



Seithkona

Ein RPG- Setting für Cinema
von Jens W Kroker





Impressum

Autor:

Jens W. Kroker

Korrektorat:

ChatGPT

Bilder:

Jens W. Kroker mit Dalle 3

Copyright 2024

by Jens W. Kroker

Titel und Inhalt des Werkes sind urheberrechtlich geschützt.

Die unbearbeiteten Bilder sind frei zu verwenden

Inhalt	
Vorwort:	3
Einführung	4
Das Setting	5
Die Spielwelt	5
Nord	5
Der Fjord.....	6
Die Berge	6
Die Ebenen	6
Jenseits von Nord	6
Der Spielkern	8
Die Seithkona	8
Riddari	8
Drei plus Eins	8
Die Wanderung	9
Das Dorf	10
Die magische Welt:	13
Göttinnen und Götter	13
Ornur, der Weiße	13
Elsma, die Stürmische.....	13
Otloth, der Liebende	13
Twan, die Totbringende.....	13
Valkan, der Feuerbringer	14
Die Nurn, die Seelen-Richterinnen	14
Drall, die monströse Natur	14
Merim, die Königin der Träume.....	14
Die Ebenen	15
Die Wirklichkeit	15
Das Nebelreich	15
Das Jenseits	15
Die Magie der Seithkona	16
Monstren und Myterien	16
Riesen	17
Geister	17
Werwölfe.....	17
Drachen	17
Feen.....	18
Draugar.....	18
Nightmare.....	18
Die Namenlosen.....	18
Huldra	18
Seeungeheuer	18
Seithkona Cinema Regeln	19
Pure-Cinema Kurzregeln	19
Anpassungen: Würfelsystem mit Vorteilen und Nachteil	19
Unterstützung und Behinderung bei Zauberritualen	20
Magische Orte.....	20
Chaotische Magie.....	20
Das besondere Band:	20
Attribute	20
Befähigungen:	21
Kräfte	21
Seithkonakräfte:.....	21
Riddarikräfte	22
Beeinträchtigungen	23
Othur	24
Die Vernichtung	25
Charaktererschaffung	26
Die Rolle	26
Alter, Geschlecht und Werdegang	26
Charaktereigenschaften	27
Attributen	27
Resilienz	27
Fähigkeiten	28
Kräfte	28
Verknüpfung:	28
Tips zum Spielleiten	29
Der Ton	29
NSC (Nicht-Spieler-Charaktere)	29
Die Beispielszene	31
Die Untoten	31

Vorwort:

Liebe Lesende,

Dieser Text ist eine Settingsbeschreibung für das Rollenspielsystem Cinema, welches ich auf meiner Webseite Rollenhörspiel.de veröffentlicht habe. Man könnte das Setting auch mit anderen Universalsystemen spielen, müsste dann jedoch hier und da einige Anpassungen vornehmen, was aber kein großes Problem darstellen sollte.

Nichtsdestotrotz ist das Setting darauf ausgelegt, mit einem immersiven System wie Cinema bespielt zu werden, da schnelle Interaktionen und ununterbrochene Beschreibungen von Situationen der dichten, düsteren Stimmung des Settings zuträglich sind.

Im ersten Teil des Texts wird das Setting beschrieben, und mit dieser Beschreibung sollte man ausreichend Material haben, um viele spannende, dichte Abenteuer zu gestalten. Der zweite Teil erklärt das Spielen mit Hilfe von Cinema.

Die Beschreibung des Settings ist bewusst nicht vollständig und absolut detailliert. Viele Details werden bewusst nicht geklärt, Werte werden generell erst im zweiten Teil und auch nur dort angegeben, wo es notwendig ist. So gibt es zum Beispiel eine Beschreibung von Monstern, aber nicht deren Lebenspunkte oder Würfelwerte. Es werden auch keine exakten Räume beschrieben oder Karten geliefert, weil die Spielwelt elastisch veränderbar und imaginativ sein soll. Die Welt ist hier ein wenig wie Knetmasse. Sie gibt gewisse Dinge vor, ist aber formbar und anpassbar. Nichts sollte absolut sein, sondern euch Spielenden inklusive der Spielleitung Hilfestellung zur Gestaltung einer spannenden Geschichte bieten. Lasst euch inspirieren, aber lasst euch nicht diktieren.

Des Weiteren muss kurz auf die Schreibkonvention eingegangen werden. Bei der Verschriftlichung der Spielwelt stellte sich heraus, dass ein vollständig gegenderter Text dem Lesefluss nicht zuträglich ist. Deshalb hat sich der Autor

entschieden, die weibliche Form zu verwenden und nur dort männliche Formen zu nutzen, wo diese ausdrücklich semantisch notwendig sind. Die männlichen und genderneutralen oder fluideren Formen sind aber stets mitgemeint. Es gibt in dieser Welt sowohl Hexer als auch Ritter, und sie können frei gewählt und gespielt werden. Der Autor wünscht euch viel Spaß beim Eintauchen in die Welt von Seithkona.

Einführung

Valin rannte. Der Schneeregen peitschte ihm ins Gesicht, durchnässte Kleidung und Haar. Der Schlamm stob auf mit jedem hastigen Schritt durch das durchtränkte Watt.

