

BLACK HEAVEN

WO LICHT IST, IST AUCH SCHATTEN

Fantasy-RPG - FSK 18
mit freiwählbaren Charakteren



Einstieg

Black Heaven - Wo Licht ist, ist auch Schatten

Wir sind ein Fantasy-RPG mit freiwählbaren Charakteren die sich in verschiedene Gruppen aufteilen: Dämonen, Engel, Werwölfe, Form-Wandler, Elben, Nymphen, Vampire, Magier und Menschen.

Es gibt zudem Kampfquests im Ingamebereich mit dem Ziel wieder in die Heimat zu finden. Du kannst dir im Laufe der Zeit Geld verdienen um es in deinen Levelaufstieg zu investieren oder du versuchst an das begehrte

Amulett zu kommen, welches dich nach Opacus bringt.

blackheaven.forumieren.com

Eröffnung: 17.06.2013

Admins

Marol Phantom
Faifh Phantom

Wir sind FSK18 geratet
Mindestpostinglänge 1.500 Zeichen
Wir spielen mit Ortstrennung
Viele verschiedene Spielergruppen



Black Heaven

Wo Licht ist, ist auch Schatten

content

To Do - Was ist zutun... >>	4
Storyline - Um was es bei uns geht... >>	6
Regeln - Ohne gehts leider nicht... >>	8
Kampfregeln - Spielhintergrund... >>	14
Opacus - Das Schattenreich... >>	18
Amulett - Hol dir den Schlüssel... >>	20
Fabelwesen - Übersicht de Fabelwesen... >>	22
Fabeltiere - Vorkommen in Opacus... >>	26
Wichtige Infos - Informier dich vorher... >>	32
Highlights - Schmiede & Rückblick... >>	34

TO DO

Was ist zutun...

Auf den folgenden Seiten
kannst du alles finden, was für
eine Bewerbung bei uns nötig
ist.



Das Admin-Team besteht aus Arbeitnehmern. Also habt bitte Verständnis dafür, dass es schon mal einige Zeit dauern kann, bis eine Bewerbung angenommen wird. Wir bemühen uns aber euch innerhalb von 1–2 Tagen eine Rückmeldung zu geben!

1. Regeln & Storyline durchlesen
2. Mit Namen der gewünschten Figur anmelden
3. Bewerbungsbogen innerhalb von 7 Tagen ausfüllen
4. Postet euren Steckbrief im Bewerbungsbereich
5. Wartet auf das OK eines Admins
6. Optional: Vorstellung von euch selbst
7. Bei Fragen: Planungsbereich aufsuchen
8. Tipp: Vor der Anmeldung nachfragen ob Charaktere gesucht werden. Im Gästebereich jeder Zeit ohne Anmeldung möglich.

STORYLINE

Um was es bei uns geht...

Von Anbeginn der Zeit gibt es auf der Erde zwei Welten. Zum einen die Menschenwelt – die Welt der Sterblichen und zum anderen Opacus – das Schattenreich. Durch die Zwischenwelt und ein unsichtbares Portal genannt „Ostium“ miteinander verbunden.



Opacus ist die Heimat der Engel und Dämonen die dort im stetigen Gleichgewicht leben – denn wo Licht ist, ist auch Schatten. Doch der Frieden sollte nicht für immer währen. Nach Jahrhunderten voller friedvollem Einklang brach ein Krieg zwischen Licht und Dunkelheit aus. Die Dämonen lehnten sich gegen die

Engel auf und diese kämpften erbittert für die Wiederherstellung des Friedens in Opacus.

Die Schlachten forderten unzählige Opfer und die Mächte, die aufeinandertrafen zerstörten immer mehr von der Welt die einst so perfekt war. Schließlich waren die Energien,

Storyline - Um was es bei uns geht...

die aufeinander prallten zu stark für das Reich. Das Ostium wurde zerstört und zerbrach in tausend Splitter die in die Zwischenwelt und die Welt der Menschen fielen. Durch die Explosion wurde Opacus Selbstschutz aktiviert der alle Engel sowie Dämonen in die Menschenwelt beförderte und dort alle übernatürlichen Wesen entkräftete. Opacus war nun unbewohnt und begann sich langsam zu regenerieren. Magister, der Wächter des Portals und einziger Bewohner der Zwischenwelt, sammelte die Splitter Ostiums auf und stellte damit Amulette her die es übermenschlichen Wesen ermöglichte zurück nach Opacus zu gelangen. All dies ist nun fünf Jahre her.

Wir schreiben das Jahr 2020. Die Menschheit bereichert sich selbst immer mehr mit moderner Technik. Sie nehmen immer mehr Platz auf der Erde ein und drängen die Tierwelt in den Hintergrund. Alte Bräuche scheinen längst vergessen, doch die Menschen leben nicht allein. Ohne ihr Wissen leben die verschiedensten Fabelwesen unter ihnen. Sie fallen

nicht auf, denn sie haben normale Jobs oder gehen zur Schule. Es gibt nur wenige Menschen, die sie erkennen. Meist sind es Jäger die sich darauf spezialisiert haben diese ‚unnatürlichen‘ Wesen zu jagen und zu töten. Doch der Rest der Menschheit bleibt blind. Blind für das was ihre eigene Vorstellungskraft überschreitet.

Nur wenigen Dämonen oder Engeln war es bisher gelungen wieder nach Opacus zurückzukehren, doch das Getuschel unter den Fabelwesen war lauter denn je. Wie ein Laubfeuer verbreitete sich die Kunde das es nun allen übermenschlichen Wesen gestattet war im Schattenreich zu wandeln. Doch um dort hin zu gelangen musste man erst einmal die Orte in der Menschenwelt finden, die mit der Zwischenwelt verbunden waren. Gelang es jemanden diese Zwischenwelt zu betreten musste man sich Magister anvertrauen, der einem das Amulett nur aushändigte, wenn man eine bestimmte Aufgabe erfüllte. Von welcher Art diese

Aufgaben waren, darüber konnte man nur spekulieren. Denn bisher kehrte niemand der Opacus betreten hatte wieder zurück.

Während Magier, Vampire, Nymphen, Form-Wandler und Werwölfe auf der Erde im vollen Besitz ihrer Kräfte waren, waren die ehemaligen Bewohner Opacus deutlich geschwächt. Und so gab es für die meisten Engel und Dämonen nur ein Ziel – wieder zurück in ihre Heimat zu gelangen. Natürlich gab es auch wenige, die sich bereits so in der Menschenwelt integriert hatten, dass sie trotz des Kraftverlustes dort verweilen wollten.

Auf der Suche nach den Pforten zur Zwischenwelt bleiben die Dämonen und Engel jedoch nicht untätig. Sie versuchen immer wieder Menschen zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Und auch die anderen Fabelwesen werden langsam interessant, denn wenn sie zukünftig ebenfalls in Opacus leben... Auf welcher Seite standen sie dann? Welcher Seite standen sie dann? ●

MAGISTER

Magister ist eine Art Hexenmeister und lebt als einziger in der Zwischenwelt. Dort bewacht er das Ostium – das Portal zwischen Menschenwelt und Schattenreich. Möchte ein übernatürliches Wesen von der einen zur anderen Welt gelangen muss er einen Weg zu Magister finden, um ihn um ein Amulett zu bitten.

OSTIUM-AMULETT

Nur mit diesem Amulett ist es möglich von der Menschenwelt ins Schattenreich zu gelangen und umgekehrt. Hat man es einmal benutzt, verschwindet es wieder. Man kann es also nur einmal nutzen. Reist man mit mehreren Personen, können diese gemeinsam durch das Portal schreiten.

REGELN

Ohne gehts leider nicht...

1. Allgemein

Die allgemeinen Verhaltensregeln des Forums gelten natürlich auch im RPG-Bereich. Sollte ein User gegen eine der Regeln verstoßen, gibt es eine Verwarnung vom Admin-Team. Bei der dritten Verwarnung wird der User vom RPG ausgeschlossen.

