

MAGUNTM II

DIE KINDER DER JAGD

One-Shot-Edition | Material für die Spielleitung



MAGUNTM II



MAGUN-MOD©



GRADGAR®

Illustrationen, Layout und Text von Leander Aurel Taubner.
Lektorat Juliane Taubner.

© 2025

| | |
|--|-----------|
| DIE KINDER DER JAGD | 5 |
| MAGUN2 Einstiegskampagne | 5 |
| Was erwartet euch in diesem Abenteuer? | 5 |
| Was ist Rollenspiel? | 5 |
| Die Rolle der Spielleitung | 6 |
| Die Rolle der Spielenden | 6 |
| Der Ablauf des Spiels | 6 |
| Was ihr braucht | 7 |
| Die Welt von Magun | 8 |
| Das Setting der Kampagne | 9 |
| Was die Charaktere wissen | 9 |
| GRUNDREGELN | 12 |
| Szenen | 12 |
| Szenenrad | 12 |
| Ereignisräder | 13 |
| Handlungen und Aktionsproben | 13 |
| Unterstützen | 14 |
| Helfen | 14 |
| Gruppenprobe | 14 |
| Zustände | 15 |
| Seelenheil | 16 |
| Aktionsproben beeinflussen | 16 |
| Konsequenzen vermeiden | 17 |
| Rückblenden und der sich selbst füllende | |
| Rucksack | 17 |
| Zusammenfassung | 17 |
| Opfern von 2 Punkten Seelenheil: | 17 |
| Opfern von 1 Punkt Seelenheil: | 17 |
| Opfern von 1 bis 6 Punkten Seelenheil | |
| (Würfelwurf): | 17 |
| KAPITEL 1 - EIN LICHT IM DUNKELN | 18 |
| Szene 1: Schafe, Weiden und Blut | 18 |
| Informationen für die Spielleitung: | 19 |
| Szene 2: Die Dunkelheit | 20 |
| Szene 3: Eine Stimme in der Dunkelheit | 23 |
| Szene 4: Ein kleines Ding um einen Hals | 25 |
| Kämpfe in einem Tellingsystem | 26 |
| Epilog: Was nun? | 29 |



DIE KINDER DER JAGD

MAGUN2 EINSTIEGSKAMPAGNE

Willkommen in der Welt von Magun, in der alte und junge Völker versuchen, nach einem weltumfassenden Krieg ihren Platz in einer neugeborenen Welt zu finden. Eine Welt, in der einst versklavte und nun befreite Geister und Dämonen auf das Schicksal der Sterblichen Einfluss nehmen und Anhänger um sich scharen. Magisch Begabte – die Wirkenden – beschwören diese Geister, und von den Göttern und Dämonen Gesegnete nutzen ihre Kräfte, um Übernatürliches zu vollbringen.

Überlebt in einer Welt voll wilder Natur, machtgieriger Herrscher, gepeinigter Monster und junger Kulte, die sich um alte Mächte scharen, um ihr Leben zu verbessern. Findet euren Weg in einer rauen Realität, in der jede Entscheidung Konsequenzen hat und der Kampf um das Seelenheil oft schwerer wiegt als die Aussicht auf Ruhm oder Reichtum.

WAS ERWARTET EUCH IN DIESEM ABENTEUER?

Dieses Abenteuer ist so geschrieben, dass es auch von Rollenspielneulingen problemlos gespielt werden kann. Erfahrene Rollenspielernde können die ausführlich geschriebenen Vorlesetexte und Informationen nach eigenem Ermessen weglassen, abändern oder ergänzen.

In diesem Einstiegsrollenspielabenteuer lernt ihr die Welt von Magun kennen, indem ihr die Reise eurer Charaktere von unschuldigen Kindern bis zu einflussreichen, fähigen Erwachsenen erlebt. Alles beginnt in einem kleinen Dorf, das vom Schicksal schwer getroffen wird. Eure Charaktere finden eine längst vergessene Macht, die ihr Leben und ihre Heimat für immer verändern wird.

„Die Kinder der Jagd“ ist ein Einsteigerabenteuer, das in vier Kapitel aufgeteilt ist. Das erste Kapitel dient als „Oneshot“ – also ein Abenteuer, das man an einem Abend spielen kann – um die grundlegenden Regeln und ein wenig von der Welt kennenzulernen. Mit jedem

Kapitel werden die Entscheidungen wichtiger und die Konsequenzen gravierender. Das erste Kapitel kann man gratis herunterladen und spielen. Alle weiteren Kapitel wird es als kompletten Kampagnenband mit dem Regelwerk zu erwerben geben.

WAS IST ROLLENSPIEL?

Rollenspiel ist das gemeinsame, kooperierende Erleben einer Geschichte aus der Sicht von selbst kreierten Charakteren. In der Gruppe braucht man eine Person, die die Spielleitung übernimmt, und weitere Spielende, die die Charaktere spielen und von der Spielleitung durch das Abenteuer geführt werden. Theoretisch reicht ein einzelner Spieler oder eine Spielerin, doch am besten funktioniert das Spiel mit drei bis fünf Spielenden.

Die Basis für ein gelungenes Rollenspiel ist Fantasie, Imagination und Interaktion. Ihr geht als eure Charaktere durch eine Welt voller Abenteuer, Gefahr und Magie und erzählt gemeinsam ihre Geschichte. Ihr reagiert, interagiert und handelt als diese Charaktere. Hierbei werdet ihr von den Regeln und der Spielleitung angeleitet und geführt.



DIE ROLLE DER SPIELLEITUNG

Als Spielleitung (SL) beschreibst du nicht nur die Umgebung, die Räume und Wesen, die die Charaktere erkunden und treffen, sondern du musst auch alle Personen spielen, die nicht von den Spielenden dargestellt werden. Deine Aufgabe ist es, spannende und/oder unterhaltsame Wege erzählen und beschreiben zu können, die die Charaktere der Spielenden beschreiten können. Und das Wichtigste ist, dass du spontan auf Ideen der Spielenden eingehen können musst. Denn ein Abenteuer kann noch so gut durchgeplant sein, Spielende finden immer eine Möglichkeit, von den eigentlich geplanten Wegen abzuweichen. Als Spielleitung solltest du offen sein für neue Ideen. Mit Geschick kann man die Spielgruppe innerhalb der geplanten Geschichte führen, ohne der Gruppe das Gefühl zu geben, dass sie nur auf bestimmte Art und Weise reagieren dürfen.

Als Spielleitung ist es wichtig, dass du die Regeln am besten beherrscht. Im Idealfall lernen die Spielenden im Laufe des Spiels die Regeln, die ihre Fähigkeiten betreffen, selbst und ihr könnt euch gegenseitig in Regelfragen helfen. Noch besser wäre es, wenn die Spielenden die Regeln genau so gut beherrschen wie die Spielleitung, das ist aber nicht die Regel. Sei darauf vorbereitet.

Am Anfang musst du als SL die Gruppe ein wenig an die Hand nehmen und wissen, was getan werden muss, um das Abenteuer erzählen zu können. Dies ist besonders wichtig, wenn dieses Abenteuer mit einer Gruppe gespielt wird, die sich untereinander nicht kennt und/oder einen hohen Anteil von Neuspielenden hat.

DIE ROLLE DER SPIELENDE

Als Spielende oder Spielender ist es deine Aufgabe, einen Charakter mit Vorgeschichte, Fähigkeiten und Werten zu erschaffen und dir zu überlegen, wie du diesen Charakter darstellen kannst und willst. In diesem Abenteuer gibt es vorgefertigte Charaktere, die du nutzen kannst. Lies dir die dazugehörigen Informationen gut durch. Falls du größere Änderungen vornehmen willst, sprich diese mit der Spielleitung ab, um Konflikte mit der

Geschichte und der Gruppendynamik zu vermeiden.

Verinnerliche die Basisregeln und lerne möglichst alle Regeln, die für die Fähigkeiten deines Charakters wichtig sind. Damit kannst du nicht nur der Spielleitung viel Arbeit abnehmen, sondern trägst auch dazu bei, den Spielfluss aufrechtzuerhalten und so mehr Platz für wirkliches Rollenspiel zu schaffen.

Das Wichtigste ist aber: versuche, so viel wie möglich als dein Charakter und nicht als du selbst zu agieren. Überlege dir, wie dein Charakter spricht, welche Gedanken und Charaktereigenschaften er oder sie hat und reagiere aus Charaktersicht. Habe keine Scheu, deine Mitspielenden in Charaktergespräche zu verwickeln, sei neugierig und trau dich, etwas auszuprobieren.

DER ABLAUF DES SPIELS

Das Rollenspiel läuft immer auf die gleiche grundlegende Art und Weise ab:

Die Spielleitung beschreibt eine Szene. Sie sagt den Spielenden, wo sie sind, was sie sehen, hören und wahrnehmen können (z.B. den Raum einer Taverne).

Die Spielenden reagieren auf die Szene und beschreiben, was ihre Charaktere tun, sagen und eventuell fühlen (z.B. setzen sie sich an einen Tisch und bestellen ein Getränk).

Die Spielleitung erzählt dann, was aus dem Handeln der Spielenden resultiert (z.B. wird die Wirtin wütend, weil die Charaktere sich nicht, wie es üblich und höflich wäre, erst ihr vorgestellt haben).

Diese grundlegende Struktur besteht durch das gesamte Spiel. Zum Durchführen einer Handlung kann es nötig sein, dass die Spielenden eine Probe ablegen. Das bedeutet, dass man mithilfe eines Würfelwurfs ermittelt, ob eine Aktion den gewünschten Effekt hat oder nicht. Außerhalb des Kampfes kann es sein, dass die Spielenden eine längere Zeit frei miteinander interagieren und sich unterhalten. Die Spielleitung sollte nur dann eingreifen, wenn sie benötigt wird.

WAS IHR BRAUCHT

Um das erste Kapitel zu spielen, benötigt ihr ein paar sechsseitige Würfel (W6), einen Bleistift und einen Radiergummi. Den Rest findet ihr hier und später im kompletten Abenteuerbuch. Alle Seiten, die an die Spielenden ausgehändigt werden sollten, gibt es zusätzlich als einzelne PDFs.

Bevor ihr anfangt, müsst ihr euch darauf einigen, wer die Spielleitung übernimmt und wer die Spielenden sind. Die Spielleitung muss sich das gesamte Abenteuer gut durchlesen. Es gibt Stellen, die der ganzen Spielgruppe vorgelesen werden können, und Einzelseiten wie die Charakterbögen, spezielle Karten und Bilder, die für die Spielenden kopiert, bzw. ausgedruckt werden können, um sie später im Spiel an die Gruppe zu verteilen um die Immersion zu steigern.



Texte mit diesem Symbol gibt es auch als separate PDF-Dateien, die für die Spielenden ausgedruckt werden können. („Material für Spielende“)



Texte mit diesem Symbol und diesem Rahmen sollten den Spielenden vorgelesen oder mit eigenen Worten beschrieben werden.



Texte mit diesem Symbol beschreiben Ereignisse, die den Verlauf der Geschichte in späteren Kapiteln beeinflussen können.

Sollte eure Gruppe noch keine Rollenspiel-erfahrung haben und noch Fragen bestehen, lohnt sich eine sogenannte „Session Zero“. In diesem ersten gemeinsamen Termin sucht man gemeinsam die Charaktere aus, klärt Fragen, einigt sich auf Spielweisen und definiert Grenzen. Es gibt Werkzeuge wie die „X-Card“ und Verhaltensregeln, die man als Gruppe vorher gemeinsam festlegen sollte, um ein respektvolles, bereicherndes und spannendes Spiel für jeden Mitspielenden zu ermöglichen. Wenn alles Wichtige geklärt ist, kann man dann zum Spiel übergehen.

Die vorgefertigten Charaktere sind Vorlagen, die euch helfen, ohne viel Vorarbeit schnell ins Spiel zu kommen. Vorgeschichten und

Wesenszüge können noch leicht modifiziert werden. Wie das Geschriebene schauspielerisch umgesetzt wird, steht euch natürlich frei. Alles auf dem vorgegebenen Charakterblatt kann geändert oder modifiziert werden, solange es nicht der Geschichte und den vorgegebenen Maximalwerten widerspricht. Die Charaktere sind am Anfang noch junge Kinder mit wenigen bis gar keinen ausgeprägten Fähigkeiten. Im Laufe der gesamten Kampagne werden sich die Charaktere mit jedem weiteren Kapitel weiterentwickeln und wachsen. Am Ende der Kampagne habt ihr dann einen vollwertigen Charakter, wie man ihn später in eigenen Abenteuern direkt bauen könnte.

Das erste Kapitel lässt sich in 1,5 - 3 Stunden Spielzeit abhandeln. Die Zeit hängt stark von der Anzahl der Charaktere und der Spielweise ab. Das Abenteuer geht von vier gespielten Charakteren aus, allerdings ist es möglich, auch mit mehr oder weniger Charakteren zu spielen.

Das Abenteuer und die restliche Kampagne dienen dazu, einen gemeinsamen Hintergrund für die Charaktere zu entwickeln, der für intensive Rollenspielmomente auch in späteren Abenteuern spielfördernd sein kann. Die nachfolgenden Kapitel 2 bis 4 sind etwas freier aufgebaut und es lohnt sich, das Buch „Die Welt von MAGUN2“ und das Buch „MAGUN2 Regelwerk“ gelesen zu haben, um auch auf individuellere Lösungswege angemessen reagieren zu können und die Charakterentwicklung freier gestalten zu können.

Wenn du als Spielleitung alles gelesen hast, kannst du deine Spielenden darüber informieren, wie das Setting dieses Abenteuers aussieht und was sie grob erwartet, ohne zu viel von der eigentlichen Geschichte zu verraten. Dann solltest du die Charakterbögen für die Spielenden zur Verfügung stellen und jedem die Möglichkeit geben, einen Charakter auszusuchen.



