SEELENFÄNGER

EIN MAGIERTRAUM

VON FLORIAN WEHNER UND JÖRG KÖSTER

KURZABENTEUER
FÜR DEN GRATIS-ROLLENSPIEL-TAG 2017

Inhaltsverzeichnis

Impressum 2
Was ist Seelenfänger? 3
Fate Core-Kurzregeln 3
Aspekte 3
Fertigkeitsproben 4
Das Abenteuer 5
Einleitung 5
Was tatsächlich gerade passiert 5
Verlauf 5
Folgende Ereignisse passieren zufällig 5
Handlungen der Spielercharaktere 5
Der Magier Lew Jefimowitsch 6
Ende 8

Impressum

Seelenfänger – Ein Magiertraum
Copyright © 2017 bei Redaktion Phantastik GbR (http://www.redaktion-phantastik.de)
Autoren: Florian Wehner, Jörg Köster
Fate-Umsetzung: André Pönitz, Jörg Köster
Lektorat: Marco Ansing, Ulrike Pelchen
Satz und Layout: Sylvia Schlüter
Fate-Kurzregeln entlehnt aus Eis & Dampf von Christian Vogt mit freundlicher Genehmigung des Uhrwerk Verlags, bearbeitet von André Pönitz
Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC.
The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC, and is used with permission.
The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC, and is used with permission.
The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.
Deutsche Ausgabe Fate Core: © Uhrwerk Verlag 2015 Authorized translation of the English edition
Originalausgabe Fate Core: Evil Hat Productions
This work is based on Fate Core System (German Version: Fate Core System – Deutsche Ausgabe) and Fate Accelerated Edition (German Version: Turbo-Fate) (found at www.faterpg.com or www.faterpg.de for the german translation), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

All modifications to the Fate Core System rules presented in “Besessenheit” and “Geister im Land der Seelenfänger” are licensed for general use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

All setting-specific materials (including but not limited to the complete contents of “Magiertraum” are excluded from this license.

Gedruckt in Deutschland

Die in diesem Heft vorkommenden Namen und Personen sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden oder toten Personen ist rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Was ist Seelenfänger?

Das geeinte Reich ist gefallen. Ein Fluch brachte den Untergang und machte es zu dem, was es heute ist – einem Kerker. Nun ist es das Täuscherland, umschlossen von einem magischen Nebel, der erfüllt ist von widernatürlichem Eigenleben und die Barrieren zur Anderswelt brüchig werden lässt: Rastlose Seelen suchen das Land heim, dunkle Sagengestalten und monströse Schrecken machen Jagd auf die Menschen.

Auch der Täuscher, Verräter und Fluchbringer, 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. Glücklicherweise ist er nicht der Einzige, der mit den Toten spricht. Und obwohl sich die drei Orden der Seelenfänger oftmals uneins sind, könnten sie bald zum einzigen Hoffnungsschimmer in der Dunkelheit werden.

Seelenfänger ist ein Dark-Fantasy-Rollenspiel in einer düsteren, mittelalterlichen Welt mit den Regeln von Fate Core. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von reisenden Seelenfängern und ihren Begleitern.

Seelenfänger führt die Spieler in ein verfluchtes Land, das von einem magischen Nebel, allgegenwärtigen Geistern, Bestien und noch schlimmeren Gefahren belagert wird. Nur die namengebenden Seelenfänger sind im Stande, die Seelen der Toten zu bändigen und so in den Kampf gegen den Täuscher zu ziehen – den Seelenfänger, der den Fluch über das Land gebracht hat.

Der Basis-Settingband *Täuscherland* erscheint bei Redaktion Phantastik.

Fate Core-Kurzregeln

Fate Core ist ein Spiel mit einfachem, schnellem Würfelsystem, das den Spielern die Möglichkeit bietet, in den Verlauf der Handlung einzugreifen und den Hintergrund der Welt mitzugestalten.

Du benötigst vier Fudge-Würfel (mit ⊞ ⊟ und ■) zum Spielen (oder du definierst auf vier gewöhnlichen sechsseitigen Würfeln 1 und 2 als ⊟; 3 und 4 als ■; 5 und 6 als ⊞). Jeder Spielercharakter verfügt über Aspekte sowie Fertigkeiten.