Die wilde See kroch langsam und unaufhaltsam näher und mit ihr das, was darin wartete. Die kalte Sonne schien gleichgültig durch Regenwolken und Valin hörte das düstere Kreischen der Krähen. Er hatte gewusst, dass er es sich nicht hätte nehmen dürfen, doch die Perle war so schön gewesen, schimmerte so endlos, löste so viele Probleme. Und doch, sie gehörte ihm nicht, sie gehörte dem Meer. Plötzlich stolperte er über ein Algengewächs und fiel längs in das schlammige Watt.

Als er sich wieder aufrichten wollte, hörte er ein schreckliches Platschen hinter sich. Langsam, im Versuch die Panik zu unterdrücken, drehte er sich herum, Schlamm triefte ihm vom Bart. Das Geschöpf hatte Arme, Beine und einen Kopf, aber Schuppen und fürchterliche Krallen und ein Maul, das sich langsam öffnete und spitze Zähne offenbarte. „Lass mich in Ruhe, die Perle gehört mir, ich habe sie gefunden“, schrie Valin dem Geschöpf entgegen.

Ein Gurgelndes Geräusch entwich der Kehle des Wesens. „Geh weg, weg, geh weg.“ Wieder das Gurgeln und dann sprang es, mit einem Mal auf ihn zu, bereit ihn in Stücke zu reißen.

Heftig und unter einem Jaulen prallte es ab. Eine unsichtbare Wand aus flirrender Energie warf das Geschöpf in den Schlamm. Es kreischte kurz, sprang wieder auf und machte schnelle, glucksende Geräusche. Da schossen aus der Flut, die noch näher gekommen war, weitere dieser Kreaturen hervor, ihre Flossenfüße hasteten über den Morast auf Valin zu, die Augen auf seine Weste gerichtet, als wüssten sie genau, was er dort versteckt hielt.

Sie hatten ihn fast erreicht, als ein Schatten durch die Luft sauste, vor Valin landete,

Schlamm aufspritzen ließ und sich den Geschöpfen entgegenwarf.

Es war ein Mann mit langen blonden Zöpfen, einem dicken Fellmantel, der mit Runen bestickt war, und bewaffnet mit einer gewaltigen Axt. „Lauf“, brummte der Krieger und schwang die Axt gegen die Kreaturen. Valin aber saß dort wie erstarrt und blickte dem Kampf des Mannes mit den Monstern zu.

Es war in Hüne im eigentlichen Sinne, nicht sehr breit und stark wirkend, aber die Axt, die er trug, sprach eine andere Sprache. Die gewaltige Waffe hätte ein normaler Mensch nie halten können, und Valin wusste sofort, was er war. Instinktiv ruckte sein Kopf herum und suchte im diesigen Regen nach Bewegungen.

Und tatsächlich, dort in den Schleiern des Schneeregens kamen langsam drei Gestalten näher. Sie bewegten sich nicht so schnell wie der Mann, gemächlich, vorsichtig, unaufgeregt.

Noch konnte Valin sie nicht genau erkennen. Währenddessen focht der Krieger mit einer Geschwindigkeit und Wucht, die schwer zu begreifen war, gegen fünf der schuppigen Kreaturen. Die Flut hatte aufgeholt und umspülte die Füße des Mannes, während er mit schnellen Sprüngen von Gegner zu Gegner huschte. Doch eine Entscheidung bahnte sich noch nicht an. Die fünf Wesen und der Mann glichen sich gegenseitig aus, kämpften wild, aber ohne rechten Sieger. „Lauf, du Narr“, schrie der Mann erneut, als ein heftiger Schlag eines der Kreaturen ihn zu Boden riss.

Das ließ Valin schließlich aufspringen und panisch in Richtung der drei näherkommenden Gestalten rennen.

Salzwasser spritzte ihm in die Augen und er konnte schlecht sehen, doch als er fast bei ihnen war, erkannte er die Gestalten. Es waren Menschen, zum Glück, doch nicht weniger angsteinflößend als die Kreaturen oder der Krieger hinter ihm. Sie alle trugen lange dicke Mäntel mit Kapuzen und alle hatten sie Knochen und Schmuck und Federn und andere Symbole ihres Standes in die Kleidung genäht. Valin rannte weiter, stolperte erneut und wäre

gefallen hätte die mittlere Gestalt ihn nicht aufgefangen.

Panisch blickte er hinauf in das bärtige Gesicht. Ein Mann mittleren Alters mit dunklen Haaren und ersten grauen Strähnen im Bart starrte ihn verachtungsvoll an.

Er wartete, bis Valin wieder einen Stand hatte, und schob sich dann an ihm vorbei. Die anderen zwei waren schon weitergegangen. Valin aber konnte noch einen Blick auf sie erhaschen.

Links lief eine junge Frau mit hübschem Gesicht, das von einer tiefe, hässliche Narbe durchzogen war, und zweifarbigen Augen: Blau und Silber.

Rechts lief, oder eher humpelte, eine zweite Frau, uralte, kaum schätzbar, mit runzligem, graublassem Gesicht, das mehr Falte als Antlitz war.

Die uralte Haut war an jeder denkbaren Stelle tätowiert, das dünne weiße Haar schaute blass aus der Kapuze hervor. Valin drehte sich um, dem Gang der drei Gestalten folgend, und sah den Kampf des Kriegers mit den Monstern. Mittlerweile waren es zehn. Vier weitere lagen tot im Schlamm, und der Mann blutete aus mehreren Wunden.

Da begann die Junge melodisch zu singen, der Mittlere summte dazu und die Alte wisperte in einer längst verlorenglaubten Sprache. Die Luft flirrte vor Magie und Verheißung.

