



BEWOHNER DES FEYWILD



VÖLKER

DEINEN CHARAKTER ERSCHAFFEN

Auf Stufe 1, wählst du ob dein Charakter ein Mitglied des Volkes der Menschen ist oder das eines fantastischen Volkes. Wenn du ein fantastisches Volk wählst, wie die Feen oder die Harengon, wie später beschrieben, gehe nach den folgenden zusätzlichen Regeln.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Bei der Ermittlung der Attributswerte deines Charakters, erhöhe einen Wert um 2 und einen anderen um 1, oder erhöhe 3 verschiedene Werte um je 1. Befolge diese Regel, ungeachtet der Methode die du verwendest um die Werte zu bestimmen, wie z.B. Auswürfeln oder Punktekauf. Der Abschnitt „Schnelle Erschaffung“ deiner Charakter-Klasse schlägt dir vor welche Werte du erhöhst. Du kannst diesen Vorschlägen folgen oder sie ignorieren, aber du kannst keinen deiner Werte auf diese Weise über 20 erhöhen.

SPRACHEN

Dein Charakter kann die Gemeinsprache sprechen, lesen und schreiben; so wie eine zusätzliche Sprache die du nach Absprache mit deinem Spielleiter auswählst und welche zu deinem Charakter passt. Das *Spielerhandbuch* enthält eine Liste von Sprachen, von welchen du wählen kannst. Dem Spielleiter steht es frei, diese Liste für seine Kampagne abzuändern.

KREATURENTYP

Jede Kreatur in D&D inklusive den Spielercharakteren, hat einen bestimmten Abschnitt, der den Kreaturentyp definiert. Die meisten Spielercharaktere sind vom Typ *Humanoid*. Die Völker in diesem Supplement beschreiben, welchem Kreaturentyp dein Charakter angehört.

Nachfolgend findest du eine alphabetisch geordnete Aufzählung von Kreaturentypen: Aberration, Drache, Elementar, Fee, Himmlische, Humanoid, Konstrukt, Monstrosität, Pflanze, Riese, Schleim, Tier, Unhold, Untote.

Diese Typen haben per se keine Regeln, aber einige Regeln im Spiel beeinflussen Kreaturen von bestimmten Typen in verschiedenster Weise. Zum Beispiel: Der Zauber *Wunden heilen* hat keine Wirkung auf Konstrukte oder Untote.

LEBENSERWARTUNG

Die übliche Lebensdauer eines Spielercharakters im D&D Multiversum ist ungefähr ein Jahrhundert, vorausgesetzt den Charakter ereilt kein gewaltsames, verfrühtes Ende auf einem Abenteuer. Angehörige einiger Völker, wie zum Beispiel Zwerge und Elfen, können Jahrhunderte leben. Jedoch Feen und Harengon haben eine Lebensspanne die etwa ein Jahrhundert umfasst.

GRÖSSE UND GEWICHT

Spielercharaktere, ungeachtet des Volkes, fallen normalerweise in die gleiche Bandbreite, von Grösse und Gewicht, wie Menschen in unserer Welt. Wenn du versuchst zu ermitteln, wie gross oder schwer dein Charakter ist, ziehe die Zufallstabelle von Grösse und Gewicht im *Spielerhandbuch* zu Rate, und wähle die zugehörige Zeile, welche deinen Vorstellungen am besten entspricht.



FEE

Das Feywild ist die Heimat so mancher fantastischen Wesen, zu welchen auch die Feen gehören. Die Feen sind kleine Wesen aber nicht annähernd so klein wie ihre Pixie- und Feengeister-Freunde. Die ersten Feen haben Elfisch, Goblinisch oder Sylvanisch gesprochen, doch Begegnungen mit menschlichen Besuchern hatten die Folge, dass viele von ihnen ebenfalls die Gemeinsprache gelernt haben.

Da die Magie des Feywild sie durchströmt, sehen die meisten Feen aus wie kleine Elfen mit insektenartigen Flügeln aber jede Fee hat einzigartige, physische Charakteristiken, welche sie von einander unterscheiden.