Aspekte

Ein *Aspekt* ist eine Formulierung, die eine einzigartige oder bemerkenswerte Eigenschaft der Sache beschreibt, zu der sie gehört. Wenn du Fate-Punkte ausgeben oder zurückbekommen möchtest, geht das am besten, indem du *Aspekte* einsetzt oder sie gereizt werden. Außerdem beeinflussen *Aspekte* die Geschichte, weil sie dir Gelegenheit geben, einen Bonus für deinen Charakter zu bekommen. Sie können aber auch sein Leben verkomplizieren und den Wurf eines anderen Charakters oder einen passiven Widerstand verbessern.

Aspekte bilden gleichzeitig den Hintergrund eines Charakters und seine Vor- und Nachteile. Jeder Charakter verfügt über fünf *Aspekte*, darunter sein Konzept, das ihn knapp zusammenfasst, sowie sein Dilemma, das für seine größte Schwäche steht. In Situationen, die zu einem *Aspekt* ihres Charakters passt, können Spieler einen ihrer **Fate-Punkte** ausgeben und dadurch entweder einen Bonus von +2 auf eine bereits geworfene Fertigkeitsprobe erhalten oder einen Wurf wiederholen (einen *Aspekt* **einsetzen**). Außerdem können sie Nachteile in Kauf nehmen, um zusätzliche Fate-Punkte vom Spielleiter zu erhalten (einen *Aspekt* **reizen**). Das Reizen kann auch dem Spielleiter helfen, die Handlung voranzutreiben und einen regen Fluss von Fate-Punkten zu gewährleisten. Es ist daher ratsam, sich die *Aspekte* der Charaktere zu notieren oder die Spieler zu animieren, die negative Seite ihrer *Aspekte* selbst ins Spiel zu bringen. Auch kann der Spielleiter jederzeit Orte und Personen mit *Aspekten* versehen, die von den Spielern mit Fate-Punkten eingesetzt und gereizt werden können – sofern diese erklären können, wie ihre Charaktere davon profitieren. Im Abenteuertext finden sich einige solche *Aspekte* IN DIESER FORMATIERUNG.

Aspekte reizen und einsetzen

Der ehemalige Renegaten-Magier *Lorence Torantor* versucht, Zugang zum Versammlungsort der Magiergilde zu erhalten. Ihm wird aber aufgrund seines Aspekts EINMAL RENEGAT, IMMER RENEGAT der Zugang verwehrt. Für dieses Reizen erhält er einen zusätzlichen Fate-Punkt.

Später gerät *Lorence* in einen Konflikt mit einem mächtigen Sidhe und gibt einen Fate-Punkt aus, um seinen Aspekt FANATISCHER ELFENJÄGER einzusetzen und durch seine Jagderfahrung einen Bonus von +2 auf seine Fertigkeitsprobe zu erhalten.

Fakten schaffen mit Fate-Punkten

***Kalia*, eine Seelenfängerin vom Orden der heiligen Erlösung, gibt einen Fate-Punkt aus, um festzulegen, dass in dem verlassenen Kloster ihres Ordens noch immer ein alter Bannkreis existiert. Dieser wird ihr im bevorstehenden Konflikt mit dem mächtigen Geist dieses Orts gute Dienste leisten.**

Fate-Punkte und kleine Fakten

Jeder Spieler erhält zu Anfang des Szenarios so viele Fate-Punkte, wie seine Erholungsrate beträgt. Indem er diese ausgibt, kann er nicht nur Aspekte einsetzen, sondern auch kleine Fakten in der Welt erschaffen.

Die Schwierigkeit einer Fertigkeitsprobe wird mit einer Zahl und einem Wort beschrieben.

+8 - Legendär
+7 - Episch
+6 - Fantastisch
+5 - Hervorragend
+4 - Großartig
+3 - Gut
+2 - Ordentlich
+1 - Durchschnittlich
+0 - Mäßig
-1 - Schwach
-2 - Fürchterlich

Fertigkeitsproben

Fertigkeiten geben an, was ein Charakter kann. Die meisten sind selbsterklärend - lediglich der **Seelenfang** ist eine Besonderheit dieses Settings. Er hilft Seelenfängern, Geister einzufangen und ihnen Befehle zu erteilen. Prinzipiell gibt es vier Möglichkeiten, Fertigkeiten bei Fate einzusetzen: um Hindernisse zu überwinden, Vorteile zu schaffen, anzugreifen oder zu verteidigen.