INGAME

2. Das Rollenspiel

Wenn ihr redet, setzt euer „Gesagtes“, bitte in Anführungszeichen! z. B. „Kannst du mir hier mal helfen?“
Wenn euer Charakter denkt, schreibt dies bitte in kursiv! z. B. *„Hat er mich jetzt verstanden...“*

Bitte bleibt Ingame auch immer in eurer Rolle. Smileys, Unterschriften oder jegliche Kommentare von euch sind zu unterlassen. Sollte es dennoch etwas Wichtiges geben, was ihr an den Post dranhängen wollt, so setzt es bitte am Postende in drei Klammern – (((...))) und bitte ändert die Farbe in eurem Post nicht. Wir bieten in unserem RPG mehrere Styles an was zur Folge hat, dass farbige Schriften ggf. nicht mehr gut lesbar sind!

Bitte achtet auf eure Rechtschreibung, Zeichensetzung sowie eine gepflegte Ausdrucksweise, damit euer Post für alle gut lesbar ist.

Wir haben eine Mindestpostlänge von 1500 Zeichen. Wir bitten euch diese nicht zu unterschreiten, da man sonst nicht angemessen auf den Post des Vorgängers reagieren kann und somit die Handlung stecken bleibt.

Ihr dürft euch entscheiden, ob ihr in der 1. Person in der Vergangenheit oder in der 3. Person in der Vergangenheit schreibt.

Beispiele:

1. Person: Ich sah ihn fragend an, da er immer noch nicht auf meine Frage reagierte.

3. Person: Er sah ihn fragend an, da er immer noch nicht auf seine Frage reagiert hatte.

3. Ortswechsel

Wenn ihr innerhalb eines Posts den Ort wechseln wollt, dann kennzeichnet es bitte am Ende dieses Posts, um Unklarheiten zu vermeiden.

Beispiel:

„Gut, lass uns gehen“, sagte Marol und wand sich seinem Bruder zu. Gemeinsam liefen sie auf das alte Herrenhaus zu.

To be continued/Tbc.: Altes

Herrenhaus

Wenn ihr dann an dem gewünschten Ort angekommen seid, vermerkt bitte am Anfang eures Posts, woher euer Charakter kommt.

Coming from/Cf.: Waldlichtung

Im Herrenhaus angekommen sahen sich die beiden still um, möglicherweise lebte hier ja doch noch jemand.

4. Aufeinandertreffen mit anderen Spielern

Wenn ihr Ingame von einem Ort zu einem anderen wechselt, solltet ihr euch bewusst sein, dass sich dort vermutlich auch andere Spieler befinden, die dort posten. Bitte lest euch vorher 3–4 Posts durch, um einen Überblick zu haben, was dort geschieht. Achtet immer darauf, Mitspielern die Handlung nicht vorweg zu nehmen. Ihr spielt allein *euren* Charakter. Also schreibt nicht, wie die Leute reagieren, die euch sehen, das überlasst dem betroffenen Spieler.

Des Weiteren müsst ihr natürlich auch im Spielverlauf auf die euch gegenüber stehenden Spieler eingehen und auf ihr Geschriebenes reagieren! Wenn ihr mit z. B. Marol rollenspielen wollt, dann antwortet ihm auch, ignoriert ihn nicht und vor allem, brecht eure Konversation mit ihm nicht einfach so wortlos ab und geht irgendwo anders hin!

Wenn der Spieler gerade keine Zeit hat euch zu antworten, müsst ihr warten,

bis er wieder da ist.

Geduld ist eine Tugend und vor allem in einem Forenrollenspiel, in dem das Zusammenspiel mit Anderen an oberster Stelle steht, besonders wichtig.

5. Spieleraktivität

Sollte ein User mal keine Zeit haben zu posten, ob jetzt aus Urlaubsstechnischen Gründen oder privatem Stress etc., muss sich dieser in der Urlaubsarea abmelden!

Gesprochen wird hier von Zeiträumen von 3 Tagen und länger.

Wenn ein Spieler letztendlich 7 Tage unangemeldet fehlt, kommt er auf die Blacklist, nach 3 weiteren Tagen ohne Rückmeldung wird der Account auf „inaktiv“ gesetzt oder ggf. auch gelöscht. Einfach nur online kommen, ohne einen Ton von sich zu geben reicht nicht!



Meldet sich ein Mitglied über 3 Monate nicht im Forum an, wird der Account gelöscht. ([hier nach zu lesen](#))

6. Handlung

Prinzipiell dürft ihr natürlich schreiben, was euch beliebt. Aber ein paar Regeln dazu sind eben doch vonnöten.

Ein grober Handlungsbogen steht schon fest, aber wenn ihr eine tolle Idee habt, gewisse Dinge zu verwirklichen, dann sprecht das bitte erst mit den involvierten Spielern ab, ob sie damit ebenfalls einverstanden sind.

Grundsätzlich könnt ihr immer nur euren eigenen Chara steuern. Ihr dürft weder die Emotionen, noch die Handlungen anderer Charaktere bestimmen, es sei denn es ist mit ihnen abgesprochen.

7. Charakter

Da jeder von euch einen Steckbrief zu seinem Charakter erstellt hat und dieser sehr ausführlich bearbeitet wurde, ist es wohl offensichtlich, dass ihr euch

auch bitte an eure selbst erschaffenen Vorgaben haltet. Ein Charakter dreht sich nicht plötzlich um 180°. Wenn ihr Veränderungen haben wollt, dann müssen sie – wie im echten Leben auch – langsam und schleichend vonstattengehen. Außerdem brauchen diese Veränderungen immer einen Hintergrund, eine realistische Begründung, warum dies geschieht.

8. Planungen mit anderen Spielern

Sollte ein Chara von euch etwas mit einem anderen Charakter vorhaben (Liebschaft, ein Kampf, eine Verletzung usw.), so ist das zwingend mit der betroffenen Person abzustimmen und diese MUSS einverstanden sein.

Sollte euer Chara etwas planen, was sogar mehrere Personen betrifft, so ist dieses mit dem allen abzusprechen

und auch hier müssen ALLE einverstanden sein.

Natürlich darf es Überraschungen geben! Wenn sich z. B. euer Chara in Faifh verliebt, so muss der Spieler von Faifh seine Erlaubnis dafür **nicht** geben. Sollte aber eine Liebschaft geplant sein muss Faifhs Spieler natürlich vorab gefragt werden. Gerne dürft ihr hierzu in der Planungsarea einen Thread mit eurem Postpartner eröffnen.

9. Besondere Fähigkeiten

Hier lautet oberstes Gebot – ihr müsst auch Schwächen haben! Wir sind ein RPG mit sehr vielen verschiedenen Fabelwesen. Jede einzelne von ihnen verfügt über Vorteile, die ein anderes Wesen nicht hat.

Nymphen z. B. wirken nicht gerade



stark, oder? Falsch! Sie sind in der Lage mit der Natur zusammenzuarbeiten und können mit ihr verschmelzen. Die Schnelligkeit eines Vampirs nützt ihm nichts, wenn sich seine Gegnerin in einen Fluss begibt und dort mit ihm Eins wird. Wandelt sie sich beispielsweise in einen Baum, so kann der Vampir diesen sehr wohl angreifen und schadet der Nymphe damit auch.

Ebenso gute Wandler sind auch die Form-Wandler. Sie können sich im Kampf in alle möglichen Lebewesen verwandeln. Hat man also einen Werwolf als Gegner kann man sich z. B. in einen Bären verwandeln, um ebenso stark zu sein.

Der Werwolf an sich ist auch in seiner menschlichen Form stärker als ein normaler Mensch. Er wird sich also in seiner menschlichen Gestalt gegen gewisse Angriffe zur Wehr setzen können.

Dämonen und Engel entfalten ihre wahren Kräfte nur im Schattenreich (Opacus). In der Welt der Menschen können sie diese lediglich zu gewissen Taten verleiten und umgarnen. Was ihre eigentlichen Fähigkeiten betrifft, sind sie jedoch stark eingegrenzt.

Zum Beispiel:

Während ein Feurdämon in Opacus selbst Feuer für einen Kampf erzeugen kann, kann er in der Menschenwelt nur Feuer nutzen, welches bereits da ist. Beispielsweise ein Lagerfeuer. Er kann es nur lenken, nicht ausbreiten oder mehr davon erzeugen. Gleiches gilt für alle Arten von Elementar-Dämonen oder Engeln.

