem kleinen Gebiet um den Charakter herum quillt dichter Nebel auf, der allen außer dem Charakter die Sicht nimmt.

Die Efreete

Efrete sind Feuerwesen und leben in den feurigen Grotten am Fuße des Nordtgebirges. Ihre Körper besitzen eine rotliche bis goldene Haut und zumeist feuerrote Haare. Dazu liegt ihre normale Körpertemperatur bei fast sechsig grad. Wenn sie sich aufregen, dann kann es noch mehr werden. Ihre Kleidung oder Rüstung besteht meist aus gehärtetem Gestein oder einer weichen öligen Substanz die nicht durch ihre Hitze schmilzt und sich dem Körper wie eine zweite Haut anpasst.

Die heilige Stätte der Efreete ist der Feuerberg Urtar. Hier haben sie einige Tempel errichtet, die tief ins heiße Innere des Vulkans reichen. Dort beten sie sehr viel zur Urflamme die alles Leben erschaffen hat. Ihre Priester sind wahre Redemeister. Sie schaffen es, sehr viele fae mit ihren Reden zu ihrem Glauben zu bekehren. Ihre Handwerker sind sehr gut darin, flüssigen Stein zu verarbeiten und aus ihm Kunstvolle Gegenstände zu fertigen. Dieses Material ist zwar spröde, doch auch sehr widerstandsfähig.

Das Gemüt der Efreete

Die Flammen sind temperamentvoll und haben sich nur sehr schwer unter Kontrolle, wenn es um Streiterei oder Gewalt geht. Sie sind von Grund auf ehrlich und loyal und würden nie freiwillig etwas tun, was gegen Gesetze oder Regelungen verstößt. Sie besitzen aber auch viel Leidenschaft und legen ihr volles Herzblut in alles was sie tun, was sie zu ziemlichen Absolutisten macht: Entweder ganz oder garnicht. Efreete sind meist schlecht gelaunt und grummelig, im Inneren allerdings Warm und nett. Man muß sie nur zu nehmen wissen.

Modifikatoren

Attribute: KON +1, WIL +1
Elemente: WAS +3, FEU -3
Gesundheit: 25

Die Fähigkeiten der Efreete

Aschewolke 2MP

Eine Wolke aus tiefschwarzer Asche umschließt die Gegner und verhindert jegliche Sicht. Halten sich die Gegner länger in der Wolke auf, erleiden sie Schaden. Pro Runde 1W6.

Entzünden 1MP

Der Efreet kann mit dieser Magie einen entfernten, brennbaren Gegenstand allein durch seine Willenskraft entzünden. Dabei entsteht ein kleines Flämmchen, welches aber durchaus zum Großbrand ausarten kann.

Licht 1MP

Der Efreet nimmt eine seiner Flammen in die Hand und läßt sie hell aufleuchten. Das Licht reicht fast 10 Meter weit und läßt sich vom Anwender auch in eine bestimmte Richtung lenken. So kann es sich bis zu fünf Meter vom Anwender entfernen. Muß aber in Sichtweite bleiben, sonst erlischt das Licht.



Ein Efreet der eine herausfordernde Geste macht.

Die Nymphen

Die Wesen des Wassers sind klein und zierlich. Ihre bläulich, grüne Haut ist leicht schuppig und irisierend. Sie besitzen Schwimmhäute zwischend den Fingern und zehen und sind äußerst gute Schwimmer. Sie können, so wie alle anderen fae auch, natürlich fliegen, bewegen sich aber am liebsten in frischem, klaren Wasser.

Ihr Zuhause sind die Seen und kleinen Tümpel, die überall im Wald verstreut sind. Dort leben sie in kleinen Familien und Grüppchen. Sie kleiden sich meist passend in Muschelpanzer oder einen Krebscharnisch. Die Nymphen sind bekannt für ihre besonderen kullinarischen Genüsse und ihren prächtigen Schmuck, den sie aus Allerlei aus dem Wasser fertigen.

Sie verehren eine ganze Reihe von Natur und Wassergöttern. Doch allen anderen Glauben voran geht die Religion der Gezeiten. Ebbe und Flut, anschwellende und abschwellige Gefühle. Ein sehr ausgeglichener Glauben der an die untrennbare Einheit aus Geist und Körper glaubt. Zu Ehren dieser Götter lassen sich viele Nymphen mit bunten Tätowierungen schmücken, die alle samt aus religiösen Überlieferungen stammen.

Das Gemüt der Nyphen

Die Nyphen an sich sind ein recht geselliges Völkchen. Sie sind offen jedem gegenüber, der ihnen freundlich entgegen tritt. Man sollte ihre Gastfreundschaft jedoch nie ausnutzen, denn die Wesen der Tiefe können unerbittliche Jäger werden, die niemandem so leicht verzeihen. Sie stolpern meist von einer Schwierigkeit in die Nächste. Doch irgendwie schaffen sie es immer in brenzlichen Situationen den Kopf aus der Schlinge zu ziehen, was ihnen auch den Ruf von unverschämten Glückspilzen einbringt.

Modifikatoren

Attribute: KON +1, WIL +1
Elemente: FEU +3, WAS -3
Gesundheit: 20

Die Fähigkeiten der Nymphen

Durstlöscher 1MP

Die Nympe kann reines klares Wasser entstehen lassen, was den Durst von allen Anwesenden löschen kann.

Blase 2MP

Eine Blase entsteht um den Gegner oder die Person, aus der sie sich nur schwerlich befreien kann.

Wasser reinigen 1MP

Die Nympe kann einen kleinen Teich oder einen Tümpel reinigen. Das Wasser wird frei von Keimen und sonstigen Verunreinigungen, sogar magischen Verzauberungen. Wirkt nicht gegen Wasser, welches von der Pest infiziert ist.



Die Terraque

Die etwas größeren und kräftigeren Erdwesen leben am Waldboden. Obwohl sie auch fliegen können, tun sie dies nur recht selten. Sie bleiben lieber mit beiden Beinen am Boden. Ihre Körper sehen aus, als wären sie aus reinem Mutterboden gemacht. Ihre Hautfarben reichen von dunkelbraun bis fast schwarz. Sie sind sehr kräftig gebaut und tragen meist Rüstungen wie sie die Andunin tragen. Rindenpanzer und Ähnliches. Sie leben entweder in Städten oder in kleinen Grüppchen die durch den Wald wie eine Art Nomadenvolk ziehen und nach Anzeichen der Seuche suchen um diese zu bekämpfen.

Sie glauben an die Macht der Erde. es gibt keine Wirklichen Götter. Die Priester prädigen die Stärke der Erde und der Unauslöschlichkeit. Die Erde ist die Mutter allen Lebens. So haben die Terraque einen Glauben der direkt aus ihrem Element entsteht. Also praktisch glauben sie an sich selbst.

Das Gemüt der Terraque

Die Erdwesen sind die ruhigsten von allen. Sie reden kaum, oder selten. Meist wirken sie recht träge und teilweise etwas abwesend, doch wenn sie erst einmal loslegen, dann kann sie fast nichts aufhalten. Ihr Willen ist wie die Erde, unerschütterlich. Manche könnten die Terraque als sturr bezeichnen, doch derjenige hat einfach noch nicht die richtigen Arqumente gefunden den Terraque von seinem Standpunkt zu überzeugen. Immerhin sind sie sehr abergläubisch und vertrauen nur ihren engsten Freunden. Und der Freund eines Terraque ist diese Freundschaft auch immer wert.

Modifikatoren

Attribute: KON +1, STÄ+1
Elemente: LUF +3, ERD -3
Gesundheit: 30

Die Fähigkeiten der Terraque

Verschmelzen 2MP

Der Terraque kann für einige zeit mit dem Erdboden verschmelzen um sich vor Feinden zu verbergen. Dabei kann er sich allerdings nicht fortbewegen.

Felsschlag 2MP

Der Terraque kann einen Felsen bis zu 10kg heben und auf seinen Gegner schleudern. So ein Fels muß allerdings vorhanden sein.

Treibsand 2MP

Ein Bereich im Blickfeld des Teraque verwandelt sich in eine Grube mit lockerem Erdreich, in dem gehende Lebewesen versinken können oder zumindest aufgehalten werden.



Kämpferische Klassen

Späher

Die Späher sind die Mutigsten der fae. Sie wagen sich in unbekannte Gegenden und führen auch gerne die anderen Charaktere. Sie besitzen ausgezeichnete Ortskenntnisse der verschiedenen Gegenden des Zwielicht-Waldes und lieben die Natur und alles was in ihnen lebt. Auch Spuren bleiben ihnen selten verborgen. Sie sind eine ideale Ergänzung für eine abenteuerlustige Gruppe.

Geeignete Rassen: Andunin, Sylphen
Attribute: MAG+1, KAMPF+1
Talente: Orientierung, Spuren finden, Schleichen, Spähen

Dieb

Ein Dieb kennt sich mit Schlößern und Mechanik besonders gut aus. Allerdings auch in den Taschen seiner Mit-fae, was ihn nicht all zu selten in Schwierigkeiten bringt. Diebe sind Meister im Verbergen und Verstecken und besitzen ein Gespür für die Schatten und die Dunkelheit, in denen sie nahe zu unsichtbar werden können. Diebe organisieren sich in kleinen, geheimen Gruppen, den sogenannten Diebesgilden. Jedes Mitglied wird geprüft und es herrscht eine strenge Loyalität und Hierarchie in der Gilde. Sollte ein fae allerdings jemals in Schwierigkeiten kommen, dann wird die Gilde ihn schützen. Da dies eine doch eher unmoralische Klasse ist, können Efreete sie nicht erlernen.

Geeignete Rassen: alle außer Efreete
Attribute: MAG+1, KAMPF+1
Talente: Schlösser, Taschendiebstahl, Wortgewandt, Verstecken

Tiermeister

Ein Tiermeister spricht mit den Tieren des Waldes. Er kann sich mit fast jedem Tier, was ihm begegnet unterhalten oder zumindest kommunizieren. Außerdem kommen viele Tiere zu ihm um von ihm Hilfe zu erbitten. Außerdem kennen sie sich durch ihr Leben in der Wildnis mit Heilpflanzen und Substanzen aus, die andere fae nicht einmal bemerken würden. Sie können auch Tiere erziehen und dressieren um Dinge zu tun, die der Tiermeister von ihnen möchte und besitzen meistens ein Vertrautentier in der Größe einer Katze oder eines Hundes.

Geeignete Rassen: Andunin, Sylphen, Terraque, Nymphen
Attribute: MAG+1, KAMPF+1
Talente: Tierstimme, Heilkunde, Spuren finden, Tierkunde

Kämpfer

Die Kämpfer sind die Männer und Frauen fürs Grobe. Sie kennen sich mit dem Umgang mit Waffen sehr gut aus und kämpfen, was das Zeug hält, wenn es sein muß, bis zum Tod. Sie alle folgen einem Ehrenkodex, der ihnen z.B. verbietet von hinten anzugreifen oder unfair zu kämpfen. Sie werden entweder von einem privaten Lehrmeister ausgebildet oder gehen an eine der drei Kämpfer-Gilden.

Diese Gilden bilden die fae schon seit früher Kindheit aus und geben ihnen sowohl Kampf- als auch Gesellschaftliche Kenntnisse mit auf den Weg.

Geeignete Rassen: alle
Attribute: KAMPF+2
Talente: 2x Nahkampfwaffe, Kampfgebrüll, Schütze

Schwerttänzer

Die Schwerttänzer der fae sind sehr gute Kämpfer. Sie sind schnell und wendig aber auch sehr diszipliniert und beherrscht und das trotz ihrer sonst so hektischen Art. Sie erhalten eine spezielle Ausbildung in Heimlichkeit und leisem Töten. Diese Seite ihres Charakters zeigen sie allerdings nur ihren Opfern und diese können selten davon berichten. Schwerttänzer geben sich meistens als Krieger aus um nicht erkannt zu werden, gehören aber in Wirklichkeit dem Zirkel des Schattens an. Dieser hat sich selbst zum Hüter des Gleichgewichts der Macht gemacht. Dann und wann setzt er Attentäter auf hohe Persönlichkeiten an um die, in ihren Augen“ unfaire Machtverteilung zu korrigieren.

Geeignete Rassen: Andunin, Sylphen, Terraque
Attribute: KAMPF+2
Talente: 2x Nahkampfwaffe, Schütze, Akrobatik

Magische Klassen

Magus

Ein Magus ist ein Zauberer. Er beherrscht zu Beginn drei zusätzliche Zauber und kann die Runen der Alten lesen und auch schreiben. Zauberer können durch eine angeborene Eigenart magische Energie bündeln und zu Zaubern formen. Je nachdem welchem Volk sie angehören, nutzen sie ein anderes Element um ihre Energie zu beziehen. Magi, die Mehrzahl von Magus, verbringen den Großteil ihrer Ausbildung in der Magischen Akademie. Erst nachdem sie zu Adepten, ausgebildeten aber noch unerfahrenen Magi, geworden sind, verlassen sie die Akademie um ihr gesammeltes Wissen und die Theorie in die Praxis umzusetzen.