Überwinden

Gilt es im Spiel ein Hindernis irgendeiner Art zu **überwinden**, entscheidet sich der Spielleiter für eine passende Fertigkeit und legt eine **Schwierigkeit** für die **Würfelprobe** fest (dies kann auch ein passender Fertigkeitswert eines Gegners sein). Die Stufenleiter dient hierbei als Anhaltspunkt. Die Würfelprobe und der Fertigkeitswert werden addiert und das Ergebnis mit der Schwierigkeit verglichen: Ist das Ergebnis höher, ist das ein Erfolg, ist es niedriger, ein Fehlschlag. Bei einem Gleichstand hat der Erfolg einen kleinen Haken.

Vorteile erschaffen

Nach obigem Würfelmechanismus ist es ebenfalls möglich, **einen Vorteil zu erschaffen** – Dies ist nichts anderes als ein Aspekt, der auf eine passende zukünftige Probe einen Bonus von +2 liefert (ein freier Einsatz) und danach mit Fate-Punkten ausgenutzt werden kann, wie alle anderen Aspekte auch. Der freie Einsatz kann auch von anderen Spielern genutzt werden und bietet so eine gute Möglichkeit zum Teamwork.

Angreifen und Verteidigen

Wir empfehlen, Konflikte während dieses Szenarios abstrakt durch Überwinden und das Schaffen von Vorteilen abzuhandeln. Für ein detailliertes System mit Verletzungen und anderen Konsequenzen sei auf *Fate Core* verwiesen.

Stunts

Jeder Charakter verfügt über eine gewisse Anzahl von Stunts, die ihm in bestimmten Situationen einen Bonus gestatten. Die jeweiligen Stunts werden bei den Beispielcharakteren erklärt.

Ein Hindernis überwinden

Der Leibwächter *Lew Romin* will den Verfolgern seines Schützlings eine Falle in einer engen Schlucht stellen. Der Spielleiter entscheidet, dass hierfür in der kargen Schlucht eine Gute (+3) Täuschungs-Probe nötig ist. Der Spieler würfelt: ⊞□□⊟, addiert seine Großartige (+4) Täuschen-Fertigkeit und erhält insgesamt eine +4, was genau für einen Erfolg ausreicht. Auch ein Gleichstand, oder sogar ein Fehlschlag, kann zum Erfolg führen, hat dann aber einen kleinen bzw. großen Haken, der erzählerische oder regeltechnische Nachteile mit sich bringt.

Das Abenteuer

Dieses Abenteuer eignet sich als Zwischenspiel, wenn die Spielercharaktere (SC) auf Reisen sind. Der Schauplatz kann eine kleinere Siedlung sein, die den Charakteren ein wenig bekannt ist. Es sollte aber nicht unbedingt ihre Heimat sein. Die folgenden Geschehnisse würden sonst zu schweren Dramen führen.

Was zuvor geschah

Vor einigen Jahren hatte sich Lew Jefimowitsch, der damalige Magier des Ortes, obwohl gütig und hilfsbereit, den Zorn des ansässigen Wirts Michail Losarew zugezogen. Dieser wollte ein Schutzamulett bei ihm erstehen, und sie gerieten über den Preis in lautstarken Streit. Am gleichen Abend und einige Biere später versprach der Wirt einigen Söldnern auf Durchreise Freibier bis zum nächsten Morgen, wenn sie dem „alten Scharlatan“ ein wenig Angst einjagen würden. Die Söldner, bereits reichlich angetrunken, schossen in ihrer Begeisterung über das Ziel hinaus. Angestachelt riefen sie die Gäste der Taverne zum Zug gegen den „widerwärtigen Hexer“ auf. Unter lauten Rufen und Verleumdungen verließ ein Mob das Wirtshaus und zog zum Haus des Magiers. Fackeln flogen durch die Luft und steckten das Haus in Brand.
Der Magier starb in den Flammen. Von dem Gebäude stehen heute nur noch die steinernen Mauern. Mit seinen letzten Atemzügen sprach Jefimowitsch einen Fluch aus: Reisende waren sein Tod und Reisende würden ihn eines Tages rächen. Der Fluch ist an den Sonnenuntergang gebunden, als Symbol des abbrennenden Hauses, und die Spielercharaktere sind die ersten, die genau zu diesem Zeitpunkt das Dorf betreten. Sie sollen das Rache-Werkzeug des Magiers sein.

