



**SEELN
FANGER**
SHOCKING
SHORTS



Die Herrin der Gebeine

Die Herrin der Gebeine

von Jörg Köster

Illustrationen von Hannah Böving und Marc Exner (Karte)

Seelenfänger ist ein Dark-Fantasy-Rollenspiel in einer düsteren, mittelalterlichen Welt auf Basis der *Fate-Core*-Regeln.

Das Setting führt die Spieler in ein verfluchtes Land. Für diese Welt, das *Täuscherland*, hat gerade die dunkelste Stunde geschlagen: Heimge-sucht von uralter, finsterner Magie und rastlosen Seelen war diese Region seit jeher kein heiterer Ort. Doch der Verrat des Täuschers, eines gefährlichen und machthungrigen Seelenfängers, stürzte das Land vollends ins Chaos. Das Ge-einte Reich ist gefallen, die Hauptstadt ist zer-stört, der König gestürzt, die Armeen geschla-gen und tausende Familien ohne ihre Väter, die in der Schlacht ihr Ende fanden.

Ein Fluch brachte den Untergang und machte das Land zu dem, was es heute ist – einem Ker-ker. Ein magischer Nebel, erfüllt von wider-natürlichem Eigenleben, umschließt das Täu-scherland. Eine Flucht ist unmöglich. Fluchfall nennen die Überlebenden den Zeitpunkt des Unterganges, und berichten ängstlich zusam-mengedrängt in den wenigen großen Städten von Geistern und Wesen aus der Anderswelt. Der Nebel beherrbergt nicht nur die Seelen der Verstorbenen, die nicht mehr zu ihren Göttern gelangen können und grausig verändert wer-den, sondern hat noch eine weitere finstere Auswirkung. Er lässt die Barrieren zur Anders-welt brüchig werden: Dunkle Sagengestalten und monströse Schrecken machen Jagd auf die Menschen.

Auch der Täuscher, Verräter und Fluchbrin-ger, verbirgt sich noch immer in den Schatten. Er ist ein Seelenfänger, geboren mit der Gabe, die Seelen der Toten zu beherrschen. Seine Kräfte lassen selbst die rigide kontrollierten Magierorden und die Priester der Sieben mal Sieben Götter machtlos erscheinen. Glückli-cherweise ist er nicht der einzige, der mit den Toten spricht. Und obwohl sich die Orden der

Seelenfänger oftmals uneins sind, könnten sie bald zum einzigen Hoffnungsschimmer in der Dunkelheit werden.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von rei-senden Seelenfängern und ihren Begleitern. Nur sie sind im Stande, die Seelen der Toten zu bändigen und so in den Kampf gegen den Täuscher zu ziehen.

Im folgenden Abenteuer geraten die SCs in einen Strudel aus Täuschung und Verrat im südlichen Ligor.

Die Vorgeschichte

Verrat: Einst war Alessia eine junge, auf-strebende Seelenfängerin vom Orden der heili-gen Erlösung. Ihre Verdienste und ihr Einfluss wuchsen von Tag zu Tag. Doch sie machte sich mit ihrem Erfolg nicht nur Freunde unter ihren Ordensbrüdern und -schwestern. Ihre Feinde schufen ein Lügengespinnst, wonach sie sich mit dem Täuscher eingelassen hätte. Zudem bezichtigte man sie, sich mit dem Aussatz der Ausgestoßenen angesteckt zu haben. Zur Stra-fe für ihren angeblichen Verrat wurde sie aus-gepeitscht und halbtot in die Pesttunnel unter der Stadt verbannt, wie so viele andere hochan-steckende Kranke auch. Das ist nun zwei Jahre her.

Ein neues Leben: Sie überlebte die Tortur wider Erwarten und schwor Rache, auf die sie seit diesem Tage hinarbeitet. Die beiden Jah-re ihrer Verbannung nutzte sie, um sich einen neuen dunklen Namen zu machen. Sie ist es, die dafür sorgt, dass sich kein Vertreter der Or-den oder der Obrigkeit der Stadt in die Tunnel wagt. Ihre Gefolgsleute, die sie mit der Zeit um sich sammelte, wie auch die Geister, über die sie gebietet, sind der Garant dafür. Die Ver-bannten verehren sie wie eine Heilige, denn sie ist die Einzige, die sich der Geister ihrer Ver-storbenen annimmt.



