

Souls & Damnation



Charaktergenerierung

1. Wähle einen Archetyp und eine Spezialisierung

- **Diplomatin:** Händlerin, Gildenbeauftragte, Adlige, Predigerin
- **Kämpferin:** Söldnerin, Veteranin, Leibwächterin, Offizierin
- **Überlebenskünstlerin:** Jägerin, Diebin, Kopfgeldjägerin, Spionin
- **Gelehrte:** Medikus, Ordensmitglied, Professorin, Chronistin
- **Magierin:** Driftmagie, Hellsichtmagie, Rufmagie, Sangesmagie, Schildmagie, Totenmagie, Trugmagie, Verheerungsmagie, Wandelmagie, Wildnismagie, Naive Magie
- **Wunderwinkerin:** Bewahren, Elemente, Erwachen, Geist, Nacht, Wandel
- **Seelenfängerin:** Erlöserin, Verbrennerin, Peinigerin, Begabte

2. Gib deinem Charakter einen Namen

- **Brackland:** Magalie Begor, Geraldine Alnik, Bastien Guranger.
- **Graufelsen:** Amrei Asaskind, Hagen Leifsohn, Levke Grittskind.
- **Güldenburt-Massiv:** Jakow Romin, Nikolai Sobolew, Daria Vlakow, _____.
- **Sturmküste:** Jonke aus Letzthafen, Griet aus Westfahrt, Aat von der Mühle, _____.
- **Mittland:** Isa die Tagelöhnerin, Gregor der Auserwählte, Adalina die Verbrennerin, _____.
- **Nebelfelsen:** Ail, Jies, Freck Sohn des Adag, _____.
- **Nordmark:** Bjarke Bjarkessohn, Ebba Fenjaskind. Sander Wulfsohn, _____.
- **Ostraion:** Fyn Thamo, Zera Emena, Anavu Esi, _____.
- **Sturmküste:** Mariel aus Gargos, Catharin von der Schmiede, Otger vom Wald, _____.
- **Tanar:** Allabani Scharfzunge, Aleya die Schnelle, Raja Himmelsauge, _____.
- **Waldland:** Amaria Ohnheim, Beram Singen, Emilia Königshafen, _____.

3. Wähle eine Schicksalszahl zwischen 2 und 5

- Eine **hohe Schicksalszahl** bedeutet, du hast bessere Chancen mit **Seele** (überzeugen, heilen, schützen, unterstützen, etc.).
- Eine **niedrige Schicksalszahl** bedeutet, du hast bessere Chancen mit **Verdammnis** (einschüchtern, verletzen, zerstören, behindern, etc.).

4. Wähle drei Gimmicks

- **Diplomatin:** Siegelring, Beutel voller Gold, Fundus genialer Reden, Belastendes Geheimnis, Passende Garderobe, Botin, _____.
- **Kämpferin:** Legendäre Waffe, Vollrüstung, Wappenschild, Feuriges Pferd, Heiltrank, Knappe, _____.
- **Überlebenskünstlerin:** Langbogen, Diebeswerkzeug, Feder&Tinte, Falsche Papiere, Rauchbombe, Jagdhund, _____.
- **Gelehrte:** Viele Schriftrollen, Dickes Buch, Feder&Tinte, Salben&Verbands, Unerforschtes Artefakt, Schülerin, _____.
- **Magierin:** Zauberbuch, Spruchrollen, Magische Kreide, Zauberkräfte, Beutel seltener Zaubermaterialien, Zauberlehrling, _____.
- **Wunderwinkerin:** Gebetsbuch, Ordenssymbol, Aura, Heilige Substanz, Reliquie einer Heiligen, Tempeldienerin, _____.
- **Seelenfängerin:** Talisman, Ordenssymbol, Geisterhafter Begleiter, Beutel voller Seelensalz, Handbuch der Geister, Beschützerin, _____.