FEEN CHARAKTERISTIKEN

W8 Charakteristik

- 1 Deine Flügel sind wie die eines Vogels
- 2 Du hast schimmernde, mehrfarbige Haut
- 3 Du hast aussergewöhnlich grosse Ohren
- 4 Ein glitzernder Nebel umgibt dich ständig
- 5 Du hast ein kleines, spektrales Horn auf deiner Stirn, welches wie das eines kleinen Einhorns aussieht.
- 6 Deine Beine sind insektenartig
- 7 Du riechst nach frisch gebackenen Brownies
- 8 Ein wahrnehmbares, harmloses Frösteln umgibt dich

FEEN MERKMALE

Als Fee hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Dein Kreaturentyp ist *Fee*.

Grösse: Deine Grössenkatgorie ist *Klein*.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 10.5m (35ft).

Feenmagie: Du kennst den *Druidenkunst* Zaubertrick.

Beginnend mit Stufe 3, kannst du den *Feenfeuer* Zauber mittels dieses Merkmals wirken. Ab Stufe 5 kannst du ebenso den *Vergrössern/Verkleinern* Zauber mittels dieses Merkmals wirken. Hast du einen der beiden Zauber auf diese Weise gewirkt, kannst du den entsprechenden Zauber erst nach einer langen Rast erneut auf diese Weise wirken. Du kannst diese Zauber auch mit einem beliebigen Zauberplatz, dessen Stufe dem jeweiligen Zauber entspricht, wirken.

Intelligenz, Weisheit oder Charisma ist dein Attribut zum Wirken dieser Zauber (wähle eines wenn du dieses Volk auswählst).

Fliegen: Weil du Flügel besitzt, hast du eine Flugbewegungsrate welche deiner normalen Bewegungsrate entspricht. Du kannst die Flugbewegungsrate nicht nutzen, wenn du mittelschwere oder schwere Rüstung trägst.



HARENGON

Harengon stammen aus dem Feywild, wo sie Sylvanisch gesprochen haben und den Geist der Freiheit und des Reisens verkörpern. Mit der Zeit hüpften die Angehörigen des Hasenvolkes in andere Welten und brachten die Ausgelassenheit der Feen-Ebene mit sich und lernten neue Sprachen auf ihrer Reise.

Harengon sind ein zweibeiniges Volk, welche die charakteristischen langen Füße der Hasen besitzen, und ebenso deren Fell in vielfältigen verschiedenen Farben. Sie teilen auch die scharfen Sinne und ihre kräftigen, hasenartigen Beine und scheinen voller Energie zu stecken, wie eine aufgezugene Feder. Harengon sind mit einem kleinen Bisschen Feen-Glück gesegnet und finden sich oftmals, auf Abenteuern, immer genau ein paar wenige, glückliche Schritte von Gefahren entfernt, in Sicherheit.

HARENGON MERKMALE

Als Harengon hast du folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Dein Kreaturentyp ist *Humanoid*.

Grösse: Deine Grössenkatgorie ist *Mittelgross* oder *Klein*. Du wählst die Grösse wenn du dieses Volk auswählst.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 10.5m (35ft).

Hasen-Impuls: Du kannst deinen Übungsbonus zu deinen Initiative-Würfen hinzuaddieren.

Hasenartige Sinne: Du bist geübt in der Fertigkeit *Wahrnehmung*.

Geschickte Beinarbeit: Wenn dir ein Geschicklichkeits-Rettungswurf misslingt, kannst du mittels einer Reaktion einen W4 werfen und ihn zum Rettungswurf hinzuaddieren und ihn möglicherweise in einen Erfolg umändern. Du kannst diese Reaktion nicht verwenden wenn du den Zustand *Liegend* inne hast oder deine Bewegungsrate 0 beträgt.

Hasenhüpfer: Mittels einer Bonusaktion kannst du eine Distanz springen die dem 1.5-fachen deines Übungsbonus in Metern entspricht (oder dem 5-fachen in Fuss) ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Du kannst dieses Merkmal nur einsetzen, wenn deine Bewegungsrate mehr als 0 beträgt. Du kannst dieses Merkmal so viele Male einsetzen, wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.



HINTERGRÜNDE

Dieser Abschnitt beschreibt zwei zusätzliche Hintergründe für Charaktere: Feylost und Witchlight Helfer.

