Background

- Summary for Meeting (14.11.24)

Summary for Meeting (14.11.24)

Allgemein
In einer uralten, von dichten Wäldern und geheimnisvollen Lichtungen durchzogenen Welt leben anthropomorphe Tiere verschiedenster Arten – darunter Rehe, Füchse, Eulen, Frösche und mehr. Jede Art bringt einzigartige, teils tierische Verhaltensweisen und Fähigkeiten in die Waldgemeinschaft ein. Diese Tiere führen ihr Leben in kleinen Dörfern oder versteckten Siedlungen. Der Wald beherbergt mehrere Fraktionen, von denen jede ihre eigenen Überzeugungen und Ziele verfolgt und die Magie unterschiedlich schätzt oder verachtet.

Magie ist in dieser Welt eine seltene und wertvolle Gabe, die nicht leichtfertig genutzt wird. Sie manifestiert sich vor allem als Heilkraft, die Krankheiten heilt und die Lebenskraft der Kreaturen erhält. Zugleich gibt es uralte und verbotene Zauber, die in den tiefsten Winkeln der Wälder verloren gingen. Einige Fraktionen streben danach, diese alten Mächte wiederzuerwecken, während andere sie lieber verborgen halten, aus Angst vor ihrem zerstörerischen Potenzial. So entsteht eine latente Spannung im Wald.

Die Atmosphäre der Welt ist von einem düsteren und geheimnisvollen Ton geprägt. Überall finden sich Überreste vergangener Zivilisationen: uralte Ruinen, verlassene Artefakte und Hinweise auf frühere Konflikte. Dunkle Kräfte lauern im Verborgenen, und ein alter Fluch, der ursprünglich eine aus dem Ruder gelaufene Magie ist, bedroht das fragile Gleichgewicht des Waldes.

Die Hauptquest dreht sich um diesen Fluch, dessen Einfluss immer stärker zu spüren ist. Die Spielercharaktere erleben Albträume und prophetische Visionen, die sie warnen und auf eine Spur verfluchter Artefakte leiten, die über den gesamten Wald verstreut sind. Jede Fraktion besitzt eines dieser Artefakte und geht unterschiedlich damit um – manche sehen darin eine Quelle der Macht, andere erkennen nicht einmal die Gefahr.

Wenn eine Gruppe von Spielercharakteren stirbt, erhält die neue Gruppe wieder einen Albtraum, der ihnen den Weg weist. Um den außer Kontrolle geratenen Fluch zu bändigen, müssen die Flüche der einzelnen Artefakte aufgesammelt und zum ursprünglichen Artefakt gebracht werden. Jeder Fluch beeinflusst die Umgebung und verstärkt die Mächte ihrer Gegner, was zur finalen Konfrontation mit dem mysteriösen „Coven“ führt – einer Gruppe, die versucht, die dunklen Mächte durch verbotene Rituale zu beherrschen.