Schuldbewusst griff sich Valin an die Weste, wo die Perle, die er gestohlen hatte, zu vibrieren schien. Sie würden ihn dafür bestrafen, das wusste er, doch zunächst würden sie sich den Ungeheuern widmen. Er schaute zu den Vierern, als plötzlich, wie beschworen durch den Gesang der Drei Gestalten, ein Blitz aus dem Himmel fuhr und drei der Monster niederschmetterte. Ein heftiger Windstoß riss den drei Zaubernden die Kapuzen von den Köpfen und ließ ihre langen Haare, durchwoben mit Federn, Perlen und Knochen, nach hinten wehen. Sie rissen simultan die Arme in die Höhe, um die Macht der Götter zu beschwören.

Denn das ist der Weg der Seithkona, der Hexen und Hexer von Nord, die uns Menschen vor den

Schrecken der Welt beschützen, selbst wenn wir es nicht verdient haben.

Das Setting

Seithkona ist ein Rollenspiel-Setting in einem Dark-Fantasy-Wikinger-Szenario, in dem mächtige Hexen in Begleitung einer Beschützerin durch das Land ziehen und den Dorfbewohnerinnen bei ihren Problemen mit der magischen, ungezähmten Natur helfen. Das Setting ist für das Regelwerk Cinema geschrieben und eignet sich besonders gut für die Varianten Pure-Cinema und Open-Cinema, die beide in der Lage sind, die Spieltiefe und die Effekte der Magie abzubilden. Es ist gut geeignet für Oneshots, aber auch für kürzere, episodische Kampagnen. Im Folgenden wird die Welt, die Figuren und dann detailliert die verschiedenen Sonderregeln beschrieben-

Die Spielwelt

Nord

Nord ist eine unhistorische Dark-Fantasy-Variante des mittelalterlichen Skandinaviens und Norddeutschlands mit einer Geographie und einer Mythologie, die

aber bewusst und teils auch in Namen an die nordische Kultur und Mythologie angelehnt ist. Die Ähnlichkeit ist absichtlich, um leichte Beispielbarkeit und Imagination zu ermöglichen. Zugleich muss aber betont werden, dass es sich eben nicht um ein historisches Setting handelt, das ganz bestimmtes konkretes Wissen erfordert. Wie es genau früher in Skandinavien war, ist für das Spiel irrelevant. Das vertraute Setting ist nur eine Projektionsfläche.

Im Wesentlichen besteht Nord aus drei sich unterscheidenden Regionen: Die zerklüfteten, eisigen Fjorde im Nordwesten, die dunklen, wilden Bergregionen mit ihren tiefen dichten Tälern, wo die Natur noch unberührt und geheimnisvoll ist, und die hügeligen Ebenen im

Südosten mit verschneiten Landschaften, großen Flüssen und Seen um die größeren Siedlungen, um die mächtige Herrscherinnen in wilden Schlachten ringen.

Der Fjord

Das Kernspielland für Seithkona sind die Fjorde. Hier reihen sich in Tagesmärschen kleine Dörfer an die Küste, regiert von verschiedenen Jarls, die misstrauisch über ihre Region wachen. Überwiegend leben hier einfache Leute: Bauern, Holzfäller und vor allem Fischer. Die Jarls rekrutieren immer wieder junge Menschen für ihre Raubzüge, die sie in fremde Länder führen. Doch im Wesentlichen ist es ein einfaches, hartes Leben hier am Fjord, den Elementen und der magischen Natur, sowie dem Willen der Götter ausgeliefert. Das Leben erinnert an das früh Mittelalter in ländlichen Regionen Skandinaviens, wo die Menschen im Wesentlichen selbstversorgend vor sich hinlebten, immer in der Hoffnung, der Kälte, der See und dem Schicksal einen weiteren Tag abzutrotzen.

Das Grundsetting des Spiels ist hier angesiedelt. Die Seithkona und die Beschützerin reisen von Dorf zu Dorf und beschäftigen sich mit den kleinen und großen Problemen der Menschen. Das reicht von weltlichen Sorgen bis hin zu den großen Mysterien und Gefahren der mystischen Welt.

Die Berge

Die Berge und ihre verschlungenen Täler sind noch abgelegener als die Fjorde, weil man zu diesen zumindest mit dem Schiff kommt. Um in die Berge zu gelangen, muss man die düsteren, eisigen Pfade hinaufsteigen. Hier herrscht die Natur noch vollumfänglich. Der Schleier zur Anderswelt ist besonders dünn, und die Kreaturen der Märchen und Geschichten leben hier vollkommen frei und sichtbar. Es gibt Dörfer in den waldigen Tälern, Minen und Wachtürme, doch alles ist alt und teilweise verfallen und im stetigen Überlebenskampf gegen die überbordende, übernatürliche Natur. Dichte Nebelbänke, dunkle Wälder,

schneebedeckte Bäume dominieren die Täler, während gewaltige Gletscher, Schneelawinen und majestätische Felshänge die bergigen Höhen umschreiben. Auch hier können die Seithkona umherwandern und den Menschen helfen. Das wilde Land ist aber noch deutlich gefährlicher, die Besiedelung noch dünner. Hier ist das Land voller Geheimnisse und alter Geschichte.

Verlassene Riesenburgen, geheimnisvolle Täler, tiefe finstere Minen warten hier darauf, von den Seithkona erkundet zu werden.