DIE WELT VON MAGUN

Die Welt von MAGUN ist durchdrungen von Geistern und Dämonen, die immer wieder aus ihrer Welt, der *Spirat*, mit der Welt des Materiellen und der Sterblichen, der *Erith*, Kontakt aufnehmen und Einfluss ausüben. Die Geister- und Dämonenwelt ist wild und ursprünglich. Doch wie auch die sterblichen Völker sind diese Wesen nicht grundsätzlich gut oder böse, sondern können wohlwollend oder grausam sein, mächtig oder schwach. Die Dämonen gelten als die Seele des Planeten und waren schon vor der Ankunft der Götter dort. Einige wenige von ihnen sind so mächtig, dass sie mit den Göttern in einem Atemzug genannt werden. Mit den Göttern kamen die Geister, welche die Seelen aller Sterblichen sind.



Die Götter schufen die Völker der Welt, um festzustellen, wer die größte Gottheit ist. Deyon, Vater des erstgeborenen, unsterblichen Volks, den Dreyven, wurde zum König gekrönt, als die anderen Götter seine Schöpfung sahen. Die Dreyven waren die ersten Kinder, nach dem Vorbild ihres Schöpfers und ewig im Leben. Aus Ehrerbietung gab die Göttin Maveres dieser Schöpfung das „erste Geschenk“: Diener für die Dreyven, geformt aus Tieren. Zu diesen Dienern gehören auch die Menschen, die nach den Tiermenschen das „zweite Geschenk“ waren.

Die Macht der Dreyven wuchs und ihre Kultur umspannte die ganze Welt. Einige der Dreyven aber auch der Dienervölker hatten die Fähigkeit, die Geister der *Spirat* zu nutzen, um Übernatürliches zu vollbringen — ein Handel, der den Geistern Erfahrung schenkte im Gegenzug für ihren Dienst. Diese Magiebegabten der Völker wurden „Magis“ genannt. Auch mit den Dämonen konnten Pakte geschlossen werden, die Schutz und Macht im Gegenzug für Opfergaben versprachen.

Doch die Dreyven wurden in ihrer endlosen Existenz grausam und dekadent. Die Erstgeborenen verloren jedes Mitgefühl für andere Wesen. Sie versklavten nicht nur sich gegenseitig und züchteten die Zweitgeborenen für ihre Zwecke, ihnen reichte auch die freiwillig gegebene Macht der Geister und Dämonen nicht mehr aus. Sie zwangen die Dämonen in die materielle Welt und banden sie mit mächtigen, magischen Ketten in sogenannten „Dämonenschmieden“, in denen sie den Dreyven als Maschinen oder Waffenschmieden dienten, um deren Macht zu verstärken.

Als die Welt der Dreyven durch das „dritte Geschenk“ der Götter — die Fähigkeit zu sterben — ins Chaos stürzte, brach der Große Krieg aus. Sklaven rebellierten, Dämonen wurden aus den Schmieden befreit und zerstörten in ihrer endlosen Wut alles, was sie erreichen konnten. Der Krieg umspannte alle Landmassen der Welt. Die Götterdämonin Fel, Herrin der Lust, Liebe und Freundschaft, lag im Sterben und weinte angesichts des endlosen Leids so bitterlich, dass die Wasser der Welt anstiegen und die alte Welt ertränkten.

Als die Welt nach hundert Jahren andauernden Kriegs drohte, unterzugehen, schritt die Göttin Magun – Herrin der Geister und Magie – ein und beendete die Große Flut und auch den Krieg. Deyon, der einstige Götterkönig, gab angesichts des Leid, das seine Schöpfung gebracht hatte, beschämt seinen Thron ab und Magun trat an seinen Platz.

Magun gab den Völkern der Welt eine zweite Chance, sich zu beweisen. Doch ihre Gnade kam mit einer Warnung: „Doch wenn ihr dieselben Fehler wie einst macht, wenn ihr so handelt wie die Kinder des Deyon, und erneut die Geister versklavt und quält, werde ich hernieder fahren und diese Welt zerschlagen. Wir Götter werden euch nun Tag um Tag prüfen. Dies sind meine Worte und wehe euch, wenn ihr sie nicht versteht.“

Die wenigen Überlebenden hatten nun ein leer gespültes Land vor sich. Städte waren verschwunden, Reiche vernichtet. In den einst überfluteten Wäldern finden sich immer noch Gerippe von großen Meerestieren, Muscheln und Korallen. Küstenlinien wurden umgeformt und nur langsam trauten sich die Völker wieder in flacheres Land.

In den ersten drei Jahrhunderten nach dem Krieg prägten vor allem die magisch Begabten die Weltgeschichte. Die Ign’per, eine Gruppe von ausgebildeten Magis, die das Element des Feuers beherrschen und damit in der Lage sind, die Geister und Dämonen leichter zu kontaktieren, haben die Glerigalis gegründet: ein Orden, der versucht, die Fehler der alten Welt frühzeitig zu erkennen und zu verhindern. Dieser Orden erlangte innerhalb kürzester Zeit gewaltigen Einfluss auf dem gesamten Kontinent. Nicht alle sehen diesen Einfluss mit Freude – so wird von den Adligen oft mit Missmut von den Magis gesprochen, die sich in die Entscheidungen der herrschenden Häuser einmischen.

Die Dreyven haben viel ihrer Macht verloren, doch bei weitem nicht alles. Im Laufe des Großen Krieges kämpften einige sogar auf der Seite ihrer ehemaligen Sklaven, doch insbesondere die Dämonen haben ein langes Gedächtnis. Die Dämonen der jetzigen Zeit sind noch geschunden und orientierungslos von der

Zeit als Gefangene durch ihre einstigen Dreyvenherrscher. Nur wenige haben es bis jetzt geschafft, eigene kleine Kulte zu gründen und durch die Anbetung und Paktierung mit den Völkern Kraft zu erlangen. Die Wälder der materiellen Welt beherbergen nicht nur Bären, Wölfe oder andere gefährliche Tiere. Manifestierte Geister der Vergangenheit und aggressive Dämonen suchen sich neue Reviere und lassen andere ihren Schmerz der letzten Jahrhunderte spüren.

DAS SETTING DER KAMPAGNE

Diese Kampagne spielt im Jahre 303 nach der Großen Flut, die den hundert Jahre anhaltenden Befreiungskrieg beendete. Die Geschichten des Krieges sind bereits zu Legenden geworden und es lebt niemand mehr, der noch von der Flut oder den Kämpfen berichten kann. Ihr spielt in einer rauen und weitläufigen Region. Eure Gemeinde hält fest zusammen und die Schicksale, die man in diesem Abenteuer erlebt, sind entscheidend für die Region. Es sind keine weltumspannenden Ereignisse. Ihr spielt in einer sehr ländlichen Gegend, mit einfachen Behausungen inmitten wilder Natur.

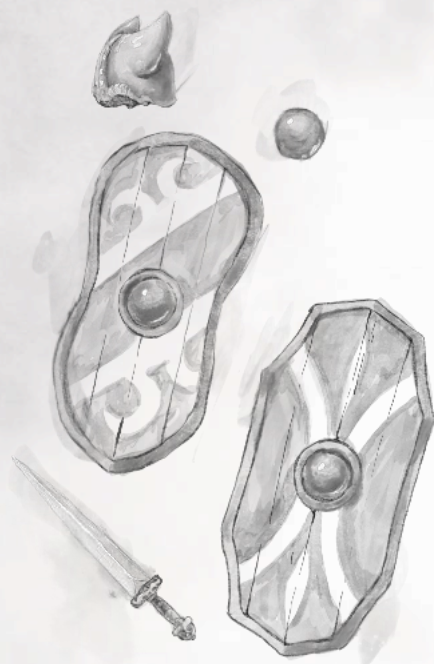


WAS DIE CHARAKTERE WISSEN

„Mein Name ist Felica. Das hier ist **Crèrer** (Kræ-ree), das liegt an der Nordküste von **Cindrier** (Sin-dri-ee). Cindrier ist ein Königreich. Unsere **Königin heisst Fracale** (Fra-szal). Dieses Königshaus herrscht schon seit über 200 Jahren, sagt mein Opa.

Unser Dorf gehört zu einem **Fürstentum**. Die Fürstenfamilie heißt **Karadeau** (Ka-ra-do) und ihnen gehören alle Gemeinden nördlich des **Kirfawaldes** und die Stadt **Kirfa** südlich des Waldes selbst. Sie haben ein schönes Anwesen am Rande des **Cree Hain**, aber da war ich bis jetzt nur einmal, als meine Mutter unsere Abgaben nachzahlen musste. Von zehn Ballen Wolle müssen wir jedes Jahr drei an die Karadeaus abgeben. Mama und Papa züchten Schafe.

Viele bei uns sind Schafzüchter. Papa sagt, weil hier so wenig Gutes wächst außer Inges-Rüben. Die kann man nicht wirklich essen. Schmecken widerlich. Aber man kann sie zum Färben nutzen. Das Grün in unserem Wappen kommt



Helm und „Stein“ der Herrschenden. Schwert und Schild der Kämpfenden und Kriegstauglichen.

durch die Inges-Rübe. Wir färben oft unsere Wolle damit.

Wenn man lange nach Norden geht, kommt man an die **Steilklippen am Meer**. Die sind unglaublich hoch, und ich bekomme immer Angst, wenn ich ihnen zu nahe komme. Aber unsere Schafe gehen gerne dort hin. Der Fluss, **die Kir**, teilt sich kurz vor den Klippen in zwei und hat einen Weg durch die Klippen bis zum Meer gefunden.

Wenn man am Ufer der Kir lang geht, kommt man ohne zu klettern bis an den Strand. Dort sind auch die Fischer. Die haben sich da ein paar Hütten gebaut und lagern ihre Boote in Höhlen in den Klippen. Alle im Dorf nennen diese Höhlen **Fischers Nest**. Vom Ufer aus kann man die **Insel Pio** sehen. Dort haben die Fischer auch ein kleines Lager, um weiter raus zu fahren.



Mode der Region

Dort hinten (zeigt gen Westen) sind unheimliche Felsen. Die Erwachsenen nennen sie **Die längste Nacht**, und ich glaube, sie haben Angst vor ihnen. Mama sagt, dass dort Morntan geweint haben soll, bevor die Götter ihn für tausende von Jahren ins Nichts des Mondes verbannten. Opa sagt, dass Morntan der König aller niederen Dämonen ist. Er sagt, nur Morntan sorgt sich um die kleinen Dämonen. Unsere **Ign'per Sabiller** (Sa-bi-leh) sagt aber, dass Morntan nur Rache kennt und nur Übel mit sich bringt. Sabiller ist eine **Magis des Feuers**. Die können durch die Trennwände zwischen den Welten gehen und sind das Sprachrohr zu den Geistern und Dämonen, sagt Opa.

In der anderen Richtung ist der **Dreyvenring**. Da gehen wir immer hin, wenn es ein Fest zu feiern gibt. Sabiller dankt dort den Göttinnen Magun und Maveres und dann feiern wir den Beginn der Feldarbeit, oder die Ernte oder den Beginn des neuen Jahres. Ich mag den Ring. Er ist schön. Er wurde von den **alten Dreyven** lange vor der Flut gebaut und man kann mit ihm die Sterne und die Sonne lesen, sagt Sabiller.



Ein Dakarin. Bis zu 1,6 Meter lange Raubtiere, die mit dem Dachs verwandt sind.

Wenn das Wetter schön ist, kann ich manchmal die Tränen Morntans sehen, auch wenn Opa sagt, dass das gar nicht geht! Hier wachsen so wenig Bäume. Man kann hier schlecht Verstecken spielen und sehr weit sehen.



Dorf und Haus der Region

Das da ist Jackim (zeigt auf einen Vulpa). Er gehört zu den Kriegern des Dorfes. Wir haben hier ein paar Vulpafamilien. Ich mag die Fuchsmenschen. Sie sind nicht so ernst wie unsere Eltern. Die Anführerin der Krieger nennen wir **Das Schwert des Dorfes**. Sie heißt **Kathradi** und ist eine **Finren**, also auch Dreyven. Sie hat ihre Heimat und fast die ganze Familie verloren. Sie hat sich bei uns im Dorf versteckt. Und dann hat sie sich irgendwann entschieden, nicht mehr zu gehen. Sie bestimmt, wer Krieger wird und befiehlt die Kämpfenden. Mein Papa ist auch ein Kämpfender. Er musste aber nie mit den Kriegern mit. Die Mama von meinem Freund Piler ist Kriegerin. Deswegen lebt er auch innerhalb des Walls auf dem Berg, wo unsere Festung steht.

Zum Kirfawald im Süden gehen nur dann Leute aus dem Dorf, wenn es sein muss und wir unsere Waren auf dem Markt in Kirfa verkaufen wollen. Opa bringt immer ein Opfer für die Dämonen mit, die dort leben. Sie heißen **Kithar**. Mama sagt, dass auch die Baumfäller ein Opfer mitbringen müssen, weil die Kithar sonst gefährlich werden könnten. Papa hat schon mal einen gesehen. Sie sind ganz klein. So groß wie Katzen, sagt er. Sie haben sich Körper aus Tierknochen, Erde und Ästen gemacht, um wie Tiere und Menschen nicht mehr in der Spirat zu sein und wie lebende Wesen Erfahrung in unserer Welt, der Erith, zu sammeln. Sie sind keine Monster sondern Feyyen. Mama meint, das macht sie nur gefährlicher. Papa meint aber, dass die Kithar wie Kinder wären. Sie würden viel Schabernack treiben und die Erwachsenen nachäffen. Ich mag die Kithar.“

Ein Feyyen das zu den Kithar gehört.





