

Pixies

Hintergrund

Pixies sind kleine niedliche Wesen. Pixies sind gerade mal 15 cm groß und schwächling, fast schon filigran. Ihre seidig, glänzenden Flügel sind nicht nur Zier. Nein, durch sie erobern sie die Lüfte. Ihre Flink- und Gewandtheit ermöglicht es ihnen präzise durch das dichteste Astwerk einen Weg zu finden ohne auch nur ein Blatt zu berühren. Lediglich ein plötzlicher Luftstrom, der die Blätter bewegt ist der einzige Beweis ihres Daseins. Aber nicht nur ihr Geschick ermöglicht es den Pixies unerkannt zu bleiben. Sondern auch ihre Magie, denn schließlich sind es magische Wesen, die es schon seit Ewigkeiten in den Wäldern leben, gibt ihnen die Möglichkeit sich vor unerwünschten Blicken zu schützen. Aber wie schon erwähnt leben Pixies in Wäldern. Je älter und tiefer ein Wald ist, umso mehr Pixies leben dort. Aber auch in Wäldern neuerer Zeit lassen sich Pixies antreffen. Wenn auch nicht in so großer Zahl. Pixies sind wahrhaft schöne Wesen die mit der Natur in Einklang leben. Tautropfen ist ihr Nektar, Blütenstaub und süße Früchte ihr tägliches Brot. Stets sind sie lebensfroh und nutzen jede Möglichkeit für ein berauschendes Fest. Im Frühling, wenn die Blumen blühen und man einen Lufthauch auf der Wange spürt könnte es die Berührung einer Pixie gewesen sein. Im Sommer, wenn die Früchte reifen und über Nacht die Kirschen fehlen, könnten es die Pixies gewesen sein. Im Herbst, wenn die Blätter fallen und sich in deinem Haar verfangen könnten es die Pixies gewesen sein. Im Winter, wenn die Flocken treiben und lustige Bilder sich im Schnee abbilden, könnten es die Pixies sein. Ja die Pixies. Ihr Leben in den Wäldern könnte so schön, wenn da nicht noch jemand wäre. Jemand mit denen sie einst im Wald gewohnt haben. Mit jemand, der nicht Ihr Verständnis für die Natur gehabt hat. Jemand, den sie vor langer Zeit aus den Wäldern vertrieben haben. Jemand, der eine neue Heimat gefunden hat, doch die Schmach nicht vergessen hat. Kobolde. Ja, die Kobolde. Einst auch in den Wäldern der Pixies beheimatet gewesen, doch nun leben sie bei den Menschen. Unbemerkt, versteht sich. Denn auch sie verfügen über die Fähigkeiten der Heimlichkeit. Auch sie verfügen über die alte Kunst der Magie. Oft leben sie in Kellern oder auf Dachböden. Blütenstaub und Tautropfen sind nicht gerade ihre Leibspeise. Von gutem kräftigem Bier oder honigsüßem Met mit gebratenen Zigarettenstummeln ernähren sich die Kobolde. Oft werfen die Menschen die guten Sachen achtlos zur Seite. Die Kobolde danken es ihnen meist, in dem sie Schlüssel verstecken oder Dachschindeln herausreißen. Wasserhähne zum Tropfen bringen oder Schläuche anschneiden. Eigentlich zufrieden in ihrer neuen Heimat verspüren sie doch den Drang sich bei den Pixies für die Schmach der Vertreibung zu rächen. Oft schmieden sie Pläne wie sie den Wäldern der Pixies Schaden zufügen können. Oft spannen sie auch Menschen für Ihre Pläne ein, indem sie ihnen während dem Schlaf zuflüstern was das Beste für sie ist. Ja, die Kobolde. Voller Intrigen und Hinterlist und das alles nur, um den Pixies ein auszuwischen. Und so tobt der Krieg zwischen Pixies und Kobolden schon seit Jahrtausenden. Mutige Pixies erklären sich bereit, in die von Betongiganten umsäumten Parks zu ziehen, um die Kobolde zu beobachten. Während Kobolde in die Wälder vordringen um Trophäen zu erbeuten oder alten Eichen zu schädigen

Pixies kann zeitlich in jedem Hintergrund angesiedelt werden. Ob im Mittelalter oder in der Neuzeit. Den Krieg zwischen Pixies und Kobolden gibt es schon seit Ewigkeiten. Auch ist es vorstellbar Pixies in einer Fantasywelt mit Elfen, Zwergen oder sonstigen Rassen zu spielen. Wobei zu beachten ist, das Pixies gespielt werden. Auch sind Pixies nicht mit Elfen zu verwechseln, die zwar auch im Einklang mit der Natur leben, aber wesentlich größer sind. Sie sind aber auch erst recht nicht mit Feen zu verwechseln, schließlich haben sie nicht die Möglichkeit Wünsche zu erfüllen. Pixies sind halt Pixies.