FEYLOST

Du bist als Kind aus deiner Heimatwelt verschwunden und im Feywild aufgewachsen. Vielleicht wurdest du von liebenswürdigen Feen weggebracht, die dachten du seist für grössere Dinge bestimmt. Vielleicht bist du auch zufällig durch eine Feenkreuzung gestolpert, während eines Spaziergangs in der Dämmerung. Vielleicht haben dich auch böse Feen entführt, und du konntest ihren Fängen entfliehen. Was auch immer der Grund für dein Verschwinden ist, der Zauber des Feywild hat immer mehr von dir Besitz ergriffen, und du hast die Natur der launenhaften Schelme, die dort leben, ein wenig begriffen.

Als du schlussendlich in deine Heimatwelt zurückgekehrt bist, hat dich dieser Aufenthalt nicht unverändert gelassen. Dich verfolgt die Tatsache, dass das Feywild, eine Parallelwelt die ein schiere Verzerrung der Wahrnehmung zu sein scheint, nur ein Wimpernschlag entfernt ist. Obwohl deine Erinnerungen an das Feywild jeden Tag ein wenig mehr verblassen, füllt sich dein Herz mit einer Mischung aus Angst und Freude, bei dem Gedanken eines Tages auf die Ebene der Feen zurück zu kehren - in dein Zuhause welches weit weg von deiner Heimat ist.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Täuschung, Überlebenskunst

Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen: Eine Art von Musikinstrument

Zusätzliche Sprachen: Eine deiner Wahl aus Elfisch, Gnomisch oder Sylvanisch

Ausrüstung: Ein Musikinstrument deiner Wahl, Reisebekleidung, drei

Kleinode (zufällig aus der *Kleinode des Feywild* Tabelle), ein Beutel mit 8 GM

FEENMAL

Du wurdest während deines Aufenthalts im Feywild leicht verändert und trägst nun ein Feenmal. Würfle oder wähle eines aus der folgenden Tabelle

W8 Feenmal

- 1 Deine Augen schimmern in irisierenden Farben
- 2 Du hast einen süsslichen Geruch nach Honig oder Nektar
- 3 Du hast lange Schnurrhaare wie eine Katze
- 4 Deine Ohren sind von feinen Fellbüscheln bedeckt.
- 5 Deine Haut glitzert im Mondlicht.
- 6 Blumen spriessen oder welken (deine Wahl) in deiner Gegenwart.
- 7 Dein Haar besteht aus Ranken oder Dornengestrüpp und wächst in 1 Stunde wieder nach, wenn es geschnitten wurde
- 8 Du hast einen Schweif wie der eines Hundes oder eines anderen Tieres

FEYWILD BESUCHER

Jedes mal wenn du in den Schlaf fällst oder in tiefer Trance während einer langen Rast, könnte dir ein Geist des Feywild einen Besuch abstatten, wenn der Spielleiter dies wünscht. Ermittle die Art des Geistes indem du auf folgende Tabelle würfelst. Es wird dir niemals aufgrund eines solchen Besuches, welcher einige Minuten oder Stunden dauern könnte, ein Leid zugefügt. Du erinnerst dich an jeden dieser Besuche nachdem du wieder aufwachst. Konversationen mit einem Besucher könnten alles beinhalten, Nachrichten, Zusammenhänge, bis hin zu Nonsense und Belanglosigkeiten; der Spielleiter entscheidet über den Inhalt. Solche Konversationen werden immer in einer Sprache geführt die du verstehen kannst, sogar wenn der Besucher diese Sprache normalerweise nicht beherrscht.

W8 Besucher

- 1 Erweckte Kreatur (ein Tier oder ein gewöhnliche Pflanze welche den *Erwecken* Zauber auf sich hat)
- 2 Zentaur
- 3 Dryade
- 4 Feendrache
- 5 Pixie
- 6 Satyr
- 7 Feengeist
- 8 Einhorn

MERKMAL: FEYWILD VERBINDUNG

Deine Eigenarten und dein Wissen um Feen-Bräuche, werden von Einheimischen des Feywild erkannt, und sie sehen dich als einen der Ihrigen an. Auf Grund dieser Tatsache, sehen sich freundliche Feenwesen veranlasst dir zu helfen, wenn du dich verirrt hast, oder in der Feywild Hilfe benötigst.