Durch den Selbstschutz von Opacus wurde allen Fabelwesen auf einen Schlag ihre Kraft genommen. Dies geschah aus dem Hintergrund das kein Wesen stärker mäßig bevorzugt ist! Kommt es also Ingame zu einem

Kampf so wird dieser fair und mithilfe von Würfeln ausgetragen. Genauere Erklärung hierzu findet ihr bei den Kampfregeln.

Neue Charaktere starten ALLE in der Menschenwelt! Nicht im Schattenreich! Es sind NUR Wesen gestattet die ihr unter DIESER Übersicht findet.

Wenn weitere Unklarheiten bezüglich euren Fähigkeiten vorhanden sind, so wendet euch bitte jederzeit an die Admins.

10. Spielverhalten

Ihr dürft keine Charaktere töten! Wenn es zu einem Kampf kommt und ihr euren Gegner besiegt habt, dann wird dieser allerhöchstens bewusstlos oder kampfunfähig. ●



ALLGEMEIN

1. Verhalten im Forum

Seid freundlich gegenüber anderen Usern und behandelt sie so, wie ihr selbst auch behandelt werden wollt. Hier darf jeder User seine Meinung äußern und sollte für diese nicht verurteilt oder beleidigt werden. Bei Kritik achtet bitte auf eine sachliche Ausdrucksweise. Solltet ihr euch mit dem einen oder anderen User nicht gut verstehen, versucht diesen zu ignorieren, um Streitigkeiten zu vermeiden. Diskriminierung oder Mobbing von Usern ist ausdrücklich untersagt. Das Team behält sich vor Posts dieser Art zu löschen. Bei Zuwiderhandlung wird der entsprechende User abgemahnt. Sollte ein Wiederholungsfall eintreten, erfolgt die Sperrung durch einen Admin.

2. Spam

Spamen ist nur im Off-Game Bereich erlaubt. Hierbei sind Doppelposts

allerdings zu vermeiden!

Wenn ihr im Beitrag etwas ändern möchtet, nutzt die Edit-Funktion.

3. Eigenwerbung

Keine reine Werbung und Eigenwerbung. Das Bewerben eigener oder befreundeter, privater und kommerzieller Homepages sind zu unterlassen. Ebenso ist das Bewerben eigener oder kommerzieller Produkte in eigenem oder fremdem Auftrag nicht gestattet.

4. FSK 18

Usern unter 18 Jahren, ist es nicht gestattet sich auf diesem Forum anzumelden, da es hier erlaubt ist sexuelle sowie gewalttätige Beiträge auszuschreiben. Mit der Registrierung hier im Forum bestätigt uns der User, dass er/sie das 18. Lebensjahr vollendet hat oder älter ist.

Da diese Regeln von jedem vor der Anmeldung gelesen werden sollten und für jeden zugänglich sind,

distanzieren wir uns hiermit von Anmeldungen die gegen dieses FSK 18 Rating verstoßen und schließen jede Haftung aus.

Wird es bekannt, dass ein User diese Regel nicht befolgt, so wird er unverzüglich gelöscht.

Jeder User der sich hier anmeldet ist für seine Beiträge eigenverantwortlich, wir übernehmen keine Haftung für das geschriebene und warnen vor das nicht jedem diese Beiträge gefallen, da es durchaus zu extremen Beiträgen kommen könnte und diese (aufgrund des FSK 18 Ratings) nicht gekennzeichnet werden.

Das Kennzeichen „FSK ab 18“ entspricht dem bisherigen Kennzeichen „Keine Jugendfreigabe“. Dieses Kennzeichen wird vergeben, wenn keine einfache bzw. schwere Jugendgefährdung vorliegt. Nach § 14 Abs.

L3S3V3

wir in unserem Forum erlauben mit **L3** eine beleidigende Sprache,

Regeln - Ohne gehts leider nicht...

allerdings nur im Inplay. **S3** heißt, dass Sex frei im Inplay ausgeschrieben werden kann, und **V3** bedeutet, dass Kampfszenen und Folter bis ins Detail ausgeschrieben werden dürfen.

Ausdrücklich verboten sind folgende Inhalte:

- Inzest
- Tierquälerei
- Kinderpornografie und generell Pornografie
- Kindermissbrauch
- Vergewaltigungen
- Andere extreme oder gegen das Gesetz verstoßende Äußerungen sind im ganzen Forum untersagt!

Natürlich wollen wir ein gewisses Niveau behalten und bitten euch, dies in euren Szenen bzgl. Kampf und Sex nicht zu übertreiben.

Wir bitten dringend um Einhaltung der Regeln! Ein Verstoß führt zur sofortiger Löschung des Posts und bei erneutem Verstoß zur Löschung des Users!

Bitte teilt uns hier mit, das Forum sauber zu halten und informiert uns, sobald etwas Gegenteiliges von einem anderen Mitglied gepostet wird.

5. Accountzahl

Es steht euch frei, einen Zweitcharakter oder auch noch mehrere Charaktere zu haben. Allerdings ist vor jeder Erstellung eines neuen Charakters ein Mitglied vom Adminteam zu fragen. Wenn ihr die Genehmigung habt, dürft ihr die Bewerbung posten.

Gerade in der Anfangszeit wollen wir jedoch vermeiden, dass ein Chara

nach dem anderen erstellt wird. Daher ist bitte Folgendes zu beachten:

Bevor ihr einen Zweitchara erstellt müsst ihr drei Monate aktiv im RPG posten.

Für einen Drittchara sechs Monate. Viertchara und mehr ab acht Monaten aktiven Ingame posten!

Dabei ist jedoch zu beachten, dass das Adminteam dennoch vor JEDEM erstellen eines neuen Charas gefragt wird! Sollte dies nicht der Fall sein, wird Account sowie Steckbrief gelöscht.

Es bleibt euch überlassen wie viele Charaktere ihr spielt, allerdings erwarten wir, dass ALLE davon auch aktiv sind.

Sollte auffallen, dass ihr zu viele Accounts habt und einen (oder mehrere) vernachlässigt, müssen Charas wieder abgegeben werden.

Das Adminteam behält sich auch das Recht vor, Anfragen abzulehnen wenn wir den Verdacht haben das ein weiterer Chara für den Fragenden zu viel wäre.

Ebenso bitten wir auch darum keinen neuen Chara zu erstellen wenn ihr:

Mit einem eurer bereits vorhandenen Charas noch nicht mal Ingame eingestiegen seid

Ihr erst vor Kurzem einen neuen Chara erstellt habt

Wenn ihr einen neuen Chara erstellt habt und dieser auch angenommen ist, gebt euch bitte selbst eine gewisse

Zeit bevor ihr NOCH einen erstellt. Es soll nicht der Sinn sein einen Chara nach dem anderen zu erstellen, sondern regelmäßig zu posten! Gebt euch erst mal ein - zwei Monate Zeit und seht wie ihr mit eurer aktuellen Chara-Zahl zurechtkommt.

6. Avatar & Signatur

Eure Avatare und Signaturen sollten bitte immer nur eure Rollenspielcharaktere zeigen!

Die Größe eurer Avatare sollte bitte 150 × 200 Pixel betragen!

Signaturen bitte höchstens 500 × 215 Pixel.

Die normale Standardgröße der Signaturen beträgt 450 × 200 Pixel.

7. Neuer Thread

Wenn ihr einen neuen Thread eröffnet, achtet bitte darauf, dass ihr euch im richtigen Themenbereich befindet und prüft, ob das Thema vielleicht schon vorhanden ist. Achtet bitte auch auf einen aussagekräftigen Titel eures Threads.

8. Mithilfe erwünscht

Falls ein User Beiträge, Bilder, Texte oder Sonstiges in unserem Forum entdeckt, welche gegen die Forumsregeln verstoßen, teilt dies bitte den Admins mit, damit diese einschreiten können. Das hat nichts mit „petzen“ zu tun, sondern dient zum Schutz für das Forum und deren User.



KAMPFREGELEN

Spielhintergrund...

Ziel ist es das man so viele Kraftpunkte sammelt, um im Level aufzusteigen. Somit hat man in einem Kampf gegen andere Mitspieler, mit einem höheren Level als seinen Gegner, mehr Siegeschancen.



Pro IngamePost erhält dein Charakter automatisch 30 Münzen gutgeschrieben.