Einleitung

Bei Sonnenuntergang passieren die Spielercharaktere die Grenze zum Dorf. Es ist ungewöhnlich still. Mit einem guten Wahrnehmungswurf können magisch Begabte ein Kribbeln spüren, ein nicht genauer zuzuordnendes Zeichen, dass Magie in der Luft liegt. Die Spieler sollten die Möglichkeit haben, Orte nach Belieben zu untersuchen. Sie werden nirgendwo Leben entdecken. Alles wirkt wie gerade eben verlassen: kein Staub ist zu finden, keine Anzeichen von Zerstörung oder Raub. Viele Türen sind verschlossen.

Was tatsächlich gerade passiert

Der Fluch des Magiers hat die Charaktere getroffen und lässt die Umgebung für sie tot und leer erscheinen. Tatsächlich ist das Dorf wie eh und je bewohnt, und die Charaktere erregen je nachdem, wie sie vorgehen, einiges an Aufsehen. Auf die Dorfbewohner (Nichtspielercharaktere, d.h. NSC) wirken sie wie blind bzw. Schlafwandler, die zwar gezielt handeln, aber nicht ansprechbar sind. Einem Tagtraum gleich erleben die SC das Dorf wie eine verlassene Geisterstadt und die Bewohner im weiteren Verlauf wie dessen geisterhafte Schemen.

Verlauf

Egal wie und in welche Richtung die Spieler das Dorf erforschen, sie werden folgende Beobachtungen machen: Wer aufmerksam ist, wird feststellen, dass sich durchaus immer wieder etwas im Dorf ändert. Fußspuren werden verwischt oder kommen hinzu, Türen öffnen oder schließen sich. Dies sind Teile der Wirklichkeit, die in den Tagtraum der SC vordringen.

Folgende Ereignisse passieren zufällig

- Ein Hund bellt und knurrt aggressiv nahebei.
- Tür wird zugeknallt, etwas weiter entfernt.
- Lautes Lachen mehrerer Personen in der Nähe.
- Schnelle Schritte ganz nah.
- Ein dumpfer Ruf aus der Ferne „Mitternacht, und alles ist ruhig“.
- Knarzende Schritte auf dem Dachboden über ihnen.
- Der Streit eines Paares im Haus in der Nähe.
- Hämmernde Geräusche, dann lautes Fluchen.

Handlungen der Spielercharaktere

Normalerweise sehen die SC die Bewohner des Dorfes nicht. Lösen sie aber durch ihre Handlungen starke Reaktionen oder Emotionen aus, so nehmen sie die NSC wie schreckliche, schattenhafte Geister wahr.

Diese können unter Umständen auch angreifen oder angegriffen werden. Dorfwächter, Händler, auch Bekannte der SC eignen sich gut, um die richtige mysteriöse Stimmung zu verbreiten. Je stärker die ausgelösten Emotionen sind, desto alptraumhafter erscheinen die „Geisterwesen“ den Charakteren, beispielsweise nach Eindringen in ein Gebäude, also in die Intimsphäre der NSC. Dabei können diese „Geister“ ruhig als übermächtig und nicht zu vertreiben dargestellt werden, da es sich ja nicht um solche handelt. Die Spielleitung (SL) sollte Kämpfe auch nicht in jedem Fall bis aufs Letzte ausspielen. Klingen die Emotionen ab, löst sich auch die Erscheinung wieder auf. Allerdings kann sich mit der Zeit natürlich erneut ein Mob bilden, der die Charaktere vertreiben oder vernichten will: in den Augen der SC eine Horde zorniger Albtraumgestalten. Sollten die SC in ihren Auseinandersetzungen die vermeintlichen Geister nicht töten, sondern nur vertreiben oder verletzen, wird ihnen das nach Beendigung des Fluchs sicher von Vorteil sein. Die Menschen dringen nur teilweise in die Wahrnehmung der Spielercharaktere vor. Kommunikation zwischen SC und NSC ist nicht möglich. Aufmerksame SC können Ähnlichkeiten zu ihnen bekannten, echten Bewohnern des Dorfes erkennen.