WITCHLIGHT HELFER

Du hast dich in den Witchlight Karneval hereingeschlichen als Kind oder Jugendlicher und hast nie zurückgeschaut. Du hast dir einen Platz unter denjenigen erarbeitet, die hinter den Kulissen des Karnevals arbeiten, um ihn am Laufen zu halten. Als ein Helfer arbeitest du hart, aber feierst auch genau so ausgelassen. Der Karneval hat dich schon in manch fantastische Welt gebracht und führt dich immer alle acht Jahre einmal wieder zurück in deine Heimatwelt. Du weisst hingegen kaum etwas über die anderen Welten, weil du deine ganze Zeit im Karneval verbringst. Du kennst deine anderen Helfer gut, aber die Besitzer des Karneval - Mister Witch und Mister Light - bleiben für dich, nach all diesen Jahren, immer noch ein Mysterium.

Vielleicht hast du dich dem Karneval angeschlossen, um einem trostlosen Leben zuhause zu entrinnen, oder vielleicht wurdest du von der Idee gepackt, neue Orte zu bereisen, oder einer der Hauptattraktionen des Karneval zu werden. Jetzt da du älter geworden bist, hat das Karnevals-Leben etwas an Glanz verloren. Die tägliche Routine weicht allmählich einer gewissen Langeweile, und das ständige, zyklische Herumreisen wird monoton. Der Karneval erfüllt dein Herz nicht mehr mit einem Gefühl der Neugier. Vielleicht erwarten dich grössere Abenteuer hinter den Toren des Karneval.

- Geübt in folgenden Fertigkeiten:** Auftreten, Fingerfertigkeit
Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen: Verkleidungsausrüstung oder eine Art von Musikinstrument
Zusätzliche Sprachen: Eine deiner Wahl
Ausrüstung: Eine Verkleidungsausrüstung oder ein Musikinstrument deiner Wahl, ein Kartenspiel, eine Karnevals-Uniform oder Kostüm, ein Kleinod (zufällig aus der *Kleinode des Feywild* Tabelle), ein Beutel mit 8 GM

KARNEVAL KUMPEL

Über die Jahre hast du dir die Freundschaft eines anderen festen Karneval-Mitarbeiters erarbeitet. Würfle einen W8 oder wähle eine Option aus der folgenden Tabelle und ermittle wer oder was dein Kumpel ist. Arbeite mit deinem Spielleiter, um die Freundschaft und wie sie entstanden ist, auszuarbeiten. Der Kumpel bewegt sich auf dem Karnevalsgelände, aber er wird den Karneval nicht freiwillig verlassen.

W8	Kumpel
1	Alter, mürrischer Witchlight Helfer
2	Junger, beeinflussbarer Witchlight Helfer
3	Künstler (z.B. ein Akrobat, ein Clown oder Musiker)
4	Künstler im Ruhestand
5	Betagter Tierbändiger
6	Ein alter Flimmerhund
7	Vergnügter Feengeist
8	Harmloses, magisches Irrlicht (kein Werteblock benötigt) welches eine Flugbewegungsrate von 9m (30ft) besitzt, schweben kann und helles Licht in einem 1.5m (5ft) Radius verbreitet und dämmriges Licht in zusätzlichen 1.5m (5ft)

MERKMAL: KARNEVAL-INVENTAR

Du gehörst zum Karneval-Inventar und er wird dich mit bescheidener Kost und Logis versorgen. Ebenfalls kannst du auf dem Karneval frei umherlaufen und an seinen vielen Wundern teilnehmen ohne dafür zu zahlen, vorausgesetzt du unterbrichst oder störst keine Aufführungen und verursachst ansonsten keinen Ärger.