Würfelsystem

Das Würfelsystem beruht auf der Verwendung von vierseitigen Würfeln (w4). Bei jeder abzulegenden Probe wird eine Anzahl, wie später noch beschrieben, von w4 geworfen. Jede 4 wird als Erfolg gewertet und darf noch mal geworfen werden. Auch hier gilt wieder, jede 4 wird als Erfolg gewertet und darf erneut geworfen werden. Es wird solange weiter gewürfelt, bis keine Erfolge mehr erzielt werden. Die Summe aller gewürfelten Erfolge ist das Ergebnis.

Es gibt verschieden Arten von Proben

- Attributspuben:** Hier entspricht der verdoppelte Attributswert der Anzahl der zu verwendenden Würfel.
- Fertigkeitssuben:** Jeder Fertigkeit ist je nach Anwendungsfall ein Attribut zugeordnet. Die Summe aus Attribut und Fertigkeit ergeben die Anzahl der Würfel.
- Pixieproben:** Jedem Pixiekrams ist Pixiek zugeordnet. Die Summe aus Pixiek und des angewanten Pixiekrams ergeben die Anzahl der Würfel.
- Vergleichende Proben:** Jeder Pixie würfelt. Die Pixie, die mindestens einen Erfolg mehr hat, als der andere Pixie ist besser. Sollten beide Pixies gleich viele Erfolge gesammelt habe sind sie gleich gut und kein eindeutiger Sieger konnte ermittelt werden.

Fertigkeiten

Wobei Ihr beachten solltet, das nicht hüpfen, laufen oder springen einzeln gelernt werden müssen, sondern Fertigungsgruppen, wie z.B. Athletik. Jedoch sollte beachtet werden, das sich das Bezugsattribut ändern könnte. Bei einem langen Marathon wäre Hart (für Ausdauer das passende Attribut) währen ein Hindernislauf wohl eher mit Flinkheit zu ab zulegen wäre.

Athletik, Ausweichen, Auftreten, Basteln, Beobachten, Charme, Darbietung, Pflasterdienst, Flinker Finger, leise sein, gemein sein, Kämpfen mit ..., Parieren, Schießen mit ..., Pixiekenntnis, Koboldkenntnis, Waldwissen, Menschenwissen, Handwerk, Sich zusammen reißen, Kunst, geheime Pixiezeichen, geheime Koboldzeichen, Stöbern, Sagenkunde, Zugang verschaffen, Spurenlesen, Tierkunde, Wild herum flieg und Wissenschaft sind nur einige der möglichen Fertigkeiten.

Attribute

- Pixiek** Mystikkram und so
- Kräftig** Stärke
- Schön** oh welch ein hübsches Geschöpf
- Clever** 1+1=2
- Hart** kannst Du nicht fester schlagen
- Flink** besser zielen solltest Du

Pixieerschaffung

Nach einem Punktesystem wird eine Pixie geschaffen. Bei der Erschaffung kostet jede Stufe einen Punkt. Muskeln 3 kosten 3 Punkte, Flinkheit 2 halt 2 Punkte. Für die Attribute stehen jedem Pixie 21 Punkte zur Verfügung. Die Attribute dürfen bei der Charaktererschaffung maximal 6 und minimal 1 betragen.

Für die Fertigkeiten stehen 53 Punkte zur Verfügung. Bei der Charaktererschaffung darf ein Wert in einer Fertigkeit maximal 6 und minimal 1 betragen.

Für den Pixiekrams stehen euch 41 Punkte zur Verfügung. Auch hier gilt maximal 6 und minimal 1 Punkt.

Lebenspunkte einer Pixie und Ihr Ende

Die Lebenspunkte berechnen sich aus der Summe von Schön, Hart und Pixiekraft. Sollten die Lebenspunkte auf 0 reduziert werden. Wird die Pixie bewusstlos. Sollten die Lebenspunkte einen Wert von -5 erreichen hat es sich ausgeipixiert. Pixies sterben aber nicht einfach. Sie zergehen in einer kleinen Wolke aus Feenstaub.