5. Wähle drei Merkmale

- **Diplomatin:** überzeugend, charmant, vertrauenswürdig, diplomatisch, Tanz, Beziehungen, verführerisch, redegewandt, taktisch, verbindend, kultiviert, geduldig, strategisch, souverän, spürt Lügen, _____.
- **Kämpferin:** standhaft, zäh, kräftig, gefährlich, schützend, Fechterin, Reitkunst, Gewaltiger Schlag, Feenschlächterin, Dämonenjägerin, furchtlos, diszipliniert, kampferprobt, entschlossen, spürt Schwächen, _____.
- **Überlebenskünstlerin:** schnell, heimlich, aufmerksam, Heimatregion, Schmutzige Tricks, Akrobatin, Spürnase, Samtpfoten, Verkleidungskünstlerin, anpassungsfähig, listig, wachsam, ausdauernd, ressourcenreich, spürt Gefahren
- **Gelehrte:** belesen, eingeweiht, beobachtend, analytisch, Fachgebiet, Mentorin, konzentriert, Sprachgenie, geheimes Wissen, Geistesblitze, Deduktion, wissbegierig, präzise, forschend, spürt Geheimnisse, _____.
- **Magierin:** Hilfsmagierin, Schaumagierin, Kampfmagierin, machtvoll, weise, geheimnisvoll, fokussiert, manipulativ, arkan begabt, intuitiv, visionär, ritualekundig, routiniert, trickreich, spürt Magisches, _____.

- **Wunderwinkerin:** gesegnet, erleuchtet, auserwählt, Sendebotin, Missionarin, heilend, fromm, inspirierend, gnadenvoll, strahlend, spirituell, hoffnungsbringend, heilig, spürt Dämonisches, _____.
- **Seelenfängerin:** einfühlsam, mächtig, bekannt, anziehend, beängstigend, Seelenzunge, Exorzist, Lügen durchschauend, Weitreichender Befehl, schmeichelnd, unheimlich, willensstark, bindend, manipulierend, spürt Geister, _____.

6. Wähle einen Nachteil

- **Diplomatin:** Redeschwall. Ungeduldig. Angst vor Gewalt. Emotional.
- **Kämpferin:** Herz aus Eis. Kampfrausch. Nemesis. Rücksichtslos.
- **Überlebenskünstlerin:** Illoyal. Diebisch. Gefährlicher Umgang. Misstrauisch.
- **Gelehrte:** Dummheitsallergisch. Menschenangst. Verbotenes Wissen. Weltfremd.
- **Magierin:** Zauberbuchabhängig. Wahnsinn. Nächtliche Rituale. Machtbesessen.
- **Wunderwinkerin:** Bekehrungszwang. Der Kirche verpflichtet. Dogmatisch. Selbstaufopfernd.
- **Seelenfängerin:** Selbstzweifel. Angewiesen auf Beschützer. Von Geistern verfolgt. Verwirrt.

Stress

Dein Archetyp bestimmt, wieviel Stress du einstecken kannst, bevor du handlungsunfähig wirst:

- **Diplomatin:** 3
- **Kämpferin:** 5
- **Überlebenskünstlerin:** 4
- **Gelehrte:** 3
- **Magierin:** 3
- **Wunderwinkerin:** 3
- **Seelenfängerin:** 3



Souls & Damnation



Würfeln

Wenn du etwas Riskantes tust, würfle 1W6

... +1W6, wenn du deine Spezialisierung einsetzen kannst

... +1W6, wenn du ein Gimmick einsetzen kannst

... +1W6, wenn du ein Merkmal einsetzen kannst,

... um herauszufinden, wie es ausgeht.

Vergleiche das Ergebnis jedes Würfels mit deiner Zahl:

Wenn du **Seele** einsetzt (überzeugen, heilen, schützen. etc.), musst du gleich oder **unter** deiner Zahl würfeln, um Erfolge zu erzielen.

Wenn du **Verdammnis** einsetzt (einschüchtern, verletzen, zerstören, etc.), musst du gleich oder **über** deiner Zahl würfeln, um Erfolge zu erzielen.