GRUNDREGELN

MAGUN 2.0 basiert auf den Regeln von **Blades in the Dark**. Die Grundmechaniken sind identisch, allerdings wurden die Regeln stark modifiziert, um der Idee von Abenteuern in MAGUN besser zu entsprechen. Das System steht unter der **CC-Lizenz** und kann frei genutzt werden. Es darf nicht als Eigenkreation weiterverkauft werden, kann aber von jedem genutzt und modifiziert werden. Es darf als Teil eines eigenen Rollenspiels verkauft werden, allerdings nur als CC-Lizenz. Das reine System (Forged in the Dark) kann **HIER** geladen und der Lizenz entsprechend genutzt werden.

This work is based on Blades in the Dark (found at <http://www.bladesinthedark.com/>), product of One Seven Design, developed and authored by John Harper, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>). Blades in the Dark™ is a trademark of One Seven Design. The Forged in the Dark Logo is © One Seven Design, and is used with permission.



Der „**Magun-Mod**“ des Originalsystems fällt dementsprechend ebenfalls unter die CC-Lizenz und wird frei zur Verfügung stehen, sobald es fertig ist. Es darf für eigene Kreationen genutzt und umgewandelt, aber nicht als eigenes System verkauft werden. Sollte der Magun-Mod für eigene Kreationen genutzt werden, muss der **Magun-Mod** und **Forged in the Dark** erwähnt und verlinkt werden.

Die weltspezifischen Vokabeln, der Name MAGUN™, die Logos von MAGUN, Leander Aurel Taubner, Gradgar und die Weltbeschreibung selbst sind NICHT Teil der CC-Lizenz und sind geistiges Eigentum von Leander Aurel Taubner. Die MAGUN™-eigenen Begriffe und ihr Kontext soweit die Weltumschreibung dürfen nicht ohne schriftliche Erlaubnis gewerblich genutzt werden.

SZENEN

Die Kapitel sind in **Szenen** aufgeteilt. Szenen dienen dazu, die erzählte Geschichte in Abschnitte zu unterteilen und festzulegen, wie oft Fähigkeiten eingesetzt werden können. Sie sind ähnlich wie „Runden“ in anderen Spielen, allerdings nicht zeitlich klar begrenzt, sondern erzählerisch eingesetzt:

Immer, wenn die Geschichte einen klaren Orts- oder Stimmungswechsel vornimmt, der einen neuen Abschnitt beschreibt, gilt dies als eine neue Szene in der erlebten Geschichte.

Als optionales Hilfsmittel für die Strukturierung von Szenen und der Erzählung können von der Spielleitung sogenannte „Räder“ genutzt werden. Diese Räder sind in Segmente aufgeteilt, die sich durch Handlungen der Spielenden füllen. Die Anzahl der Segmente wird von der Spielleitung festgelegt und kann je nach Szene variieren. Je mehr Segmente ein Rad hat, desto mehr Handlungen sind nötig, um das Rad zu füllen. Es gibt Szenenräder und Ereignisräder.

SZENENRAD

Ein Szenenrad dient dazu, festzulegen, wieviele Handlungen die Charaktere durchführen müssen bis eine Szene aufgelöst wird und man zur nächsten Szene übergeht. Dies gibt einen zeitlichen (Handlungs-)Rahmen, der dabei helfen kann, den Erzählfluss am Laufen zu halten.

Jede Handlung der Charaktere füllt 0 bis 4 Segmente des Szenenrades. Wieviele Segmente des Rades gefüllt werden, wird mit sechsseitigen Würfeln ermittelt, die die Spielenden bei Aktionsproben würfeln müssen, wenn sie ihre Charaktere handeln lassen wollen. Mehr dazu unter „Handlungen und Aktionsproben“.

Beispiel: Eine Szene soll mehr als eine aber nicht mehr als drei Handlungen eines Charakters brauchen. Dafür kann ein Szenenrad mit 4 oder 6 Segmenten genutzt werden. Die Szene benötigt dann 1-3 erfolgreiche Handlungen der Charaktere.

EREIGNISRÄDER

Ein Ereignisrad wird genutzt, um festzulegen, wann ein negatives Ereignis ausgelöst wird. Das Ereignisrad füllt sich immer dann um ein oder mehrere Segmente, wenn die Charaktere bei einer Handlung scheitern oder einen Preis für ihren Erfolg zahlen müssen. Ist das Rad gefüllt, tritt ein vorher festgelegtes Ereignis ein. Anders als Szenenräder werden Ereignisräder nicht nur in einer einzelnen Szene genutzt, sondern können über mehrere Szenen und sogar über mehrere Spielsitzungen hinweg geführt werden. Je nach Spielverlauf können sich gefüllte Segmente auch wieder leeren.

Beispiel: Das Dorf, in dem sich die Charaktere aufhalten, ist misstrauisch. Mit jedem Scheitern oder Preis für einen Erfolg, den die Charaktere durch ihr Handeln innerhalb dieser Gemeinde zahlen müssen, füllt sich ein Segment des Rades. Die Spielleitung hat sich zuvor überlegt, dass ein gefülltes Rad dazu führt, dass das Dorf die Charaktere mit Gewalt aus dem Dorf werfen will. Ist das Rad gefüllt, tritt das Ereignis ein.

HANDLUNGEN UND AKTIONSPROBEN

Um ihren Charakter innerhalb einer Szene handeln zu lassen, beschreiben die Spielenden der Spielleitung erst das Ziel ihres Charakters und dann den Weg, wie sie das Ziel erreichen wollen. Dafür wählen sie eines ihrer neun Talente, das sie für diesen Weg brauchen.

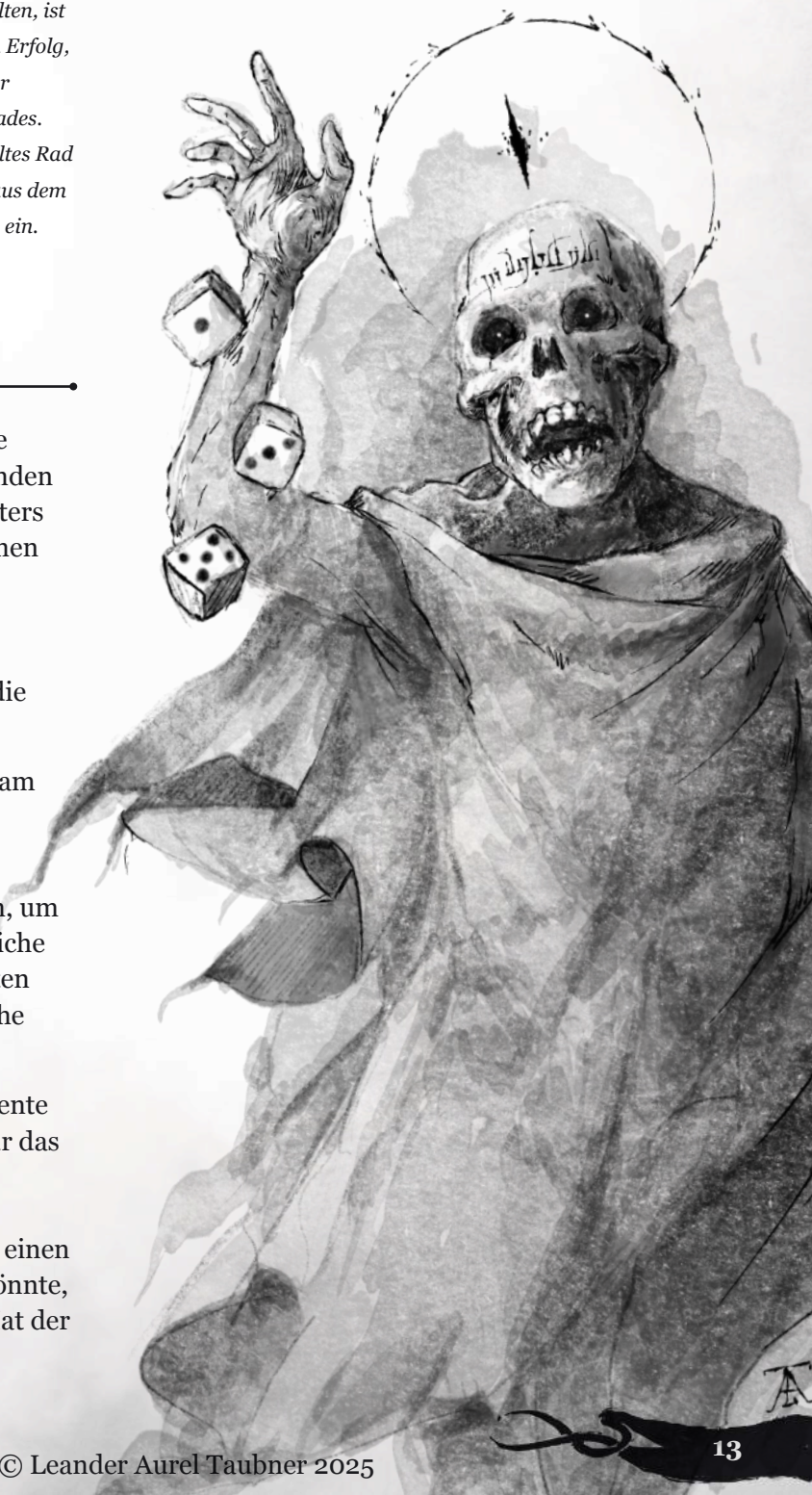
- Spielleitung beschreibt die Szene und die Situation der Charaktere.
- Spielende definieren ihr Ziel (Was soll am Ende mein Ergebnis sein: „Ich möchte erfahren, was die Wache sagt“)
- Weg zum Ziel beschreiben (Was tue ich, um mein Ergebnis zu erreichen: „Ich schleiche mich an. Dafür bleibe ich in den Schatten und husche über den Weg, als die Wache sich wendet.“)
- Passendes Talent wählen (Welches Talente brauche ich dafür: z.B.: Feinmotorik für das behutsame Bewegen)

Schaut auf euren Charakterbogen. Gibt es einen Hintergrund, der dem Charakter helfen könnte, die Handlungen besser durchzuführen? Hat der

Charakter hilfreiche Erfahrungen im Leben gesammelt oder besitzt theoretisches Wissen, das bei der Umsetzung hilft? Wenn ja, kann die Spielleitung den erreichbaren Effekt erhöhen.

Die Spielleitung bestimmt, wie effektiv dieser Weg ist, legt also fest, welcher Effekt bei einem Erfolg eintritt und wie viele Segmente die Handlung auf dem Szenenrad füllt.

Achtung: Die Spielleitung würfelt in der Regel nicht. Die Probe der Spielenden bestimmt nicht nur das eigene Gelingen, sondern auch die Reaktion der Umwelt.



Die handelnden Spielenden legen jetzt eine Aktionsprobe ab. Dafür werden so viele sechseitige Würfel (W6) genutzt wie Punkte beim jeweiligen Talent auf dem Charakterbogen eingetragen sind. Fähigkeiten oder Zustände können die Anzahl der geworfenen Würfel erhöhen oder verringern.

Der Würfel mit dem höchsten Ergebnis bestimmt den Ausgang der Handlung:

Höchstes Ergebnis ist 1, 2 oder 3:

Etwas ging schrecklich schief. Die Geschichte schlägt eine negative Richtung ein. Der Charakter erreicht sein Ziel nicht. Maximal 1 Segment des Szenenrades füllt sich (Entscheidung der Spielleitung), ein oder mehrere Segmente auf einem Ereignisrad füllen sich und/oder der Charakter selbst erleidet eine negative Konsequenz, die die Spielleitung festlegt. Das kann ein Zustand sein, den man bei den Zuständen auf dem Charakterblatt notieren muss, und der das spätere Handeln des Charakters beeinflussen kann, oder es verändert sich die gesamte Situation für den Charakter oder die ganze Gruppe.

Höchstes Ergebnis ist 4 oder 5:

Der Charakter erreicht sein gewünschtes Ziel oder kommt diesem näher, allerdings für einen Preis. Auch hier muss sich die Spielleitung (am besten in Zusammenarbeit mit den Spielenden) eine erzählerische Konsequenz überlegen, die dem Charakter widerfährt. Allerdings darf diese Konsequenz den Erfolg nicht negieren. Ein Erfolg mit Folgen füllt, wenn nicht modifiziert, 2 Segmente eines Szenenrades. Die Konsequenz kann auch Segmente eines Ereignisrads füllen.

Höchstes Ergebnis ist 6:

Der Charakter erreicht sein Ziel oder kommt diesem näher, ohne irgendwelche negativen Konsequenzen. Beim aktuellen Szenenrad füllen sich 3 Segmente. Sollten zwei oder mehr Würfel eine 6 zeigen, gibt es einen zusätzlichen positiven Effekt, der die Situation des Charakters oder der Gruppe für kommende Szenen verbessert, wichtige Informationen offenbart oder ein zusätzliches Segment des Szenenrads füllt.

Probe mit 0 Würfeln:

Es gibt zwei Möglichkeiten, weshalb für eine Probe keine Würfel zur Verfügung stehen:

- In dem geforderten Talent oder der Talentgruppe sind keine Talentpunkte vergeben
- Modifikatoren oder Effekte verringern die Würfelzahl auf Null

In diesem Fall werden zwei Würfel geworfen und der Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis bestimmt den Ausgang der Handlung.

UNTERSTÜTZEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie sich Charaktere gegenseitig unterstützen können. Helfen (für genau zwei Charaktere) und eine Gruppenprobe (für drei und mehr Charaktere).

HELFEN

Ein Charakter hilft einem anderen, indem er einen Punkt Seelenheil opfert und so dem anderen Charakter einen weiteren Würfel oder einen verstärkten Effekt für die kommende Probe gewährt. Bedingung ist, dass erzählt wird, wie diese Hilfe genau aussieht und dass sie dem bis jetzt Erzählten und Erlebten nicht widerspricht. Es kann pro Aktion nur einmal geholfen werden.