KLEINODE DES FEYWILD

W100 Kleinod

- 01 Ein Teigausstecher geformt wie ein Einhorn
- 02 Zwei Ebenholzringe die zusammenhängen
- 03 Silberner Handspiegel mit einem Griff der wie eine Nymphe geformt ist
- 04 Bemalter hölzerner Schlüssel der seinen Schlüsselbart jeden Tag zu Sonnenaufgang ändert
- 05 Filigrane Miniatur die Zwillinge abbildet die einander gegenüber stehen
- 06 Goldener Halskettenanhänger der wie ein Leprechaun geformt ist
- 07 Winzige Holzkiste die ein Krocket Set für Pixies oder Feengeister enthält
- 08 Eine winzige, scharfe Eisschere
- 09 Schachfigur die wie ein tanzender Satyr mit einer Bischofsmütze aussieht und die einen gewundenen Stab umklammert
- 10 Salzstreuer der wie ein Magierturm aussieht
- 11 Kristallsphäre die einem Elf der sie hält erlaubt zu schlafen.
- 12 Anhänger der die Mondphasen zeigt
- 13 Ein grosser, eiserner Fingernagel
- 14 Eine winzige Elektrumpfeife die nur Feen wahrnehmen
- 15 Hölzernes Puzzleteil das so gross ist wie eine Untertasse mit einem Bild eines Krugs darauf
- 16 Eine Spule mit glitzerndem Silberfaden
- 17 Eine Notenseite mit Musik darauf die Goblins aus der Fassung bringen wenn sie gespielt oder gesungen wird
- 18 Ein verfaulter Oger-Zahn mit der Elfishen Glyphe für „Mond“ die eingeritzt ist
- 19 Verglastes Auge einer Täuschungsbestie
- 20 Winziger Dämmerholz-Sarg mit der Asche eines Trolls
- 21 Alte Einladung zu einem Bankett am Hof des Sommers mit Tinte auf Pergament geschrieben in Sylvanisch
- 22 Hauchdünner Schal der sanft im Mondlicht schimmert
- 23 Ein Trichterball-Spiel welches einen kurzen Erfolgsjingle abspielt, jedes Mal wenn der Ball im Trichter landet
- 24 Ein Feengeist-Schädel mit Fingerabdrücken aus Tinte übersät
- 25 Silberne Gabel deren äussere Spitzen nach aussen weg gebogen wurden
- 26 Eine verrusste Socke, in welcher jeden Tag zu Sonnenaufgang ein Stück Kohle auf magische Weise erscheint
- 27 Winziger Holzstuhl für Pixies oder Feengeister der jedem der ihn hält einen Holzsplitter verpasst.
- 28 Winzige mechanische Libelle die langsam mit den Flügeln schlägt (aber nicht fliegen kann) wenn sie aufgezo-gen wird
- 29 Spielzeug-Einhorn aus Holz, bemalt in hellen Farben
- 30 Pixie-Stofftier das singt wenn du es drückst
- 31 Ein Gemälde eines schlafenden Elfen ca 2.5cm x 2.5cm gross
- 32 Ein Fingerhut der hilft einen Tagtraum zu haben wenn er getragen wird.
- 33 Ein Kürbistörtchen dass auf magische Weise jeden Tag zu Sonnenaufgang wieder in seiner Papierform erscheint
- 34 Eine falsche Drei-Drachen-Karte die einen Feendrachen darstellt