Im Questbereich gibt es die Möglichkeit Münzen zu gewinnen mit denen man

sich sogenannte Kraftpunkte kaufen kann. Wie euch vielleicht schon aufgefallen ist, seht ihr unter eurem Avatar Charakterauflistungen.

Die Übersicht zeigt:

- Kraftpunkte
- Level
- Münzen

Im Questbereich kann man Münzen gewinnen die wöchentlich ausgewertet werden und dem jeweiligen Charakter gutgeschrieben werden. Mit diesen Münzen kann man sich Kraftpunkte (KP) im [Shop von Magister](#) kaufen. Je mehr Kraftpunkte man hat, desto näher rückt man einem Levelaufstieg.

- 1 lvl = bis 1000KP
- 2 lvl = bis 3000KP
- 3 lvl = bis 6000KP
- 4 lvl = bis 9000KP
- 5 lvl = über 9000KP

Zusätzlicher Verdienst

- Eintritt nach Opacus (100 KP)
- Geburtstag des Charas (200 Münzen)
Funktioniert nur bei einem eingetragenen Geburtstag!
- Erfolgreicher Taschendiebstahl (100 Münzen)
- Gewonnener Kampf gegen Mitspieler (Gewinner: 20 KP – Verlierer: -20 KP)
- Besiegter Levelgegner (Mi & So)

Hier bist du jedoch in der Pflicht. Schreibe eine PN an eine der Admins, wenn eines der oben genannten Punkte eintrifft.

Wofür brauche ich die Würfel?

Würfel werden in diesem Forum für viele Zwecke verwendet. Es gibt im Ingamebereich die Möglichkeit gegen einen anderen Mitspieler anzutreten, versuchen ihn auszurauben oder eventuell vor einem Kampf zu flüchten. Ebenso ist der Würfel vonnöten um sein Geld zu verdienen und Monster zu bekämpfen.

Der Kampf im Ingamebereich

Kommt es im Ingame zwischen euch und einem anderen Spieler zum Kampf, so wird dieser wie folgt ausgetragen:

Der Angreifer verfasst einen Ingamepost, in dem er beschreibt wie es zum Kampf kommt.

Danach würfelt er mit der Anzahl der Würfel entsprechend seinem Level

- Level 1 = Würfel „Kampf“ x 1
- Level 2 = Würfel „Kampf“ x 2
- Level 3 = Würfel „Kampf“ x 3
- Level 4 = Würfel „Kampf“ x 4
- Level 5 = Würfel „Kampf“ x 5

Danach verfasst der zweite Mitstreiter einen Post und würfelt ebenfalls.

Der Kampf geht über eine Runde, die höhere Augenzahl gewinnt. Wenn also feststeht, wer von euch beiden gewonnen hat, postet ihr ganz normal weiter. Wie lange ihr dann Ingame den Kampf schriftlich bestreitet bleibt euch überlassen. Wichtig ist nur das auch derjenige gewinnt der die höhere Zahl gewürfelt hat.

Je höher ihr im Level seit, desto höher sind natürlich eure Gewinnchancen. Falls ein z. B. ein Mitspieler im Level 3 einen Mitspieler im Level 1 herausfordert, kann der Unterlegene gerne den Versuch starten zu „fliehen“. Jedoch hat, mit Glück, auch ein User mit geringerem Level Chancen gegen einen Level höheren.

Ergebnis: Der Verlierer tritt dem Gewinner 20 Kraftpunkte ab!

Würfel +1 für Engel und Dämonen in Opacus



Da Engel und Dämonen in der Menschenwelt geschwächt sind und nicht die volle Kraft haben, wird ihnen in Opacus bei voller Kraft ein Würfel mehr zugeschrieben. Dieser extra Würfel kann nur bei Kämpfen Ingame genutzt werden und verfällt, sobald er Opacus wieder verlässt. Levelgegner sind davon NICHT betroffen!

Fluchtmodus

Hier muss der Angegriffene ziemlich viel Glück haben um entkommen zu können. Dem Angriff kann entkommen werden, wenn man einen Wurf von zwei Würfeln „Fluchtversuch“ macht und darin ein Kampfgewinn & Spielhintergrund Flucht1 vorkommt. Dieser Wurf kann nur einmal gemacht werden, falls dies nicht möglich ist muss derjenige einen Kampfpost machen mit den benötigten Würfeln. Falls der Wurf geglückt ist und der Angegriffene „entkommen“ konnte,

kann man normal weiter posten. Hier muss man nicht vor dem Angreifer in einen anderen Thread flüchten. Es reicht, wenn man seinen Post so formuliert das man den Angriff mit Wortgewandtheit abgewendet hat. Zudem ist es nicht möglich einen weiteren Kampf zu beginnen kurz nachdem der Flüchtende entkommen ist. Hier sollte man sich mit seinem Postingpartner abstimmen.

Taschendiebstahl

Der Taschendiebstahl ist interessant für denjenigen der etwas wenig auf der hohen Kante hat. Hier ist es möglich einen seiner Ingamepartner zu bestehlen. Dies funktioniert ähnlich wie beim „Fluchtmodus“. Der Dieb würfelt „Diebstahl“ mit zwei Würfeln und wenn darin eine Kampfgewinn & Spielhintergrund Dieb2 vorkommt, ist der Taschendiebstahl geglückt. Der Gewinn ist immer der Gleiche und

beträgt 100 Münzen.

Zusatz: Es ist auch möglich NPC zu bestehlen, z. B. ein Geschäft, Passanten, etc.

Magister's Basar [Klick](#)

Hier kannst du Münzen von einem Konto aufs andere überweisen oder dir KP kaufen!

Magister's Reich [Klick](#)

Zudem findest du hier das ersehnte Amulett, welches dich zwischen den Welten springen lässt.

Quests [Klick](#)

Gewinne täglich Münzen damit dein Geldbeutel wächst und du dir Kraftpunkte kaufen kannst. ●



BEISPIEL

Einstieg Beispielspieler Natan

Natan ist neu im Forum und hat seinen Einstiegsbeitrag verfasst. Er ist somit im Ingame eingestiegen und besitzt keinerlei Münzen und Kraftpunkte. Somit ist er im Level 1. Damit Natan im Level aufsteigen kann muss er zuerst Münzen gewinnen, um sich bei Magisters Basar mit Kraftpunkten auszustatten. Sein Ziel ist es gegen andere Mitglieder im Ingame zu kämpfen und diese auch zu gewinnen. Der einfachste Weg ist, täglich bei den Quests mitzuwürfeln und somit Geld zu bekommen.

Soweit hat Natan nun sein Münzkonto aufgestockt und möchte nun Kraftpunkte. Diese kann man wie gesagt bei Magister anfordern oder zweimal in der Woche bei den Monsterkämpfen sein Glück

versuchen. Die Monsterkämpfe können jedoch nur einmal gewonnen und nur in dem jeweiligen Level bestritten werden.

Natan steigt erst ab 1000 Kraftpunkten in Level 2 auf. Sollte Natan einen Zweitcharakter haben kann dieser ihm auch Münzen überweisen. Dies kostet jedoch einen Überweisungswert von 20 Münzen.

Während Natan noch immer noch im Level 1 ist, wird er von einem Mitspieler angegriffen. Dieser ist im Level 2 und somit stärker, da dieser im Kampf zwei Würfel zur Verfügung hat. Jedoch ist der Kampf damit noch nicht gewonnen. Natan hat immer noch die Chance mit einem Würfel eine höhere Zahl zu werfen als der Spieler mit Level 2.

Sollte Natan jedoch versuchen wollen zu flüchten, so kann er dies in seinem

Ingamepost gerne versuchen in dem er Fluchtmodus versucht.

Um noch anderweitig an Geld zu kommen, kann Taschendiebstahl probiert werden. Dies ist dem Fluchtmodus gleich zu setzen.

Sobald Natan sich auf die Reise nach Opacus macht, muss er darauf achten genügend Geld für das Amulett mitzuführen. Sobald man in Magisters Reich angekommen ist, verliert der Spieler während des Aufenthaltes seine gesamte Kraft. Sobald er jedoch von Magister in die Kampfbereiche geschickt wird, erhält er seine volle Kraft zurück.

Sollte noch etwas unklar sein, kannst du dich jederzeit an einen Admin wenden oder Mitspieler um Rat fragen. ●

OPACUS

Das Schattenreich...