GRUPPENPROBE

Wenn drei oder mehr Charaktere versuchen, gemeinsam das gleiche Ziel zu erreichen, können sie eine Gruppenprobe ablegen. Dabei wird einer als verantwortlicher Charakter für die Probe bestimmt. Dieser und alle beteiligten Charaktere würfeln mit dem gleichen Talent und den ihnen zur Verfügung stehenden Würfeln. Aus all diesen Würfeln wird der Würfel mit der höchsten Augenzahl gewählt. Dieser Würfel gilt dann für die Probe und die gesamte Gruppe und der Effekt wird um 1 erhöht.

Allerdings verliert der verantwortliche Charakter für jede 1, 2 oder 3, die bei einem beteiligten Charakter als höchstes Ergebnis gewürfelt wurde, 1 Punkt Seelenheil. Zusätzlich trägt der verantwortliche Charakter die Hauptlast bei möglichen Konsequenzen.

Beispiel: Vier Charaktere wollen als Gruppe versuchen, einen engen Pfad durch einen selbst ausgelösten Felsrutsch zu versperren, um ihre Flucht vor üblen Schergen zu sichern. Einer der Charaktere übernimmt die Verantwortung und organisiert die ganze Aktion. Alle Spielenden würfeln zusammen auf das Talent „Kraft“. Charaktere A, C und D haben jeweils 2 Talentpunkte im Talent Kraft und damit zwei Würfel. Charakter B hat nur einen Talentpunkt und damit nur einen Würfel.

Charakter A ist verantwortlich, und würfelt eine 3 und eine 4.

Charakter B würfelt eine 3.

Charakter C würfelt eine 1 und eine 5.

Charakter D würfelt eine 1 und eine 2.

Der höchste Wurf aus allen Würfeln ist die 5 von Charakter C und gilt damit für die gesamte Gruppe - die Gruppe schafft es, den Felsrutsch auszulösen. Allerdings haben Charakter B und Charakter D keinen Würfel über 3. Damit verliert Charakter A als Verantwortlicher 2 Punkte Seelenheil und erleidet die Hauptlast der mit dem Ergebnis einhergehenden Konsequenz: durch das Abrutschen der beiden anderen Charaktere wird Charakter A zwischen zwei falsch fallenden Felsen eingeklemmt und verletzt.



ZUSTÄNDE

Zustände beschreiben alles, was einen Charakter negativ einschränken oder beeinflussen kann. Das können Verletzungen, Stress, Erschöpfung etc. sein. Sie können als Konsequenz eintreten, sollte ein Charakter bei seinem Handeln scheitern oder einen Preis für seinen Erfolg zahlen müssen.

Diese Zustände können frei formuliert werden und helfen so, intensiveres Rollenspiel betreiben zu können, und sagen gleichzeitig aus, wie man diese Zustände wieder loswerden oder langsam heilen kann.

Die Zustände werden in 4 Härtegrade unterteilt: Leicht, Voll, Schwer und Extrem.

Leichte und volle Zustände haben jeweils zwei Felder, die gefüllt werden können. Sobald auch nur ein Feld in einer Zeile gefüllt ist, tritt der negative Effekt ein, der rechts von den Zuständen zu lesen ist.

- 1-2 leichte Zustände reduzieren den Effekt kommender Handlungen um 1.
- 1-2 volle Zustände reduzieren die Würfelmenge bei einer Aktionsprobe um 1.
- Schwere Zustände schwächen einen Charakter so sehr, dass er nur dann in der laufenden Szene handeln kann, wenn er 2 Seelenheilpunkte opfert oder ein anderer Charakter diesem für 1 Seelenheil hilft.
- Ein extremer Zustand lässt den Charakter bewusstlos werden. Er kann wieder geweckt werden, muss dann aber 2 Seelenheil investieren, um in der laufenden Szene handeln zu können.

Hat ein Charakter einen extremen Zustand erhalten, erleidet er eine „seelische Narbe“, die ihn in Zukunft immer wieder heimsuchen wird. (Für den Oneshot ist das noch nicht relevant.)

Sollte kein Platz mehr bei den entsprechenden Zuständen sein, obwohl man noch einen neuen Zustand dort notieren müsste, springt der neue Zustand in den Stufen höher, bis er Platz hat. So kann auch ein leichter Zustand tödlich werden, sollten alle anderen Plätze belegt sein.

SEELENHEIL

Die Punkte im Wert „Seelenheil“ stellen nicht nur die seelische Gesundheit eines Charakters dar, sondern geben auch die Möglichkeit, Aktionsproben zu beeinflussen, negative Konsequenzen zu vermeiden oder eine Rückblende zu erzählen. Hierfür werden Seelenheilpunkte geopfert. Erzähltechnisch wird dies dargestellt, indem der Charakter „sich antreibt“ um sich zu erstaunlichen Leistungen zu bringen, sein Können in neue Höhen zu befördern oder sogar einen Einfluss auf andere und seine Umgebung zu haben.

Das Antreiben kann einen direkten positiven Effekt haben, aber das Verlieren der Punkte stellt die Anstrengung dar, die dahintersteckt. Zuviel Anstrengung kann für den Charakter schwere Konsequenzen haben.

Sollte das Seelenheil auf oder unter den Wert 0 fallen, erliegt der Charakter dem schweren Zustand „Spiratwahn“. Er ist geschwächt und beginnt, verstörende Bilder zu sehen. Die Trennwände zwischen den Welten reißen für diesen Charakter auf und Geister wie Dämonen zerren an der Seele des Charakters. Der Charakter erhält eine „Seelische Narbe“, die der Situation entsprechen sollte, die diesen Zustand verursacht hat. Eine Seelische Narbe ist ein Trauma, das der Charakter für den Rest seines Lebens behält und das sein Verhalten beeinflusst. Mögliche Traumata sind Angst- oder Aggressionszustände, Ticks, Phobien oder ähnliches. Diese Narben haben keine Auswirkungen auf die Werte des Charakters, sind aber von rollenspielerischer Bedeutung. Sie sollten im Spiel des Charakters klar erkennbar sein und wenn möglich jede Session mindestens einmal spürbar sein.

Folgendes kann durch das Opfern von Seelenheilpunkten erreicht werden:

AKTIONSPROBEN BEEINFLUSSEN

Das Opfern von Seelenheil muss **vor** dem Würfeln angesagt werden. Es kann pro Aktion nur einmal Seelenheil geopfert werden.

Spielende können freiwillig **2 Punkte** Seelenheil opfern, um bei einer Aktionsprobe 1 Würfel mehr zu erhalten, den Effekt um 1 zu erhöhen.

Alternativ kann der Charakter für **2 Punkte** alle Nachteile durch Zustände für eine Szene lang ignorieren: Der Charakter beißt die Zähne zusammen und treibt zu sich zu Höchstleistungen an.

Spielende können freiwillig **1 Punkt** Seelenheil opfern, um einem anderen Charakter zu helfen und diesem bei einer Aktionsprobe einen weiteren Würfel oder einen erhöhten Effekt zu ermöglichen. Siehe auch „Helfen“.



KONSEQUENZEN VERMEIDEN

Spielende können sich nach einer Aktionsprobe gegen von der Spielleitung formulierte Konsequenzen wehren, indem der Charakter Seelenheil opfert.

Die Menge an Seelenheilpunkten, die für das Vermeiden von Konsequenzen einer Aktionsprobe geopfert werden müssen, wird erwürfelt. Hierfür wird die **Talentgruppe** genutzt, aus der das Talent stammt, das für die Aktionsprobe gewählt wurde. Die Anzahl der Talente aus der Talentgruppe, in die Talentpunkte gesetzt wurde, entspricht der Anzahl der Würfel, die gewürfelt wird.



Die höchste Würfelzahl wird von der Zahl 7 abgezogen. Das Ergebnis ist die Menge an Seelenheilpunkten, die der Charakter verliert (mindestens 1, maximal 6). Die Konsequenz wird dann um 1 abgeschwächt oder gar negiert. Umschreibe mit der Spielleitung, wie das passiert.

RÜCKBLENDEN UND DER SICH SELBST FÜLLENDE RUCKSACK

Den Spielenden ist es zu jedem Zeitpunkt möglich, eine Rückblende zu erzählen. Diese Rückblende verändert die aktuelle Situation, in der sich der Charakter befindet, oder verschafft dem Charakter einen praktischen Gegenstand.

Dem Charakter wird 1 Punkt Seelenheil gestrichen. Außerdem muss gegebenenfalls Geld oder andere Dinge gestrichen werden, die nötig gewesen wären, um die geänderte oder ergänzte Situation möglich zu machen (z.B. das Geld, mit dem das jetzt gebrauchte Seil gekauft wurde).

Voraussetzung ist, dass die Erzählung dem bereits Erlebten und Erzählten nicht widerspricht oder dieses ändert, der Charakter danach noch mindestens 1 Punkt Seelenheil in der aktuellen Szene hat, und der Charakter für die Ergänzungen in welcher Form auch immer zahlen konnte.

ZUSAMMENFASSUNG

Opfern von 2 Punkten Seelenheil:

- 1 zusätzlicher Würfel bei eigener Aktionsprobe
- Effekt einer eigenen Aktionsprobe wird um 1 erhöht
- Ignorieren von negativen Effekten von Zuständen für die gesamte laufende Szene

Opfern von 1 Punkt Seelenheil:

- Einem anderen Charakter helfen (+1 Würfel oder Effekt +1 für die folgende Probe)
- Eine Rückblende erzählen bzw. einen zusätzlichen Gegenstand verschaffen

Opfern von 1 bis 6 Punkten Seelenheil (Würfelwurf):

- Negative Konsequenzen abschwächen oder vermeiden

Das sind die wichtigsten Regeln für diesen Oneshot. Das volle Regelwerk bzw. die volle Kampagne geben zusätzlich Einblick in Fähigkeiten, Magie, Charaktererschaffung und –entwicklung, Waffenregeln etc.



KAPITEL 1 - EIN LICHT IM DUNKELN

Zusammenfassung des 1. Kapitels: Im ersten Kapitel sind die Charaktere noch Kinder von acht bis zwölf Jahren und helfen bei den alljährlichen Arbeiten auf den Schafswiden, die mit einem Frühlingsfest kombiniert sind. Doch eine gewaltige Flutwelle unbekannten Ursprungs bringt den Küstenabschnitt, auf dem sich die Spielcharaktere befinden, zum Kollabieren und die Charaktere sowie eine Frau aus der Gemeinde stürzen in eine unterirdische Höhle. Dort müssen sie einen Weg finden sich zu retten. Dabei finden sie nicht nur zwei kleine „Kithar“, regionale „Feyyen“ (von niederen Dämonen belebte Materie), sondern auch eine alte Macht, die vergessen wurde und ihr zukünftiges Leben für immer verändern wird.

Das Kapitel ist in vier kurze Szenen aufgeteilt.

SZENE 1: SCHAFE, WEIDEN UND BLUT

Grobe Zusammenfassung der Szene: Auf dem Weg zu den Weiden treffen die Spielenden noch ein paar andere Kinder. Schnell erkennen sie, dass sich eine Traube von Kindern um eine Prügelei gebildet hat. Doch die Situation ist schnell zu lösen.

Spielziel der Szene: Die Szene ist kurz und mit einer Aktion der Spielenden aufgelöst. Die Spielenden können sich in die Stimmung einfinden, sich gegenseitig ihre Charaktere beschreiben, und haben ihren ersten rollenspielerischen Moment, in dem sie sogar eine erste simple Probe ablegen können und mit potentiellen Konsequenzen ihres Handelns konfrontiert werden.

Diese Szene benötigt kein Szenenrad. Jegliche Handlung der Charaktere löst die Szene auf. Ab der nächsten Szene wirst du als Spielleitung mit Szenen- und Ereignisrädern arbeiten können.



Es ist wieder so weit. Der Frühling steht vor der Tür und die nördlichen Weiden müssen für die Schafe vorbereitet werden. Das ganze Dorf ist auf den Beinen und alle Kinder werden mit Körben und Säcken ausgestattet, um den ganzen Tag an der Küste die Weiden nach Ildeskraut abzusuchen, das giftig für die Schafe ist. Die typisch grünen Tücher der Region werden aus den Fenstern gehangen und grüne und gelbe Bänder schmücken die knospenden Bäume und Sträucher im Ort.

Ihr und die anderen Kindern protzen und spekulieren schon, wer das meiste Kraut sammelt und zum „Schafsheld“ wird. Die Prisalis und Magis des Dorfes, Meisterin Sabiller [Sa-Bi-Lee], hat schon vor Tagen die zeremoniellen Pelze mit den schönen grünen Bändern für die Gewinner geschmückt und gesegnet. Wie jedes Jahr dürfen die Gewinner an ihrer Seite die Festlichkeiten eröffnen und als Richter bei den Spielen fungieren.

Ihr seid auf dem Weg zur nördlichen Weide. Alle sind mit einem Sack oder Korb ausgerüstet und warm angezogen. Ihr trefft euch mit einigen anderen Kindern und zieht los. Beschreibt euren Charakter einmal äußerlich, und dann, was von dessen Charakter und Leben den anderen Charakteren bekannt sein könnte.