Ligior

Thema der Region: Schleichender Tod im verlorenen Paradies

Typische Schauplatzaspekte: UMRINGT VOM FLUCH DER VERGANGENHEIT; VERLORENE PRACHT; KAMPF GEGEN DAS SIECHTUM

Die unüberwindbare Gebirgskette des Gigantenwalls trennt den Norden vom Süden des Täuscherlandes. Nicht umsonst wird er seit dem Fluchfall Unerreichbarer Süden genannt. Der dort liegende Bannwald oder die Stadt Ligior sind heute für die Bewohner des Täuscherlandes sagenhafte Orte am Ende der erreichbaren Welt. Der einzige bekannte Weg in diese Region führt über den gefährvollen Ostkrangpass nördlich von Tanar und von dort mit dem Schiff über das Meer. Gerüchte um verborgene Wege durch den Gigantenwall halten sich aber hartnäckig.

Ligior war einst Teil des Handelsreiches des Südens und Verbündeter von Tanar. Hier herrschten weise Fürsten, die das Wohlergehen des einfachen Volkes über ihre eigene Macht stellten. Sie lebten die Lehre des Ordens der Reinen Bruderschaft, um gemeinsam ein paradiesisches Reich zu errichten. Krankheiten und

Hunger schienen besiegt, und im Krieg gegen die Barbaren hielt sich Ligior zurück, was die Bevölkerung schützte, aber auch zu Spannungen mit dem Reich führte. In den Norden zurückkehrende Reisende berichteten von großem Reichtum, heißen Quellen, gastfreundlichen Herbergen und prachtvollen Geschäften. Sie brachten auch kunst- und wertvolle Glücksbringer aus Ligior mit, die im Norden heiß begehrt waren – manche von ihnen besaßen sogar magische Kräfte.

Heute aber ist das Land nur noch ein Schatten seines früheren Selbsts. Der Handel ist zum Erliegen gekommen, die Edelsteinminen sind verschüttet, die Glücksbringer-Werkstätten geschlossen und die einstige Pracht der Städte verfällt. Der Bannwald wuchert ungehemmt und hat die Stadt fast ganz umschlossen. Die wenigen Menschen, die dort noch leben, kämpfen gegen die Kreaturen dieser neuen Wildnis und vor allem gegen die schrecklichen Seuchen, die den Landstrich heimsuchen. Nur die Reine Bruderschaft hält hier noch die Ordnung aufrecht und kümmert sich nach dem Fall der Fürsten um das Wohlergehen der einfachen Menschen.

Bewohner Ligiors

Ihre Zahl schwindet von Jahr zu Jahr. Händler gibt es kaum noch in der Region und so ernähren sich die Bürger durch die gefährliche Jagd im Bannwald. Dazu kommt, was der Anbau kleiner Obsthaine und Getreide-Gärten innerhalb der Stadtmauern abwirft. Der Schock des Fluchfalles sitzt tief in den Gemütern. Über Nacht verlor Ligor mit den Handelsbeziehungen einen Großteil seines Reichtums. Krankheit, Hunger und Leid kehrten in die Region zurück. Edelsteine und Gold verloren an Wert, und der Mangel an anderen Gütern ließ die Region inmitten alter Pracht verarmen. Viele Händlerfamilien gingen in nur wenigen Monaten zu Grunde. Die Bürger nennen es „den Fall des Paradieses“. Sie versuchen zu überleben, und träumen sich zurück in bessere und stolzere Zeiten. Fremden mögen sie auf den ersten Blick trotzig und stolz erscheinen und höfliche Gastfreundschaft erweisen, doch insgeheim haben sie alle Hoffnung aufgegeben.

Ligor-Stadt

Einst wurde die Stadt Perle des Südens genannt, doch das ist lange her. Heute bröckelt der einstige Prunk. Säulen tragen Risse, und vielen Statuen wurden die eiteln Gesichter zerschlagen und so unkenntlich gemacht. In den Straßen wüten immer wieder Krankheiten und Seuchen, die die Überlebenden entstellt zurücklassen und sie zwingen, Schleier zu tragen. Tagsüber sind auf den breiten Straßen nur wenige Menschen unterwegs. Viele Gebäude sind leer oder am Stadtrand von Ranken und Dornengestrüpp überwuchert.

Ligor erstreckte sich einstmals von Südwest bis zum Gebiet des heutigen Bannwaldes bis zu den westlichsten Ausläufern des Gigantenwaldes. Damals drängte ausgedehntes Farmland am Fluss Saliree die Wildnis immer weiter zurück. Feuerrodungen trieben Korridore in die weiten Wälder und legten fruchtbaren Boden frei. Doch heute hat sich die Natur das Land zurückgeholt, und die Menschen leben nur noch in der Stadt Ligor selbst. Bald werden im Umland alle Zeugnisse des Menschen ganz unter Ranken und Wurzeln verschwunden sein.