Die Welt Opacus ist ein weites Reich mit sonderbaren und geheimnisvollen Orten. Die Welt unterscheidet sich sehr stark von der, der Menschen.



Anders als die Erdkugel ist Opacus eine Scheibe. Das heißt am Rand von Norden, Süden, Westen und Osten endet das Land. Was genau unter der Welt liegt, vermag keiner zu sagen da

die Sicht durch einen dichten Nebel versperrt ist. Es gibt einige Studien und Mythen darüber die in den zahlreichen Bibliotheken „Opacus“ einzusehen sind.

Die Welt hat mehrere Monde und Sonnen weshalb das Wetter in Opacus sehr launisch und wechselhaft ist. Feste Jahreszeiten wie Frühling, Sommer, Herbst und Winter gibt es nicht.

Von einer Sekunde auf die andere kann sich das Wetter schlagartig ändern. Selbst Tag und Nacht treten nicht regelmäßig ein. In Opacus gibt es keine Uhrzeit, keine Stundenzahl. Der Tag dauert so lang an, wie er eben dauert, ebenso wie die Nacht.

Es gibt keine Technik, wie man es von der Menschenwelt kennt. Kein Fernseher, kein Radio, kein Handy. Nichts dergleichen. All das was man in Opacus als ‚Technisch‘ bezeichnen könnte wurde von der Welt selbst erschaffen. So gibt es einige Bereiche in denen Bauten weit oben im Himmel fliegen oder Flüsse die niemals versiegen, obwohl sie am Worldsend im Nichts enden.

Manch einer sagt das Opacus so wie

es ist vom Hexenmeister Magister geschaffen wurde, doch andere wiederum sprechen dagegen da er schließlich in seiner ganz eigenen Welt – der Zwischenwelt – lebt.

Neben Dämonen und Engeln gibt es noch weitere Wesen die das Schattenreich bewandern. Eine Auflistung dieser findest du weiter unten.

Da Engel sowie Dämonen unsterblich sind, gibt es verschiedene Familien-Clans, die meist einen gesamten Stadtteilbevölkern. Diese Clans können ggf. einen Namen haben. Nachnamen wie man sie von Menschen kennt, gibt es nicht. Klassische Hochzeiten gibt es in Opacus ebenfalls nicht. Viele Bewohner von Opacus (gerade Dämonen) sind viel zu freilebend, als sich für die „Ewigkeit“ nur an einen Partner zu binden.

Nur wenige Dämonen wagen sich in das Reich der Engel und ebenso umgekehrt. Lediglich im Reich Inferna

leben beide Gruppen im Einklang miteinander.

Schulen oder der Gleichen gibt es ebenfalls nicht. Die Kinder bekommen von Eltern oder Großeltern gelehrt was sie wissen müssen – natürlich ist das nicht immer ganz förderlich für den Frieden in Opacus, doch eine andere Regelung hat es bislang nie gegeben. Fakt ist jedoch das ein Engel oder Dämonen Kind im Laufe seiner Jugend in die Bibliothek geschickt wird um dort zu studieren.

Es gibt insgesamt drei große Bibliotheken in Opacus.

Zum einen im Süden „Obscuritas“. Im Westen von Illustris und natürlich in Inferna – ebenfalls im Westen. Es gibt mehrere Bereiche, auf die man sich beim Studium spezialisieren kann. U. a. Drachenkunde, das Worldsend, die verschiedenen Monde und Sonnen, der Longius oder die Menschenwelt.●

AMULETT

Hol dir den Schlüssel...

Du willst in das Schattenreich?
Nun dafür benötigst du das
passende Amulett! Wie viele
sind es die reisen wollen?



Ich benötige genaue Angaben von dir um dir das richtige Item aushändigen zu können, aber vorerst brauche ich einen Beweis das du der Reise durch das Portal auch würdig bist.

Zuerst muss ich wissen wie viele Personen denn reisen wollen. Diese Aussage ist verpflichtend und kann nicht geändert werden, also wähle deine Gruppenmitglieder weise!

Hinweis vorweg: Es kann nur immer eine Gruppe gegen das Monster antreten! Während eine Gruppe im vorgeschriebenen Bereich kämpft, muss eine andere abwarten. Oder ihr versucht noch einen Mitstreiter mehr zu gewinnen oder ihr trennt euch von einem.

Ich sollte noch erwähnen, dass ich den Kampf natürlich gerne ausgeschrieben sehe. Also schreibt immer einen langen Post, indem ihr dann auch würfelt. Hier ist es natürlich auch von Vorteil, wenn man in einer Gruppe ist, sonst muss man immer mit sich selbst posten!

Damit du ins Schattenreich reisen kannst, musst du mir vorher demonstrieren, dass du es würdig bist! Daher musst du vor deiner Reise ein Monster für mich erlegen und einen Beweis deines Sieges überbringen.

Beispiel für den Ablauf

Sobald ihr hier Kontakt mit mir aufgenommen habt, werde ich euch das magische Wort nennen, mit dem ihr das Monster rufen könnt. Ebenso gibst du mir hier bitte Bescheid wie viele Mitglieder deine Gruppe hat und danach kannst du in den vorgeschriebenen Bereich, um das Monster aufzusuchen. Es gibt keine Zeitbegrenzung! Der Kampf dauert so lange bis du aufgibst oder den Feind besiegst. Du kannst es jederzeit erneut versuchen! Als Beweis für

deinen Sieg benötige ich etwas von der Bestie – damit ich mich an neuen Items versuchen kann. Bringe mir am besten Klauen, Zähne, Innereien oder was dir gerade so in die Hände fällt mit. Nachdem ich es für Gut befunden haben kannst du dir das Amulett kaufen.

Achtung für Gruppenkämpfe!

In einer Gruppe ist es leichter zu gewinnen! Je mehr Mitstreiter, desto weniger Angriffskraft hat der Gegner tendenziell.

Wenn du es nicht alleine bestreiten willst oder dir das Amulett zu teuer ist, kannst du auch in einer Gruppe antreten.

Hier ist es aber wichtig, dass die Gruppe komplett bleibt, denn mit einem Amulett für 3 können auch nur 3 Personen reisen. Es ist aber auch möglich das 5 Personen in den Kampf ziehen aber nur 2 durch das Portal reisen möchten. Hier wäre es möglich, das Monster für 5 Personen zu besiegen und als Gruppe nur für das Amulett für zwei Personen zahlen. Die Gruppe kann gemeinsam Zahlen oder aber auch nur einer aus der Gruppe für alle. Gebt mir hier einfach nur kurz an wer wie viel zahlt damit ich es von euren Kontos abbuchen kann.

Das Amulett kann nur einmal verwendet werden. Sobald du auf der anderen Seite bist, löst es sich auf. Daran sollte ich vielleicht noch arbeiten... Egal, wenn du wieder zurück

in die Menschenwelt willst, kannst du das einfach so tun – natürlich musst du vorher wieder durch mein Zwischenwelt-Reich reisen. Möchtest du ein zweites Mal von der Menschenwelt nach Opacus wandeln, so brauchst du natürlich wieder ein Amulett und musst dich erneut bei mir beweisen. Ich merke mir leider nicht jeden dahergelaufenen Kämpfer, darum musst du die Prüfung erneut ablegen. Zudem bekomme ich somit neue Items für meine Zutaten.

Also! Trau dich und melde dich bei mir, wenn du bereit bist!

Wenn du das Item – welches du dem toten Wesen entrissen hast – hier meldest, kannst du dir dein Amulett kaufen. Wenn du denn genug Geld hast. ●

FABELWESEN

Übersicht Fabelwesen...

Fabelwesen bleibt Fabelwesen. Überlegt euch also bitte genau für was ihr euch entscheidet. Ein späterer Wechsel ist nicht gestattet!



Ein Mensch kann niemals eine Nymphe werden, ebenso wie ein Formwandler kein Werwolf wird, wenn er von einem gebissen wird usw.

Fabelwesen bleibt Fabelwesen. Überlegt euch also bitte genau für was ihr euch entscheidet. Ein späterer Wechsel ist nicht gestattet!

ZUSATZ FÜR ENGEL UND DÄMONEN:

Sie haben nichts mit der christlichen Mythologie zu tun! Weder Gott noch Teufel existieren!