Geister im Land der Seelenfänger

Geister sind rastlose Tote, die auf ihre Essenz und ihren Daseinszweck reduziert wurden. Es gibt sie in vielen Varianten und Formen, aber ausnahmslos alle sind körperlos, unsichtbar und schwerelos. Sie existieren in der Schattenwelt, können die Welt der Lebenden also nur noch mithilfe übernatürlicher Fähigkeiten beeinflussen und umgekehrt auch nicht von lebenden Kreaturen beeinflusst werden. Geister zählen nicht als Untote.
Alle Geister haben mindestens zwei Aspekte: Ein Konzept, das genau wie bei anderen Charakteren auch die Essenz des Geistes erfasst, etwa WÜTENDER POLTERGEIST**, und eine Bindung, die beschreibt, welcher Hintergrund die Seele an die Schattenwelt kettet und so ihre gesamte Existenz bestimmt. Ein Geist kann seiner Bindung weder zuwiderhandeln, noch sich allzu weit vom gebundenen Objekt entfernen, sofern es sich dabei um etwas Greifbares handelt.**

Der Magier Lew Jefimowitsch

In den Schatten ist oft der Geist eines alten Mannes mit Robe und Hut zu sehen: Der Geist des Magiers.

Aspekte
Konzept: RACHEDURSTIGER MAGIERGEIST
Bindung: MEIN TAGEBUCH BEWEIST DEN MORD
Weitere Aspekte: MEIN TRAUM IST AUCH EUER TRAUM

Fertigkeiten
Großartig (+4): Wille
Ordentlich (+2): Kraft, Einfluss
Durchschnittlich (+1): Kontakte, Kraft, Nachforschung, Athletik

Stunts
Besessenheit (Mensch) – Zugang: *Der Geist nutzt Wille, um einen Vorteil zu erschaffen und in ein menschliches Opfer zu fahren. Das Opfer kann sich mit Wille verteidigen. Im Fall eines Erfolgs entsteht der spezielle Aspekt* BESESSEN*, der im Infokasten näher ausgeführt wird. Der Geist kann den Wirtskörper jederzeit mit einer Handlung verlassen. Der erste Einsatz dieses Stunts in einer Szene ist frei, jeder weitere Einsatz kostet einen Fate-Punkt. Ein Ziel, das der Kraft einmal widerstanden hat, kann in derselben Szene außerdem nicht noch einmal betroffen werden.*
Manifestation – Zugang: *Der Geist kann sichtbar werden und sich auf eine bestimmte Handlung konzentrieren, um die körperliche Welt zu beeinflussen, als wäre er lebendig. Er kann einen Schrank mit der Fertigkeit Kraft umstoßen, einen Feind mit Schießen attackieren oder einen Fremden mit Charisma um Hilfe bitten. Einfache Handlungen erfordern wie üblich keine Probe. Auch manifestierte Geister können nicht mit gewöhnlichen Waffen angegriffen werden, sofern sie sich nicht bewusst darauf konzentrieren, verletzt zu werden.*

Stress: ☐ ☐

Konsequenzen
Eine leichte Konsequenz

Jefimowitsch kann sich nach Belieben den SC zeigen. Er will, dass die SC als Opfer seines Fluchs Rache an seinen Mördern nehmen. Andererseits will er aber auch Erlösung von seinem Dasein als Geist. Zwar versucht er, die Charaktere subtil zu leiten, scheut aber auch nicht davor zurück, von einem Dorfbewohner Besitz zu ergreifen, um sein Ziel zu erreichen und gleichzeitig mögliche Angriffe der SC auf die Dorfbewohner zu verhindern. Er erfreut sich eine ganze Weile an den Unruhen im Dorf. Er leitet die SC aber letztlich, wenn der Aufruhr zu groß wird, zu den Überresten seines Hauses, das seit seinem Tod von der Bevölkerung aufgrund unerklärlicher Angst gemieden wird. Die Dorfbewohner bilden, angestachelt durch die Taten der SC und den Geist einen Mob, um gegen die SC vorzugehen. Dringen die SC in das Haus des Magiers vor, so erwartet er sie in seinem Studierzimmer. Von draußen sind bereits die Geräusche des Mobs zu hören, womit sich in den Augen der Charaktere mehr der vermeintlichen albtraumhaften Geister gesammelt haben.

Lassen die Spieler den Magier seine Geschichte erzählen, verschweigt er alles, was sich auf den Fluch und die Gegenwart bezieht. Er erzählt nur von damals und bittet sie, aus einem verborgenen Fach in der Wand sein Tagebuch zu holen und es seiner Nichte zu bringen, die in einer weit entfernten Stadt wohnt. Nur so könne das Dorf von dem Fluch befreit werden. Greifen die Spieler den Geist an, z.B. weil sie merken, dass er nicht die ganze Wahrheit spricht und auch nie mit dieser herausrücken wird, oder weil sie ihn bannen möchten, kommt es zu einem Kampf. Der Geist des Magiers ist ein nicht zu unterschätzender Gegner, weil er von seinem Zorn angestachelt wird. Er kann Besitz von einem der Spielercharaktere ergreifen und sie auch gegeneinander ausspielen.