Geeignete Rassen: alle
Attribute: MAG+2
Talente: 2xZaubertalent (Magus),
 Lesen/Schreiben, Zauberei

Zudem beherrschen sie die Sogenannten magischen Lieder. Diese Art der Magie verzaubert alle Zuhörer und kann heilsam und beruhigend wirken oder aber die Hörer zum Kampf anstacheln.

Geeignete Rassen: alle
Attribute: MAG+2
Talente: Musizieren, Legendenkunde,
 2x Bardenlieder

Priester

Es gibt im Wald einige Religionen, für die es natürlich auch Priester gibt. Sie können ebenfalls Magie wirken. Je nach Volk gibt es verschiedene Glaubensrichtungen. Für eine passende davon muß sich der Priester entscheiden. Dadurch wird er zu einem Prediger und Vertreter dieses Glaubens. Seine Magie liegt hauptsächlich im Bereich der Heilzauber und defensiven Magie.

Geeignete Rassen: alle
Attribute: MAG+2
Talente: 2xZaubertalent (Priester),
 Lesen/Schreiben, Zauberei

Heiler

Heiler sind die Heilkundigen im Wald, die es bestens verstehen mit reichlich Naturmitteln, Kräutern und geheimem Wissen, Krankheiten, Wunden und Verletzungen zu heilen. Sie benutzen dazu keine Magie und sind auch nicht magisch begabt. Sie kennen aber sie sich bestens mit Pflanzen und der Anatomie der einzelnen Wesen im Wald aus. Dieses Wissen ermöglicht es ihnen gute Medizin herzustellen oder Wesen besonders gut einzuschätzen und zu töten, denn ihr Wissen über die wunden Punkte reicht weit.

Geeignete Rassen: alle
Attribute: MAG+1, KAMPF+1
Talente: Heilkunde, Pflanzenkunde,
 Anatomie, Giftkunde

Barden

Barden geben sich voll und Ganz der Kunst hin. Sei es nun der Lyrik oder dem Gesang oder dem spielen eines Instrumentes. Sie leben für die Musik und versuchen mit ihr die Geschichten und Legenden der Vergangenheit lebendig und erlebbar zu halten. Ihr tiefgehendes Wissen über geschichtliche Ereignisse ist durchaus von Vorteil und zudem: Wer lauscht nicht gerne den wunderbaren Klängen einer Laute im Schein des nächtlichen Lagerfeuers?

Die Talente

Talente sind Kenntnisse und Wissen, welches sich der Charakter im Laufe seiner Ausbildung oder seines Abenteuer-Lebens angeeignet hat. Seien es nun Kampftalente oder das Wissen über Tiere, Magie oder Töpferei. Je nachdem welcher Klasse ein Charakter angehört, hat er unterschiedliche Talente, die zu seiner Klasse passen. Im Laufe des Spiels allerdings kann er aber natürlich noch viele Talente mehr lernen oder sich auf einige besonders spezialisieren. Es mag vielleicht gut sein, alles zu können, doch wenn man alles nur ein bisschen kann, ist man in Nichts richtig gut.

Talente die zur eigenen Klasse gehören haben einen Startwert von 1. Alle Talente haben ein Höchstlevel von 4. Werte über 4 sind nicht möglich.

Die Talentliste

Akrobatik [GEW]

Mit diesem Talent ist der Charakter in der Lage, aufregende und atemberaubende Kunststücke durchzuführen. Seien es FlickFlacks oder Salti. Dies gilt für Aktionen am Boden ebenso wie für kleine fliegerische Kunststücke.

Heilkunde [INT]

Mit diesem Talent kennt sich der Charakter mit verschiedenen, natürlichen Heilkünsten aus. Er kann Krankheiten erkennen, Wunden versorgen und auch Gifte erkennen.

Kampfgebrüll [AUS]

Kampfgebrüll wird vor einem Angriff eingesetzt. Der Angreifer muß dazu eine Aktion opfern. Der Angegriffene wird so eingeschüchtert, daß er bei seinem Nächsten Angriff einen Malus in Höhe der erzielten Erfolge in Kampfgebrüll hat.

Lesen/Schreiben [INT]

Der Charakter kann mit diesem Talent die Schriftzeichen der vergangenen Zeiten lesen, die überall im Wald zu finden sind. Diese hochkomplizierte Runenschrift stammt noch aus den Zeiten vor der Seuche und wird auch zu erstellen von magischen Artefakten und Zaubern genutzt.

Legendenkunde [INT]

Der Charakter kann mit diesem Talent Ereignisse und Personen aus Geschichte und Legenden herausfinden und kennt viele Dinge aus der vergangenen Zeit. Besonders Barden nutzen dieses Talent um ihre Lieder und Sagen zu schreiben.

Magiekunde [INT]

Das theoretische Wissen von magischen Strukturen, Hintergründen und Zusammenhängen. Der Charakter kann anhand dieses Talents herausfinden ob und welche Magie wirkt und in welchem Zusammenhang sie wirkt.

Musizieren [INT]

Mit diesem Talent können Musikinstrumente gespielt werden und Noten gelesen werden. Gibt außerdem Ausdruck über das Musikalische Verständnis des Charakters. Barden benutzen dieses Talent um ihre magischen Lieder zu spielen.

Nahkampfwaffe * [kein Attribut]

Nahkampfwaffe ist ein Waffentalent. Dieses Talent muß spezialisiert werden. Es wird dazu genutzt die Fähigkeit im Umgang mit Waffen anzuzeigen. Mögliche Spezialisierungen wären: Schwerter, Dolche, Stäbe, Äxte, Hämmer, usw.

Orientierung [INT]

Ein Charakter mit diesem Talent kann sich in seiner Umgebung sehr zu zurechtfinden und wird sich, wenn er einige Anhaltspunkte im Gelände hat, nicht verlaufen. Er kann auch anhand von Sonnenstand und Sternbildern den Norden bestimmen.

Tierkunde [INT]

Der Charakter kennt fast alle Tiere die sich im Wald befinden, sei es ihre Fressgewohnheiten, ihre Schlafzeiten, wie sie aussehen, was sie für Fähigkeiten haben, wo sie zu finden sind oder ähnliche Informationen.

Tierstimme [AUS]

Der Charakter kann sich mit den Tieren verständigen. Sei es über Gesten oder imitieren ihrer Laute. So kann er kleine Gespräche führen und einige Informationen erhalten. Dieses Talent geht nicht bei Insekten.

Schleichen [GEW]

Der Charakter kann sich äußerst leise bewegen, sei es am Boden oder in der Luft. Die Probe wird durch den Boden oder die Luftverhältnisse modifiziert.

Schlösser [GEW]

Das Geschick mit einfachsten Hilfsmitteln Türen, Truhen, oder andere Mechanismen zu öffnen.

Schütze * [kein Attribut]

Schütze ist ein Waffentalent. Schützen sind in der Lage Bögen und Armbrüste einzusetzen um Gegner in der Entfernung zu treffen. Dieses Talent muß spezialisiert werden.

Spähen [INT]

Ein Späher kann Dinge und Einzelheiten in großer Entfernung erkennen, als wären sie viel näher bei ihm. Dadurch wird seine Wahrnehmung nicht durch Entfernungen beeinflusst.

Spuren finden [INT]

Mit diesem Talent kann der Charakter die Spuren von fae oder Tieren oder anderem erkennen, finden und verfolgen. Je nachdem wie alt die Spur ist, ist die Probe leicht oder schwerer.

Taschendiebstal [GEW]

Ein Charakter mit diesem Talent kann andere unbemerkt von ihrem Reichtum oder anderen kleinen Gegenständen erleichtern. Dies ist natürlich Kriminell und Taschendiebe müssen ach im Wald des Zwilichts mit saftigen Strafen rechnen.

Wortgewandt [AUS]

Ein wortgewandter Charakter kann sich mit einigen kleinen Notlügen oder Schmeicheleien aus brenzlichen Situationen retten. Kann Leute Verhören ohne das sie es merken und seinen Kopf mit der richtigen Wortwahl aus der Schlinge ziehen. Außerdem ist er ein guter Redner und Geschichten-erzähler.

Verstecken [WIL]

Ein Charakter mit diesem Talent kann sich in den kleinsten Ecken verstecken und wir dann nicht von seinen Mitmenschen gesehen. So kann er sich in Schatten und dunklen Winkeln fast unsichtbar machen.

Wurfaffen* [kein Attribut]

Wurfaffen ist ein Waffentalent. Es wird dazu genutzt um Gegenstände, wie Wurfmesser, Wurfscheiben, Bumerangs oder einfach Steine einzusetzen um Gegner in der Entfernung zu treffen. Dieses Talent muß spezialisiert werden.

Zauberei [INT]

Mit diesem Talent können Magi und Priester Zauber wirken. Dieses Talent kann auch nur von diesen Klassen gewählt werden.

Erweiterte Talente

Was sind erweiterte Talente?

Die Erweiterten Talente gehen aus den anderen, den Grundtalenten hervor. Sie setzen gewisse Grundkenntnisse in anderen Talenten voraus. Nur wenn diese Kenntnisse da sind, kann das Talent gelernt werden. Für das Talent „Alchimie“ benötigt man das Talent „Zauberei“ mindestens auf einem Wert von 3. Dabei zählt nur der Talentwert, nicht der Gesamtwert inkl. Attribut.

Erweiterte Talentenliste

Alchimie [INT]

Mit diesem Talent kann man Tränke und Gifte aus den verschiedensten Zutaten brauen und auch Tränke oder Gifte analysieren um ihre Wirkung herauszufinden.

Voraussetzung: Zauberei 4
Lesen/Schreiben 2

Beidhändig [GEW]*

Der Charakter kann mit zwei Einhand-Waffen gleichzeitig kämpfen. Dabei kann er in einer Runde zwei Angriffe machen. Den Ersten normal, der Zweite ist um +2 erschwert. Seine Paraden sind im Anschluß sofort erschwert und es gibt keine Parade ohne Malus.

Dieses Talent funktioniert wie eine Nahkampftechnik und muß auf eine Waffengattung spezialisiert werden. Sie wird anstelle des Nahkampf-Talentes eingesetzt.

Voraussetzung: Nahkampf-Waffe 4
Akrobatik 2

Magische Gegenstände identifizieren [INT]*

Der Charakter kann mit diesem Talent magische Gegenstände identifizieren. Er kann deren Herkunft und Geschichte herausfinden und bestimmen zu welchem Zweck sie geschaffen wurden und wie sie funktionieren, welche Wirkung sie haben und wie sich diese bemerkbar macht. Siehe auch Thema Magie.

Voraussetzung: Zauberei 4
Magiekunde 2

WIRD LAUFEND ERGÄNZT...

Kriegerfähigkeiten

- 2. Angriff / 3. Angriff

- Feuerklinge, Wasser, Luft, Erde

- Luftgang

- „Kämpfer“-Schutzpunkte

- Selbstheilung (Stufen)

- Unparrierbar

- Kritischer Treffer

- Wuchtschlag

- Stärke steigern

- Agilität steigern

- Kampfsinn (INI+)

Die Zaubertalente

Es gibt einige Zauber im Wald des Zwielfichts die sich durch die Zeit erhalten haben. Sie sind in uralten Runentafeln in den Tempeln der großen **Metropole Tir'Ghalad** überliefert und jeder Magus hat sie in seiner Ausbildung mindestens schon einmal gesehen. Aus diesen Tafeln gehen 12 Zauber für Magi hervor und sechs für die Priester der verschiedenen Orden hervor.

Einen Zauber einsetzen

Will man einen Zauber wirken, macht man eine Probe auf Zauberei. Die Schwierigkeit wird dabei durch den Zauber bestimmt. Je nachdem wie schwer ein Zauber ist, benötigt man mehr oder weniger Erfolge. Der Modifikator wird noch zusätzlich auf den Mindestwurf von 4 dazugerechnet.

Beispiel: Kala ist Magierin. Sie hat Zauberei 5 und möchte einen Feuerball wirken. Dazu würfelt sie mit 5 W10 gegen den Mindestwurf von 5 (Mod.+1). Sie erwürfelt: 3,2,6,4,9. Somit hätte Kala die nötigen 2 Erfolge erreicht und den Zauber gewirkt.

Weitere Zauber?