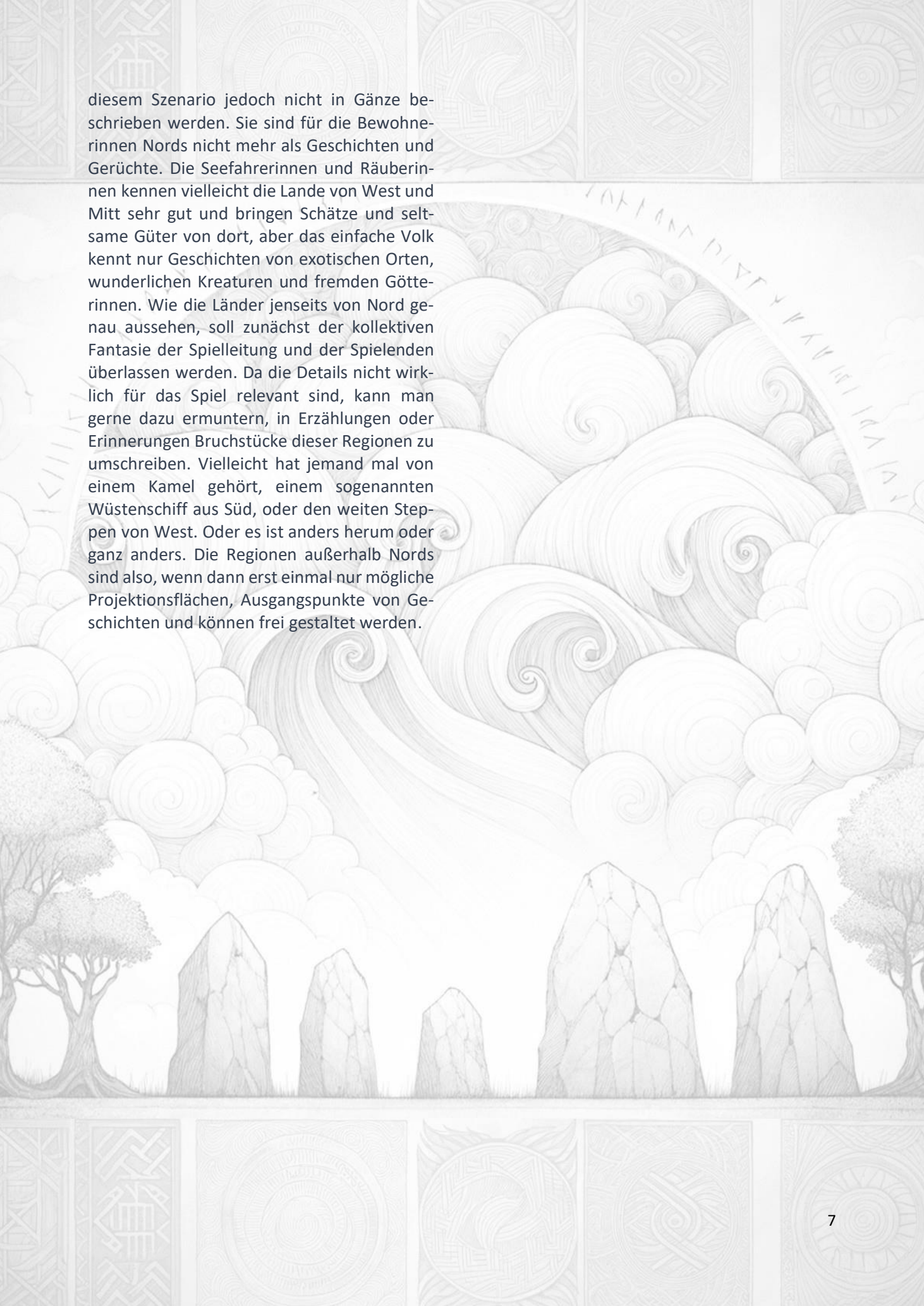
Die Ebenen

Hier leben die meisten Menschen Nords in Städten und Dörfern. Hier ist der Schleier zwischen Wirklichkeit und Nebelreich (der Ebene der Geister) dick, und die Natur ist zurückgedrängt, bis zu einem gewissen Grad. Eine mittelalterliche Atmosphäre herrscht vor, der Glaube an die Götter ist kultiviert und voller Riten. Städte und Trutzburgen dominieren die Landschaft. Hier ist das Vorbild weniger Skandinavien als das mittelalterliche Deutschland. Mächtige Jarls kämpfen um Land und Ruhm auf dem Schlachtfeld, Händlerinnen um Reichtum und Bequemlichkeit auf den Märkten, während die Priesterinnen in den Hainen und Steinkreisen auf kultivierte Weise nach der Gunst der Götter flehen.

Seithkona ist ein Spiel über geheime Orte, wilde Natur, mystische Kräfte und das Überleben in Kälte und Kargheit. Doch hier in den Ebenen, im Warlord-Kontext, können die Hexen auf druidische Kulte, Kriegsherren und politische Intrigen in dichten mittelalterlichen Städten treffen. Hier ist die Magie im Hintergrund, nicht fort, aber subtiler, und die erschreckende Nebelwelt ist nur durch einen dicken Schleier zu erhaschen. Die Bosheit der Menschen, ihre Intrigen und Ziele stehen hier im Vordergrund.