Fortpflanzung

Haben zwei unterschiedliche Fabelwesen ein Kind, dann kommt dabei ‚kein‘ Mischwesen heraus, sondern es wird sich zwischen einem von den beiden Wesen entschieden.

Beispiel:

Formwandler und Magier bekommen ein Kind – das Kind wird entweder Wandler oder Magier.

Weibliche Werwölfe können ‚keine‘ Kinder bekommen da das ungeborene Kind die Verwandlung zum Werwolf bei Vollmond nicht überlebt.

Männliche Werwölfe können natürlich Kinder zeugen – allerdings ist das Werwolfgen auf das Baby NICHT übertragbar!

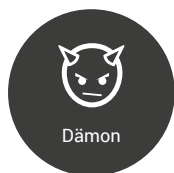
Vampire sind Untot und können daher weder Kinder zeugen, noch schwanger werden.

Dämonen und Engel bekommen lediglich unter einander Kinder. Also von Dämon zu Dämon, Engel zu Engel oder in seltenen Fällen – Dämon zu Engel.

Grund: Engel und Dämonen sind im Gegensatz zu den anderen

Wesen in Opacus geboren, nicht in der Menschenwelt. Sie tragen so reine bzw. dunkle Kräfte in sich, die es nicht möglich machen sich mit anderen Wesen fortzupflanzen. Rein körperlicher Kontakt ist natürlich möglich, nur eben kein zeugen von Kindern.

Ähnliches gilt für die Elben – eine Fortpflanzung ist lediglich in ihrer Heimat Valinor möglich, da sie nur in ihrer eigenen Welt mit Nachwuchs gesegnet werden.



Dämon

Sie stehen auf der ‚dunklen Seite‘ und können Menschen durch ihre Ausstrahlung dazu verleiten Böses zu tun. Es gibt verschiedene Arten von Dämonen mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten, doch nur in Opacus können sie ihre volle Kraft entfalten. In der Welt

der Menschen sind die Fähigkeiten stark eingeschränkt. Die meisten Dämonen verspüren lediglich den Drang zurück nach Opacus zu gelangen, hierfür ist ihnen jedes Mittel Recht. Auch wenn sie auf vielen Bildern der Menschen so dargestellt werden – Sie haben weder Hörner

noch einen Teufelsschwanz. Je wütender sie werden, desto stärker wird die dunkle Aura die sie umgibt. Ein Dämon kann nur von einem Dämon oder einem Engel getötet werden.

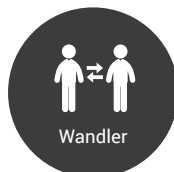


Engel

Sie stehen auf der ‚hellen Seite‘ und können Menschen durch ihre Ausstrahlung dazu verleiten Gutes zu tun. Auch bei den Engeln kann es verschiedene Fähigkeiten geben. Jedoch gilt dasselbe wie bei den

Dämonen. Nur in ihrer Heimat Opacus verfügen sie über all ihre Kraft. Auch sie sehnen sich danach der Welt der Menschen zu entfliehen um das natürliche Gleichgewicht in Opacus wieder herstellen zu können.

Auch wenn sie auf vielen Bildern der Menschen so dargestellt werden – Sie haben weder Flügel noch Heiligenschein. Ihre Aura ist von Natur aus hell, rein und freundlich. Ein Engel kann nur von einem Engel oder einem Dämon getötet werden.



Wandler

Ein anderer Begriff für Form-Wandler ist Gestalten Wandler. Sie sind in der Lage ihre eigene Form zu verändern. Sie können die Gestalt von Tieren oder sogar von anderen Menschen annehmen. Letzteres ist aber mit reichlich Kraftaufwand verbunden

und die Verwandlung nimmt auch etwas mehr Zeit in Anspruch. Im Gegensatz zum Werwolf-Gen ist das Gestaltenwandler-Gen erblich bedingt und wird nicht durch Bisse übertragen. Da diese Fähigkeit nicht sehr häufig vorkommt, gibt

es auf der Erde nur sehr wenige Form-Wandler. Je häufiger sie sich verwandeln, desto langsamer altern sie. Der Älteste bekannte Form-Wandler wurde 134 Jahre alt.



Menschen die sich *ausschließlich* bei Vollmond in einen Wolfsmensch verwandeln. Werwölfe haben meist ein etwas hitzigeres Gemüt. Die Übertragung des Werwolf-Gens erfolgt über den Biss eines Werwolfes. Wird also ein normal Sterblicher von einem Werwolf gebissen, verwandelt sich dieser beim nächsten Vollmond auch in einen Wolfsmenschen. Standardmäßig werden Werwölfe etwas älter als normale Menschen,

maximal aber 300 - 350 Jahre. Nach dem Biss entwickeln sich die Fähigkeiten des Gebissenen nur langsam. Die Sinne werden von Tag zu Tag schärfer. Dazu gehört: Das Riechen, das Sehen, der Geschmack, der Instinkt und auch körperlich verändert sich etwas. Wunden heilen sehr schnell (bis auf die, die durch Silber zustande gekommen sind!) Man wird stärker, aber gleichzeitig auch aggressiver in seinem Verhalten. Erst nach dem

nächsten Vollmond, also der ersten Verwandlung in einen Werwolf, ist dieser Prozess abgeschlossen und man verfügt dauerhaft über die oben genannten Fähigkeiten.

In der Vollmondnacht selbst streift man als nicht gerade ansehnlicher Wolfsmensch durch die Gegend und hat nur eines im Sinn: Töten!

Ist die Nacht vorüber, hat der Träger des Werwolfgens keine Erinnerung daran was er in seiner animalischen Form getrieben hat.



Ein Vampir ist eine blutsaugende Nachtgestalt. Er ernährt sich von menschlichem oder tierischem Blut. Möchte ein Vampir einen Menschen zu Seinesgleichen machen muss er diesen um seines ganzen Blutes berauben und ihm anschließend ein paar Tropfen seines eigenen toten Blutes zu trinken geben. Danach erfolgt die Verwandlung innerhalb von ein paar Minuten. Es gibt zwei verschiedene Arten von Vampiren. Diejenigen die sich tagsüber aufgrund des Sonnenlichtes an dunkle Orte zurückziehen um zu schlafen und die sogenannten ‚Daywalker‘ die auch am Tage wandeln können – entscheidend dabei ist die Art des ‚Erschaffers‘. Markenzeichen der Vampire ist ihre

Schönheit, Schnelligkeit und Stärke. Vampire können nur dann getötet werden, wenn man ihnen den Kopf abschlägt und sie dann verbrennt, ansonsten sind sie unsterblich und können ihren Körper immer wieder regenerieren! Im Laufe der Lebenszeit eines Vampirs kann es sein das er eine weitere Fähigkeit erlernt (wie z. B. Gedankenlesen oder Gedankenkontrolle). Diese kann mit der Zeit auch verstärkt und verfeinert werden.

Markenzeichen der Vampire ist ihre Schönheit mit der sie jeden normalen Menschen in den Bann ziehen. Sie haben eine vornehme Blässe und je länger die Zeitspanne ihrer letzten ‚Mahlzeit‘ ist, desto dunkler färbt sich der Ton ihrer

Augen. Außerdem gehören ein gutes Gehör, Schnelligkeit und Stärke zu ihren Standard-Fähigkeiten.

Vampire ernähren sich ‚ausschließlich‘ von Blut! Sie nehmen keine menschliche Nahrung mehr zu sich, da diese für sie ungenießbar ist und sich in ihren Mündern zu Asche wandelt. Mit Flüssigkeiten ist es ähnlich. Man ‚kann‘ als Vampir menschliche Getränke zu sich nehmen, jedoch machen sie weder satt, noch schmecken sie so gut wie zu Lebzeiten.

In seltenen Fällen kann ein Vampir auch Tränen vergießen, was aber eine ziemliche Sauerei ist. Denn die Tränen bestehen aus Blut.



