

# MATERIAL FÜR DIE SPIELENDE

## 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 Mavere dieser Schöpfung das „erste Geschenk“: Diener für die Dreyven, geformt aus Tieren. Zu diesen Dienern gehören auch die Menschen, die nach den Tiernmenschen 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 gegen-

seitig 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 Misstrauen 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.



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

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** (Krə-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.



*Dorf und Haus der Region*

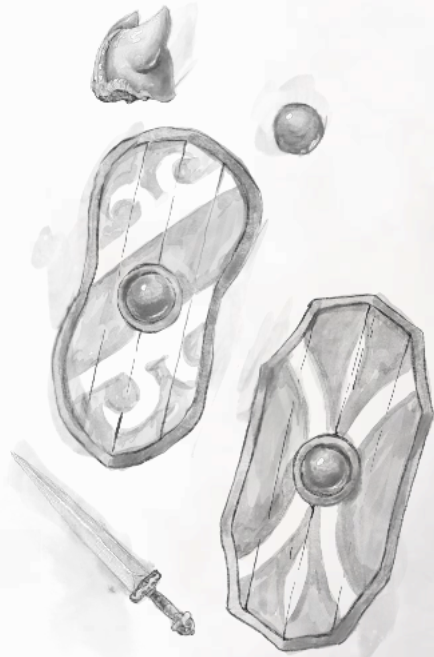
Unser Dorf gehört zu einem **Fürstentum**. Die Fürstenfamilie heißt **Karadeau** (Ka-ra-do) und ihnen gehören alle Gemeinden nördlich des **Kirfawaldes** und die Stadt **Kirfa** südlich des Waldes selbst. Sie haben ein schönes Anwesen am Rande des **Cree Hain**, aber da war ich bis jetzt nur einmal, 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 durch die Inges-Rübe. Wir färben oft unsere Wolle damit.



*Mode der Region*

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.



*Helm und „Stein“ der Herrschenden. Schwert und Schild der Kämpfenden und Kriegsfähigen.*

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.

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 Mavere 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.

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.

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 und 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.

# DIE WICHTIGSTEN REGELN

## 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 sechseitigen 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 wegdreht.“)
- 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 sechsseitige 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.

### 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.