W100 Kleinod

- 35 Eine Teetasse die aus einem versiegelten Pilzschirm gemacht wurde und welche die Flüssigkeit in ihr auf magische Weise lauwarm hält
- 36 Ein schwebender Stein der klein genug ist in deiner geschlossenen Faust zu verschwinden
- 37 Winzige Flasche mit Regenwasser aus dem Feywild
- 38 Schillernde Schneckenmuschel die lacht wenn du sie an dein Ohr hältst
- 39 Phiole mit zäher Flüssigkeit die beschriftet ist: „Fomorianischer Schnaps. Nicht trinken!“
- 40 Wachskerze die lodert und knistert wie ein Lagerfeuer wenn sie entzündet ist
- 41 Eingetopfte Narzisse die schaukelt wenn sie in der Nähe von Musik ist
- 42 250ml (8 floz) Weinflasche aus Glas die sich selbst auf magische Weise wieder zusammensetzt, 1 Minute nachdem sie zerbrochen wurde
- 43 Winziger Holzfigurenkopf einer Sylphe von einem Modellschiff
- 44 Winziger kürbisförmiger Kessel aus Sumpfhholz geschnitzt
- 45 Ein Stück Seife die wie etwas aus deiner Kindheit riecht
- 46 Ein Stück oranges Pergament gefaltet wie ein Ritter der auf einem Einhorn reitet
- 47 Abgedunkelte Brille die so dunkel ist, dass man nicht durchschauen kann
- 48 20cm (8") lange Ameisenfigurine aus Glas
- 49 Ein Stück Pergament mit einer Kinderzeichnung eines Oni darauf
- 50 Winzige Sanduhr ohne Sand darin
- 51 Leere Phiole die an beiden Enden verkorkt ist
- 52 Ein Paar grüner Leprechaun Schuhe die an den Schnürsenkeln zusammengebunden sind
- 53 Eine Backpfeife aus einem Wurzelholz
- 54 Rote Mütze die auf die Schultern runterrutscht wenn man sie trägt
- 55 Eine Maske die dir hilft, dich an deine Träume zu erinnern wenn du sie im Schlaf trägt
- 56 Notizbuch dass seinen Inhalt nur zeigt, wenn man es auf den Kopf stellt
- 57 4-seitiger Holzkreis auf dem auf jeder Seite spielende Kinder in einer anderen Jahreszeit zu sehen sind
- 58 Winzige Bienenhaube gemacht für Pixies oder Feengeister
- 59 Hölzerne Mausfigur die fiept wenn sie gehalten wird
- 60 Eine Stoffpuppe die einen Oni zeigt mit einem gruseligen Lachen und einem fehlenden Auge
- 61 Einen leeren Beutel mit der Beschriftung „Süssigkeiten“
- 62 Ein Glasmonokel dass Dinge grün erscheinen lässt
- 63 Eine schwarze Henkersmaske gemacht für Pixies oder Feengeister
- 64 Klaviertaste aus einem Satyrhorn geschnitzt
- 65 Winzige Holzlaute mit Katzenhaaren als Saiten
- 66 Eine Eisennadel mit einer Öse die keinen Faden durchlässt
- 67 Winzige Sonnenuhr die nur einen Schatten bei Mondlicht wirft
- 68 Hölzerne Panflöte die harmlose Fauna anlockt wenn sie gespielt wird
- 69 Versilberter Tannenzapfen
- 70 Ein Fläschchen mit spektralen Glühwürmchen welche die Farbe ändern je nach Gemütszustand des Haltenden
- 71 Einen hölzernen Apfel der blau bemalt ist
- 72 Eine Stimmgabel die den Ton F spielt
- 73 Ein Nunchaku in der Grösse für Pixies oder Feengeister
- 74 Kupfermünze mit einem lachenden Satyrgesicht auf der einen Seite und einem Satyrschädel auf der anderen

W100 Kleinod

- 75 Abgetrennter Hühnerfuss, befestigt an ein Lederband
- 76 Sammlung von Milchzähnen in einer winzigen Holzschatulle
- 77 Windrädchen das sich dreht auch wenn kein Wind weht
- 78 Sonnenschirm eines Kindes mit Moos und Blättern bedeckt
- 79 Vergrößerungsglas aus Holz dem die Linse fehlt
- 80 Glänzender Pilz mit einem roten, glockenförmigen Schirm, der klingelt wenn er geschüttelt wird
- 81 Ein Beutel voller Saatgut der nach Zuhause riecht
- 82 Versteinertes Rotkehlchen Ei
- 83 Hölzerner Löffel mit einem Loch in der Mitte
- 84 Wespennest in einem Einmachglas
- 85 Rosmarinzwig mit einem Bündel an einem Ende
- 86 Ein leeres, winziges Puppenhaus in der Grösse für ein Pixie-Kind
- 87 Pinsel der gänzlich aus Keramik besteht, sogar die Borsten

W100 Kleinod

- 88 Kerzenhalter dessen Kerzenlicht wie eine winzige, tanzende Fee aus Feuer aussieht
- 89 Brillenfassung geformt wie Schmetterlingsflügel
- 90 Hölzerne dritte Zähne in Form eines Gebisses
- 91 Winziges Buch mit Feengeschichten
- 92 Rucksack in dem jeden Tag zu Sonnenaufgang auf magische Weise eine Kartoffel erscheint
- 93 Pixie-Winterjacke aus Fuchsfell genäht
- 94 Ausgefrannter Wine-Charm geformt wie ein Feengeist
- 95 Schwach magnetischer Stecken
- 96 100-seitiger Würfel in der Grösse einer Pflaume, geschnitzt aus einem Stück Kohle
- 97 Einzelner Glas-Schuh dem sein Gegenstück fehlt
- 98 Winziger Traumfänger
- 99 Eine Hantel in der Grösse für ein Pixie oder Feengeist
- 100 Musik-Box die eine lebhaft Melodie spielt, die dich an deine Kindheit erinnert