Natürlich gibt es auch weitere Zauber, die nicht auf diesen Tafeln zu finden sind. Sie wurden einst von sehr erfahrenen Magi entwickelt und sind verteilt überall im Wald zu finden oder von Meistermagi zu lernen. Man erkennt sie an den Zauberformeln, die in der Ahnensprache geschrieben sind und die Form der zwei großen Steintafeln in Tir'Ghalad haben. Sie können in Büchern stehen oder auf losen Schriftrollen notiert sein.



Zauber sind zu nutzen wie Talente. Es werden Punkte verteilt um die Kraft in den Zaubern zu erhalten. Die Höchsthöhe ist 4 genau wie bei den Talenten.

Magische Energie

Zauber verbrauchen Magische Energie, genau wie Rassenfähigkeiten auch. Diese Energie erneuert sich nur sehr langsam. Wenn der Charakter eine Nacht ruhig schlafen konnte (6-8 Stunden Ruhe!) dann kann er versuchen W6-2 MP zu regenerieren. Sollte das Ergebnis unter 1 liegen regeneriert der Charakter nicht.

Zauberliste für die Magi



Feuerball

Ein gleißender Ball aus Feuer und Hitze schießt aus den Händen des Magiers und verursacht elementaren Feuerschaden in Höhe von (Kraft)W6+(Kraft). Die Reichweite ist die Sicht des Charakters.

Schwierigkeit: 2
Modifikator: +1
MP-Kosten: 1

Wand aus Feuer

Mit diesem Zauber entsteht eine Wand aus Feuer vor dem Zauberer. Sie besteht aus elementarem Feuer und schadet jedem, der sich hindurch bewegt mit (Kraft)W6. Die Wand besteht (Kraft)x2 Runden.

Schwierigkeit: 2
Modifikator: +1
MP-Kosten: 2

Explosion

Eine Explosion entsteht nach dem Willen des Zauberers. Der Durchmesser entspricht der (Kraft) in Stock. Somit können auch mehrere Gegner gleichzeitig getroffen werden. Der Schaden liegt bei (Kraft)W10+(Kraftx2). Die Reichweite ist Sichtweite. Auch Gegenstände lassen sich hiermit zerstören.

Schwierigkeit: 4
Modifikator: +2
MP-Kosten: 3

Wasserstrahl

Ein starker Wasserstrahl schießt aus den Händen des Magiers und verursacht elementaren Wasserschaden in Höhe von (Kraft)W6+(Kraft). Die Reichweite ist die Sicht des Charakters.

Schwierigkeit: 2
Modifikator: +1
MP-Kosten: 1

Wasserblase

Ein Blase aus Wasser entsteht um einen Gegner herum und hindert ihn sich zu bewegen. Außerdem erhält er pro Runde in der Blase W6 Schaden durch magelnde Luft. Die Blase hat (Kraft)W6 LP und ist erst vernichtet, wenn alle LP verbraucht sind.

Schwierigkeit: 3
Modifikator: +1
MP-Kosten: 2

Intelligenz erhöhen

Mit diesem Zauber kann der Charakter seine Intelligenz für eine Intelligenz-Probe um die (Kraft) des Zaubers erhöhen.

Schwierigkeit: 2
Modifikator: +1
MP-Kosten: 1

Blitzgeschwindigkeit

Der Charakter kann durch diesen Zauber in der Nächsten Kampfrunde (Kraft) Aktionen mehr machen.

Schwierigkeit: 3
Modifikator: +2
MP-Kosten: 2

Auflösen

Der Charakter kann sich für (Kraft) in Runden in einen durchlässigen Nebel auflösen. Somit ist er unantastbar und kommt durch die kleinste Ritze. Er kann auch nicht angegriffen werden.

Schwierigkeit: 3

Modifikator: +2

MP-Kosten: 3

Kugelblitz

Ein elektrischer Ball aus Blitz und Donner schießt aus den Händen des Magiers und verursacht elementaren Luftschaden in Höhe von (Kraft)W6+(Kraft). Die Reichweite ist die Sicht des Charakters.

Schwierigkeit: 2

Modifikator: +1

MP-Kosten: 1

Erdbeben

Der Charakter kann die Erde beben lassen. Dadurch könnten Gebäude beschädigt werden oder Charaktere von den Beinen gerissen werden. Pro (Kraft) bebt es eine Runde. Der Zauberer kann es auch vorher beenden. Dabei ist kein Kampf auf der Erde möglich.

Schwierigkeit: 4

Modifikator: +2

MP-Kosten: 3

Stärke erhöhen

Mit diesem Zauber kann der Charakter seine Stärke für eine Stärke-Probe um die (Kraft) des Zaubers erhöhen.

Schwierigkeit: 2

Modifikator: +1

MP-Kosten: 1

Kristallspeer

Ein Speer aus glänzendem Kristall schießt aus den Händen des Magiers und verursacht elementaren Erdschaden in Höhe von (Kraft)W6+(Kraft). Die Reichweite ist die Sicht des Charakters.

Schwierigkeit: 2

Modifikator: +1

MP-Kosten: 1

Zauberliste für die Priester



Magische Heilung

Mit diesem Zauber kann der Priester (Kraft)W10 LP bei sich oder einem Gefährten wieder herstellen. Dazu muß der das Wesen allerdings berühren.

Schwierigkeit: 3

Modifikator: +1

MP-Kosten: 2

Gift kurieren

Mit diesem Zauber kann der Priester eine Vergiftung aufhalten oder sogar stoppen. Er entfernt mit (Kraft)W6 die Giftpunkte des Vergifteten. Sinken die Punkte auf Null, erhält dieser keinen Schaden mehr.

Schwierigkeit: 2

Modifikator: +1

MP-Kosten: 1

Segnen

Mit diesem Zauber kann der Priester einen Gegenstand oder einen Platz in der Größe von (Kraft) in Stock segnen. Die Kreaturen der Finsternis können keine gesegneten Gegenstände oder Flächen berühren oder betreten ohne Schaden in Höhe von (Kraft)W6 pro Runde zu erleiden. Die Wirkung hält einen Tag an.

Schwierigkeit: 3

Modifikator: +2

MP-Kosten: 2

Reinigen (Seuche)

Durch diesen komplizierten Zauber kann der Priester Seuchepunkte eines Charakters entfernen. Dazu ist allerdings ein Aufwendiges Ritual nötig. Pro (Kraft) kann der Priester einen Seuchepunkt entfernen. Pro Seuchepunkt dauert das Ritual eine Stunde.

Schwierigkeit: 3

Modifikator: +3

MP-Kosten: 6

Waffe verzaubern (Elementar)

Waffen erhalten durch diesen Zauber elementare Eigenschaften und verursachen elementaren Schaden.

Schwierigkeit: 2 (fremdes Elem.), 1 (eigenes Elem.)

Modifikator: +2 (fremdes Elem.), +1 (eigenes Elem.)

MP-Kosten: 2 (fremdes Elem.), 1 (eigenes Elem.)

Heiliger Strahl (gegen Seuchewesen)

Ein gleißender Strahl aus göttlicher Macht schießt aus den Händen des Magiers und verursacht bei Verseuchten Wesen Schaden in Höhe von (Kraft)W6+(Seuchepunkte). Die Reichweite ist die Sicht des Charakters.

Schwierigkeit: 2

Modifikator: +1

MP-Kosten: 3

Antimagie

Mit diesem Zauber kann der Priester andere Magie oder Verzauberungen von Gegenständen oder Personen aufheben oder zerstören oder unterbrechen.

Schwierigkeit: 2

Modifikator: +je nach Art der Magie (+2 bis +5)

MP-Kosten: wie der Zauber der aufgehoben wird

Schutzfeld

Mit diesem Zauber entsteht eine Wand aus Energie vor dem Zauberer. Sie besteht aus göttlicher Kraft und schadet jedem bösen oder verseuchten, der sich hindurch bewegt mit (Kraft)W6+(Seuchepunkte).

Die Wand besteht (Kraft)x2 Runden.

Schwierigkeit: 2

Modifikator: +2

MP-Kosten: 3

Bannen (Kreaturen halten)

Mit diesem Zauber kann ein Lebewesen an einem Platz gehalten werden. Es kann sich für (Kraft) in Runden/ Minuten nicht bewegen und bleibt an Ort und stelle.

Dabei gilt dieser Zauber auch beim fliegen.

Schwierigkeit: 2

Modifikator: +2

MP-Kosten: 2

Die magischen Lieder der Barden



Lied der Heilung

Lied der Inspiration

Lied des Schlafes

Lied der Harmonie

Lied des Hasses

Lied des Bannens

Magische Gegenstände

Im ganzen Wald findet man die Zeugnisse der Ahnen in Bauwerken und Ruinen. Doch eine ihrer größeren Hinterlassenschaften sind die unzähligen magischen Gegenstände. Es gibt dabei drei Klassifizierungen:

Magischer Gegenstand: Diese Dinge sind zwar magischer Natur, aber haben einen allerweltscharakter. Sei es ein magisch verbesserter Bogen oder ein warmer Teller oder ein Glas der Haltbarkeit. Diese Gegenstände sind häufig zu finden und teilweise noch in Gebrauch.

Artefakt: Artefakte sind mächtige magische Gegenstände auf denen ein Zauber oder eine magische Eigenart liegt. Diese Dinge sind meist sehr wertvoll, weil sie nur in geringen Stückzahlen existieren.

Relikt: Relikte sind Gegenstände die einzigartig sind. Sie sind meist über alle Maßen mächtig und haben einen starken Effekt auf ihre Umwelt. Meistens besitzen diese Gegenstände eine eigene Seele oder zumindest ein Stück der Seele ihres Erschaffers. Diese Gegenstände sind meist sehr alt und noch aus der Zeit der Ahnen.

Magische Gegenstände identifizieren

Magiern und weisen fae ist es möglich durch Analyse und das Einfühlen in die Struktur der Gegenstände, deren Wirkung und Effekt zu ergründen. Dazu ist natürlich ein besonderes Talent nötig. Je nachdem Welcher Gegenstand zu erforschen ist, ist der Mindestwurf erhöht.

magischer Gegenstand: MW 3-5

Artefakt: MW 4-7

Relikt: MW 6-15

Dieses Identifizieren kostet natürlich auch einiges, denn diese anstrengende Tätigkeit will bezahlt werden. Die Preise liegen zwischen 100 KR und 5000 KR für die mächtigsten Relikte.

Rituale

Um besonders mächtige Zauber zu wirken, kann man sie in der Form eines Rituals durchführen. Dazu ist ein geeigneter Platz, entsprechende Gegenstände und einiges an Zauberformeln und magischen Formeln.

Mehr zu Ritualen findet ihr in der Version 1.0 !

Die Spielsysteme

Jedes (Gesellschafts-)Spiel braucht Regeln. Diese Regeln dienen dazu, in unklaren Situationen herauszufinden, ob sie positiv oder negativ ausgeht. Dies kann man natürlich auch im Rollenspiel darstellen, doch dann würde es keinen Zufall mehr geben. Der Zufall im Rollenspiel wird durch die Würfel dargestellt. Ein Würfelwurf entscheidet über Gelingen oder Mißerfolg der Charaktere.

Die Würfel-Proben

Proben auf Attribute

Proben werden nötig um herauszufinden ob ein Charakter in einer besonderen Situation auf sein Können vertrauen kann oder nicht. Jeder Charakter hat Attribute mit den Werten von 1-6, und auf diese kann er Proben würfeln.

Die Proben werden mit W10 gewürfelt. Dabei darf der Spieler so viele Würfel benutzen, wie er Punkte in einem Attribut hat. Bei einer Stärke von 3 dürfte der Spieler also 3W10 für seine Proben benutzen.

Je nach **Schwierigkeit** ist eine bestimmte Anzahl von Erfolgen nötig. Um einen Erfolg zu erzielen muß der Charakter mit einem seiner Würfel gleich oder über einen festgelegten Mindestwurf würfeln. Dieser Mindestwurf ergibt sich aus der Situation oder dem Umfeld in dem die Probe stattfindet.

Schwierigkeiten

Die Schwierigkeiten richten sich danach, welcher Effekt eintreten soll, oder wie schwer die Probe im allgemeinen sein soll.

Normal:	1 Erfolg
Schwer:	2-3 Erfolge
sehr Schwer:	4-5 Erfolge
Unmöglich:	5+ Erfolge

Somit kann es zum Beispiel passieren, das eine doch recht einfache Probe, unter gewissen Umständen doch um einiges schwieriger werden kann, als würde sie unter idealen Umständen durchgeführt.

Beispiel: Nurin (STÄ:3) will einen Felsbrocken anheben um einen Freund zu retten, der unter dem Gestein begraben liegt. Der Meister verlangt eine Probe mit einem Mindestwurf von 7 und mindestens einen Erfolg. Nurin's Spieler erwürfelt mit seinen 3 W10 eine 4, eine 5 und eine 7. Somit hätte er einen Erfolg mit der 7 erzielt. Nurin kann den Stein gerade genug abheben um seinen Freund zu befreien.