Zähle die Erfolge:

- **0 = Misserfolg:** Wenn **keiner** deiner Würfel erfolgreich ist, geht etwas schief. Die Spielleitung entscheidet, wie sich die Situation verschlechtert (mehr Feinde, unerwünschte Aufmerksamkeit, Zerstörung, Stress, etc.).
- **1-2 = Teilerfolg:** Wenn **ein oder zwei** Würfel erfolgreich ist, schaffst du es gerade so. Die Spielleitung fügt eine Komplikation, Stress oder Kosten zu.
- **3 = Guter Erfolg:** Wenn **drei** Würfel erfolgreich sind, hast du ein gutes Ergebnis erzielt.
- **4 = Kritischer Erfolg:** Wenn **vier** Würfel erfolgreich sind, hast du einen kritischen Erfolg! Die Spielleitung teilt dir einen zusätzlichen Effekt mit, den du erzielst.
- **! Treffer:** Wenn du genau deine Schicksalszahl erreichst, bist du erfolgreich und erhältst du einen besonderen Einblick in das Geschehen. Stelle der Spielleitung eine Frage und sie wird dir ehrlich antworten. Einige gute Fragen:
 - Was fühlen sie wirklich?
 - Wer steckt dahinter?
 - Wie könnte ich sie dazu bringen, ... zu tun?
 - Worauf sollte ich achten?
 - Was ist der beste Weg, um ... zu erreichen?
 - Was geht hier wirklich vor?
- Spiele einen **Nachteil** aus, um einen **Seelenpunkt** zu erhalten. Du kannst nie mehr als einen Seelenpunkt besitzen.
- Gib einen **Seelenpunkt** aus, wenn du einen **Misserfolg in einen Teilerfolg** umwandeln möchtest.

Helfen

Wenn du einer anderen Figur helfen willst, würfle wie beschrieben. Bist du erfolgreich, erhält die andere Person +1W6 für den eigenen Wurf.

Stress reduzieren

Wenn du Stress bei dir oder jemand anderem reduzieren möchtest, indem du heilst oder gut zureddest, würfle wie beschrieben. Innerhalb einer Konfliktsituation heilst du bei Erfolg einen Punkt Stress. Innerhalb einer Ruhephase heilst du einen Punkt Stress pro Erfolg. Ohne Hilfe (Würfeln) heilt ein Punkt Stress in einer ausreichenden Ruhepause.

Nach dem Spiel

Prüfe nach der Spielsitzung deine Merkmale. Passt eines nicht mehr, formuliere es um, oder erfinde ein neues.

Prüfe dann deine Gimmicks. Passt eines nicht mehr, tausche es aus.

Nach dem Abenteuer

Wähle ein zusätzliches Merkmal oder Gimmick.

Hast du ein Merkmal oder Gimmick verloren, wähle einen Ersatz.

Zum Spiel

Diese kurze Regelvariante kannst du alternativ zum Fate-Regelsystem verwenden, für welches das Seelenfänger-Setting geschrieben wurde. Es ist vor allem für Oneshots oder kurze Spielrunden geeignet, kann aber durch die Nach-dem-Spiel- und Nach-dem-Abenteuer-Mechanismen auch für längere Spiele verwendet werden. Das Seelenfänger-Setting zu kennen, hilft dir, das Spiel zu verstehen. Aber du kannst gerne hier verwendete Stichworte für dein eigenes Spiel frei interpretieren oder eigene erfinden.

Abenteuergenerator

Eine Bedrohung

1. Feenwesen / Monster des Nebels
2. Hexergeist / Geisterhorde
3. Feenprinzessin / Wahre Hexe
4. Usurpator / Kriegsherr
5. Dienerin des Täuschers / Verräterin
6. Dämon / Besessene

will

1. Artefakt / Waffe
2. Heiligtum / Tempel
3. Ruine / Mine
4. Festung / Schloss
5. Schützling / Lehrling
6. Heimatort / Zuflucht

was?

1. zerstören / korrumpieren
2. fangen / Einsperren
3. stehlen / verbergen
4. schützen / verteidigen
5. besetzen / einnehmen
6. heimsuchen / terrorisieren

in / auf ...

1. einer Großstadt
2. einem Dorf
3. einem See / Fluss / Meer
4. einem Berg / Gebirge
5. einem Wald / Sumpf
6. einer Mine / Höhle

und / aber wird unterstützt/bekämpft von

1. Renegaten / Magiergilde
2. Klerus / Seelenfängern
3. Feenwesen / Dämonen
4. Geistern / Erscheinungen
5. Soldaten / Kämpfern
6. Auftraggebern / Nemesis