Zu den Magiern gehört die Gruppierung Zauberer und Hexen. Sie verfügen je nach Art über die verschiedensten Fähigkeiten. Manch einer hat sich eher der Naturmagie zugewandt, ein anderer experimentiert lieber mit Elementen

oder schwarzer Magie. Von allen Fabelwesen sind sie den Menschen wohl noch am ähnlichsten. Die Gabe der Magie ist erblich bedingt, tritt aber keinesfalls in jeder Generation auf. Früher waren viele Menschen fälschlicherweise der Ansicht Hexen

müssen rothaarig sein. Dies ist keinesfalls so. Hexen sowie auch Zauberer besitzen äußerlich keine erkennbaren Merkmale. Jedoch können sie bis zu 500 Jahre alt werden.



Nymphen sind geheimnisvolle Naturgeister. Sie sind die Personifikation der Natur und ihrer Kräfte. Sie beschützen und bewachen bestimmte Plätze, Bäume, Quellen, Grotten, Berge, Bäume und Landstriche, sind aber

nicht an diese gebunden. Menschen gegenüber treten sie meist hilfsbereit auf. Nymphen leben sehr lange und treten in Form von anmutiger Schönheit auf. Es heißt, dass sie bis zu 6.000 Jahre alt werden, sterben sie nach dieser

langen Lebenszeit, stirbt auch die Pflanze oder Quelle, mit der sie verbunden sind. Nymphen lassen sich an stillen Orten nieder, sie meiden Lärm und Geschäftigkeit. Manche Nymphen sind auch in der Lage mit Tieren zu kommunizieren.



Elben haben magische Kräfte. Diese beschränken sich allerdings auf die Einheit, die sie mit der Natur bilden. Sie können die Natur um Hilfe bitten. Feuer verstärken oder abflauen, jedoch keine Brände legen. Wasser anschwellen lassen oder aufbranden. Winde abschwächen oder Stürme heraufbeschwören; Pflanzen wuchern oder erblühen lassen. Dies alles ist aber nur im Sinn von Hilfe möglich. Nur, wenn die Natur einwilligt, wird sie die Hilfe gewähren. Der Elb muss

zudem geübt darin sein und einige Erfahrungen besitzen, ansonsten gelingt es nicht! Selbiges gilt auch für die Tierwelt. Tiere sind den Elben von vornherein wohl gesonnen, doch findet keine Kommunikation in Form von Worten statt. Es lässt sich eher mit Empfindungen vergleichen. Elben spüren wie sich ein Tier fühlt. Ein wirkliches Gespräch zwischen Tier und Wesen ist lediglich bei den Nymphen möglich. Sie sollen, wenngleich sie auch nicht unsterblich sind, so doch zumindest

wesentlich langsamer altern als die Menschen. Elben sind von Natur aus gut gesinnt und können nur aufgrund eines Lebenswandels böse Züge erhalten. Sie haben sehr feine und scharfe Sinne und glänzen vor allem im Umgang mit Pfeil und Bogen. Sie leben in einer für Menschen verborgenen Welt mit dem Namen ‚Valinor‘, die irgendwo im Atlantik liegt.



Hier braucht es wohl keine genauere Erklärung, da sicherlich jeder weiß was ‚Menschen‘ sind.

Es gibt nur eine Sache die zu erwähnen wäre – es besteht die Möglichkeit, dass ein Mensch von einem Werwolf oder Vampir

gebissen wird, und so ebenfalls zu diesem Wesen wird! (Kein MUSS!) Die Verwandlung in andere Wesen ist für Menschen *NICHT* möglich, ebenso wie für alle anderen Fabelwesen! Ein Mensch kann niemals eine Nympe werden, ebenso wie ein

Form-Wandler kein Werwolf wird, wenn er von einem gebissen wird usw.

Fabelwesen bleibt Fabelwesen. Überlegt euch also bitte genau für was ihr euch entscheidet. Ein späterer Wechsel ist nicht gestattet!

FABELTIERE

Vorkommen in Opacus...

Die folgenden Wesen sind nur in Opacus anzutreffen und könne nicht als Charakter gespielt werden! Sie sind vergleichbar mit den Tieren der menschlichen Welt.



INFERNA



Drachen

Ein Drache ist ein Mischwesen aus Reptil, Vogel und Raubtier, welches sich in unterschiedlichen Variationen verbinden. Meistens ist er geflügelt, hat Klauen und speit Feuer.



Greif

Der Greif ist ein Wesen mit Greifvogelkopf, dem Körper eines Löwen und Flügeln auf dem Rücken. Er ist ein kluges, mächtiges und starkes Wesen. Der Adlerkopf vermittelt die Herrschaft über den Himmel und der Löwe die Macht der Erde.



Leviathan

Der Leviathan ist ähnlich wie der Drache ein Mischwesen aus Krokodil, Drache, Schlange und Wal. Er ist ein Seeungeheuer und König aller stolzen Tiere.

ILLUSTRIS



Pegasus

Der Pegasus ist ein geflügeltes Ross.



Phönix

Der Phönix ist ein heiliges Tier, das Sinnbild von Wiederauferstehung. Er verbrennt, um aus seiner eigenen Asche wieder neu aufzuerstehen.



Kelpie

Der Kelpie ist ein dunkler Wassergeist. Er bewohnt fließende Gewässer im Hochland und tritt meist in der Gestalt eines Pferdes in Erscheinung. Er bietet Wanderern einen sicheren Übergang durch tiefes Gewässer. Ist der Wanderer einmal auf dessen Rücken so zieht er sein Opfer ins tiefe Nass, um ihn zu ertränken und zu verspeisen. Manchmal steht er als Pferd am Wegrand und lockt somit müde Wanderer an.

OBSCURITAS



Harpien

Eine Harpyien hat die Optik einer hellhäutigen hässlichen Frau mit Flügeln und Vogelunterleib. Sie ist schnell wie der Wind und scheint unverwundbar zu sein.



Nachtmahr

Ein Drude ist ein Wesen, welches die Person in der Nacht heimsucht, um dort auf ihrer Brust zu lasten und Alpträume zu überbringen und schwere Last auf den Träger zu übertragen. In manchen Fällen kann dieser Druck zu Atemnot führen und das Opfer töten. In manchen Fällen wie ein Nachtmahr auch als Pferd dargestellt, welches Alpträume überbringt. Es ist des Öfteren so, dass Heimgesuchte nach dem Verlassen des Nachtmahr aufgrund der Schwäche schwer erkranken, was unter Umständen auch zum Tode führen kann.



Wiedergänger

Wiedergänger sind Wesen die gestorben sind, aber keinen Frieden finden und daher als lebende Tode herumwandeln.

GEBIRGE



Schrat

Der Schrat ist ein zotteliger Wald- oder Feldgeist, der meist in Höhlen haust. Zeitweise sind sie aber auch als Hausgeister vorzufinden, die in katzenähnlicher Gestalt ihr Unwesen treiben. Andere Schrat können aber auch als Druck- oder Würgegeister ähnlich dem Drude auftreten.



Wollrock

Der Wollrock ist ein Riesenvogel und ein wilder Nachträuber. Er geht vorzugsweise bei Unwetter auf Beutefang, da er sich im Sturm am besten verbergen kann. Wie ein Raubvogel stürzt er sich auf sein auserkorenes Opfer. Man sagt, das der hohle, heisere Schrei mit der er sich auf sein Opfer stürzt, sei das Ächzen der Toten und wer ihn hört, könne sich ruhig schon mal daran gewöhnen da ein Entkommen ohnehin so gut wie unmöglich ist.



Tatzelwurm

Der Tatzelwurm ist ein Schlangenechsenähnliches Tier (auch Beißwurm, Stollenwurm genannt) besitzt die Länge von einem halben Meter. Er hat ein stummelartiges klauen bewehrtes paar Beine und zeichnet sich durch seine Sprungfähigkeit aus. Er spuckt ein zischenden, beißenden Ton aus, gefolgt von einer giftigen Flüssigkeit, wenn man auf ihn trifft. Jedoch flüchtet er meist und sucht nicht den Kampf.

GEWÄSSER



Krake

Der Krake ist mit acht Saugnapf ähnlichen Tentakeln ein riesiges Seeungeheuer. Er zieht ganze Schiffe in die Tiefe und verschlingt sie.



Selkie

Selkie haben die Gestalt von Seehunden. Nur selten verlassen diese scheuen Wesen ihren angestammten Lebensraum, um an Land zu gehen. Selten haben sie die Macht ihr Seehundefell abzulegen und in menschlicher Form an Land zu gehen. Verlieren sie aber ihr Fell oder wird es zerstört, ist es unmöglich sich zurückzuverwandeln. Austrocknung, Verfall und der Tod wären die Folge.