Wenn alle Spielenden ihre Charaktere beschrieben haben und Verbindungen geklärt wurden, kann es weiter gehen. Lies folgendes vor:



Verstreut und mit wenig Abstand lauft ihr mit einigen anderen Kindern auf der Weide Richtung Küste und singt gemeinsam Lieder, die den Frühling begrüßen. Einige hundert Meter voraus haben die Erwachsenen bereits Karren und Sammelkörbe aufgestellt. Der Himmel ist weiß-grau von Wolken an diesem Vormittag, und ein kalter Wind bläst euch die salzige Meeresluft ins Gesicht. Das noch blasse Gras biegt sich im Wind bis zum Boden und Möwen gleiten gegen die Böe an. Auf halber Strecke entdeckt ihr eine kleine Traube von Kindern. Schnell erkennt ihr zwei Kinder in der Mitte der Ansammlung. Katharna, ein hochgewachsenes Mädchen von 10 Jahren aus dem Dorfkern, hat Brin, den 9-jährigen Sohn von Relia der Jägerin vom südlichen Ende der

Gemeinde, im Schwitzkasten. Katharnas Haare sind zerzaust, und einer ihrer Zöpfe ist offen. Brin hat Tränen in den Augen und Blut läuft aus seiner Nase. „Dreckskerl! Gib mir Dein Essen und wir vergessen das Ganze!“ könnt ihr Katharna triumphierend hören. Ihr kennt die beiden. Brin ist etwas sonderbar, und kann schon sehr gut mit der Schleuder umgehen. Katharna ist stark und von einer sehr kämpferischen Natur. Es ist nicht ihre erste Schlägerei und ihre Eltern, die selbst Schäfer sind, sehen ihre Zukunft bei den Kriegerinnen der Gemeinde.

Die Spielenden können nun überlegen, ob und wie sie diese Szene auflösen möchten. Sollten sie diese ignorieren und einfach weitergehen, wird diese Szene automatisch aufgelöst und ihr könnt bei Szene 2 weiter machen. Sollten die Spielenden mit ihren Charakteren eingreifen wollen, frage klar nach dem Ziel ihres Eingreifens und wie (mit welchem Talent des agierenden Charakters) sie dieses Ziel erreichen wollen. Das hilft, einen besseren Spielfluss zu erhalten und macht es leichter, die Geschichte zu erzählen. Natürlich können die Spielenden aber auch erst einmal ihre Charaktere ein wenig mit den nicht gespielten Charakteren (NSCs) interagieren lassen. Doch sobald es zu einem Moment kommt, der in den Augen der Spielleitung die Szene verändern, beeinflussen oder auflösen könnte, sollte eine Probe abgelegt werden, um festzulegen, wie sich die Szene genau entwickelt und abgeschlossen wird.

INFORMATIONEN FÜR DIE SPIELLEITUNG:

Katharna, ein starkes Mädchen von 10 Jahren, ist bekannt für ihre sehr kämpferische Natur und Ausdauer. Ihre Eltern sind Schäfer wie die meisten in eurem Dorf, doch sie selbst ist auf dem besten Weg, Teil der Kriegerinnen und Krieger der Gemeinde zu werden.

Brin, ein 9 jähriger Junge, ist der Sohn einer der Jägerinnen der Gemeinde. Er selbst kann sehr gut mit der Schleuder umgehen und holt damit selbst kleine Vögel aus einem Baum. Er ist etwas sonderbar. Er spricht nicht sehr viel und wenn er den Mund aufmacht, ist es meist etwas unerwartetes.

Vorgeschichte: Brin hat Katharna, die er noch nie wirklich leiden konnte („Sie ist doof und gefährlich“), einen kleinen Stein an den Kopf geworfen, nachdem sie ihn zur Seite geschoben hat, um an ihm vorbei zu gehen. Sie hat ihm darauf eine Ohrfeige verpasst und er hat an ihrem Zopf gezogen. Doch nun hat sie die Oberhand und ihn im Schwitzkasten. Sie selbst hat kein Essen dabei, da ihre Eltern mal wieder vergessen haben, ihr welches einzupacken. Nun will sie das Essen von Brin als Entschuldigung für den Steinwurf und die zerraupte Frisur.

Die Erwachsenen, die bei den Karren und Körben stehen, merken nichts von der Schlägerei. Sollten sie zur Hilfe gerufen werden, wird sehr plump Katharna die gesamte Schuld gegeben und der Konflikt mit Strenge beendet. Katharna wird die Spielenden danach nicht leiden können. Brin bleibt der Gruppe gegenüber eher neutral.

Die anderen Kinder, sechs an der Zahl, schauen nur zu und trauen sich nicht einzugreifen, es sei denn, die Spielenden animieren sie dazu oder scheitern bei ihrem Versuch einzugreifen.

Bei einem Scheitern der Spielenden:

Sollten die Spielenden mit ihrem Versuch einzugreifen bei der Probe scheitern (also eine 1, 2 oder 3 als höchstes Ergebnis würfeln), wird der handelnde Charakter eventuell leicht verletzt, Katharna bekommt das Essen von Brin und die anderen Kinder stellen sich hinter Katharna. Brin ist dann eindeutig der Schuldige. Für kommende Kapitel und Szenen wird Katharna die betroffenen Charaktere für schwach oder gar unfähig halten. Brin wird sie neutral behandeln.

Sollten sich die Charaktere raushalten, oder trotz Neugierde die Situation nicht von sich aus auflösen, wird Katharna dem Jungen einen letzten Schlag verpassen und sein Essen nehmen. Katharna UND Brin werden in diesem Fall die Charaktere in späteren Kapiteln eher misstrauisch bis gleichgültig behandeln.



Entwicklungen in der Geschichte:

Das Handeln oder auch nicht Handeln der Spielenden kann einen starken Einfluss auf die kommenden Kapitel haben, denn Katharna

und Brin werden auch in den kommenden Kapiteln eine Rolle spielen. Schreibe als Spielleitung unbedingt auf, wie diese Begegnung endet. In einigen Situationen der kommenden Kapitel kann es dazu kommen, dass Katharna und/oder Brin sich für die Charaktere einsetzen oder sie sabotieren, je nachdem, wie diese Szene abläuft. Welche Beziehung genau dabei entsteht, könnt ihr als Gruppe und als Spielleitung selbst entscheiden.

SZENE 2: DIE DUNKELHEIT

Kurze Zusammenfassung: Die Charaktere sind mit wenigen Erwachsenen auf den Nordweiden. Weiträumig verteilt sammeln alle die Ildespflanzen ein. Es wird gesungen, die Erwachsenen unterhalten sich auf ihren Wägen und die Kinder stibitzen sich gegenseitig ihre hart erarbeitete Beute. Doch eine gewaltige Flutwelle trifft die Küste und bringt einen Teil der Landfläche zum Einsturz. Die Charaktere und eine Erwachsene werden begraben und finden sich in einem großen lichtlosen Hohlraum wieder.

Idee: Die Gruppe kann hier anfangen, GEMEINSAM die Welt und die Geschichte zu definieren. Die Nähe zur eigenen Gemeinde kann so stärker werden und die kommenden Szenen und Kapitel können mit jedem Spiel und jeder Gruppe ganz unterschiedlich werden.

Die Charaktere sollen einen Weg finden, sich zu orientieren. Am anderen Ende der Höhle, in die sie stürzen, befindet sich ein künstlich angelegter Tunnel, der in Teilen beschädigt ist. Dahinter befindet sich ihre Rettung, doch auch ein unerwarteter Wächter. Die Spielenden sollen sich überlegen, wie sie als Kinder an eine potentielle Lichtquelle kommen, oder sich anders orientieren können. Sollten ihre Handlungen das Szenenrad füllen, kann die nächste Szene begonnen werden.



Szenenrad: 3 Segmente für „die Dunkelheit“.



Ereignisrad: 4 Segmente für „Azar liegt im Sterben“: Azar ist eine Frau aus der Gemeinde und mit den Kindern zusammen abgestürzt, nur hatte sie

nicht so viel Glück wie diese. Ihr Bein scheint gebrochen und liegt unter einem Stein, der nur mit Mühe für die Kinder als Gruppe wegzuschieben ist, ihr Kopf hat eine schwere Platzwunde und sie ist bewusstlos. Sie droht zu sterben, sollte sie nicht schnell genug Hilfe bekommen. Jedes Scheitern und, wenn von der Spielleitung gewünscht, jeder Erfolg mit Folgen füllt ein Segment auf diesem Ereignisrad. Das Rad bleibt bestehen, bis die Kinder gerettet werden konnten. Wenn das Rad gefüllt ist, ist Azar ihren Verletzung erlegen. Sprich als Spielleitung klar an, dass Azar nicht mehr viel Zeit hat. Erwähne die Spielenden auch in späteren Szenen daran, wenn ein Scheitern dazu führt, dass die Charaktere Zeit verlieren, damit diese sich eventuell gegen diese Konsequenz wehren können.



Entwicklungen in der Geschichte:

Azar war in der Gemeinde nie besonders beliebt. Sollte ihr Leben gerettet werden, wird sie sehr dankbar sein und in den kommenden Jahren den Charakteren helfen und mehr Nähe zur Gemeinde suchen.

Nützliche Informationen: Azar hat eine Lichtquelle bei sich. Allerdings müssen die Spielenden sich selbst daran erinnern und darauf kommen, oder Azar untersuchen.



Ihr erreicht die nördliche Weide und die Erwachsenen und Kinder verteilen sich in einem langen weitläufigen Band auf der ganzen Breite der Küstenzunge. Mit Gesängen und Fangspielen erleichtert ihr eure Arbeit und beginnt mit dem Rupfen des Unkrauts, das eure Schafe bedroht. Nahe bei euch könnt ihr Azar erkennen, eine Frau aus dem Dorf, die ihr zwar kennt, aber wenn möglich meidet. Sie beachtet euch nicht und macht die Körbe bereit, in der das Kraut abtransportiert wird. Sie raucht eine dünne Pfeife, aus der weißer Qualm strömt. Alle von euch haben so ihre Erlebnisse mit dieser Frau. Sie ist die fähigste Lederschneiderin der Umgebung, und eure Eltern haben euch schon mindestens einmal zu ihr geschickt, um Schuhe, Taschen und andere Lederwaren reparieren zu lassen.

Was sind eure Erlebnisse mit Azar, die euch dazu gebracht haben, sie so gut es geht zu meiden?

Beschreibt als Gruppe, warum diese Frau bei den Kindern, also auch euren Charakteren, Angst verursacht und bei den Erwachsenen für Unverständnis oder zumindest für eine deutliche Distanz sorgt. Als Grundlage kann den Spielenden folgendes vorgelesen werden:



Die Frau ist um die 50 Jahre alt. Sie heisst Azar und lebt alleine in einer kleinen Hütte etwas südlich der Gemeinde. Sie hat erste graue Haare, ist sehr dünn und drahtig. Ihr Gesicht wirkt älter als sie ist. Ihr Körper trägt sichtbar Narben an Armen und Hals, die von Kratzern oder Schnitten zu kommen scheinen. Sie trägt eine dicke, wärmende Tunika über einem simplen Untergewand, ein Schultertuch um den Hals und am Gürtel ein kleines Messer und eine kleine Laterne mit Zündsteinen für den späteren Weg nach Hause.

Überlegt euch als Gruppe nun die Details um diese Frau. Sie kann in den folgenden Kapiteln noch relevant werden. Notiert eure Ideen für die Zukunft.

Während die Kinder das Unkraut pflücken, spüren die Kinder mit einer Spiratnähe von „Synes“ oder „Junge Flamme“ und alle Kinder mit einer Wahrnehmung von mindestens 1 ein Zittern im Boden und entdecken eine große Menge von Vögeln, die vom Meer ins Landesinnere fliegen. Sollten die betroffenen Charaktere andere Kinder und Erwachsene darauf aufmerksam machen, oder versuchen zu fliehen, macht sich schnell Panik bei den anderen breit. Voller Angst fliehen die Kinder und Älteren Richtung Landesinnere. Kurz darauf kann gesehen werden, dass eine gewaltige Flutwelle auf die Steilküste zurollt. Die Welle ist nicht so hoch wie die Steilwand, auf der die Charaktere sich befinden, doch der Schlag als sie gegen diese donnert, reißt die Kinder von den Füßen. Ein deutlicher Riss im Boden tut sich auf und die Steilküste kippt, von der Welle unterspült, schräg ein. Die Spielercharaktere, alle Kinder, die sie eventuell aus der Szene davor bei sich haben, und Azar rutschen über das Gras die Steigung hinunter ins Dunkel der Erde.

Sollten keine Spielercharaktere Synes, Junge Flamme oder Wahrnehmung von 1 oder höher haben, werden die Charaktere vom Aufschlag

der Welle an die Steilküste und dem Einbruch des Bodens überrascht. Als Spielleitung kannst du aber auch entscheiden, dass ein NSC die Spielercharaktere auf das Zittern im Boden aufmerksam macht.

Nur vorlesen, wenn Kinder mit **Synes, Junge Flamme, Novizen** oder **Wahrnehmung von 1 oder höher** dabei sind:



Ihr spürt ein leichtes Zittern im Boden. Vereinzelt fallen euch Mäuse auf, die aus ihren Erdlöchern flitzen und Richtung Landesinnere fliehen. Lautes Möwenkreischen lässt euch in den Himmel blicken und ihr seht Dutzende Vögel vom Meer in Richtung Land fliegen. Als ihr über die Steilklippen Richtung Horizont blickt, könnt ihr sehen, wie die kleine Insel Pio von einer Welle überrollt wird, die mit einer erschreckenden Geschwindigkeit auf eure Steilküste zukommt, und dabei immer größer zu werden scheint.

Lass die Spielenden kurz darauf eingehen. Vielleicht beschreiben einige in eurer Runde, wie sich die Charaktere fühlen, oder direkt handeln würden. Nutze die kurzen Pausen nach jedem Absatz um eine mögliche Umschreibung der Spielenden zuzulassen. Das Handeln der Charaktere, und auch ihre Gefühle ergänzen und bereichern die Geschichte für alle.