Hochwürfeln

Es gibt Situationen bei denen die Umstände so widrig sind, daß die Modifikatoren einen Mindestwurf von zehn oder mehr verlangen. Doch wie soll man mit einem W10 mehr als zehn erwürfeln? Ganz einfach: Fällt bei einer Probe mit einem W10 eine 10 (also eine 0!), kann dieser eine Würfel noch einmal (hoch-)gewürfelt werden. Dabei wird dieser Würfel noch einmal gerollt und das Ergebnis zu der 10 addiert. So können auch Ergebnisse die höher sind als 10 erzielt werden.

Beispiel: Erik erwürfelt bei einer Gewandheitsprobe eine 10 und danach eine 4. Also hat er einen Wert von 14 erwürfelt. Sollte erneut eine 10 fallen, ist man schon bei 20. Danach wird nochmal gewürfelt. Das kann immer so weiter gehen.

Mindestwürfe

Je nach Situation gibt es einen bestimmten Mindestwurf. Dieser Mindestwurf gilt für jeden Würfelwurf und jedes Würfelergebnis. Der **Grundmindestwurf ist 4**. Dieser Wert wird noch durch äußere Einflüsse verändert, z.B.:

Dunkelheit:	+2
Verletzt:	+Wunde
Stress (wird angegriffen):	+1 bis +2
Kein passendes Werkzeug:	+2
Kann sich kaum bewegen:	+2
Verseucht	siehe Mali-Liste

Proben auf Talente

Genau wie bei Attributs-Proben wird auch hier mit W10 gewürfelt. Die Anzahl der Würfel ergibt sich aus dem Wert des Talents + dem Wert des dazugehörigen Attributs. Ansonsten ist der Ablauf genau wie bei Attributsproben. Die Werte können auch hochgewürfelt werden.

Beispiel: Hernandi will einem reichen Dörfler den Geldbeutel stehlen. Er besitzt eine Gewandtheit von 3 und einen Talentwert in Taschendiebstahl von 2. Also kann er für die Probe 5 W10 benutzen.

Der Kampf

Der Kampf ist ein wichtiges Stilmittel im Rollenspiel um Spannung und Aktion zu erzeugen. Sei es nun ein kleines Scharmützel im Wald gegen einige Räuber oder eine große Schlacht gegen die Anhänger der Dunkelheit. Egal wie groß oder klein das Kampfszenario angelegt ist, es kann immer gefährlich für die Spieler werden und es ist nicht selten ein Kampf auf Leben und Tod.

Ein normaler Kampf läuft im Pinzip folgender Maßen ab:

Der Angreifer legt eine Anzahl von Erfolgen vor. Dabei kann er für die Probe so viele Würfel nutzen wie er mit seiner Waffe Angriffspunkte hat. Der Mindestwurf liegt dabei bei 5, wobei der Angreifer selber entscheiden kann, ob er diesen Wert noch weiter erhöht.

So legt der Angreifer auch die Schwierigkeit für die Verteidigung fest. Diese Festlegung erfolgt vor dem Angriff und kann auch nicht nachträglich verändert werden. Geht ein erhöhter Angriff schief oder hätte man auch +4 anstatt nur +2 erreicht, läßt es sich nicht mehr verändern.

Der Verteidiger muß versuchen, mit seinen Würfeln für Verteidigung genau so viele oder mehr Erfolge zu erzielen wie der Angreifer. Gelingt ihm dies, dann hat er den Angriff verteidigt. Gelingt ihm dies nicht landet der Angreifer einen Treffer. Dieser Treffer besteht aus dem Schaden der Waffe + der Anzahl der restlichen Erfolge.

So kann der Angreifer der gut kämpfen kann, diesen Vorteil gegenüber dem Anderen nutzbar machen und seinen Angriff absichtlich erschweren, damit die Parade garantiert nicht gelingt.

Beispiel: Finn greift einen Gegner an. Er hat einen Angriffswert von 4 (2ANGRIFF und 2Waffentalent). Er setzt den Mindestwurf auf 7 (also +2) und würfelt: 7, 3, 2, 9.

Somit hätte er 2 Erfolge. Der Gegner hat einen Parade-Wert von 3. (1ANGRIFF+2Waffentalent). Er muß eine Probe +2 ablegen, also gegen den Mindestwurf von 7. Er würfelt: 4, 3, 8.

Somit hätte der Angreifer einen Treffer gelandet, da der Gegner nur einen Erfolg erwürfelt hat. Er hätte aber mindestens 2 gebraucht.

Parade bei mehreren Gegnern

Ist man in einen Kampf verwickelt, in dem man gegen mehrere Gegner kämpfen muß, kann es natürlich passieren, daß man mehrmals in einer Runde angegriffen wird. Diese Angriffe müssen natürlich auch pariert werden. Die erste Parade ist normal, die zweite Parade ist um +2 im Mindestwurf erschwert, die dritte Parade ist um +4 erschwert, usw. So wird es immer schwerer die Angriffe zu parieren. Dies ist aber nur logisch, denn man kann ja nicht beliebig oft die Stellung ändern, um einem Angriff entgegen zu treten.

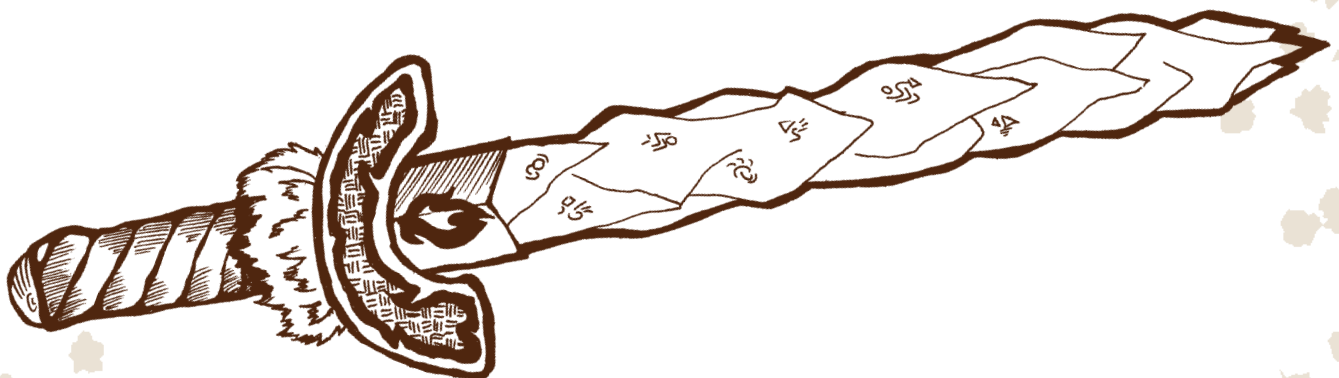
Modifikatoren im Kampf

Im Kampf gibt es noch einige Faktoren, die den Angriff zusätzlich erschweren:

- Dunkelheit +2
- gezielter Treffer +1 (Kopf +2)
- Verwundet + anzahl der Wunden

Körperlicher Schaden und Rüstung

Landet man einen Treffer, würfelt man mit den Schadenswürfeln der Waffe um die TP (Trefferpunkte) festzulegen. Danach würfelt man, wenn es keine gezielter Angriff war, mit einem W10 die getroffene Körperzone aus. Die Trefferwürfel werden nicht hochgewürfelt. Diese Trefferpunkte werden von der Gesundheit des Getroffenen abgezogen. Trägt dieser eine Rüstung, an der besagten Körperzone, dann wird dieser Rüstungswert von den Trefferpunkten abgezogen.



Erleidet man gleich oder mehr Schadenspunkte als die Verwundungsschwelle, dann erhält der Charakter an dem getroffenen Körperteil eine Wunde. Erleidet der Charakter an einer Körperzone dadurch 2 Wunden, kann er diesen Körperteil nicht mehr benutzen. Er könnte bei den Beinen z.B. nicht mehr Laufen, bei seinem Schwertarm nicht mehr kämpfen, bei Kopftreffern wird der Charakter sofort bewusstlos.

Beispiel: Ghira wird von einem einfachen Dornenschwert (1W10+2) getroffen. Die Trefferpunkte betragen 9. Sie wird nachdem die Trefferzone ausgewürfelt wurde am rechten Arm getroffen. Dort trägt sie eine Leichte Rüstung aus Chitin mit 3 RP (Rüstungspunkten). Diese RP werden abgezogen. Bleibt ein Körperlicher Schaden von 6. Ghira hat einen Wert in Verwundung von 8. Damit hat sie keine schwere Wunde erhalten, sondern der meiste Schaden wurde durch ihre Zähigkeit und die Rüstung aufgehalten.

Initiative und Reihenfolge

Die Initiative wird vor jeder Kampfrunde gewürfelt. Sie legt fest, in welcher Reihenfolge die einzelnen Kampfteilnehmer, ob Spieler oder NSC's, ihre Aktionen ausführen können.

Jeder Charakter würfelt mit einem W10 und addiert seinen Ini-Bonus dazu. Der Charakter mit dem höchsten Ergebnis beginnt. Dann der mit dem nächsthöchsten und so weiter. Wenn alle einmal an der Reihe waren, dann wird eine neue Initiative gewürfelt. Sollten zwei Kampfteilnehmer den gleichen Wert gewürfelt haben, wird zugunsten der Spieler entschieden und unter den Spielern greift der mit dem höheren Gewandtheitswert zuerst an.

Die Körperzonen

Jeder Charakter besitzt sechs Körperzonen, an denen er getroffen werden kann und an denen er Rüstungsteile tragen kann. Erleidet der Charakter einen Treffer wird ausgewürfelt wo er getroffen wird und welche Rüstung zählt, wenn der angreifer keinen gezielten Angriff durchgeführt hat.

Der Rüstungswert, kann auf dem Körperzonenschema notiert werden. Zur besseren Übersicht hat man hier dann alles auf einen Blick.

Rüstung und Behinderung

Gesamt-Rüstungswert	Ini-Malus
0-5	0
6-10	-1
11-15	-2
16-20	-3
21-25	-4
26-30	-5

Körperzonen

Die Körperzone wird mit einem W10 Ausgewürfelt!

Würfelergebnis	Körperzone
1-5	TORSO
6	linker ARM
7	rechter ARM
8	linkes BEIN
9	Rechtes BEIN
10	KOPF

Gesamtrüstung und Behinderung

Trägt ein Charakter viel und schwere Rüstung, dann wird er natürlich auch durch diese Rüstung in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt. Die Einschränkung heißt Behinderung. Die Behinderung ergibt sich aus dem Gesamtrüstungswert. Hat er einen Wert gleich oder höher von den Angaben in der Liste, erhält er einen Abzug auf seine Initiative. Er kann dadurch dann im Kampf erst später reagieren und ist langsamer.

Regeneration von Lebenskraft und Wunden

Sollte nach einem Kampf der Charakter Lebenskraft verloren haben oder Wunden davon getragen haben, dann kann er diese durch Ruhe und Pflege zurückgewinnen und heilen. Pro durchgeschlafene 6 Stunden, kann der Charakter W6+KON Lebenspunkte regenerieren.

Bei den Wunden verhält es sich ähnlich. Sie können allerdings erst geheilt werden, wenn alle Lebenskraft wieder hergestellt wurde. Mit einer Probe auf KON kann man versuchen eine Wunde nach der anderen zu heilen. Dabei benötigt er pro Wunde einen Erfolg und der Mindestwurf beträgt 4 + der Anzahl der Gesamt-Wunden. Zum heilen einer Wunde braucht man ca. zwei Stunden.

Besondere Kampfkaktionen

Die Seuche

Seit dem Tod des Daimons vor gut und gerne 500 Jahren frißt sich ein Geschwür durch den Wald des Zwielichts. Eine Seuche, die alles Leben verschlingt und dann als etwas dunkles, böses widerkehren läßt. Die Seuche entstand durch das Besiegen des Daimons. Sein verdorbenes Blut drang in die Erde und verseuchte sie augenblicklich. Die Pflanzen starben und wurden zu Gewächsen der Finsternis. Alle Lebewesen die von der Seuche erfaßt werden, merken zunächst nichts. Erst in späteren Stadien der Infektion werden äußere Merkmale sichtbar. Bleiche Haut, blutunterlaufene Augen. Bis hin zu fauliger, gammeligter Haut. Die Seuche führt immer zum Tot, mal schneller, mal Langsamer. Bis jetzt wurde noch kein Heilmittel gefunden. Wesen, die der Seuche erliegen verwandeln sich in ein verzerrtes Spiegelbild ihrer selbst. Sie sind Wesen der Finsternis geworden. Ohne Seele und durchtränkt von daimonischer Energie.