Direkt vor den Stadttoren wartet die Gefahr durch die Monster aus der Anderswelt im Bannwald. Aus seinem Inneren, wie aus dem umliegenden Meer, steigen immer wieder Monster empor, die versuchen, die Mauern zu erklimmen, und nur unter Mühen von den Soldaten der Stadt zurückgeschlagen werden können. Doch jeden Monat schwindet ihre Zahl und auch die Rohstoffe zur Reparatur der Festungsanlagen werden immer knapper. Der Untergang Ligiors scheint nur eine Frage der Zeit.

Steckbrief der Stadt

Thema: Zerfressen von Krankheit

Typische Schauplatzaspekte: EINSTMALS PERLE DES SÜDENS; DEM UNTERGANG GEWEIHT; ES GIBT DOCH KEINE HEILUNG

Einwohner: 18.000

Die Pesttunnel

Unter der Stadt erstreckt sich die große Kanalisation, die früher das Wasser der Brunnen transportierte und Ligor zur saubersten Stadt des Geeinten Reiches machte. Heute aber sind die Brunnen und Fontänen ausgetrocknet, und die Labyrinth aus Tunneln, Rohren und Höhlen sind als die Pesttunnel bekannt. Wer durch eine der vergitterten Pforten hinabsteigt, kann erkennen, dass nur noch dünne Rinnsale fließen, die kaum die Kupferrohre der Pumpenanlagen erreichen. Doch niemand aus Ligor wäre so töricht, die Tunnel zu betreten; selbst die Bruderschaft der Reinheit meidet den Ort. Nachts werfen manchmal die Menschen ein verschnürtes, strampelndes Bündel durch eine Luke hinab, nur um die Falltür gleich wieder zu verschließen und davonzueilen. Der Grund: Unter der Stadt in den Pesttunneln hausen die Kranken, deren Entstellungen sie in den Wahnsinn getrieben haben. Diese Opfer der schlimmsten Seuchen haben kaum noch etwas mit den Menschen zu tun, die sie einst waren. In Ligor ist ihre verfluchte Existenz ein offenes Geheimnis, über das aus Scham niemand spricht.

Typische Schauplatzaspekte: IN DIE TIEFE MIT DER PEST; MÜLLFRESSER IM DUNKELN



NSCs

Alessia – Herrin der Gebeine

Konzept: SEELenfÄNGERIN IN DER GOSSE

Dilemma: RACHEDURST ZERFRISST MICH

Weitere Aspekte: IN DEN TUNNELN ZUHause, MEIN TAG WIRD KOMMEN, MEINE TREUEN DIENER

Fertigkeiten

Großartig (+4): Seelenfang

Gut (+3): Diebeskunst, Provozieren

Ordentlich (+2): Täuschung, Nachforschung, Wille

Durchschnittlich (+1): Kontakte, Ressourcen, Wahrnehmung, Wissen

Stunts

Schutzkreis: Alessia kann die Fertigkeit Seelenfang nutzen, um den Aspekt Schutzkreis zu erschaffen, der für den Rest der Szene wahlweise einen spezifischen oder aber alle Geister daran hindert, einen bestimmten Ort zu betreten. Jeder Geist kann einmal versuchen, den Aspekt zu überwinden. Sie kann einen Fate-Punkt ausgeben, damit der Aspekt bis zum Ende des Szenarios bestehen bleibt.

Das Ritual: Wenn Alessia bei der Erschaffung eines Talismans ein Menschenopfer erbringt, kann sie einen zusätzlichen Geist an diesen binden.

Seelenzunge: Alessia kann die Fertigkeit Seelenfang nutzen, um einen Vorteil zu erschaffen, eine SEELENBINDUNG zu einem spezifischen Geist in derselben Zone. Diese hilft dabei, mit dem Geist zu kommunizieren, selbst wenn dieser davor nicht bereit oder imstande war, vernünftig zu reden.

Körperlicher Stress:

Geistiger Stress:

Konsequenzen: Eine leichte (2), Eine mittlere (4), Eine schwere (6)

Herrin der Gebeine: Die Verbannten schicken ihr beinahe täglich ihre Toten, in der Hoffnung, Erlösung für deren Geister zu erhalten, sollten sie den Weg nicht finden. Sie nimmt sich der Geister an. Die Körper allerdings werden nicht etwa bestattet, sondern den Ratten und anderem Getier der Tunnel zum Fraß vorgeworfen. Ihre Knochen sind überall in Alessias Tunneln zu finden. Nur ihre tief verborgene Wohnstatt ist davon ausgenommen.

