

INHALT

EINLEITUNG	4
Einleitung: Finsterland	6
Was ist ein Rollenspiel?	6
Was Rollenspielen nicht ist!	6
Warum Regeln?	6
Was die Spieler tun sollen.	6
Was der Spielleiter tun sollte.	7
Was braucht man?	7
Quellen und Inspiration	7

ERSTELLEN EINER FIGUR.	10
Charaktermodelle.	10
Suchen Sie ein Modell aus!	11
Charaktererschaffung	12
Eigenschaften	15
Fähigkeiten	16
Abenteuer	17
Leben	18
Wissen	19
Sonstige Fähigkeiten	20
Charaktererschaffung ohne Würfeln.	20
Zufällige Charakterbeschreibung.	21

SPEZIALMANÖVER	26
Kampfspezialmanöver	26
Magiespezialmanöver	29
Körperliche Spezialmanöver.	33
Soziale Spezialmanöver	34
Wissensspezialmanöver.	36
Technische Spezialmanöver	37
Übernatürliche Spezialmanöver.	39

HINTERGRÜNDE	41
Organisationen	41
Reichtum	60
Funktionen	62
Helfer	63
Machinae	65

HANDLUNGEN	67
Willenskraft.	67
Zaubern	68
Körperliche Handlungen.	68
Soziale Interaktion	69
Wissensfragen.	70
Technik	71

KÄMPFE	72
Grundregeln	72
Erweiterungsregeln	74
Ausrüstung	75
Beispiel: Kampf.	79
Spielbeispiel.	81

SPIELWELT	82
Einleitung	82
Gesellschaft	82
Lebensweise.	85
Vereine und Verbände	87
Technologie.	89
Magie	90
Religion	91
Gesetz.	92
Militär	93
Geschichte	93
Geographie	96
Wichtige Städte.	99
Wichtige Personen	106

SPIELLEITER	112
Wie man den Spielern das Spiel erklärt.	112
Gruppengestaltung.	113
Spielablauf	115
Tipps und Tricks für Spielleiter	115
Charakterentwicklung.	118
Probleme	119
Eigene Geschichten	122
Wie man eine Geschichte aufbaut	123

GEGNER	126
Eisenmeister	131
Erlenväter	134
Salamander	138
Trolle	141
Sonstige Monster	144

EINSTIEGSABENTEUER	148
Einleitung	148
Erster Abschnitt: Eine Reise mit Schwierigkeiten	149
Zweite Abschnitt: Eine grausige Entdeckung.	150
Dritter Abschnitt: Abenteuer unter der Erde	154
Vierter Abschnitt: Einbruch beim Innenminister	160
Fünfter Abschnitt: Das große Finale	161