Die Seuche im Spiel

Es besteht eine nicht allzu geringe Chance, das Charaktere beim Kampf gegen verseuchte Gegner sich selber infizieren. Dies geschieht, wenn der Charakter durch einen Angriff eine Wunde erhält. Die Prozentuale Chance ist je nach Infektionsgrad des Gegners zwischen 20% und 80%.

Jeder Charakter und jedes andere Lebewesen, sei es nun ein Gegner oder ein Tier, besitzt einen Seuchewert. Sollte dieser Wert jemals 10 Erreichen, ist der Charakter verloren. Die Seuche hat seinen Körper so weit zerstört, das alles Positive aus ihm gewichen ist und er stirbt. Danach erhebt er wieder auf und ist eine Kreatur der Finsternis, ohne Gefühle und ohne Gewissen.

Sollte der Charakter eine Probe auf **Konstitution mit dem Mindestwurf 5 + der Anzahl der vorhandenen Seuchepunkte** nicht mit mindestens einem Erfolg bestehen, dann erhält er einen erneuten Seuchepunkt. Die Seuche breitet sich übrigens auch aus, wenn man nichts dagegen tut. So muß ein Infizierter jeden Monat eine Probe machen, um zu Prüfen, ob die Infektion voranschreitet. Mußlingt sie gibt es einen weiteren Seuchepunkt.

Abzüge durch die Seuche

Je nachdem wie stark verseucht der Charakter ist, desto mehr wirkt sich die Seuche auf seinen Körper aus. Es wird

Verseuchung und Ansteckung

Seuchepunkte: 1	(Infizierter) Risiko: 20%
Seuchepunkte: 2	(Erkrankter) Risiko: 30%
Seuchepunkte: 3	(Inkubator) Risiko: 50%
Seuchepunkte: 5	(Keimschleuder) Risiko: 60%
Seuchepunkte: 7	(Unheilbarer) Risiko: 70%
Seuchepunkte: 9	(Totgeweihter) Risiko: 80%

schwieriger für ihn Dinge des Alltäglichen Lebens durchzuführen. Neben den Seuchepunkten ist auch eine Skala mit Mali aufgeführt. Diese Mali wirken sich auf alle Proben aus, die der Charakter ablegt. So muß ein Charakter mit drei Seuchepunkten generell bei allen Proben einen zusätzlichen Modifikator hinnehmen.

Heilung der Seuche

Bis jetzt ist noch kein Mittel gefunden worden, was die Erkrankung an der Seuche gänzlich heilt. Man kann zwar versuchen die Erkrankung auf ein Minimaß zu reduzieren, doch ganz befreien kann man sich nicht. Es gibt eine sehr teure Medizin, die pro Einnahme einen Seuchepunkt löscht. Es ist jedoch nicht möglich, wenn man einmal infiziert wurde, alle Seuchepunkte zu löschen. Ein Punkt bleibt immer bestehen.

Ein von der Seuche veränderter fae



Erfahrung und Abenteuer

Erfahrung

Um den Fortschritt und das Lernen des Charakters zu dokumentieren, gibt es die Erfahrungspunkte. Jeder Charakter erhält nach einem Spielabend an dem er teilgenommen hat eine gewisse Anzahl an Erfahrungspunkten. Dieser Wert liegt je nach **Schwierigkeit** des Abenteuers pauschal zwischen 2 und 5 Punkten. Je nachdem wie sehr sich der Charakter eingebracht hat und wie viel er geleistet hat, kann er noch Bonus-Erfahrungspunkte erhalten. Auch aus Schaden kann man klug werden. Sollte der Charakter des öfteren in allerlei kleine Fettnäpfchen treten, kann er auch für solche Ereignisse Erfahrung erhalten. Diese Bonuspunkte insgesamt sollten nicht mehr als 2-3 pro Spieler, pro Abend sein. Der Spielleiter sollte sich besondere Taten der Charaktere aufschreiben, damit er sie später nicht vergißt.

Steigerungs-Kosten

Gesundheit erhöhen:	1 Erf = +2 Gesundheit
Magiepunkte erhöhen:	3 Erf = + 1 MP
Attribute erhöhen:	neuer Wert in Erf x3
Talente erhöhen:	neuer Wert in Erf
Neues Talent:	3 Erf um es auf 1 zu haben

Die **Erfahrungspunkte** können ausgegeben werden, um die **Werte** des Charakters zu verbessern und ihn so für noch gefährlichere und waghalsigere Situationen vorzubereiten. Dabei kosten die einzelnen, steigerbaren Werte unterschiedlich viel, je nachdem wie einfach oder schwer sie zu verbessern sind.

Abenteuer im Zwielichtwald

Natürlich gibt es im Wald des Zwielichts eine Menge zu entdecken und dadie fae von Natur aus neugierig sind ziehen viele von ihnen aus, um als Abenteurer zu Ruhm, Ehre und Edelsteinen zu gelangen. Doch was kann man so alles erleben in diesem riesigen Wald. Hier einige Beispiele:

1. Das Hauptanliegen eines jeden fae-Abenteurers ist natürlich eine ultimative Heilung für die Seuche zu finden. Sei es in Form eines riesigen Munari-Beeren-Feldes oder in Form einer Quelle reines Wassers, daß man die Seuche einfach fortspülen kann. Auf alle Fälle ist die Seuche immer ein recht guter Aufhänger für Abenteuer.

2. Die Ruinen der Ahnen bieten auch immer etwas interessantes und lassen viel entdecken. Überall über den Wald verstreut findet man die Zeugnisse der alten Kultur der fae. Die Kultur der Ahnen. Hier warten viele verlorene Schätze, Edelsteine und magische Gegenstände auf ihre Entdeckung.

3. Die Kinder des Daimons, veränderte fae oder monströse Tiere fallen immer wieder über die Dörfer her und die Bewohner leben ständig in Angst. Da kommen die Helden natürlich gerade richtig. Sie sollen einen Dunkelling aus der Umgebung suchen und ihn und seine Schergen unschädlich machen. Oder einfach das Dorf einige Zeit zu beschützen.

4. Eine Eskorte braucht fast jeder einmal, der nicht so gut mit Schwert oder Zauber umgehen kann. Ein reicher Händler zum Beispiel oder eine Adlige, die ihre Familie besuchen will. Die Helden bieten den kompletten Begleitschutz inklusive Kämpfen und Aktion.

Spielleiter bei

Als erstes Mal braucht man nicht unbedingt besondere **Vorkenntnisse** um eine Spielrunde zu leiten. Es gehört nur ein wenig mehr Fantasie dazu, sich eine Geschichte ausdenken. An sonsten hat man fast freie Hand. Immerhin lebt der Wald von seinen Bewohnern und vor allem von den Spielleitern, die ihn mit ihren Ideen und Vorstellungen füllen. Der Spielleiter sollte die Regeln des Spiels zumindest im Ansatz kennen. Auch wenn er nicht alles wissen muß, sollte er doch wissen wo es steht. Da das **Regelbuch** jedoch noch recht überschaubar ist, wird es nicht so schwer sein etwas wiederzufinden.

Ans Gleichgewicht denken

Das Schwierigste am leiten einer Spielrunde wird es sein, alle Spieler bei Laune zu halten und nicht einen oder eine Gruppe zu bevorzugen. Es sollte durchaus Kämpfe geben, aber auch Rätsel und Mystik sind wichtig. Man muß sowohl etwas für die Kämpfer, als auch für die Zauberer bieten können.

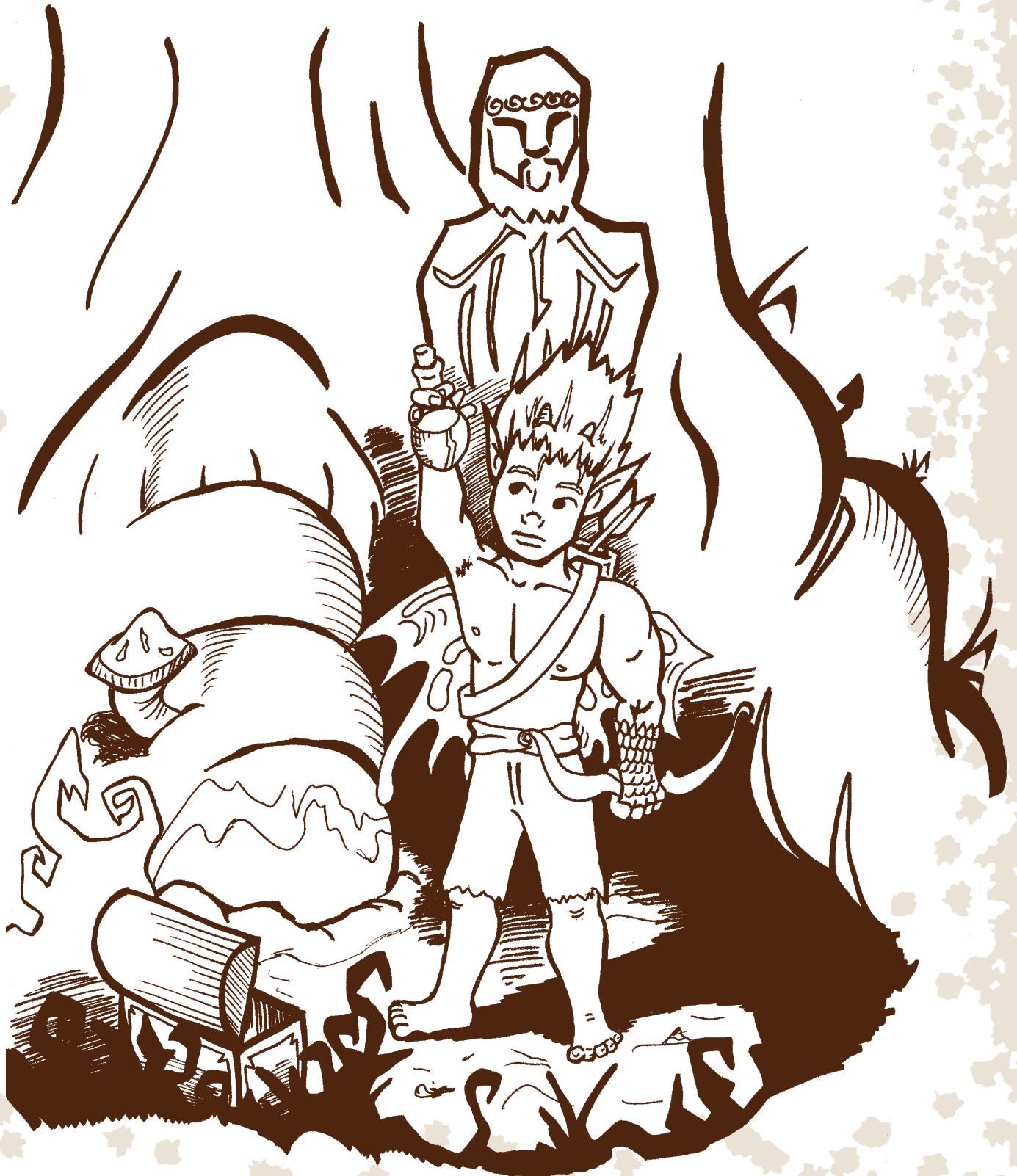
Feedback

Gerade wenn man das erste mal eine Runde leitet, sollte man sich von seinen Spielern immer ein Feedback holen. Man sollte sie auffordern, euch rigoros zu sagen, was ihnen gefallen hat und was sie nicht mochten, oder was man verbessern könnte. Oft fallen einem selbst die Fehler nicht auf.

Improvisation oder Vorbereitung

Nun, es ist natürlich gut, wenn man sich, wenn es gewünscht wird, „mal eben schnell“ ein Abenteuer zu machen. Doch meist bleiben diese Geschichten meist etwas platt und ohne wirklichen Tiefgang. Sollte man wirklich ein gutes Abenteuer machen wollen, sollte man sich im Vorfeld einige Notizen machen. Sich eine Storyline ausdenken, Gegner festlegen oder mit dem Monster-Baukasten entwerfen, Nicht-Spieler-Charaktere erschaffen, vielleicht Karten zeichnen von Verließen oder Waldgebieten, Verknüpfungen und Wirrungen in der Geschichte ausdenken.

Meist sind solche vorbereiteten Abenteuer besser und durchdachter. Man muß allerdings nicht jede Kleinigkeit und jeden kleinsten Aspekt der Geschichte festlegen, denn gerade beim Rollenspiel sieht man es immer wieder: Erstens kommt es anders und zweitens als man denkt.