Ein gewaltiger Schlag scheint euch wortwörtlich den Boden unter den Füßen wegzureißen, als die Welle auf die Küste aufschlägt und ihr fallt hin. Von den anderen Personen auf der Weide hört ihr panische Rufe und Schreie.

Ein dumpfes Rumpeln und Bersten erfüllt die Luft, und noch bevor ihr euch wieder aufrichten könnt, hebt sich der Boden unter euch. Das Zittern und Grollen wird stärker und mit einem Mal merkt ihr, wie die Erde anfängt zu kippen. Ein gewaltiger Riss tut sich wie ein großes Maul einige Dutzend Meter vor euch auf und gibt den Blick auf den löchrigen Felsen frei, der unter der Weide geschlummert hat. Für einen Moment scheint alles stillzustehen, dann fangt ihr an, auf den Riss hin zu rutschen.

Verzweifelt greift ihr nach den Gräsern, denn die Steigung wird immer stärker und es ist

kaum noch Halt für eure Füße zu finden. Der Boden scheint ein Eigenleben entwickelt zu haben, zitternde Wellen laufen immer noch durch die Erde. Das Gras kann euch nicht lange halten. Ihr verliert das bisschen Halt, das ihr noch finden konntet, und rutscht in das dunkle Maul, das die Erde vor euch aufgerissen hat. Das letzte Licht wird hinter euch verschluckt, als sich der Riss mit der gewaltigen Graswand hinter euch schließt.

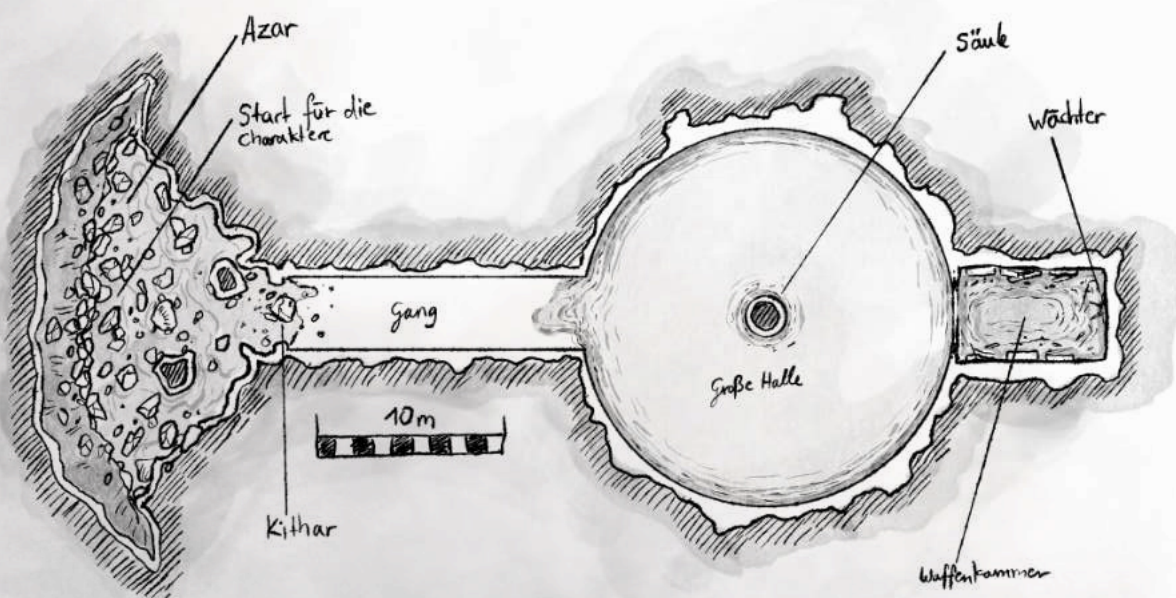
In absoluter Dunkelheit rollt und fällt ihr mit Gräsern, Erde und Felsen in die Tiefe. Das Grollen der zermalmenden Felsen und die Schreie der anderen Kinder begleiten euch, bis es jäh zu einem schmerzhaften Ende kommt und ihr auf festem, feuchten Boden aufschlägt.

Man kann es nur als ein Wunder bezeichnen, dass euch bis auf ein paar Schrammen nicht Schlimmeres passiert zu sein scheint. Ihr rafft euch auf, tastet euch nach Verletzungen ab und erst dann merkt ihr, dass ihr nichts sehen könnt. Absolut nichts. Auch nach Sekunden der möglichen Gewöhnung können eure Augen nichts sehen. Angst macht sich breit. Eure Herzen schlagen euch im Hals und immer wiederkehrendes Krachen und Grollen von sich lösenden Felsen treiben euch Todesangst in die Knochen. Nach endlos erscheinenden Momenten beruhigt sich der Felsen. In der aufkommenden Stille könnt ihr dumpf die Wellen des Meeres hören, doch noch mehr hört ihr das Tropfen von Wasser, das Rasen eurer eigenen Herzen, euer schnelles Keuchen - und das Stöhnen von Azar in eurer Nähe.

Alle Charaktere erhalten einen (Stufe 1) **leichten Zustand: „Verängstigt und lädiert“**. Dieser Zustand bleibt bestehen, bis die Kinder befreit wurden. Die Spielenden können sich gegen diese Konsequenz wehren, wenn sie eine Probe mit der Talentgruppe Seele ablegen und die entsprechenden Seelenheilpunkte opfern. Sollte ein Kind dadurch auf 0 oder weniger Seelenheil kommen, erhält es eine Seelische Narbe, die zu dieser Situation passt (Vorschläge: Angst vor Dunkelheit, Angst vor Höhen, Angst vor dem offenen Meer, Angst vor verschlossenen Räumen, kann nicht mehr alleine sein etc.) und kann für den Rest der laufenden Runde nur mit Unterstützung anderer Charaktere handeln. Es selbst wird in der Dunkelheit grausige Gestalten erkennen, die sie umschleichen und beobachten. Stimmen und kalte Augen scheinen überall zu sein.

Erzählt euch, wie eure Charaktere mit der Situation umgehen. Wie handeln sie? Was sagen sie? Spielt die Gespräche „in character“, also als eure Charaktere, aus. Nach etwa 1-3 Handlungen (siehe Szenenrad) um sich zu finden, sich zu orientieren oder Azar zu helfen kann es weiter gehen. Azar wacht auch bei erfolgreichen Handlungen der Kinder nicht auf, sondern bleibt bewusstlos. Die Kinder können bei Azar eine kleine Laterne mit Zündstein entdecken, wenn sie Azar untersuchen.

Sollten die Spielenden ein wenig auf dem Schlauch stehen, oder aus irgendwelchen Gründen nicht aktiv werden, kann folgendes vorgelesen werden:





Ein leises Knacken lässt euch zusammenzucken. In einigen Metern Entfernung schimmert ein kleiner blauer Lichtpunkt, der sich unregelmäßig und ruckartig zu bewegen scheint.

Es handelt sich um einen Kithar, der einen kleinen leuchtenden Stein um den Hals trägt.

SZENE 3: EINE STIMME IN DER DUNKELHEIT

Beschreibung: Als die Kinder den Eingang auf der anderen Seite finden, treffen sie zwei Kithar*. Einer von ihnen trägt einen kleinen blauen Lichtstein um den Hals und der andere ist unter einem Felsen eingeklemmt. Diese Kreaturen sind nicht größer als Katzen und bestehen aus animierten, toten Waldtieren, Erdreich und einer dämonischen Seele. Sie sind in der Regel keine Gefahr. Die Kinder spüren hinter den Kithar etwas, das sie reizt und lockt.

Szenenrad: Diese Szene benötigt kein Szenenrad. Sie kann mit nur einer Handlung abgewickelt werden. Allerdings kann die Kontaktaufnahme mit den Kithar und eine mögliche Rettungsaktion für den zweiten Kithar in zwei Handlungen aufgeteilt werden. Wenn das Rollenspiel gerade sehr ergiebig ist, kann man die Szene etwas strecken. Ansonsten muss man sich nicht zu lange daran aufhalten. Versuche als Spielleitung zu erkennen, was für den Spielfluss, die Geschichte und den Spaß am meisten bringt.

**Kithar sind stumme Geschöpfe und gehören zu den sogenannten Feyyen. Das sind Wesen, die einen niederen Dämonen als Seele in sich tragen und versuchen, Erfahrung in der Erith, der materiellen Ebene, zu sammeln.*

Dämonen sind in MAGUN nicht per se böse. Ein Dämon ist ein Geist aus den Tiefen der Erde. Sie werden auch Seelen der Erde genannt. Der Begriff unterscheidet sie von den Geistern, die mit den Göttern von außerhalb des Planeten kamen. Ein Dämon oder Geist in einem freiwilligen und geborenen Körper nennt man Seele.

Die Kinder können versuchen, den Kithar zu beruhigen, dem zweiten Kithar zu helfen oder gar den ersten zu attackieren. Unabhängig davon, was die Spielenden tun, werden sie an den Kithar vorbeikommen. Bei Konsequenzen

können sie verletzt werden oder Zeit für Azar verlieren. Die Kithar werden den Kinder ihre Lichtquelle schenken oder zurücklassen. Sie selbst werden, wenn sie noch leben, durch ein winziges Loch im Felsen verschwinden, das für die Kinder viel zu klein ist und auch nicht erweitert werden kann.



Im Licht entdeckt ihr einen künstlich behauenen Torbogen. Glatgeschliffene Steine bilden einen starken Kontrast zum natürlichen Felsen. Felsen und Erdreich sind auf dem feuchten Boden verteilt und haben einen Teil des gut vier Meter breiten und sechs Meter hohen Torbogens beschädigt. Kurz hinter der Schwelle ist ein großer Haufen Geröll und Dreck von der Decke heruntergestürzt. Vor einem der größeren Bruchstücke könnt ihr eine kleine Gestalt, nicht mehr als 50 Zentimeter groß, erkennen. Schnell erkennt ihr die Merkmale eines Kithar, einer der Feyyen aus den südlichen Wäldern, denen die Erwachsenen regelmäßig kleine Opfergaben auf ihren Reisen zurücklassen, um für einen sicheren Weg durch den Wald zu danken.

Das aus Erde, Zweigen und einem Möwenschädel bestehende Wesen steht auf zwei dünnen Beinen und hält euch einen kleinen Speer drohend entgegen. In den dunklen Augenhöhlen des Schädels leuchten zwei kleine weiße Lichter, die sich kalt auf euch konzentrieren. Jede Bewegung von euch wird mit einer drohenden Bewegung mit dem Speer untermalt. Hinter dem kleinen Krieger könnt ihr einen Felsbrocken erkennen unter dem zwei dünne Beinchen aus Holz und ein Arm aus kleinen Tierknochen zu zappeln scheinen.

Noch bevor einer von euch wirklich die Initiative ergreifen kann, überkommt euch ein kurzer, aber heftiger Schauer. Er ist schnell vorüber, aber ein Kribbeln in den Fingern und im Nacken bleibt. Die Lust zu laufen... zu rennen ... zu jagen überkommt euch – nur einen Herzschlag lang. Irgendetwas hinter diesen kleinen Feyyen wirkt verlockend, doch seht ihr nur Geröll und einen dunklen Gang aus glatt gemauerten Wänden. Die Kithar sind euch im Weg. Und obwohl ihr keine Emotionen in dem Möwenschädel und den kalten Lichtern sehen könnt, verhält sich der Kithar so, als hätte er selbst Angst vor etwas.



Entwicklungen in der Geschichte:

Wie die Kinder mit den Kithar umgehen, kann später in der Kampagne wichtig werden. Die Spielleitung sollte sich notieren welche Lösung die Kinder gefunden haben und wie sich die Kithar und die Kinder getrennt haben.

Mögliche Vorgehensweisen: Auf

Aggressives Verhalten wird der Kithar mit einem Angriff reagieren. Er wird einen der Charaktere bei einer Konsequenz einer Handlung leicht verletzen und dann durch ein kleines Loch fliehen. Alternativ kann er, wenn es das Ziel eines Charakters war, überwältigt werden und sterben. Der begrabene Kithar wird aufhören sich zu bewegen und sterben, wenn diesem nicht geholfen wird. Andere Kithar werden den Charakteren dann in kommenden Kapiteln mit Vorsicht begegnen.

Auf **beschwichtigendes Verhalten**, oder gar Hilfsangebote für den anderen Kithar wird der kleine Wächter erst sehr vorsichtig reagieren, aber dann alles tun, damit die Kinder seinen Freund retten können. Er gibt ihnen einen kleinen glimmenden Stein, der für einige Zentimeter Radius schwaches, bläuliches Licht spendet. Danach wird er und sein Freund durch ein kleines Loch verschwinden. Die Kithar werden in den kommenden Kapiteln den Charakteren gegenüber wohlwollend gegenüberzutreten. Sollte bei solch einer Handlung eine Konsequenz nötig sein, füllt sich das Ereignisrad von Azar und, wenn es nicht Ziel war, den zweiten Kithar zu retten, stirbt dieser.

Sollte ein Charakter in der Lage sein, mit Geistern und Dämonen zu sprechen, oder Novizin der Erde sein, kann versucht werden mit dem Kithar zu sprechen. Dieser wird allerdings nicht in Worten kommunizieren, sondern in Emotionen und Umschreibungen, die in Bildern und Gefühlen an den Gesprächspartner vermittelt werden. So wird der Kithar von Überraschung, Angst und Schmerz berichten, wenn er auf seinen Freund hinweist und von Respekt und Ehrfurcht, wenn er in den Gang hinter sich blickt. Den Kindern gegenüber empfindet der Kithar Skepsis und auch etwas Angst, aber auch sehr starke Neugierde.