Merrow

Merrow sind Wassermänner, ähnlich der Nixe. Ungleich ihrer weiblichen Gattung sind diese männlichen indes potthässig. Sie verlassen nur selten ihr Element, um am Lande zu wandeln. Normalerweise sind die friedlich, lassen sich aber leicht reizen. Vor allem, wenn es um die Fischbestände geht. Hungrige Merrow sind äußerst rabiat und nicht zu unterschätzen.

WICHTIGE INFOS

Informier dich vorher...

Unter den folgenden Links kannst du einsehen welche Avatarpersonen schon vergeben sind oder wer welchen Charakter hat und mit wem er gerade postet.



Vergebene Avatare

In dieser Übersicht siehst du alle Charaktere die von unseren Usern als Avatare verwendet werden. Bei uns werden nur echte Menschen als Avatarfigur verwendet. In den meisten Fällen Schauspieler, Model oder Sänger. Jedoch sind auch andere Personen möglich. Bedenke jedoch, dass du eine Person wählst von denen du eine entsprechende Auswahl an

Fotos finden kannst. Somit kannst du dein Set (Avatar und Signatur) immer wieder auswechseln und mit neuen Bildern deines Charakters schmücken. Solltest du Probleme beim Erstellen eines solchen Sets haben, kannst du dich gerne in Art-Bereich an unsere User wenden. Einige sind sehr talentiert und helfen dir sicher gerne weiter.



Aktuelle Userliste

Unter diesem Punkt findest du alle Charaktere in einer Übersicht und als welches Wesen dieser Charakter unterwegs ist. Als Engel, Dämon, Werwolf, Formwandler, Vampir, Nympe, Elb, Magier oder Mensch. Diese Zuweisung erhältst du, sobald dein Steckbrief von uns angenommen ist. Du musst lediglich in dem vorgefertigten Steckbrief alle Angaben ausfüllen.



[Klick](#)

Mehrfachaccounts

Der Punkt Mehrfachaccounts zeigt dir auf wie viele Charaktere jedes Mitglied von uns hat. Somit weist du immer Bescheid wer sich hinter der Person die gerade online ist versteckt.



[Klick](#)

Gruppenübersicht

Die Gruppenübersicht ist dazu da, um zu sehen welcher Charakter gerade wo mit jemanden Postet. Hier kannst du sehen wo sich die Figuren gerade aufhalten, wer alles in der Gruppe vertreten ist und was geplant ist. Zudem ist hier angegeben, ob bei den Gruppen Zuwachs gewünscht ist. Hinweis: Es sind nicht zwingend alle User aufgelistet. Für einen Einstieg kannst du gerne einen Post im Planungsthread vornehmen.



[Klick](#)

WICHTIG!



[Blacklist & Urlaubsthread](#)

Blacklist & Urlaubsthread

Die Blacklist wird für dich nur interessant solltest du sieben Tage unangemeldet fehlen. In diesem Fall wird der Urlaubsthread mit beachtet. Im Urlaubsthread kannst deine geplante Abwesenheit kundtun. Um dies bitten wir auch dringend!

Wenn ihr 1–2 Tage mal keine Zeit habt, braucht ihr deswegen noch nicht Bescheid zu sagen! Aber bei 3 oder mehr Tagen ist es euren Mitspielern gegenüber nur fair, damit diese nicht unnötig warten müssen.

Zur Topiceröffnung selbst:

Bitte schreibt als „Titel“ eures neu eröffneten Abwesenheitstopics *nur* den Zeitraum rein, von wann bis wann ihr nicht da seid!

Beispiel: „6.3. - 10.3“

Das ermöglicht einen schnellen und guten Überblick für den Rest der Leute, die kurz mal checken wollen, wo denn der Rollenspielpartner gerade steckt.

Des Weiteren bitten wir euch um eine kurze Rückmeldung, wenn ihr wieder da seid. Ein kurzes „Bin wieder da“ in eurem Urlaubsthread reicht vollkommen aus. Hintergrund hiervon ist, dass eure Threads nicht tagelang

noch bestehen, obwohl ihr schon längst wieder da seid. Und es macht die Arbeit für die Admins nochmal leichter.

Solltest du jedoch ohne Abmeldung oder nach dem Ablauf deiner Abmeldung 7 Tage fehlen kommst du auf die genannte Blacklist. Hier bleibst du 4 weitere Tage stehen **bevor du deine Rolle verlierst!** Versteh bitte unsere Vorgehensweise, da wir nicht von jedem User wissen können, ob er nochmal wieder kommt oder nicht. Darum achte einfach darauf dich schriftlich abzumelden, um einen Rollenverlust zu vermeiden.

SONSTIGE HIGHLIGHTS

Charakter-Schmiede

Ideen-Schmiede für neue Charaktere

Du hast eine Idee für einen Charakter, bist dir aber unsicher ob er hier rein passt?

Oder du hast vor, einen neuen Charakter zu erstellen und möchtest schon mal klären, ob er überhaupt Anschluss finden würde?

Dann bist du hier genau richtig!

Nutze die Vorlage und stelle uns deine Idee vor! Jedes unserer Mitglieder kann direkt hier antworten, wenn er/sie sich als Postpartner anbieten möchte oder Fragen/Anregungen hat.



SONSTIGE HIGHLIGHTS

Rückblick

Rückblick Klick

Was könnte dieser Titel bedeuten?
Was soll mir die Vergangenheit bringen?

Es gibt sicherlich einige Mitglieder (Charaktere) die eigentlich gerne mal eine andere Storyline mit einem anderen Charakter anfangen wollten. Beispiel: Faifh wollte schon immer gerne mit Constantine posten – ging aber nicht. Die aktuellen Storys haben einfach nicht zusammengepasst, das ändert sich nun.

Warum die Vergangenheit?

In der Vergangenheit kann deine Figur jegliche Person schon einmal getroffen haben oder ggf. auch andere Charakter- oder Wesenszüge haben. Somit kannst du dir in diesem Unterforum einen Postpartner herausuchen und – wenn dieser so will – eine neue Geschichte schaffen. Die Vergangenheit ermöglicht es dir,

deine Gegenwart nicht sonderlich zu beeinflussen wie es die Zukunft wohl tun würde.

Auch neue Mitglieder dürfen sich hier gerne austoben, so sie einen Postpartner gefunden haben. Ein Treffen in der Vergangenheit, kann den Vorteil haben, im richtigen Ingame leichter Anschluss zu finden, da es ja schon mal in der „Vergangenheit“ ein Aufeinandertreffen gab.

Regeln

Bitte fragt einen der Admins vor jedem Einstieg (Erklärt hier kurz wer alles daran teilnimmt und was die grobe Idee ist)

- Es sind auch Gruppen möglich
- Es ist auch möglich mit einem Charakter zwei Storys zu eröffnen
- Hier gibt es keine Ortstrennung (bitte

postet in einem Thread durchgängig, da man davon ausgehen kann, dass die Mitglieder dieser Gruppierung alle gemeinsam von einem Ort zum anderen wechseln)

- Threads die abgeschlossen sind, weil die Story fertig oder ausgelaufen ist, werden nicht gelöscht. Sie erhalten den Hinweis „Abgeschlossen“ (Bitte den Admins Bescheid geben, wenn die Story geschlossen werden kann)
- Neuzugänge können mit jedem Mitglied einsteigen, welches sich dazu bereit erklärt.

Solltet ihr Fragen haben oder euch Unsicher sein könnt ihr natürlich jederzeit einfach nachfragen.

COPYRIGHT

was kommt von wo...

Das Amulett (Pentagramm) ist von uns selbst erstellt und darf nicht für eigene Zwecke verwendet werden. Ebenso verhält es sich mit dieser PDF! Die Geschichte und Ideen sind frei erfunden.



Titelbild und folgend

Deadwood
Image from Daniel Kvasznicza
www.inetgrafx.com

**Weitere Bilder wurden unter
www.pixabay.com und
www.pexels.com gefunden und
verwendet.**

Alle Icons sind frei unter www.iconfinder.com oder www.flaticon.com zu finden und kostenlos zu erwerben.