Die Welt der fae

Die Geschichte

Die *fae* leben schon seit ihrer ersten Existenz im **Wald des Zwilichts**. Sie wurden einst von den **Elementaren Herren** eingesetzt um den Wald und das Leben in ihm zu erhalten. Es gab am Beginn der Zeit, **sechs Stämme**: Die Andunin, die Sylphen, die Nymphen, die Efreete, die Terraque und die Noctons. Die ersten jedes Clans traten aus dem göttlichen Licht und sahen sich einem großen, grünen und vor Leben fast schon überlaufenden Wald gegenüber. Die Stelle an der sie das erste mal das Land berührten wird heute als **die heilige Lichtung der Götter** bezeichnet. Ihr Standort ist leider im Laufe der Zeit verschollen gegangen.

Das erste Zeitalter: Die Reise

Nachdem die Stämme in ihren Bevorzugten gebieten ankamen zogen sie durch den Wald auf der Suche nach geeignetem Lebensraum. Sie hinterließen dabei reichlich Zeugnisse ihres Weges. Steinerner Quader und eine uralte, von den **Götter entworfene Keilschrift**, die nur die Gelehrten der heutigen Zeit noch lesen konnten. Eine Beschränkung, die durch die Götter gegeben wurde war, den Wald nicht u verlassen und so ließen sie sich an Stellen nieder, die ihnen am geeignetsten schienen.

Das zweite Zeitalter: die großen Reiche

Die Kulturen blühten auf und trieben fleißig Handel untereinander um sich gegenseitig mit dem Nötigsten zu versorgen. Es entstanden Große Handelspunkte und die Städte der einzelnen Völker wurden immer größer. Der Wald gedieh ebenfalls und so war es für alle ein gutes Zeitalter.

Das dritte Zeitalter: Der Verrat

Doch einem Volk war der Wohlstand nicht genug. Sie beuteten die Natur viel zu sehr aus und zerstörten mehr als sie erschufen: die **Noctons**. Die Dunkelheit in ihren Herzen gewann die Oberhand und so beschlossen sie, sich zu holen, was ihnen zustand: den Reichtum der anderen Völker. Kämpfe wurden ausgetragen und die restlichen Völker

vereinten ihre Kräfte und die Noctons in Schach zu halten. Diese jedoch verrieten ihren Gott und verbündeten sich mit einem Wesen, welches nur aus Legenden bekannt war: **der Daimon**.

Diese Kreatur schlug die Feinde in die Flucht. Ihr tödlicher Blick und die ungeheure Stärke die sie hatte, machte sie zu einem unüberwindbaren Gegner. Doch das Biest war nicht unter Kontrolle und so begann es nachdem alle anderen Feinde verschwunden waren, die Noctons selbst anzugreifen. Fast das gesamte dunkle Volk wurde vernichtet. Ihre Städte und Ländereien verwüstet.

Das Bündnis der vier anderen Völker ersann einen Plan den Dämon zu vernichten. Sie schufen einen riesigen Speer. Geschaffen aus Erde, gehärtet im Feuer, veredelt mit Wasser und der Leichtigkeit der Luft, sollte diese Waffen den Daimon töten.



Eine reife
Munari-
Beere

In einer letzten Schlacht schafften die *fae* es den Daimon zu besiegen und ihm den Speer durch sein finsternes Herz zu treiben.

Das vierte Zeitalter: Die Seuche

Nach dem Tod des Daimons war sein Fluch es, der die Wesen des Waldes mehr traf, als die Angriffe vorher. Sein dunkles, schwarzes Blut rann aus der Wunde in den Boden und verseuchte ihn unwiederbringlich. Der unendliche Strom der schwarzen Flüssigkeit fließt auch heute noch und verdirbt den Wald in seinen Grundfesten. Pflanzen und Tiere verändern sich und werden zu dunklen Schatten, die sich auf die Lebenden stürzen.

Die Gefahr trieb die *fae* wieder in ihre Hauptstädte. Kein Handel, keine Reisenden. Alles wurde still und das Leben schien aus dem Wald zu weichen. Immer mehr *fae* erlagen der dunklen Seuche und wurden verändert.

Jetzt liegt es an den Helden. Jenen Tapferen, die verzweifelt nach Heilung oder zumindest Erlösung von der Seuche suchen. Sie wagen sich in die mittlerweile Gefährlichen Wälder und suchen nach längst verschollenen Antworten. Antworten auf die Frage nach der Zukunft...



Die Orte im Wald

Tir Ghalad

Tir Ghalad ist die Hauptstadt der Andunin. Sie ist in eine kleine Senke, mitten im Wald gebaut. Ihre Häuser bestehen zum Teil aus natürlich gewachsenen Pflanzen oder aus Erdhöhlen in der Nähe des Bodens. Der Kern der Stadt stammt noch aus den Zeiten der Ahnen. Einige Steinernen Türme und eine palastähnliche Anlage haben der Zeit getrotzt und dienen jetzt als belebtes Stadtzentrum. In der Stadt leben ca. 3000 fae. Der Großteil sind Andunin. Von den anderen Rassen gibt es nicht so viele Vertreter hier.

Das Besondere an dieser Stadt ist das große Ratsgebäude, ebenfalls aus der Zeit der Ahnen. Hier tagt jeden Vollmond der Rat der Weisen um über die neuesten Geschehnisse zu beraten. Ihr Urteil ist bindend und man könnte den Rat als die Regierung des Waldes bezeichnen. Er besteht aus einem Zusammenschluß von Vertretern aller wichtigen Völker.

laun à nin

Der laun ist die Heimat der Nymphen. Der See ist von seiner Fläche her ca. so groß wie eine kleine Stadt. Unter seinen Fluten besteht das Königreich der Nymphen. Sie haben dort unter Wasser regelrechte Paläste geschaffen. Einige Türme und Dächer der großen Stadt ragen auch aus dem Wasser und verleihen dem See einen mystischen Touch.

Luxori

Die Sumpfstadt Luxori ist vollkommen in ihre feuchte Umgebung integriert. Wenn man nicht wissen würde, das man sich in einer Stadt befindet, dann würde man die Reste, steinerner Monumente und Gebäude für längst vergessene Ruinen halten. Luxori ist die Heimat der Felinae. Der Katzenwesen, die mit den fae in Frieden im Wald leben. Die Legende besagt, das die im Sumpf versunkenen Ruinen des alten Luxori immernoch unermeßliche Schätze bergen.

Rhaun

Der Rhaun ist der große Fluß, der durch den Wald fließt. Er gabelt sich und teilt sich an vielen Stellen im Süden. Sein Wasser ist äußerst rein und diese Reinheit wird von den Nymphen gesichert, indem sie sich um die Fluten kümmern und die einzelnen Quellen bewachen. Außerdem gibt es sogar einige fae die Apperate gebaut haben um sich schnell auf dem Wasser fortzubewegen.

Urutar

Der Große Vulkan im Norden ist die heilige Stätte der Efreete. Hier verehren sie ihren gott des Feuers Uru. Der Vulkan ist aktiv und stößt ständig dunkle Rauchwolken aus. Die Lava in seinem Inneren brodelt und läuft manchmal aus den Seiten heraus und ergießt sich in die tiefen Schluchten um den Berg. Wahrlich kein Ort für viele Lebewesen, doch

die Efreete lieben es.

Osto Runya

Dies ist die Höhlenstadt der Efreete. Hier leben sie in Höhlen und Grotten und gehen ihren täglichen Geschäften nach. Das Zentrum von Osto ist ein riesiger Turm, den einst die Feurigen Ahnen aus glühender, flüssiger Lava geschaffen haben. Dieser Turm namens Runya ist ein regelrechter Pilgerort für alle Efreete.

Andrak Nor

Andrak Nor ist die alte Hauptstadt des Waldes. Hier wurde vor fast 500 Jahren der Daimon getötet. Sein Leichnam soll den alten Legenden zu Folge immer noch dort sein und sein dunkles Blut vergiesen. Hier ist auch das Zentrum der Seuche. Von hier aus erstreckt sie sich in alle Himmelsrichtungen. Sollte jemand versuchen sich Andrak Nor zu nähern sollte er sich auf ein sehr starkes Empfangskomitee gefaßt machen, denn sie wird von den Schergen des Dunklen blutes bewacht.

Das Leben der fae

Die fae leben zum großen Teil in ihren Städten. Dort gehen viele von ihnen angesehenen Berufen nach oder sind anerkannte Abenteurer, deren Hauptanliegen es ist, die Seuche zu vernichten. Diese Werden auch kräftig unterstützt von den normalen Dorfbewohnern. Denn die Jagd nach den Kreaturen der Finsternis, die vielleicht einmal deine Freunde waren ist äußerst Gefährlich und man läuft ständig Gefahr, selbst infiziert zu werden.

Fortbewegung

Die fae besitzen allesamt die Fähigkeit zu fliegen. Durch das Fliegen können sie sich viel schneller Fortbewegen, als zu Fuß. Von der Geschwindigkeit ist es vergleichbar mit einem kleinen Vogel oder einem Insekt. Sie sind meist sehr wenidige Flieger, legen aber auch viel Weg, sei es in Gebäuden, Höhlen oder einfach ihren Städten zu Fuß zurück.

Die fae und der Wald

Der Wald ist von den Größenverhältnissen auf „Menschengröße“. Somit ist alles um sie herum sehr groß und riesig. So kann z.B. eine ganze fae-Familie in einem einzigen Baumstamm wohnen und haben dadurch noch richtig viel Platz. Ein fae wird zwischen 20 und 25cm groß. und ist somit im Gegensatz zu Menschen recht klein. Die Maßeinheit im Wald sind Stock und Stöckchen. Ein Stock ist ca. 10 cm. Ein Stöckchen ist wohl ungefähr ein Millimeter.

Der Wald liefert den fae Alles was sie zum Leben brauchen. Nahrung, Stoffe, Rüstungs- und Waffenteile, Edelsteine und vieles mehr. Im Gegenzug dazu versuchen sie den Wald zu

pflegen und die Seuche aufzuhalten. Verwendet werden viele Rohstoffe, wie Moose, abgelegte Rinde, Nüsse und deren Schalen, Früchte und Wurzeln, Gräser und Grasgeflechte.

Besondere Dinge im Wald

Währung und Bezahlung

Neben dem Tauschhandel, den immer noch viele fae betreiben, gibt es natürlich auch eine allseits anerkannte Währung: die Kristalle (KR). Die besonderen Edelsteine werden speziell in den Mienen von Tir'Ghalad abgebaut. Dieser Abbau wird schon seit fast 800 Jahren vom Rat überwacht.

Jeder Edelstein erhält ein Siegel eingraviert das ihn als Offizielle Währung kennzeichnet. So ein Edelstein ist ca. 5Stöckchen groß. Und ungerechnet einen Euro Wert. Als unterwährung besteht ein Kristall aus zehn Holzmünzen (H), kleinen, gravierten Scheiben aus Ebenholz.



Edelsteine

Als weitere Wertgegenstände wird auch oft mit Edelsteinen gezahlt. Da man so recht große Werte auf kleinerem Raum übergeben kann als einen ganzen Sack voller Kristalle. Dabei gibt es 3 akzeptierte Edelsteine:

Die Rubine: feurig rote Edelsteine	500 KR
Die Smaragde: lebendig, grüne Edelsteine	100 KR
Die Saphire: tiefe, blaue Edelsteine	50 KR

Gefahren im Wald

Der Wald wird bewohnt von den verschiedensten Tieren und Insekten. Diese sind den fae gegenüber normalerweise friedlich gesonnen. Doch einige Wesen sehen in den fae einfach nur Beute oder ein Opfer für deren Tötungswerkzeuge. Dazu gehören Wesen wie Raubtiere oder große Insekten. Außerdem können alle Wesen ein dunkles Gegenstück aufweisen, denn auch Tiere und Insekten werden von der Seuche verändert und somit zu gefährlichen Gegnern.

Dann gibt es da noch die gefährliche Flora. Pflanzen mit giftigen Dornen, heimtückischen Schlingen oder Tentakeln. Werden diese durch die Seuche mutiert, dann können sie ebenfalls den Tod für die fae bringen.

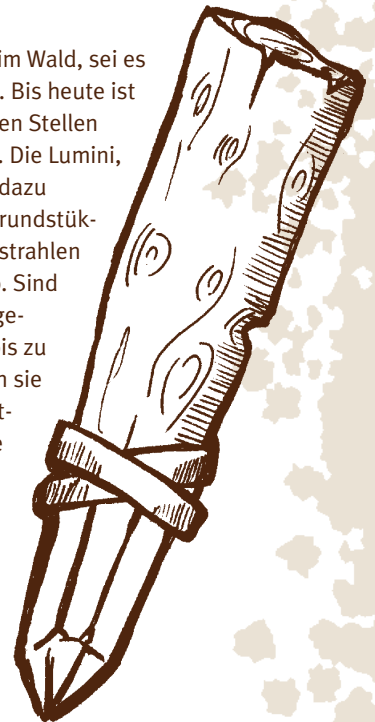
Zudem fliegt im verseuchten Teil des Waldes ein giftiger Nebel umher, der Unvorsichtige verseucht und in die Hände des dunklen Volkes treibt. Beim bereisen dieser Landstriche ist extreme Vorsicht geboten.