Wenn es die Charaktere an den Kithar vorbei und durch den Torbogen geschafft haben, erreichen sie eine aufgebrochene schwere Steintür, die in einen großen Gang führt, der wiederum in einem großen, runden, künstlich angelegten Saal endet. Kaum betreten die Kinder den Saal, fangen feine Goldfäden in den Wänden, in Boden und Decke an zu schimmern und erleuchten den großen Raum mit einem schwachen warmen Licht. In der Mitte der Halle ist eine drei Meter hohe Säule errichtet worden, auf der Wörter in „Spirtes“, der Sprache der Geisterwelt und Magie, und Bilder von Jagdszenen der alten Dreyven abgebildet sind. Auch diese Bilder und Wörter glimmen leicht auf als die Kinder näher kommen.



Ihr folgt dem dunklen Gang. Die Aufregung in euren Herzen steigert sich und das Kribbeln in den Gliedern wird stärker. Die glatten Wände des großen Ganges weisen mit jedem Schritt mehr und mehr ausgearbeitete Linien und Muster auf. Große Bilder von Dreyven auf der Jagd sind in stilisierten Eingravierungen im schwachen Licht zu erkennen.

Vor euch wartet eine unendliche Dunkelheit. Die Seitenwände des Ganges enden jäh und ihr könnt am Klang erkennen, dass ihr in einer großen Halle sein müsst. Der Boden vor euch ist feucht und glitzert durch euer Licht.

Ein weiterer Schritt erweckt den Raum zum Leben. Golden glimmen feine Linien in den Wänden, im Boden und der hohen Decke auf. Die Muster aus dem Gang finden sich hier wieder und dutzende von Jagdszenen blicken auf euch herab. In der Mitte der Halle, etwa zehn Meter von euch entfernt, erhebt sich eine Säule bis zur Decke. Sie ist ebenfalls von den feinen, golden schimmernden Bildern überzogen. Ihr erkennt die stilisierten Figuren von Dreyven, die auf Pferden gewaltige Dakarin, so wie sie in eurer Region auch heimisch sind, jagen und erlegen. Schriftzeichen glimmen zwischen den Linien auf und ein stetes Summen ist unter euren Füßen zu spüren.

Sollte ein Kind erste Wörter in Spirtes (Sprache der Geister, die man als magiewirkende Person lernt) gelernt haben, kann es Worte wie „Aufregung“, „Lust“, „Drang“, „Jagd“ lesen.

Nach einigen Sekunden der Ruhe können die Kinder eine Stimme hören. Eine sanfte, tiefe Frauenstimme, beinahe flüsternd, spricht zu ihnen:

Tipp: Spielt ein wenig mit eurer Stimme. Anders zu sprechen, in egal welcher Form, kann schon helfen, sich in einen Charakter hineinzudenken. Für die Mitspielenden hilft es, den Charakter zu erleben und nicht die spielende Person dahinter.

ACHTUNG: Charaktere die als Rupalis gelten, vernehmen nur ein tiefes Brummen und Vibrieren, das an eine Stimme erinnert, aber unverständlich für sie ist.



„Befreit uns, und wir werden euch befreien.“

Sollten die Kinder nachfragen oder Forderungen stellen, wird die Stimme folgende Inhalte, stets ruhig und freundlich wiedergeben. Sie wird allerdings nie sehr detailreich. Wie sie diese Informationen übermittelt folgt in Beispielen.

Die Charaktere könnten sinngemäß etwas fragen wie: „Wer oder was bist du? Zeig Dich! Wer spricht da?“



• Wie ihr bin auch ich hier gefangen. Doch hält mich nicht Erde und Stein, sondern Ketten aus Worten und Willen der alten Herren, die über uns alle bestimmen.

• Die alten Herrscher nannten mich „Hethin“ oder „Die Jagd“

„Wie können wir Dich befreien?“



• Bringt mir das Kleinod aus der Kammer hinter mir und ich helfe euch, wieder in die Freiheit zu gelangen.

• Das Kleinod trägt einen Teil von mir, den ich vermisste. Sind wir wieder eins, kann ich mich befreien. Denn die Mauern meines Gefängnisses sind geschwächt.

„Wie? Warum sollten wir dir trauen?“



• Ich werde die Kinder der Mavericks rufen, die mir am nächsten sind. Sie werden euch den Weg weisen. („Die Jagd“ lässt sich auf der materiellen Ebene von -Dakarin- verkörpern)

• Bringt mir das Kleinod und ich will euch schützen wie eine Mutter ihr Kind beschützt. *(Diesen Satz wiederholt die Stimme immer und wieder, sollten die Kinder noch mehr Fragen stellen, die nicht mit den hier genannten Sätzen beantwortet werden können)*

Informationen für die Spielleitung: Sie ist ein alter Dämon, der hier von Dreyven vor hundert Jahren eingesperrt wurde, um ihnen bei der Jagd zu helfen. Doch sie wurde im Großen Krieg vergessen und wartet seitdem, dass jemand zu ihr kommt. Sollten die Kinder ihr helfen, kann sie ihnen auch helfen, hier wieder raus zu kommen. Alles was sie dafür braucht, ist ein Anhänger der in einem anderen Raum zu finden ist. Sollte dieser Anhänger diese Säule berühren, kann sich der Dämon befreien und Dakarin rufen, die die Kinder befreien können. Im Anhänger ist ein Teil ihres Wesens, und nur mit diesem kann sie die nötige Kraft aufbringen, um sich und die Kinder zu befreien. Da aber das Konzept von Gefahr und Zeit für eine Dämonen ihrer Größe anders erfasst wird als von Sterblichen, warnt sie die Kinder nicht vor dem Wächter im nächsten Raum.

Wenn die Kinder sich noch mal leicht von der Säule wegbewegen oder zustimmen zu helfen, öffnet sich eine kleinere Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Ganges. Gehe über zur nächsten Szene.

SZENE 4: EIN KLEINES DING UM EINEN HALS

Beschreibung: Stimmen die Kinder zu oder können keinen weiteren Fragen mehr beantwortet werden, öffnet sich eine Tür weiter hinten im Saal. In dem neuen Raum finden sie eine Art Waffenkammer für die Jagd. Am anderen Ende des Raumes steht ein Dreyven aus der Zeit vor dem dritten Geschenk an der Wand angelehnt. Der Körper ist stark verformt und von marmorähnlicher Beschaffenheit. Die Charaktere werden es womöglich nicht sofort als einen alten Dreyven erkennen. Diese Gestalt

ist durch Wassermagie animiert und dient als Wächter der Waffenkammer. Dieser Wächter trägt den Anhänger bei sich, in dem das Stück der Jagd fest sitzt. Die Gestalt ist so hoch gewachsen, das keines der Kinder ohne Probleme an den Anhänger heran könnte.

Die Kinder müssen es schaffen, den Anhänger vom Wächter zu bekommen und von ihm bis zur Säule zu kommen. Der Wächter wird nicht zögern, die Kinder zu töten, sollten sie es wagen, den Anhänger zu berühren. Wenn die Kinder den Raum verlassen, wird der Wächter sie nicht verfolgen und wieder zurück an seine Ruhestelle gehen, wird allerdings bei einem zweiten Betreten des Raumes sofort in Bewegung versetzt und macht sich für einen möglichen Angriff bereit. Sobald der Anhänger den Raum verlässt, zerfällt der Wächter.

Der Raum ist ca. fünf Meter breit, acht Meter lang und hat eine Deckenhöhe von fünf Metern. Der Raum wird von der Decke von einem fahlen grün-blauen Licht erleuchtet, ähnlich dem kleinen Stein, den die Kinder von den Kithar geschenkt bekommen oder erbeutet haben. An den Seitenwänden sind allerlei Waffen von alter, dreyvischer Bauweise, wie die Kinder sie eventuell von Zeremonien oder Ritualen der Gemeinden und Herrschenden kennen. (Besonders auffällig sind die sehr breiten Griffe, die für die langfingrigen Hände von Dreyven gemacht sind.) Der Boden ist fünf Zentimeter tiefer als die Schwelle der Tür und ist bis zum Rand der Schwelle mit kaltem Wasser gefüllt.



Szenenrad: 6 Segmente für den Raum mit dem Wächter.



Mit einem Kratzen öffnet sich auf der gegenüberliegenden Seite der Halle eine Tür von anderthalb Metern Breite und drei Metern Höhe, indem sie nach unten im Boden verschwindet. Fahles grünblaues Licht dringt aus diesem neuen Raum.

Der Raum ist mit einer dünnen Wasserschicht gefüllt, die das fahle, kalte Licht von der Decke reflektiert. Kälte kommt euch aus diesem Raum entgegen und ein dünner Nebel kräuselt sich über das Wasser und sammelt sich in den Ecken. An den Wänden zu eurer Linken und Rechten stehen, in teilweise

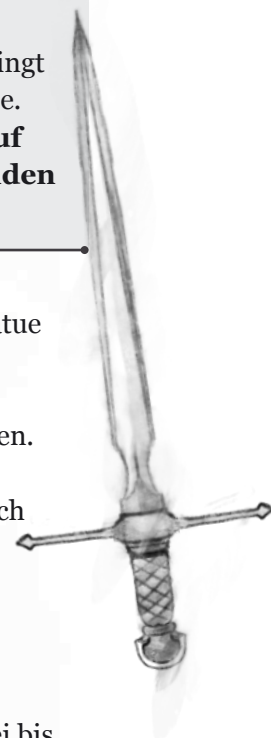
zusammengebrochenen Halterungen Lanzen, Wurfspieße und Jagdmesser von dreyvischer Machart. Sie erinnern euch an die Waffen, die in eurer Region als zeremonielle Waffen und wertvoller Schmuck genutzt werden.

Am Ende des Raumes lehnt eine befremdliche Statue an der Wand. Die Hände an die Wand gepresst und der Kopf leicht gesenkt ragt eine hochgewachsene Person der Decke entgegen. Sie scheint keine Kleidung zu tragen, doch wirkt der Körper wie aus glattem Stein gehauen, mit leichten Rissen und marmorierten Adern wie sie in manchen Steinen an der Küste zu finden sind. Das Gesicht der Person fehlt. Statt dessen durchbohrt ein fein ausgeschliffenes Loch den Kopf und die Brust der Gestalt. Die langgezogenen Gliedmaßen, Ohren und Hände erinnern an einen Dreyven. Um den langen, hageren Hals hängt ein kleiner goldener Anhänger mit einer weißen Scheibe, auf der zwei feine schwarze Linien zu sehen sind. Der Anhänger funkelt durch das Licht und den Luftzug, der den Nebel verwirbelt. Er schwingt in dem Hohlraum im Oberkörper der Statue. **(Ein Bild von der Statue findest Du auf der nächsten Seite um es den Spielenden zu zeigen)**

Sollten die Kinder in irgendeiner Form versuchen, den Anhänger vom Hals der Statue zu ergreifen, wird diese erwachen und mit bloßen Händen die Kinder packen, die sie kriegen kann, und versuchen sie zu erwürgen. Der Wächter ist in all den Jahrhunderten schwach geworden, doch bleibt sie gefährlich genug, um eine wirkliche Bedrohung darzustellen. Die Kinder müssen im Team gegen sie arbeiten. Jede Konsequenz einer Handlung gegen die Gestalt führt zu Verletzungen bei den Kindern oder zu Zeitverlust für Azar. Die Szene sollte in zwei bis drei Aktionen der Spielenden aufgelöst sein.

KÄMPFE IN EINEM TELLINGSYSTEM

In einem Tellingsystem wie FitD kann man zwar auch Kämpfe durch einzelne Attacken abwickeln, doch erlaubt das erzählerische System hier den Charakteren mit nicht existierenden Kampferfahrungen auch kreative Lösungen zu finden, die den Gegner überwältigen.





Die Statue in der Kammer

Die Spielenden können einfach beschreiben welches Ziel sie haben und wie sie es erreichen wollen. Der ganze Raum, samt Wächter hat ein Szenenrad von sechs Segmenten. Die Kinder müssen sich also ein wenig anstrengen und stecken womöglich mehrere Zustände und Konsequenzen ein. Durchschnittlich sollen zwei bis vier Aktionen und Ideen der Kinder nötig sein, um den Gegner zu bezwingen oder auszutricksen. Nutze als Spielleitung diesen spannenden Moment, um actionreiche und aufregende Momente zu beschreiben und zu erzählen. Mache diese Szene zum dramatischen Höhepunkt. Lass die Charaktere spüren, dass es gefährlich ist. Schwere Verletzungen und dramatische Situationen sind passende Konsequenzen. Es ist auch völlig in Ordnung, einen Charakter in dieser Szene bis zur Seelischen Narbe zu bringen. Solltest Du allerdings merken, dass die Spielenden zu viel Pech haben, kannst Du sie auch etwas früher gewinnen lassen.

Sobald ein Kind nach dem Anhänger greift, lies folgendes vor:



Plötzlich schnellt die Gestalt mit einem Ruck von der Wand und packt nach deinem Arm und hält diesem mit unerbittlicher Kälte und schmerzhafter Kraft fest, noch bevor du das Kleinod zu packen bekommen hast. Der Griff ist so fest, dass du glaubst, dein Arm müsse jeden Moment brechen.

Das Wesen blickt dich mit seinem Nichts als Gesicht an und packt nach deinem Hals, um dein noch junges Leben schnell zu beenden.

Das Kind, das sich als erstes traut, das Kleinod zu greifen, erleidet einen **vollen Zustand „Quetschung am Hals“** und ist in einer bedrohlichen Situation, da es vom Wächter festgehalten wird. Man kann sich mit der Talentgruppe „Körper“ oder „Verstand“ wehren und den Effekt abschwächen (nur noch einen leichten Zustand) oder sich befreien.

Nun können die Spielenden eine Lösung für diese Situation suchen.