Jenseits von Nord

Die Welt besteht neben Nord aus den vier weiteren Regionen West, Ost, Mitt und Süd, die in



diesem Szenario jedoch nicht in Gänze beschrieben werden. Sie sind für die Bewohnerinnen Nords nicht mehr als Geschichten und Gerüchte. Die Seefahrerinnen und Räuberinnen kennen vielleicht die Lande von West und Mitt sehr gut und bringen Schätze und seltene Güter von dort, aber das einfache Volk kennt nur Geschichten von exotischen Orten, wunderlichen Kreaturen und fremden Göttinnen. Wie die Länder jenseits von Nord genau aussehen, soll zunächst der kollektiven Fantasie der Spielleitung und der Spielenden überlassen werden. Da die Details nicht wirklich für das Spiel relevant sind, kann man gerne dazu ermuntern, in Erzählungen oder Erinnerungen Bruchstücke dieser Regionen zu umschreiben. Vielleicht hat jemand mal von einem Kamel gehört, einem sogenannten Wüstenschiff aus Süd, oder den weiten Steppen von West. Oder es ist anders herum oder ganz anders. Die Regionen außerhalb Nords sind also, wenn dann erst einmal nur mögliche Projektionsflächen, Ausgangspunkte von Geschichten und können frei gestaltet werden.

Der Spielkern

Die Seithkona

Seithkona ist ein nordischer Begriff für Hexe oder Seherin. Sie sind Menschen, die schon in ihrer Kindheit übernatürliche, nicht ungefährliche und manchmal unkontrollierbare Kräfte entwickelt haben. Sie können weiblich aber genauso häufig männlich sein. Sie werden von anderen Seithkonas gefunden und ausgebildet. Typischerweise ziehen sie in Dreiergruppen, zusammen mit einer Riddari (einer Beschützerin), umher. Sie leben traditionell von der Hand in den Mund, haben keinen Besitz, werden aber in jedem Dorf oder jeder Stadt ehrfürchtig aufgenommen. Dort helfen sie der Bevölkerung mit großen und kleinen Problemen weltlicher oder magischer Natur. Zugleich fürchtet sich die Bevölkerung aber zu recht vor den Seithkona, denn diese sind faktisch halbgöttliche Wesen mit der Fähigkeit, die Dörfer zu vernichten, wann immer sie es wünschen. Der Ehrenkodex der Seithkona, nach dem sie die Menschen schützen und eine Verbindung zur magischen Natur herstellen, verbietet das aber eigentlich. Seithkonas haben jedoch nicht immer ihre

Kräfte im Griff. Werden sie schwer verwundet, völlig erschöpft oder kommen dem Tod auf andere Weise zu nahe, verfallen sie in einen Berserkerzustand, den man Othur nennt, in dem sie keine Kontrolle mehr über ihre zerstörerischsten Kräfte haben. Dann kann sie nur noch die Riddari zurück in die Welt der Menschen holen. Seithkonas sind im besten Sinne des Wortes Hexen mit starker Verbindung zur Magie, der mystischen Welt, geheimnisvollen Kenntnissen und Heilkräften. Es gibt verschiedenste Gaben und Kenntnisse der Seithkona, die später genauer aufgelistet werden.

Riddari

Die Beschützerin ist eine besondere und schwierige Rolle. Auch sie kann weiblich oder männlich sein was ungefähr gleichhäufig vorkommt. Die Riddari ist das Bindeglied zwi-

schen den Seithkonas und der Welt der Menschen. Sie ist selbst nicht übernatürlich und besitzt also keine direkten magischen Fähigkeiten, hat aber sehr wohl übernatürliche Talente wie Bärenstärke, besondere Agilität oder eine fast unverwundbare Haut. Neben den körperlichen Fähigkeiten ist die Riddari aber vor allem sozial besonders geschult und übernatürlich begabt. Sie ist nicht selten in der Lage, Menschen mit ihrer Aura zu beruhigen, subtilste Stimmungen zu spüren und Gruppendynamiken zu durchschauen. Das ist auch nötig, denn die wichtigste Aufgabe der Riddari ist nicht der Kampf gegen Monster, auch wenn sie dazu sehr wohl als Kriegerin gerüstet ist, sondern der Schutz der Bevölkerung vor den Seithkonas und deren unkontrollierbaren Ausbrüchen. Sie hat als Einzige eine tiefe emotionale Bindung zu den Hexen und kann diese emotional selbst dann noch erreichen, wenn diese schon tief im Othur versunken sind. Dann muss die Riddari versuchen, sie zu beruhigen und zurück in die wirkliche Welt zu holen, bevor der Othur eskaliert und die Seithkona samt allem um sie herum vernichtet. Dieser Prozess wird im Regelteil noch einmal beschrieben.

Drei plus Eins

Das Prinzip der Drei plus Eins wird dort eingehalten, wo es möglich ist. Demnach soll es immer eine alte Seithkona, eine mittlere und eine junge geben, sowie oder eine Riddari. Manchmal nennt man die Seithkonas auch formelhaft: Die Großmutter, die Mutter und die Maid, wobei diese Bezeichnungen traditionell sind und weder das Geschlecht noch den tatsächlichen Familienstand benennen. Eine wirkliche Hierarchie gibt es nicht, da jede Seithkona als halbgöttlich niemandem untersteht. Doch in der Praxis ist die Älteste, die mit den meisten Kenntnissen und der meisten Erfahrung, deren Wort in Ratschlägen am gewichtigsten ist. Auch ist es ihre Aufgabe, die Jüngste zu unterrichten. Die Mittlere gilt häufig als die stärkste und mächtigste und hat in direkten Konfrontationen mit Monstern und anderen Erscheinungen die Autorität. Die

Jüngste ist häufig noch in der magischen Ausbildung, ihre Kräfte sind aber, wenn auch roher, schon stark und mächtig. Zugleich ist sie der menschlichen Welt noch am nächsten und hat somit häufig noch eine bessere Verbindung zu den Menschen. Mit dem Alter verlieren die Seithkonas mehr und mehr den Bezug zur Wirklichkeit.