Munari-Beeren

Diese sehr seltenen Früchte wachsen nur sehr selten im Wald. Sie lieben Plätze an den alle vier Elemente aufeinander Treffen. Zumbeispiel an den verregneten Lavaklüften am windumtosten Gipfel des großen Vulkans. Diese seltenen Beeren sind sehr teuer und natürlich auch wertvoll, denn ein Absud aus ihrem Fruchtfleisch kann die Seuche heilen. Jeder Versuch die Pflanze zu kultivieren um für viele Waldbewohner ein Gegenmittel herzustellen sind kläglich gescheitert. Sollte man eine Munari-Beere finden ist dies echtes Glück. Aus einer Beere läßt sich die Heilung für einen Seuchepunkt herstellen.

Die Luminus

Diese Kristalle wachsen überall im Wald, sei es am Boden oder zwischen Felsen. Bis heute ist nicht geklärt warum sie an einigen Stellen entstehen und an anderen nicht. Die Lumini, so die mehrzahl, werden häufig dazu genutzt Häuser und Gebäude, Grundstücke oder Weg zu beleuchten. Sie strahlen ein stetiges, fahl blaues Licht ab. Sind sie einmal von ihrem Stamm abgetrennt, hält ihre leuchtwirkung bis zu einem Monat an. Danach werden sie milchig und verlieren ihre Leuchtkraft. Es gibt sie als kleine Stäbe um damit Licht zu machen oder als regelrechte, verzierte Säulen um ganze Räume zu erhellen. Durch Magie läßt sich ihre Leuchtwirkung auch verlängern. Die Lumini werden meist als Ersatz für Fackeln oder Kohlebecken genutzt, da sie nicht brennen oder Hitze abgeben.



Das Käfervolk

Am Boden des Waldes lebt ein sehr weit verbreitetes Volk, welches wie Nomaden durch die Wälder zieht und immer viel zu erzählen weiß, sollte man ihnen begegnen. Es ist das Käfervolk. Die Angehörigen dieses Volkes sehen aus wie große, Bunte Käfer. Sie werden bis zu 15 cm groß und können in allen Käferformen vorkommen. Sie sind recht intelligent und man kann sich gut mit ihnen unterhalten.

Die Wisker

Diese kleinen Fellwesen werden ca. 5 Stock groß. Sie leben gerne in der Nähe von fae weil sie von ihnen erwarten können, Futter oder ähnliches zu bekommen. Einige stämme von ihnen wurden domestiziert und liefern jetzt Wolle für Kleidung oder Milch als Nahrungsmittel. Einige fae besitzen einen Wisker als Haustier oder für ihre Kinder als Spielgefährten.

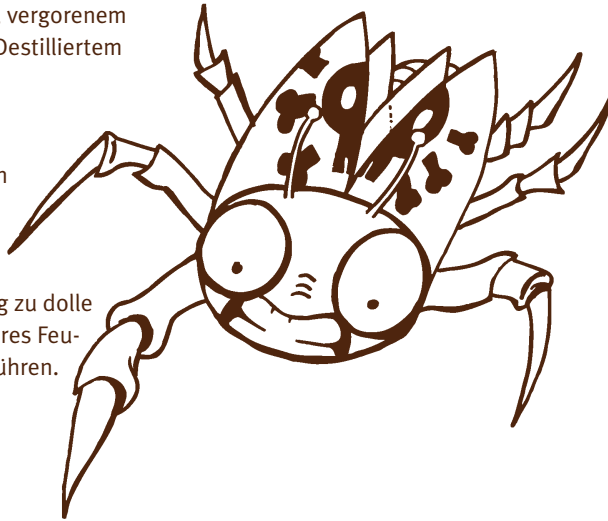
Die Nahrung im Wald

Natürlich müssen die fae auch irgend etwas essen. Dabei gibt es allerdings ganz unterschiedliche Geschmäcker. Zum einen gäbe es da die Fleischgerichte wie Käfer, Echs en, oder kleine Säugetiere. Zubereitet auf dem Grill, im Ofen oder gedreht auf der offenen Flamme. Auf der anderen Seite die vegetarischen Gerichte wie Musse oder Brei von Beeren oder Gemüsen, gegrillte Gemüse oder Spieße.

Die Getränke bewegen sich dabei in ähnlich unterschiedlichen Bahnen. Von Wiskermilch, Säften von Früchten oder gesammeltem Nektar, bis hin zu Gebrautem, vergorenem Nektar, Weinen aus Beeren oder Honig und Destilliertem Alkohol in Liqueren.

Käferbomben

Diese Gattung von Krabbeltieren könnte man durchaus als suizidgefährdet bezeichnen. Sollte man jemals einem von ihnen begegnen, dann sollte man die Beine in die Hand nehmen. Sollte ihr Körper auch nur ein wenig zu dolle gedrückt werden, entweicht sofort elementares Feuer. Das kann zu verheerenden Explosionen führen. Einige Schützen nutzen diese Käfer in einer Schleuder und werfen sie auf ihre Gegner.



Die Kultstätten der Ahnen

Überall im Wald findet man die Zeugnisse der alten Kultur der Urfae oder Ahnen. Sie errichteten Gebäude, Städte, Dörfer und auch Unterirdische Systeme aus behauenen Stein und Erde. Diese Monumente kann man auch noch heute, 500 Jahre nach dem Ende ihrer Kultur finden und erforschen. Einige wurden noch nie entdeckt, andere werden von den fae als regelrechte Kultstätte oder Tempel verehrt. In den Ruinen findet man auch vieles, was in der Alten schrift geschrieben wurde. Eine wahre Fundgrube für Mystiker und Magier.

Die Kristalle

Überall im Wald findet man diese kleinen, gewachsenen Kristalle. Bis zu zwei drei Metern können sie groß werden und schimmern in allen Farben. Sie geben ein mystisches Licht ab, welches die Bewohner des Waldes nutzen um ihre Häuser auch in der Nacht zu beleuchten.

Die Zeichen der Ahnen

Die Uralten Schriftzeichen kommen der legende nach direkt von den Göttern. Sie wurden den fae gegeben als Worte der Macht. Mit ihnen können Wünsche und Gebete in eine Form gebracht werden. Eine Form die ihnen Wirkung verleiht. Überliefert wurde ein Alphabet mit 24 Zeichen. Diese Zeichen wurden genutzt um Zauber zu schreiben, Inschriften anzulegen oder um wichtige Texte vor dem Unwissenden zu verbergen. Heute können nur wenige fae nach einem langen Studium diese Zeichen lesen. Meistens Magier.

Die Schreibweise ist von links nach rechts und von oben nach unten. Eine beliebte Form des Lesens ist das Mustern. Die Zeichen werden dabei in einem Feld aus anderen, unwichtigen Zeichen versteckt und nur mit einem bestimmten Schlüssel, einem Muster, nach dem man lesen muß, ergibt sich ein Sinnvoller Text. Ohne dieses Muster ist der Text nicht verständlich.



A

B

C

D

E

F

G



H

I

J

K

L

M

N



O

P

Q

R

S

T

U



V

W

X

Y

Z

Waffen

Waffen

Name	Waffenart	Schaden	Reichweite	Preis	Anmerkungen
Dornendolch	Dolch	W6+STÄ-2	-	5 KR	-
Chitindolch	Dolch	W6+STÄ-1	-	15 KR	-
Kristallklinge	Dolch	W6+STÄ-3	-	100 KR	gut für Rituale geeignet
Dornen-Kurzschwert	Schwert	W6+STÄ-1	-	20 KR	-
einfaches Dornenschwert	Schwert	W6+STÄ	-	25 KR	-
Chitin-Langschwert	Schwert	W10+STÄ-2	-	60 KR	-
Rubinschwert	Schwert	W10+STÄ+4	-	300 KR	Feuerelementar
Dornen-Florett	Schwert	W10+STÄ	-	60 KR	-
Chitin-Zweihänder	Zwei-H	W10+STÄ	-	80 KR	nur zweihändig / STÄ min.4
Kristall-Zweihänder	Zwei-H	W10+STÄ+3	-	500 KR	nur zweihändig / STÄ min.5
Steithammer	Zwei-H	W10+STÄ+1	-	120 KR	nur zweihändig / STÄ min.5
Doppelblatt-Axt	Zwei-H	W10+STÄ+1	-	130 KR	nur zweihändig / STÄ min.5
Chitin-Handaxt	Axt	W10+STÄ	-	70 KR	-
Hellebarde	Axt	W10+STÄ+1	-	100 KR	nur zweihändig / STÄ min.4
Holz-Speer	Stab	W10+STÄ-1	-	40 KR	nur zweihändig
Kampfstab	Stab	W6+STÄ	-	15 KR	nur zweihändig
Dreizack	Stab	W10+STÄ	-	90 KR	nur zweihändig
Schleuder	FK-Waffe	je nach Mun.	STÄ x 10 Schritt	10 KR	-
+ Käferbombe	-	W10+10	Radius: 2 Schritt	je 20 KR	Explodierende Käfer.
+ Giftsporen	-	W6+1/Runde	-	je 35 KR	Vergiftet für W10 Runden
+ Stein	-	W6+STÄ-3	-	-	findet man Überall
Bogen	FK-Waffe	je nach Mun.	STÄ x 20 Schritt	25 KR	-
+ Chitin-Pfeil	-	W6+STÄ	-	je 1 KR	normaler Pfeil
+ elementarer Pfeil	-	W6+STÄ+1	-	je 10 KR	Element wählen / Elem. Schaden
+ Dornenpfeil	-	W6+STÄ+2	-	je 5 KR	Pfeil mit Widerhaken
Armbrust	FK-Waffe	je nach Mun.	STÄ x 25 Schritt	50 KR	-
+ Chitin-Bolzen	-	W6+3	-	je 2 KR	normaler Pfeil
+ elementarer Bolzen	-	W6+5	-	je 20 KR	Element wählen / Elem. Schaden

Rüstungen

Rüstungen

Die Rüstungen sind aus den verschiedensten Materialien. Von dicken Blättern über Chitin aus Insektenpanzern bis hin zu kunstvoll gearbeitetem Kristall.

Die Liste der Materialien ist für den Fall vorgesehen, das sich der Charakter diese unbehandelten Materialien als Rüstung anlegt.

Die Werte für die richtigen Rüstungen, was den Schutz angeht sind hier immer höher, da diese Materialien speziell behandelt wurden.

Ein Chitin-Schild aus einem Käfer-Panzer

Materialien im Wald

Jede Art von Metall sind sehr selten und kostbar. Sei es nun Eisen, Messing, Gold oder Silber. Diese Materialien sind so kostbar das aus ihnen Weder waffen, noch gebrauchsgegenstände gefertigt werden. Es gibt Schmuck und wertvolle Artefakte aus Metall.

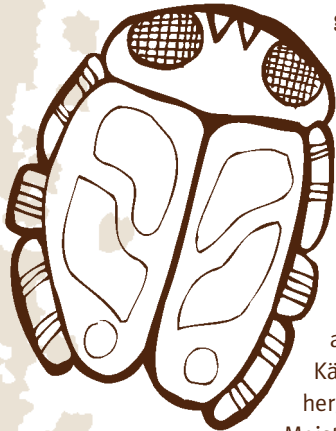
Die fae verwenden ein breites Spektrum an Materialien, die sie im Wald finden. Sei es Rinde, Borke oder Holz, welches zum Erstellen von Schilden oder Rüstungen genutzt wird. Das verbreitetste Material ist Chitin. Es wird aus den harten Panzern der Grandiko-Käfern

hergestellt und ist sehr widerstandsfähig.

Meistens behalten Panzer aus Chitin ihre käferartige Form. Auch scharfe Waffen und Klingen für Schwerter werden aus Chitin hergestellt.

Natürlich gibt es auch viele Arten von Leder. Es wird von den kleinen Säugetieren gewonnen. Das robusteste Leder ist das Gungarin-Leder. Die dicke Haut dieser Echsen ist äußerst resistent gegen Schaden.

Das hochwertigste Material, ob für Waffen oder Rüstungen ist Kristall. Eine spezielle Sorte wird verwendet und gewährleistet eine leicht bewegliche und zu gleich steife Grundlage für Kristallpanzer und Kristalklingen. Allerdings haben die Kristalle auch ihren Preis.