Pixiekrams

Bei Pixiekrams handelt es sich um die Mystischen Kräfte die jedem Pixie von Geburt an gegeben sind. Bei manchen Pixiekräften ist ein Grundwert angegeben. Diese Fähigkeiten müssen nicht mehr separat gelernt werden, jeder kann sie. Jedem Pixie steht jedoch frei sich dort drin zu verbessern. Alle Pixiekrams Fertigkeiten, die über keinen Wert verfügen müssen gelernt werden. Pixiekramsfertigkeiten ohne Wert kann man nicht einsetzen. (was Du nicht hast, hast Du nicht.)

- Fliegen (2)** Wo für hat man sonst die Flügel? Jeder Pixie kann fliegen, je höher die Fertigkeit umso schneller und geschickter. Fliegen kann nicht gebannt werden, jedenfalls nicht von Pixies.
- Feenstaub (2)** Vergessen tust Du mich. Um den Feenstaub auf sein Opfer zu streuen, muss Pixie schon ganz nah ran und ihn über das Gesicht werfen. Je mehr Erfolge Pixie erzielt, umso weniger Erinnerungen bleiben an das Ereignis zurück. Vom Eindruck eines Deja Vu bis hin zum völligem Vergessen. (Pixies sind immun gegen Feenstaub)
- Unsichtbarkeit (2)** Wer nicht glaubt, der nicht sieht. Unsichtbarkeit wirkt super gegen Wesen, die nicht an übernatürliche Wesen wie z.B. Pixies glauben. Der Schwierigkeitsgrad wird vom Spielleiter festgelegt. Wenn genug Erfolge gesammelt wurden, ist die Pixie für den Betroffenen nicht mehr zu sehen. Es wird nicht für jedes betroffene Wesen ein Wurf ausgeführt, sondern nur einer, der für alle betroffenen Wesen gilt, solange die Unsichtbarkeit anhält.
- Zaubern** Schließlich sind wir magische Wesen. Zauber ist ein zu allgemeiner Begriff. Er muss bei der Pixieerschaffung noch weiter unterteilt werden. Zauber beinhaltet kleine oder auch größere Pixietricks. Ein Zaubertrick, den Pixies gerne erlernen ist z.B. Gegenstände bewegen oder Geräusche entstehen lassen.
- Irrlichter** Blink hier, blink da, blinke fort. Die Pixie erzeugt um sich herum viele blinkende Lichte, und nutzt die Verwirrung oft, um sich aus einer brenzlichen Situation zu verabschieden. Die fällige Gegenprobe ist Verstand +Beobachten.
- Tiersprache (2)** zwitscher, pfeif. Die Pixie kann sich mit Tieren unterhalten
- Baumsprache (2)** Knorr, knirsch. Ja, auch Bäume sprechen, wenn auch nicht gerade sehr schnell.
- Tierbeeinflussung** Hab doch keine Angst. Nicht jedes Tier findet kleine fliegende Pixies beruhigend. Besonders Stadttiere, die noch nie Pixies gesehen haben, treten ihnen nicht immer mit Offenheit entgegen.
- Ein Ast sein** Eiche, Fichte oder Buche. Dieser kleine Tarntrick funktioniert auch gegen solche Wesen, die an Pixies glauben. Eine Gegenprobe ist auch nur dann fällig, wenn die Echtheit, oder der Sinn des Astes bezweifelt wird. „Was macht der Stock in meiner Küche“ wäre so ein Fall.
- Windhauch** Woher ich fliege wirbelt's sehr Die Pixie erzeugt einen kräftigen Windhauch um sich herum und kann Blätter und solche Sachen in Unordnung bringen. Von besonders starken Winden wird sogar berichtet, dass sie leichte Pfeile oder Steine von der Flugbahn abbringen können.
- Bannen** (der Trick, der darf nicht sein) Bannt eine Pixiekramsfertigkeit. (Nein nicht Fliegen der Pixies) Führte eine vergleichende Probe gegen die erzielten Erfolge des Widersachers durch.
- Der Mai macht's** Verwelkte Blüten blühen. Wie der Name schon sagt. Verwelkte Blumen blühen wieder oder Pflanzen sehen frische aus. Pflanzen können so auch von befallenen Krankheiten geheilt werden.
- Tierheilung** Entfernen ich Dir den Splitter. Hiermit können kleinere Verletzungen geheilt werden.
- Pixieheilung** Magie heilt Magie. Nur Magie oder Zeit kann Pixies Heilen
- Betören** Meine Schönheit verleitet Dich. Wenn eine Pixie gut genug betört, kann sie denjenigen vielleicht dazu bringen etwas für sie zu tun. Diese Person tut allerdings nicht, was ihr selbst schaden könnte.