Diese Einteilung ist grob und trifft nicht immer zu, sie ist eher eine Orientierung, wie die meisten Seithkona-Gruppen organisiert sind.

Die Rolle der Riddari ist in der Regel etwas strikter gesetzt. Strenggenommen ist sie den Seithkonas untertan und steht ihnen zu Diensten, denn sie ist ein Mensch und kein magisches halbgöttliches Geschöpf. So wird eine Riddari in der Öffentlichkeit den Seithkonas niemals Befehle erteilen oder sie bloßstellen, denn das würde das ganze Bild der erhabenen Göttwesen gefährden, was wichtig ist, damit man die Hexen als helfende von den Göttinnen gesendete Boten sieht und nicht als gefährliche, monsterähnliche Geschöpfe, die ein ganzes Dorf vernichten könnten.

So sieht es oft von außen aus, als wären die Riddari die Dienerschaft der Seithkona, doch in Wahrheit ist dem nur sehr selten so. Denn die Seithkona brauchen die Riddari, ohne sie könnten sie nicht frei von Dorf zu Dorf reisen. Zum einen ist ihre weltfremde und unangepasste Art oft schwierig den pragmatischen Dorfbewohnerinnen zu vermitteln, zum anderen sind die Seithkona faktische Zeitbomben aufgrund der permanenten Gefahr des Othur, der Raserei der Seithkona. So hat sich das Konzept der drei plus eins vor langer Zeit bewährt und viele Seithkonagruppen reisen auf genau diese Weise. Nicht alle natürlich, manche dienen auch nicht den Göttinnen, um die Menschen zu schützen, sondern geben sich dunkleren Trieben hin, doch die Heldinnen unserer Geschichten sind eben jene, die dem Pfad der Göttinnen und somit dem Gesetz der drei plus eins folgen. Das heißt aber nicht, dass jede Spielgruppe aus vier Spielenden bestehen muss; es ist nur die ideale Form. In jedem Fall muss aber stets mindestens eine Seithkona eine Riddari bei sich haben.

Die Wanderung

Die Seithkona sind stets auf Reisen, nie bleiben sie lange an einem Ort. Dies ist Tradition, aber auch notwendig, denn zum einen gibt es viele Orte, die die Hilfe einer Seithkonagruppe brauchen, und es gibt nicht genug Hexen, um jedem Dorf, nicht einmal jeder Region, magischen Schutz dauerhaft zu garantieren. Zum anderen ist das unwirsche und weltfremde Wesen der Seithkona nicht dauerhaft einem Dorf zuzumuten, und die Gefahr, welche die Anwesenheit einer solch mächtigen Hexe mit sich bringt, ist ebenfalls nichts langfristig zumutbar.

Deshalb reisen die Seithkona umher, und nennen dies die Wanderung. Von Ort zu Ort ziehen sie, bleiben für einige Tage in einem Dorf, lösen die großen und kleinen Probleme und gehen dann weiter zum nächsten Ort. Kommen sie irgendwo an, werden sie von der Riddari angekündigt und erhalten entweder ein Haus für die Zeit ihres Verweilens oder kommen in der Gaststätte unter. Kost und Logis sind dann stets umsonst, und die Dorfbewohnerinnen sind sehr bemüht, den Seithkona jeden nur denkbaren Wunsch von den Lippen zu lesen. Denn der Dienst der Seithkona ist für sie überlebenswichtig.

Da sind die kleinen Aufgaben, wie die Zukunft lesen, kleinere Medizin verschreiben, einen rituellen Segen für ein neugeborenes Kind sprechen oder einen Liebesbund des Otloth vollziehen und vieles mehr, das nicht wirklich magische Fähigkeiten erfordert, aber die Kenntnis einer gelehrten weisen Person benötigt. Denn das sind die Seithkona auch. Neben ihren magischen Kräften sind sie vor allem Heilerinnen, Priesterinnen und Beraterinnen. Die Menschen kommen zu ihnen, um in einer brutalen Welt, die ihnen nichts schenkt, ein wenig Hilfe von außen und eine wenig spirituelle Kraft zu erhalten. Talismane, Tinkturen, Salben, Pillen und andere Hilfsmittel verteilen die Seithkona im Austausch für kleine Geheimnisse wie neue Kleidung, Werkzeuge, Waffen und Ähnliches.

Die großen Aufgaben, jene, die magische Fähigkeiten benötigen, zeigen sich häufig ganz von selbst. Dann geht es um elementare Probleme mit der Natur, der Geisterwelt, Ungeheuern und anderen magischen Phänomenen. Vielleicht macht eine Krake den Fjord unsicher und muss vertrieben werden. Vielleicht gibt es einen magischen Sturm, der aufzieht und das Dorf bedroht. Dann müssen die Seithkona schauen, wie sie das Dorf mit ihren magischen Kräften schützen können. Vielleicht erheben sich aber auch die Untoten, weil jemand unachtsam und unwissentlich ihren Schlaf gestört hat. Es gibt viele Gründe, warum die Seithkona eingreifen müssen, um das empfindliche Gleichgewicht zwischen der magischen Welt und den Menschen zu balancieren.