Rüstungen

Name / Material	RS	Wo?	Preis
Blätter	1	-	5 KR
dünnes Leder	2	-	8 KR
Chitin	2	-	10 KR
schweres Chitin	3	-	25 KR
Gungrin-Leder	4	-	50 KR
Rindenborke	5	-	70 KR
leichter Kristall	7	-	100 KR
Massiver Kristall	9	-	300 KR

Rüstungen TORSO

Name / Material	RS	Wo?	Preis
Blätterpanzer	2	Torso	15 KR
Chitin-Rüstung	3	Torso	35 KR
leichter Lederpanzer	3	Torso	30 KR
Schwere Chitinrüstung	4	Torso	50 KR
Lederpanzer aus Gungrinleder	5	Torso	75 KR
Borkenpanzer	6	Torso	90 KR
leichter Kristallpanzer	8	Torso	150 KR
Schwerer Kristallpanzer	10	Torso	500 KR

Rüstungen ARME/BEINE

Name / Material	RS	Wo?	Preis
Blätter Armschiene	2	Arm	15 KR
Blätter Beinschiene	2	Bein	18 KR
Leder Armschiene	3	Arm	20 KR
Leder Beinschiene	3	Bein	22 KR
Chitin Armschiene	3	Arm	20 KR
Chitin Beinschiene	3	Bein	22 KR
schwere Chitin Armschiene	4	Arm	30 KR
schwere Chitin Beinschiene	4	Bein	35 KR
Gungrin-Leder Armschiene	5	Arm	60 KR
Gungrin-Leder Beinschiene	5	Bein	65 KR
Borken Armschiene	6	Arm	80 KR
Borken Beinschiene	6	Bein	85 KR
leichte Kristall-Armschiene	8	Arm	100 KR
leichte Kristall-Beinschiene	8	Bein	110 KR
schwere Kristall-Armschiene	10	Arm	320 KR
schwere Kristall-Beinschiene	10	Bein	350 KR

Rüstungen KOPF

Name / Material	RS	Wo?	Preis
Lederhelm	3	Kopf	15 KR
leichte Kristallhaube	8	Kopf	100 KR
Blättermütze	2	Kopf	10 KR
Chitin-Kappe	3	Kopf	20 KR

Sonderrüstungen

Rindenschild	+3	-	35 KR
Chitinschild	+2	-	35 KR
einfacher Aura-Kristall (keine BE)	+1	alle	250 KR
großer Aura-Kristall (keine BE)	+3	alle	1000 KR

Einkaufsliste

Ausrüstung

<i>In der Taverne</i>	<i>Preis</i>
Wisker-Milch	1 H
Quellwasser oder Tau	1 H
Nektar	2 H
Fruchtsäfte	1-2 H
Gebrautes (Bier)	2 H
Honigwein	3 H
gegorener Nektar (Likör)	4 H
Destillat (Snaps)	5 H
Torkania (Wein)	3 KR
Wurzelbrei	2 H
getrocknete Wurzeln (Snacks)	1 H
Käfermus-Gericht	2 H
Gegrillte Schrecke	3 H
Knuspriges Gungrin (Echse)	5 H
Pilz-Ragout	3 H
Knusprige Käferflügel Chips (Snacks)	2 H
Gräser und Wurzel Salate	2 H
<i>Abenteurer Ausrüstung</i>	<i>Preis</i>
Luminus-Kristall (2 Monate)	2 KR
Fesselseil (50-60 Stock)	1 KR

<i>In der Taverne</i>	<i>Preis</i>
Wisker-Milch	1 H
Quellwasser oder Tau	1 H
Nektar	2 H
Fruchtsäfte	1-2 H
Gebrautes (Bier)	2 H
Honigwein	3 H
gegorener Nektar (Likör)	4 H
Destillat (Snaps)	5 H
Torkania (Wein)	3 KR
Wurzelbrei	2 H
getrocknete Wurzeln (Snacks)	1 H
Käfermus-Gericht	2 H
Gegrillte Schrecke	3 H
Knuspriges Gungrin (Echse)	5 H
Pilz-Ragout	3 H
Knusprige Käferflügel Chips (Snacks)	2 H
Gräser und Wurzel Salate	2 H
<i>Abenteurer Ausrüstung</i>	<i>Preis</i>
Luminus-Kristall (2 Monate)	2 KR
Fesselseil (50-60 Stock)	1 KR

Die Monsterwerkstatt

Natürlich zählen die Verseuchten oder andere gefährliche Kreaturen als Monster. Sie sind überall im Wald anzutreffen. Sei es in Höhlen oder Grotten, auf begräbnisplätzen oder in der Nähe von fae Siedlungen. Auch Monster besitzen spielrelevante Werte die man zum Kampf gegen sie benötigt. Der Spielleiter sollte sich vor seinem Abenteuer überlegen welche Kreaturen vorkommen sollen. Dabei sind keine Grenzen gesetzt. Der Daimon ist eine Kreatur des Chaos. Warum sollten seine „Kinder“ denn dann normal sein? Es kann jedes erdenkliche Wesen sein. Es gibt unzählige Kreaturen im Wald des Zwilichts. Sie sind nicht nur freundlich gesonnen, sondern können auch richtige Bestien sein. Ob schuppige Echsen, garstige Insekten oder gemeine Untote. Um dem Meister zu ermöglichen, seine eigenen kreaturens ins Spiel zu bringen, gibt es hier eine kleine Anleitung zur Monsterkonstruktion.

Teil 1: Hintergrund und Idee

Um ein Monster zu erschaffen muß man einfach nur diese sechs Schritte befolgen und man erhält ein abgerundetes und mit allen Fassetten versehenes Monster.

1. Monster-Klasse

Es gibt 10 Monsterklassen: Tiere, Vögel, Verseuchte, Drachen, Pflanzen, Untote, Insekten, Fische, fae und Einzigartige. (Es gibt auch Waffen die besonderen Schaden gegen eine dieser Klassen anrichten.)

2. Lebensraum

Wo kommt das Monster hauptsächlich vor und welche Lebensbedingungen sind nötig damit sich die Wesen wohlfühlen und vermehren. Je nachdem welches Element ein Monster bevorzugt, wird es sich einen speziellen Lebensraum aussuchen. Ein Flammendrache zum Beispiel wird in den Bergen wohnen und nicht im See der Nymphen.



3. Aussehen

Wie soll das neue Monster aussehen? Nun, die Grundzüge sind ja schon durch die Monsterklasse festgelegt. Ein Drache wird immer wie eine große Echse sein, ein Vogel wird immer Flügel haben und fliegen können. Doch bei diesem Schritt soll festgelegt werden welche Besonderheiten das Monster auszeichnen. Besondes Fellmuster, Krallen und Klauen, Hörner, Schuppen oder ledrige Haut. Welche Dinge machen das Monster zu dem was es ist? Wie groß ist es? Man sollte dabei immer bedenken, wo das Monster bevorzugt lebt. Ein Wesen mit Langem Fell welches vor Kälte schützt, wird nicht im schwülen, heißen Sumpf von Luxori leben.

4. Verhalten

Wie verhält sich das Monster gegenüber seiner Umgebung? Ist es friedlich oder Angriffslustig? Beschützt es nur eine Jungen oder Tötet es aus Spaß? Ist es ein Herdentier oder eher ein Einzelgänger? Was frisst das Monster und hat es natürliche Feinde?

5. Intelligenz

Es gibt verschiedene Einstufungen für die Intelligenz von Tieren bei TheFairy'sTales. Die Tierischen sind wenig intelligent und leben nur um zu Fressen und sich fortzupflanzen. Dann gibt es die primitiven. Sie sind zu sozialem Verhalten fähig und leben meist in kleinen Gruppen oder Familien. Dann gibt es die durchschnittlich Intelligenten. Sie können Werkzeuge bauen und besitzen die technischen Begabungen von Höhlenmenschen. Die höher Intelligenten besitzen sogar eine eigene Kultur und ein, wenn auch eingeschränktes gesellschaftliches Leben. Die Genialen Monster sind meist um einiges Schlauer und gebildeter als die fae selbst. Meist sind diese Wesen uralte und übermächtig.

6. Häufigkeit

Wie oft gibt es dieses Monster im Zwilichtwald? Kann man es häufig treffen oder ist es einzigartig und sehr selten zu finden?

Sollte man alle diese Schritte geklärt haben, kann man anhand dieser Informationen sein Monster entwerfen. Solch detaillierte Monster haben einen Hintergrund und erscheinen den Spielern realer.

Teil 2: Attribute und Werte

Jedes Monster braucht natürlich auch Werte und Attribute, damit man auch mit ihm interagieren kann, sprich z.B. mit ihm kämpfen. Diese Werte werden anders festgelegt als bei Charakteren, obwohl es die gleichen Werte zu sein scheinen. Um den Charakteren eine Herausforderung zu geben, sind die Werte der Monster mit ähnlicher Erfahrung trotzdem etwas besser.

Attribute: Um die Attribute festzulegen erhält das Monster genau wie bei einem fae Kaufpunkte um die Werte zu kaufen. Die Attribute der Monster sind: Stärke, Gewandheit, Konstitution, Willenskraft, Ausstrahlung.

Gesundheit: Die Gesundheit ergibt sich aus: (KON+KON) x dem Erfahrungsgrad. Siehe die Liste.

Mag. Energie: Die magische Energie ergibt sich aus der INT x dem Erfahrungsgrad. Siehe die Liste.

Kampfpunkte: Angriff, Parade, Fähigkeiten. Auf diese Werte sind die Kaufpunkte zu verteilen. Es ist zu bedenken, daß das Monster mit diesen Punkten auch noch Sonderfähigkeiten kaufen kann. Die Kosten sind nachfolgend aufgeführt. Beschreibung siehe weiter unten.

Es ist natürlich möglich sich selbst für sein Monster passende Fähigkeiten auszudenken.

Heilung: 2 Punkte
 leichtes Gift: 1 Punkt
 Gift: 2 Punkte
 Wuchtschlag: 1 Punkt
 Berserker: 2 Punkte
 Schlaf: 1 Punkt
 Verwirren: 1 Punkt
 Schild: 1 Punkt
 Abstand: 2 Punkte
 scharfe Krallen: 1 Punkt
 Wiederstandsfähig: 1 Punkt (+ auf Rüstung)
 Säurehauch: 4 Punkte
 Flammenodem: 6 Punkte

Schaden: Der Schaden ergibt sich aus den Waffen die ein Monster benutzt. Bei Tieren sind es meistens Krallen oder die Zähne. Bei intelligenteren Wesen können es durchaus

Werkzeuge oder Waffen sein. Die Werte für die natürlichen Waffen entnehmt bitte dieser Liste, die Werte der Waffen stehen in der Waffenliste.

Krallen: STÄ
 scharfe Krallen: W6+STÄ
 Gebiss: STÄ+1

Schadensmodifikator: Dieser Bonus gilt für besonders erfahrene Monster. Sie erhalten zusätzlich zu ihrem normal errechneten Schaden noch zusätzliche Schadenspunkte.

Rüstungen: Je nach Art des Monsters hat es einen besonderen Schutz. Seien es Schuppen oder ein dichtes Fell. Bei intelligenteren Rassen gibt es auch Kleidungen oder primitive Rüstungen. Der natürliche Schutz ist wie folgt aufgebaut.

Einfaches Fell: 2
 Dickes Fell: 4
 Schuppen: 3
 dicke Schuppen: 5
 Drachenschuppen: 7-10

Erfahrung: Je nachdem wie erfahren das Monster ist, desto mehr Erfahrung bringt es auch der Spielergruppe ein. Dabei ist dem Spielleiter freie Hand gelassen. Die Werte in der Tabelle gelten als Richtlinie. Es werden aber immer nur Erfahrungspunkte für die gesamte Gruppe gegeben, die aufgeteilt werden müssen.

Verseuchung: Das Monster wurde irgendwann einmal verseucht und leidet seit dem an der Seuche. Sie hat keinen Einfluß auf seine Werte aber er kann die Charaktere anstecken. Die Werte liegen dabei zwischen 1 und 10.

Monsterwerte

	<i>Beginner</i>	<i>Unerfahren</i>	<i>Erfahren</i>	<i>Bestie</i>	<i>Überfaeisch</i>	<i>ungewöhnlich</i>	<i>halbgöttlich</i>
Attribute	12	18	20	30	40	60	80
Gesundheit	x3	x4	x5	x8	x10	x15	x25
Mag.Energie	x1	x1	x2	x3	x5	x8	x12
Kampfpunkte	8	10	14	20	24	30	40
Schdens-Modi	-	-	+2	+4	+8	+16	+32
Erfahrung	1/2	1/2	1	1	2	5	10

Was kommt noch...

Was bis zur Version 1.0
noch alles geplant ist:

- ein exklusives Cover vom deutschen Comic-Künstler Daniel Winter
- kleines Monsterkompendium
- neue Klassen (z.B. der Elementarist, der Elementare beschwören kann)
- magische Rituale
- jede Menge neue Talente und erweiterte Talente
- ein vorgefertigtes Abenteuer