<u>Pollenflug</u>	Blütenstaub verteile ich, drum niese und versteck dich nicht. Die Pixie verteilt in einem wilden Flug Blütenstaub der den Weg in die Nase der Versteckten findet und sie zum Niesen bringt.
<u>Pixiestrahl</u>	Magie, die Dich trifft, schädigt Dich. Einer der wenigen aktiven Angriffssprüche der Pixies. Die Pixies achten doch sehr auf den optischen Effekt, den der Stahl besitzt. So gibt es sie in allen möglichen Farben und Formen. Allerdings verursacht er nur Betäubungsschaden.
<u>Sandmännchen</u>	Schlafe ein, schlafe fest. Die Pixie streut feinen Sand in die Augen des Opfers. Müde Zielpersonen sind empfänglicher, als aufgeputscht. So ist der Schwierigkeitsgrad vom Spielleiter entsprechend festzulegen. Je mehr Erfolge über den Schwierigkeitsgrad erreicht werden, umso friedlicher ist der Schlaf. Der Schlaf dauert, bis die Leute geweckt werden, oder ausgeschlafen haben.
<u>Flötenspiel (2)</u>	Musik, die euch beruhigt. Oft, hat man das Gefühl, das dem Rauschen der Blätter im Wald von einer sanften Musik begleitet wird. Die Musik beruhigt das Gemüt der Wanderer und lässt ihnen die Augen für die Schönheit im der Natur öffnen.
<u>Wir sind eins (2)</u>	Gemeinsam sind wir stark. Grundwert 2. Oft reichen die Kräfte einer Pixie nicht aus, um eine Situation zu klären. Dann fangen mehrere Pixies an im Kreis zu Tanzen. Der Haupttänzer wirkt die Pixiekramsfertigkeit. Von den tanzenden Pixies erhält er die Anzahl an Würfeln extra, die sie in „Wir sind eins“ haben.

Kampf

Die Seite, die den Kampf beginnt ist als erster dran, dann darf die andere Seite. Ein Kampf dauert so lange bis eine Seite aufgibt, flieht oder besiegt ist.

In einer Kampfrunde kann eine Pixie eine der folgenden Aktionen durchführen

Pixiekönnen	Nach den Regeln des Pixiekönnen
Pixiekrams	Vergleichende Probe. Angreifer Pixiek + Pixiekrams gegen Flinkheit + Ausweichen
Fernkampfwaffe	Vergleichende Probe. Angreifer Clever + Pixiekrams gegen Flinkheit + Ausweichen
Nahkampfwaffe	Vergleichende Probe. Angreifer Kräftig + Pixiekrams gegen Clever + Parieren

Sollte der Verteidiger die vergleichende Probe gewinnen. So scheitert der an Angriff.

Bei Gleichstand erhält der Angreifer den Vorteil und trifft den Verteidiger. und die Differenz der Erfolge als Bonus auf den Waffenschaden angerechnet.

Der Schaden den der Angegriffene erleidet berechnet sich wie folgt.

Schaden = Waffenschaden + Bonus + Kräftig – Rüstung

Sollte der Wert null oder negativ sein, verliert der Verteidiger keine Lebenspunkte. Bei einem positiven Wert wird dieser Wert von den aktuellen Lebenspunkten des Verteidigers abgezogen.

Ausrüstung

Rüstungen.	Der Schutzwert einer Rüstung darf das Attribut Hart nicht übersteigen.
Rüstung	Schutzwert X, Flinkheit wird um x-2 Punkte reduziert
Schild	Wer ein Schild einsetzt bekommt einen Bonus von 2 auf die Fertigkeit Parieren
Einhändige Nahkampfwaffe	Schaden 2
Zweihändige Nahkampfwaffe	Schaden 4
Einhändige Fernkampfwaffe	Schaden 2
Zweihändige Fernkampfwaffe	Schaden 4

Eingesendet von Norman Zinner für den „Dein Vier-Seiten Regelwerk“ Wettbewerb von penandpodcast.de. Ich stimme zu, dass das Rollenspiel auf der Homepage veröffentlicht und zur freien, nonkommerziellen Nutzung durch Nutzer heruntergeladen und verwendet werden darf.