Das Dorf

In dieser Settingsbeschreibung werden bewusst nicht einzelne Dörfer beschrieben oder Fakten über Orte festgelegt, da zu viele Informationen das Erzählen einschränken können. Nord soll eine offene Karte sein, auf der man die eigenen spannenden Abenteuer entfalten kann. Dennoch soll kurz umrissen werden, wie die Dörfer der Fjorde grundsätzlich aufgebaut sein könnten und wie sie funktionieren. Dies sind jedoch keine unumstößlichen Wahrheiten. Jedes Dorf ist anders, jede Gemeinschaft folgt eigenen Regeln und hat eigene Probleme.

Nichtsdestotrotz ist ein Dorf in Nord eine zentrale Einheit, eine feste eingeschworene Gemeinschaft von Menschen, die einer widerspenstigen Natur ein verträgliches Leben abzurufen sucht. In manchen Dörfern gibt es einen oder eine Jarl, doch nicht alle Dörfer haben den Landesherrn direkt vor Ort. Manchmal besitzt eine Jarl mehrere Dörfer, dann gibt es eine Dorfvorsteherin (Geschlecht variiert).

Dementsprechend verfügt ein Dorf häufig über ein Jarlshaus oder ein Vorsteherinnenhaus. Burgen oder Festungen gibt es selten, weil dort wenig Angriffe in den Fjorden befürchtet werden müssen. Hier gibt es wenig

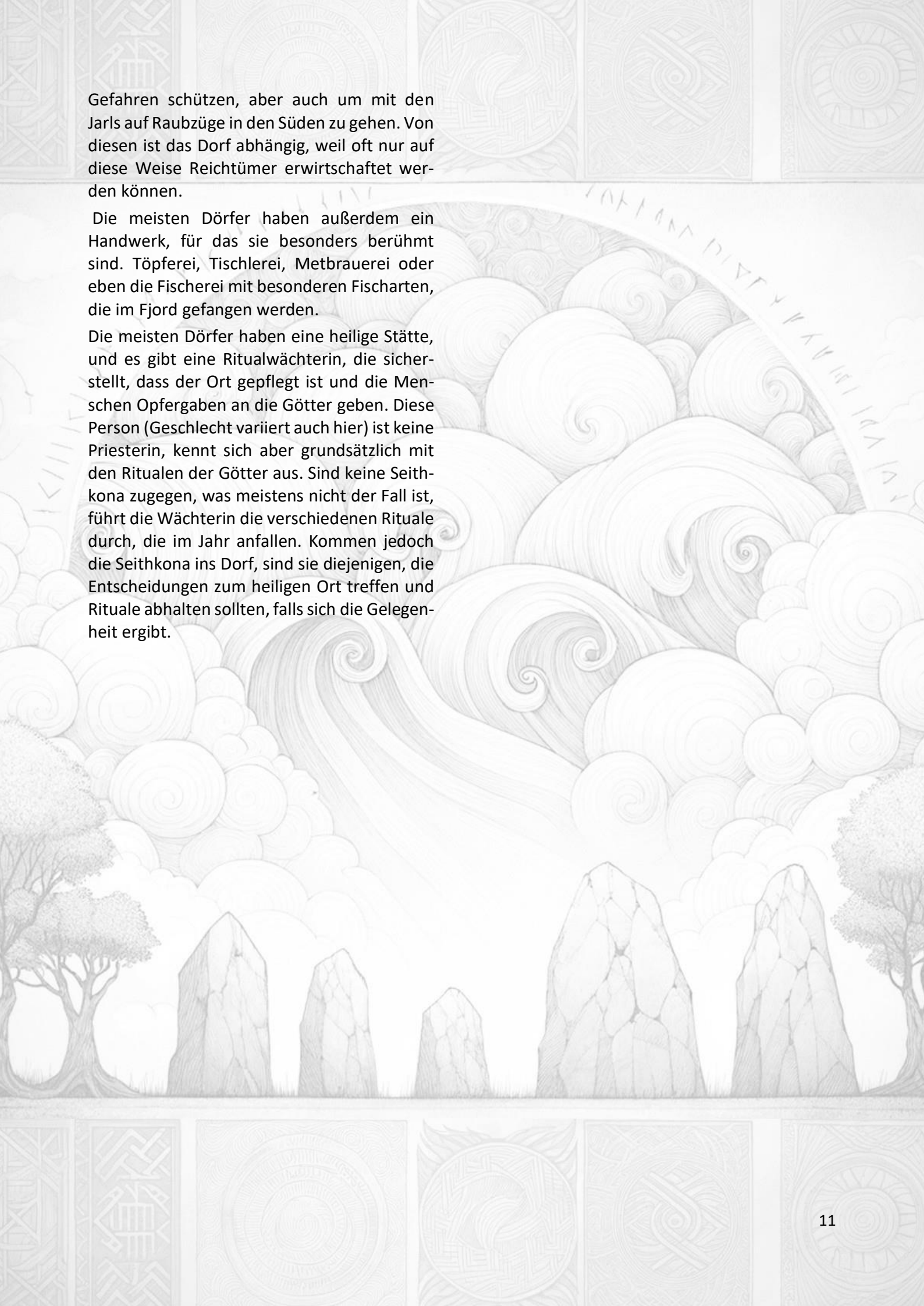
zuholen, und der Weg hierher ist weit und beschwerlich. Wenn es Kämpfe gibt, dann zwischen befeindeten Jarls.