Verbündete: Ihr zur Seite steht eine bunt zusammengewürfelte Gruppe von Ausgestoßenen der Gesellschaft. Darunter sind schlimmste Verbrecher, von Krankheit geheilte Verstoßene und auch entstellte Menschen, die von ihren Verwandten „entsorgt“ wurden. Ihr Anführer und Alessias rechte Hand ist Kadir der Schlächter, ein geläuterter Massenmörder, der einst freiwillig in die Pesttunnel floh.

Feinde: Der Orden der heiligen Erlösung ist klein im südlichen Ligor, hat jedoch in letzter Zeit bei einigen Handelsfürsten an Einfluss gewonnen. Der vor Kurzem zum Ordensvorsteher erhobene Jacopo Seelentanz hat Hinweise gefunden, dass seine einstige Mentorin Alessia seine damalige Intrige überlebt hat. Er setzt alles daran, ihren Aufenthaltsort in Erfahrung zu bringen und sie endgültig auszuschalten. Die aufstrebende Handelsfürstin Shadia Goldhand ist Jacopos mächtigste Verbündete.

Kadir der Schlächter

Aspekte: MEIN RUF EILT MIR VORAUS, EINST MORDETE ICH RUCHLOS

Fertigkeiten

Gut (+3): Kämpfen.

Ordentlich (+2): Provozieren.

Durchschnittlich (+1): Kraft, Athletik

Stress:

Jacopo Seelentanz

Konzept: ERLÖSER OHNE SKRUPEL

Dilemma: MACHTBESESSEN

Weitere Aspekte: FÜR DEN ORDEN UND FÜR MICH, IN PALÄSTEN ZUHAUSE, NIEMAND SÄGT AN MEINEM STUHL

Fertigkeiten

Großartig (+4): Seelenfang.

Gut (+3): Charisma, Empathie.

Ordentlich (+2): Nachforschung, Wahrnehmung, Wille.

Durchschnittlich (+1): Kontakte, Ressourcen, Täuschung, Wissen

Stunts

Besessenheit erkennen: Du kannst die Fertigkeit **Seelenfang** nutzen, um den Aspekt **BESESSEN** zu entdecken. Der Geist kann sich mit der Fertigkeit **Heimlichkeit** wehren.

Erzwungene Besessenheit: Du zwingst einen gebundenen Geist dazu, für die Ausführung eines Befehls in einen fremden Körper zu fahren. Dies funktioniert wie der Geister-Stunt **Besessenheit** (unabhängig davon, ob der Geist diesen Stunt beherrscht oder nicht), verwendet aber deine **Seelenfang-Fertigkeit** anstelle von **Wille**.

Tadelloser Ruf: Jacopo erhält +2 auf **Täuschung**, wenn sein tadelloser Ruf bekannt ist.

Körperlicher Stress:

Geistiger Stress:

Konsequenzen: Eine leichte (2), Eine mittlere (4), Eine schwere (6)

Jacopo Seelentanz ist der Vorsteher des Ordens der heiligen Erlösung in Ligor und Nachfolger von Alessia. Er war der Drahtzieher hinter den Intrigen, die Alessia ihre Position kosteten und sie schließlich in die Tunnel unter der Stadt trieben. Jacopo hat einen tadellosen Ruf, geht aber über Leichen, um diesen zu bewahren und um sein Amt zu schützen.



Shadia Goldhand

Konzept: AUFSTREBENDE HANDELSFÜRSTIN

Dilemma: ERPRESST VOM ERLÖSERORDEN

Weitere Aspekte: SCHWARZE WITWE, FINANZGENIE, BEZAUBERND, WENN ES HILFREICH IST

Fertigkeiten

Großartig (+4): Kontakte

Gut (+3): Ressourcen, Täuschung

Ordentlich (+2): Empathie, Charisma, Wille, Wissen

Durchschnittlich (+1): Heimlichkeit, Nachforschung, Wahrnehmung

Stunts

Gewürzte Getränke: Shadia erhält +2, um mit Heimlichkeit den Vorteil Vergiftetes Getränk zu erschaffen.

Marktwissen: Shadia erhält +2, um mit Wissen Vorteile in Bezug auf alle Vorgänge auf den Märkten Ligiors zu schaffen.

Zu schön zum Sterben: Shadia kann sich gegen physische Angriffe mit Charisma verteidigen.