Tipp: Lass die Charaktere sprichwörtlich ein wenig bluten. Der Sieg wird umso süßer schmecken, wenn die Spielenden merken, dass

es nicht leicht war. Bevor die Gruppe allerdings vollends scheitern sollte, kannst du ein tiefes Grollen ertönen lassen. Stücke aus der Decke und den Wänden prasseln auf den Boden. Der Wächter kann dadurch schwer beschädigt werden und die Situation der Charaktere dadurch deutlich verbessern und die Szene so näher an ein Ende bringen.

Sobald sie das **Szenenrad gefüllt** haben, also der Anhänger erbeutet und aus dem Raum gebracht oder die Gestalt zerstört wurde, kannst du folgendes vorlesen:



Der marmorne Wächter birst in faustgroße Stücke und zerfällt an Ort und Stelle in sich selbst zusammen. Feiner Rauch dringt aus den Bruchstücken aus, der wie der Nebel im Raum zäh und lang über den Boden wandert.

Ein ohnmächtiges Kind sieht einen großes Dakarinweibchen, das sich schützend über sie stellt und wärmt. Der Charakter wird von der Kraft des Dämons am Leben gehalten und geweckt, wenn der Wächter besiegt wurde. Allerdings ist der Charakter dann geschwächt und kann kaum ohne Hilfe agieren.



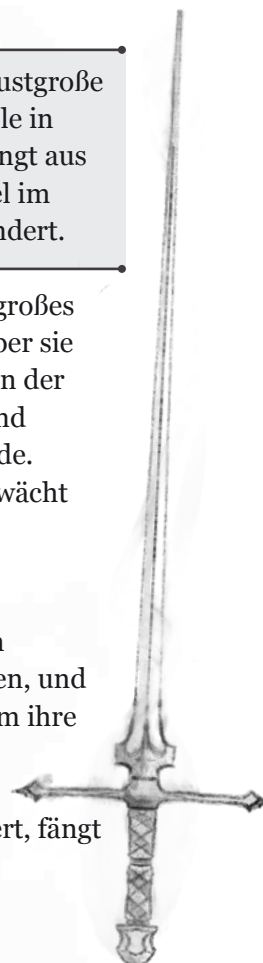
Denke daran, dass Charaktere Konsequenzen durch das Opfern von Seelenheilpunkten verhindern können, und sich gegenseitig unterstützen können, um ihre Chancen zu erhöhen.

Wenn der Anhänger sich der Säule nähert, fängt er an zu vibrieren und funkelt wirr.



Kaum dass der Anhänger die Säule berührt, glühen die Goldfäden, aus denen die Bilder sind, auf, verbiegen sich und und schmelzen aus ihren Fugen. Das warme Licht, das bis zu diesem Moment den Raum erleuchtet hat, wird schwächer und erlischt schließlich. Eine aufrichtige Erleichterung durchfließt euch und ein leichtes Zittern ist im Boden zu spüren. Dann hört ihr ein Kratzen, ein Rumpeln und Poltern. In der großen Höhle, in die ihr zuvor gestürzt seid, bricht etwas durch die Wand.

Wenn die Kinder zurückrennen, können sie sehen, wie ein großes Loch in der Graswand, an



der sie in diese Höhle gerutscht sind, etwas über einem Meter über den Boden aufbricht und ein großer Dakarin herausblickt.



Die Augen des Tiers funkeln silbern in der Dunkelheit durch euer Licht. Das Tier schnaubt kurz und dreht sich dann um und kriecht den frischen Gang nach oben.

Wenn die Kinder dem Tier folgen, kannst du den nächsten Text vorlesen. Wenn sie Azar noch mitnehmen wollen, schaffen sie das nicht. Sie ist einfach zu schwer dafür. Allerdings kann ein Charakter vorgehen und um Hilfe rufen. Es werden dann Erwachsene herunterkommen und Azar wird gerettet, falls sie noch am Leben ist.



Ihr folgt dem Tier durch den frischen Tunnel. Das Schnaufen und Wühlen des Tieres wird schon bald vom Rauschen des Meeres überdeckt und nach einigen Metern könnt ihr Licht sehen. Und auf einmal könnt ihr die Stimmen eurer Eltern hören. Sie rufen nach euch. Eure Herzen füllen sich mit Erleichterung und eure Augen mit Freudentränen. Eure Schmerzen und Ängste sind für einen kurzen Moment vergessen. Da oben wartet Sicherheit, Licht und Wind. So schnell ihr könnt, kriecht ihr nach oben. Das Licht wird größer und greller. Eure Augen brauchen lange, um sich daran zu gewöhnen. Als ihr aus dem Loch kriecht, greifen Hände nach euch, noch bevor ihr Formen erkennen könnt. Ihr werdet gedrückt, eure Köpfe gestreichelt und eure Wangen in Händen gehalten. Die zitternden Stimmen eurer Eltern überschlagen sich und Tränen fließen.

Die Eltern werden sich um die Kinder kümmern und Azar retten oder bergen. Die Flutwelle hat einen gewaltigen Schaden angerichtet.



Erst nachdem ihr alle aus der Höhle geholt wurdet und ihr auf einem Karren, in Decken gewickelt, sitzt, könnt ihr das Ausmaß der Flutwelle erahnen. Die Küste ist auf mehreren hundert Meter eingebrochen. Ganze Weiden ragen aufgebrochen in den Himmel oder sind in die Tiefe gestürzt; ein Meer von Bruchstücken, die mal Landschaft waren. Das Meer spült sich zwischen die Bruchstücke und

reißt immer wieder neue Stücke ab, um sie mit sich zu zerren.

EPILOG: WAS NUN?

Das Abenteuer ist nun überstanden. Wollt ihr dieses Abenteuer nur als Oneshot spielen, könnt ihr euch entscheiden, es nach Szene 4 zu beenden oder es durch den Epilog noch ausklingen zu lassen. Erst wenn ihr die Folgekapitel noch spielen wollt, sind die Überlegungen und Entscheidungen des Epilogs relevant.

Nach der Rettung der Kinder gibt es noch einige Fragen, die die Charaktere ihren Eltern und auch Fragen, die die Spielenden der Spielleitung beantworten müssen. Den Kindern wird Ruhe gegönnt, doch schon am nächsten Tag werden sie mit ihren Eltern, der Stimme, dem Schwert, der Primalis und der Ältesten des Dorfes zusammensitzen und einiges besprechen müssen, und zwar so früh es geht und noch bevor sie mit anderen außer ihren Eltern sprechen konnten. **Alle Charaktere werden dann 1 Seelenheil geheilt haben (selbst die Finren) und ein leichter Zustand wird geheilt sein.**

Die Erwachsenen werden fragen was genau passiert ist, denn die Eltern selber können sich nicht ganz erklären was geschehen ist. Sie alle suchten zwischen den Bruchstücken nach Überlebenden, und auf einmal brachen gleichzeitig an mehreren Stellen Löcher auf und kurz darauf kamt ihr und einige andere Kinder und Erwachsene aus der Erde gekrochen, als hätte man Maulwürfe aufgeschreckt. Die Erwachsenen haben keine Dakarin gesehen. Diese halten sich auch in der Regel weiter südlich nahe der Wälder auf.

Wenn die Charaktere von dem Dämon erzählen, der ihnen geholfen hat wird Sabiller dies als etwas sehr positives einstufen und die anderen Erwachsenen werden ihrem Vorbild folgen. Viele Gemeinden haben in den vergangenen Jahrhunderten Dämonen für sich gefunden, die ihnen helfen, besser durch das Leben zu kommen. Sinngemäß werden die Eltern zu folgendem Beschluss kommen:



Der Ort eurer Befreiung soll uns ein Heiligtum werden. Das einstige Gefängnis des Dämons soll von seinen Schätzen befreit werden und dem steigenden Wasser des Meeres überlassen werden, auf dass der Dämon diese Fesseln nie mehr fürchten muss.

Wir wollen dem Dämon an unseren Sonnenfesten danken. Danken für die Hilfe, die wir erhalten haben, und danken für eure Rettung. Ihr habt ein zweites Leben geschenkt bekommen.

Wenn die Kinder den Namen des Dämons nennen, oder die Bezeichnung „**Die Jagd**“ wird Sabiller das aufgreifen.



Wenn die Jagdsaison beginnt, wollen wir dem Dämon danken und unsere Jäger sollen das Zeichen der Dakarin tragen, dem Tier, von dem sich die Jagd in unserer Welt verkörpern lässt. Und ihr, die ihr den Dämon befreit habt, und damit auch das Überleben dutzender anderer Menschen gerettet habt, sollt unsere Feste begleiten. Ihr seid die „Kinder der Jagd“ und unser Dank gilt euch und eurer dämonischen Mutter, die uns so viel Gutes getan hat.

Bei den Worten Sabillers kitzelt es euch in den Fingern. Ihr spürt die Lust zu lauern, zu laufen und zu jagen, wie schon zuvor im Gang. Und ihr spürt Wärme, Dankbarkeit und Erleichterung wie kurz nach einer innigen Umarmung.

Die Gemeinde wird euch und die anderen Überlebenden feiern. Nur zwei Erwachsene (+ eventuell Azar) und ein Kind sind bei der Katastrophe ums Leben gekommen. Die meisten sind mit Verletzungen davon gekommen.

Das alte Gefängnis, das man als „Alte Dreyvenschmiede“ bezeichnet, wird geplündert solange es noch betretbar ist. Das Wasser des Meeres nimmt sich in nur wenigen Tagen den Raum und überflutet alles. Doch die Gemeinde konnte so viel Golddraht aus den Wänden erbeuten, dass die kommenden Jahre leichter sein werden. Die Gutsfamilie erfährt natürlich schnell von dem ganzen Ereignis. Diese nimmt aber nur ihren Pflichtanteil, der immer gezahlt

wird, und freut sich über die Entdeckung und auch über die Entscheidungen der Primalis.

Sollte Azar überlebt haben, wird sie eine der stärksten Jüngerin der Jagd werden. Sie wird euch wohlwollend und dankbar gegenüberreten und bei den Festlichkeiten immer in der vordersten Reihe anwesend sein.

Die Küste hat es schwer getroffen. Die Insel Pio wurde komplett überspült und alle Hütten und Boote wurden zerstört. Zum Glück ist die Insel zu dieser Jahreszeit nicht bewohnt. Die Steilküste mit ihren Höhlen und kleinen Anlegestellen für die Fischer wurde allerdings fast vollständig zerstört. Die kommenden Jahre wird die Fischerei brauchen, um sich wieder aufzubauen. Charaktere, die Familie an der Küste hatten, können einen Würfel würfeln. Bei einer 4, 5 oder 6 haben sie keine Familienmitglieder verloren.

Falls die Charaktere es noch einmal versuchen sollten, mit dem Dämon Kontakt aufzunehmen, spüren oder erreichen sie nichts. Selbst Sabiller scheint keinen wirklichen Erfolg zu haben. Doch in den kommenden Tagen werden immer häufiger Dakarin auch weiter nördlich der Wälder entdeckt, und in den kommenden Monaten und Jahren berichten die Jäger, dass es immer mal wieder zu Momenten kam, in denen ein Dakarin die Jagd zum Positiven beeinflusst hat. Schäfer berichten von Dakarin, die wilde Hunde und Wölfe vertrieben haben sollen. Es sind nicht viele Vorfälle, aber genug, um den Dank an die Jagd zu verstärken. Und an den Feierlichkeiten überkommt euch immer wieder dieses Gefühl, das ihr auch am Eingang des Ganges hattet. Die Lust zu jagen. Die Lust zu lauern.

Sollten die Charaktere Waffen aus der Kammer, Bruchstücke, Golddraht oder den leicht glimmenden Stein mitgenommen haben, dürfen sie diese behalten. Die Waffen müssen leicht modifiziert werden, wenn man sie als NICHT-Dreyven gut führen will, da Dreyvenwaffen sehr breite Griffe wegen der langen Finger und Handflächen der Dreyven haben.

Die folgenden sechs Jahre beginnen fruchtbare und glückliche Jahre. Die Charaktere wachsen zu Jugendlichen heran, genießen eine

besondere Behandlung und erleben, wie ihre Gemeinde mit dem Gold gestärkt und für die Winter abgesichert wird. In den Gebeten und kleinen Gesten für die Dämonenwelt wird „Die Jagd“ mit eingebunden.

Und das ist das Ende des ersten Kapitels. Im nächsten Kapitel werden die Charaktere einige Punkte für ihren Charakter bekommen, um ihn zu stärken, denn sie werden dann schon 12-15 Jahre alt sein und ein neues Abenteuer erleben und vielleicht wieder die Jagd antreffen.

Ihr könnt diesen Oneshot als Vorgeschichte für die Abenteuergruppe nutzen und von hier aus andere (eigene) Abenteuer erleben. Als **Gratishintergrund** erhalten alle Charaktere „**Kind der Jagd**“ und können diesen Hintergrund und die damit verbundene Erfahrung als positiven Faktor bei allen Handlungen nutzen, die mit dem Thema Jagd zu tun haben. Das ist der Dank des Dämons, der die Charaktere schützen will.





Ich hoffe, ihr hattet Spaß an diesem kleinen Einblick in die Welt von MAGUN2. Wenn dieses One-Shot-Abenteuer erscheint, werde ich noch am finalen Regelwerk arbeiten. Folgt mir im Internet, um nicht zu verpassen, wenn das Regelwerk finalisiert und die Weltbeschreibung zum Verkauf bereit ist. Denn dann wird es auch die restlichen Kapitel dieses Abenteuers geben, die die Geschichte zu Ende erzählen und eine epische Vorgeschichte für die eigenen Charaktere bietet. Bis jetzt geplante Veröffentlichung ist Ende 2025 bis Anfang 2026.

#LeanderZeichnet auf [Mastodon](#), [Bluesky](#), [Patreon](#) und [Redbubble](#).
[magun-rpg.com](#) (Edition 1) oder [leander-zeichnet.de/magun](#) (Edition 2)