Pixies

Name			Gewicht	
Geschlecht		Augenfarbe	Haarfarbe	
Alter		Herkunft	Größe	

Flink		Pixiek	Leben	
Hart		Schön	Erfahrung	
Clever		Kräftig	Gelernt	

Beschreibung	

Ausrüstung	

Besonderheiten	

Rüstung		Waffe	
Schild			

Pixiekrams		Pixiekönnen	
Fliegen (2)		Athletik	Kunst
Feenstaub (2)		Ausweichen	geheime Pixiezeichen
Unsichtbarkeit (2)		Auftreten	geheime Koboldszeichen
Zaubern		Basteln	Stöbern
Irrlichter		Beobachten	Sagenkunde
Tiersprache (2)		Charme	Zugang verschaffen
Baumsprache (2)		Darbietung	Spurenlesen
Tierbeeinflussung		Pflasterdienst	Tierkunde
Ein Ast sein		Flinke Finger	Wild herum flieg
Windhauch		leise sein	Wissenschaft
Bannen		gemein sein	
Der Mai macht's		Kämpfen mit	
Tierheilung		Parieren	
Pixieheilung		Schießen mit	
Betören		Pixiekenntnis	
Pollenflug		Koboldskennntnis	
Pixiestrahl		Waldeswissen	
Sandmännchen		Menschenwissen	
Flötenspiel (2)		Handwerk	
Wir sind eins (2)		Sich zusammen reißen	

Charakterbogen darf für den privaten Gebrauch kopiert werden.

Pixies

Name	Fidele Blütenstaub			Gewicht	259 Gramm
Geschlecht	weiblich	Augenfarbe	Grün	Haarfarbe	Silbrig Blond
Alter	4 Jahre	Herkunft	Der Rabenhain	Größe	13,5 cm

Flink	4	Pixiek	5	Leben	12
Hart	2	Schön	5	Erfahrung	
Clever	3	Kräftig	2	Gelernt	

Beschreibung	
<p>Fidele Blütenstaub hat silbrig, blondes Haar, welches ihr über die Flügel bis zur Hüfte reicht. Ihre Haare flechtet sie nur zu Zöpfen, wenn sie durch die tiefen Wälder fliegt, sonst trägt sie es offen. Ihre Kleider sind aus Rosenblättern gefertigt. Sogar ihre Rüstung und ihr Schild sind aus den gehärteten Blättern roter Rosen.</p>	

Ausrüstung	
<p>Rüstung und Schild aus gehärteten Rosenblättern Leichter Dolch aus Eichenholz Pixiewürfel aus Bucheckern 2 Flaschen aus Eicheln mit Blütenstaubwein von roten Rosen</p>	

Besonderheiten	
<p>Pixestrahle: ein leuchtend roter Strahl, der einen sanften Duft von roten Rosen hinterlässt</p>	

Rüstung	Waffe		
aus gehärteten Rosenblättern	2	Dolch aus Eichenholz	2
Schild			
aus gehärteten Rosenblättern	2		

Pixiekrams		Pixiekönnen			
Fliegen (2)	3	Athletik		Kunst	
Feenstaub (2)	4	Ausweichen	5	geheime Pixiezeichen	5
Unsichtbarkeit (2)	4	Auftreten	3	geheime Koboldszeichen	
Zaubern		Basteln		Stöbern	
Irrlichter		Beobachten	3	Sagenkunde	
Tiersprache (2)	2	Charme	4	Zugang verschaffen	3
Baumsprache (2)	2	Darbietung	4	Spurenlesen	3
Tierbeeinflussung		Pflasterdienst		Tierkunde	
Ein Ast sein	4	Flinke Finger	5	Wild herum flieg	
Windhauch		leise sein		Wissenschaft	
Bannen	4	Gemein sein		Spielen	4
Der Mai macht's	6	Kämpfen mit Einhand	3		
Tierheilung		Parieren	3		
Pixieheilung	5	Schießen mit			
Betören	5	Pixiekenntnis	5		
Pollenflug		Koboldkenntnis			
Pixiestrahl	5	Waldwissen			
Sandmännchen		Menschenwissen			
Flötenspiel (2)	2	Handwerk			
Wir sind eins (2)	5	Sich zusammen reißen			

Charakterbogen darf für den privaten Gebrauch kopiert werden.