Körperlicher Stress:

Geistiger Stress:

Konsequenzen: Eine leichte (2), Eine mittlere (4), Eine schwere (6)

Shadia Goldhand ist eine junge Handelsfürstin, die durch zwei Heiraten und das plötzliche Ableben ihrer Ehemänner zu einer reichen und einflussreichen Frau wurde. Die Gerüchte, dass die plötzlichen Tode ihrer Exmänner nicht ganz natürlichen Ursprungs waren, sind wahr. Shadia nutzte die Kontakte zu einem örtlichen Giftmischer, und verabreichte nicht nur ihren Ehemännern ihren allerletzten Drink. Sie verfügt durch ihre zahlreichen Kontakte über umfangreiches Wissen, was auf den Märkten und in den Handelshäusern Ligiors vorgeht. Zu ihrem Leidwesen hat Jacopo Seelentanz einen Zeugen des Mordes an einem ihrer Ehemänner unter seiner Kontrolle. Mit diesem Wissen erpresst er Shadia, welche im Gegenzug den Orden der heiligen Erlösung mit Macht und Einfluss unterstützt.

Abenteuer

Die SCs werden von Shadia Goldhand beauftragt, eine Totenmagierin auszuschalten, die sich in den Pesttunneln verbirgt. Diese wird von den Bewohnern der Tunnel unter dem Titel *Herrin der Gebeine* als Heilige verehrt. Shadia behauptet, dass die Verbannten im Auftrag ihrer Herrin Menschen aus der Stadt verschleppen, um sie an einem geheimen Kultplatz unter der Stadt zu opfern. Zwei ihrer Gefolgsleute (Emilio und Serafina) sollen sich ebenfalls unter den Opfern befinden. In Wahrheit wurden Emilio und Serafina von Shadia zuvor beauftragt, Alessia zur Strecke zu bringen. Sie kehrten nicht aus den Tunneln zurück. Ihre Leichen können die SCs später in den Tunneln finden.

Wenn die SCs in der Stadt Erkundigungen einholen, werden sie einige wenige Geschichten über verschwundene Menschen hören. Das Gerücht über Entführungen durch die Schergen der Herrin der Gebeine ist noch recht jung und wird von den Häschern der Handelsfürstin gestreut.

Den Namen Alessia erfahren die SCs, wenn sie Bettler oder Bewohner der Pesttunnel nach der Herrin der Gebeine befragen. Sollten sie mit einem einfachen Mitglied des Ordens der heiligen Erlösung in Kontakt kommen, können sie erfahren, dass Alessia der Name der früheren Ordensvorsteherin war. Diese wurde aufgrund ihres Verrats ausgepeitscht und in die Pesttunnel geworfen, wo sie mutmaßlich an ihrer hoch ansteckenden Krankheit zugrunde ging.

Eingänge in die Pesttunnel gibt es eine ganze Reihe, daher sind diese nicht schwer zu finden. Die meisten sind allerdings gut von Bettlern und Aussätzigen unter Befehl der Herrin Alessia bewacht. Die wenigen unbewachten Tunneleingänge befinden sich im Hafen und sind vergittert.

Bei ihren Nachforschungen werden die SCs mindestens auf der Oberfläche von Handlangern des Ordensvorstehers Jacopo Seelentanz beschattet. Dieser will sicherstellen, dass der Auftrag, den er durch seine Verbündete Shadia erteilte, in die richtigen Bahnen gelenkt wird. Sollte einer der Kontakte der SCs zu viel über Alessia erzählen, würden sie eingreifen. Außerdem würden die Handlanger den SCs beistehen,

sollten sie oberirdisch in eine physische Auseinandersetzung geraten, egal, ob Räuber oder Anhänger Alessias angreifen. Aber nur, wenn die SCs wirklich in Gefahr geraten. Sollten die SC allerdings gegen Shadia oder Jacopo ermitteln, werden die Handlanger (namenlose NSCs) ihnen früher oder später auflauern und sie zum Schweigen bringen wollen.

In den Tunneln werden den SC die VERWINKELTEN GÄNGE, LEICHEN UND KNOCHEN IN DEN GÄNGEN, SOWIE STERBENSKRANKE ÜBERALL zu schaffen machen. Wenn sie aggressiv vorgehen, wird Kadir der Schlächter den SCs zusammen mit seinen Leuten zusetzen, bevor sie zu Alessia und ihren Geistern durchdringen können.

Bei Aktionen gegen Jacopo oder Shadia werden sie es mit einem SUMPF AUS LÜGEN, WACHEN AN JEDER ECKE und einem NETZ AUS INTRIGANTEN zu tun bekommen. Hier wäre es von Vorteil, zunächst nach Verbündeten im Orden oder unter den anderen Handelsfürsten zu suchen.

Das Abenteuer endet, wenn die SCs Alessia ausschalten, oder wenn sie das Komplott von Jacopo und Shadia aufdecken.