Fertigkeit Einfluss

Der Geist bewegt ein oder mehrere Objekte in der physischen Welt direkt. Er kann etwa Möbel verrücken, einen Windhauch hervorrufen oder eine Tür zuknallen lassen. Die Bewegungen sind ungenau und meistens langsam. Wuchtigere Wirkungen kündigen sich deutlich im Voraus an, etwa durch ein Messer, das auf dem Tisch vibriert, bevor es durch die Luft fliegt. Einfluss kann genutzt werden, um anzugreifen, Vorteile zu erschaffen und Hindernisse zu überwinden.

Besessenheit und ähnliche Effekte

Ein Besessener handelt immer im Interesse des Geistes. Soll er jedoch etwas tun, was seinen eigenen Interessen ernsthaft zuwider läuft, wird der Aspekt gereizt, der Spieler erhält also einen Fate-Punkt. Ein Besessener kann sowohl auf seine eigenen Fertigkeiten, als auch auf die Fertigkeiten des Geistes zurückgreifen, im Zweifelsfall zählt der höhere Wert. Auch die persönlichen Erinnerungen des Besessenen bleiben dem Geist verborgen. Um der Besessenheit zu entkommen, kann der Spieler des Besessenen jederzeit als freie Aktion einen Fate-Punkt ausgeben und versuchen, den Aspekt mit Wille zu überwinden; der Geist leistet dabei Widerstand, ebenfalls mit Wille. Verbündete können versuchen, durch einen erschaffenen Vorteil geistigen Beistand zu leisten.

Üblicherweise kontrolliert ein Spieler seinen Charakter auch dann noch, wenn dieser BESESSEN ist, der Spieler muss sich lediglich der Fiktion und den Regeln der jeweiligen Kraft hingeben. In einem gewissen Sinne übernimmt er also die Kontrolle des Geistes im Körper seines Charakters. Manche Gruppen können mit einer solchen Herangehensweise nicht viel anfangen. In diesem Fall kann man sich darauf einigen, der SL die Kontrolle über besessene Charaktere zu übergeben. Die zuvor genannten Regeln sind trotz allem gültig.

Der Fluch kann nur gebrochen werden, indem die SC dem Geist das Versprechen geben, das Buch persönlich zu überbringen. Die Erscheinung löst sich auf und mit ihr die Traumwelt, in der sie gefangen waren. Da das Buch mit der Aufzeichnung der Gedanken und Forschungen des Magiers auch seine Bindung an die Welt der Lebenden darstellt, wird der Geist auch gebannt, wenn das Buch zerstört wird. Es ist vor kleinen Feuer- und Wasserschäden geschützt, ansonsten kann es aber ganz normal vernichtet werden. Im Falle der Zerstörung des Buches können sich die SC aber nur langsam aus dem Fluch und ihrer veränderten Wahrnehmung lösen, wobei sie womöglich zu spät durchschauen, was die Monster um sie herum wirklich sind.

Ende

Die SL sollte während des Abenteuers die Taten der Spieler gut notieren, um festzuhalten, was dabei beschädigt wurde, ob etwas auf- oder wo eingebrochen wurde, ob es Verletzungen gab etc. Mit ziemlicher Sicherheit kam es zu dem ein oder anderen Vorkommnis, das den SC im wahren Leben nun angelastet wird. Zumindest haben sie sich für Außenstehende seltsam verhalten. Je nach Schwere der Vorkommnisse stehen die Spieler womöglich dem nächsten Mob oder zumindest einigen Wachen gegenüber. Die Konsequenzen des Abenteuers können eine hervorragende Brücke zu einem Folgeabenteuer bilden: Wie gut und glaubwürdig können sie sich herausreden? Was wird von ihnen an Strafen oder Reparationen verlangt? Überbringen sie das Buch an die Nichte des Magiers?

Jetzt auch erhältlich:

Starter-Szenario
für Seelenfänger
Frühnebel

Inklusive Fate-Kurzregeln
Direkt losspielen!

Erhältlich hier:
www.redaktion-phantastik.de
DIN A4, 34 Seiten,
ISBN 978-3-946759-03-4
8,00 €