Neben dem Jarlshaus gibt es meistens noch eine Schenke, eine Wirtschaft also, wo einfache Kost und Met ausgeschenkt wird und Reisende übernachten können. In einer Region, in der man nur schwerlich vorankommt und schlecht in der Wildnis übernachten kann, ist ein Ort für Reisende essentiell, und so achten die Dörfer darauf, Schenken bereitzustellen. Diese sind aber auch Versammlungsorte für die Gemeinde, Zentren der Sozialität und des Austauschs. Nicht selten gibt es auch eine Schmiede, wo Werkzeuge aber auch Waffen für Raubzüge in den Süden hergestellt werden. Fischer gibt es zu Genüge, manchmal Bauernhöfe und Handwerksbetriebe. Ein Dorf hat zwischen 50 und 300 Seelen, größer werden sie selten. Die wilde Natur, in der man nur wenig anbauen kann, erlaubt größere Siedlungen nicht. Ein Drittel der Bevölkerung sind in der Regel Kinder, alt wird man nicht in den Fjorden, und diejenigen, die es werden, behandelt man mit größtem Respekt.

Die kleinste Einheit in der Gemeinde ist die Familie, wobei die traditionelle Form der monogamen Beziehung nicht wirklich bekannt ist. Die Mutter der Kinder ist das Zentrum eines losen Familienkonstruktes, bei dem es auch mehrere Partner geben kann, die selbst wiederum mit mehreren Frauen verbunden sind. Daher sind auch gleichgeschlechtliche Beziehungen kein Problem in Nord und entsprechen dem Ideal von Otloth, der die Liebe zwischen allen fördert.

Die wirklich wichtige gesellschaftliche Einheit ist damit das Dorf selbst, die Gemeinschaft, die hierarchisch organisiert ist. Es gibt die Edlen, also die Jarls und deren Abkömmlinge und Partnerinnen, es gibt die Kriegerinnen und dann gibt es die einfachen Menschen, die die wirkliche Arbeit tun. Es ist ein klassisches Ständesystem, das jedoch lose ist und bei dem auch die Einfachen gehört werden, doch eine grundlegende Hierarchie besteht.

Kämpferinnen werden häufig von den Jarls beschäftigt als Wächterinnen, die das Dorf vor



Gefahren schützen, aber auch um mit den Jarls auf Raubzüge in den Süden zu gehen. Von diesen ist das Dorf abhängig, weil oft nur auf diese Weise Reichtümer erwirtschaftet werden können.

Die meisten Dörfer haben außerdem ein Handwerk, für das sie besonders berühmt sind. Töpferei, Tischlerei, Mettbrauerei oder eben die Fischerei mit besonderen Fischarten, die im Fjord gefangen werden.

Die meisten Dörfer haben eine heilige Stätte, und es gibt eine Ritualwächterin, die sicherstellt, dass der Ort gepflegt ist und die Menschen Opfergaben an die Götter geben. Diese Person (Geschlecht variiert auch hier) ist keine Priesterin, kennt sich aber grundsätzlich mit den Ritualen der Götter aus. Sind keine Seithkona zugegen, was meistens nicht der Fall ist, führt die Wächterin die verschiedenen Rituale durch, die im Jahr anfallen. Kommen jedoch die Seithkona ins Dorf, sind sie diejenigen, die Entscheidungen zum heiligen Ort treffen und Rituale abhalten sollten, falls sich die Gelegenheit ergibt.



Die magische Welt:

Was Magie genau ist, bleibt unbekannt. Ist sie die Macht der Göttinnen? Eine Energieform, die alles durchdringt? Eine mystische Kraft, gespeist von einer anderen, jenseitigen Welt? Eindeutige Erkenntnisse gibt es darüber nicht, klar ist jedoch, dass sie existiert und das Leben in ganz Nord maßgeblich beeinflusst. Sie ermöglicht Wunder, Zauberei, die Existenz von fabelhaften Kreaturen und märchenhaften Orten und sie ermöglicht die Kräfte der Seithkona. Im Folgenden werden verschiedene Aspekte der magischen Welt erläutert.

Göttinnen und Götter

In der Welt von "Seithkona" gibt es zahllose Göttinnen und Götter, einige wichtige werden im Folgenden beschrieben

Ornur, der Weiße

Ornur wird stets als Baby, junge schöne Frau und alter, buckliger Mann gleichzeitig dargestellt und symbolisiert

damit den Kreislauf des Lebens und den Wandel. Er steht auch für die Jahreszeiten, den Wechsel der Natur und die Gezeiten. Wie alle Götter in diesem Setting ist er weder gut noch böse, sondern eine unerbittliche Naturkraft. Rituale die ihn betreffen sind die Jahreswende, wenn am dunkelsten Tag des Jahrs, drei Generationen Hand in Hand ins Meer tauchen um den Fluss der Zeit zu verdeutlichen und Geburtstage im allgemeinen an denen man einen emotional wertvollen Gegenstand an jemand anderen weitergibt.

Elsma, die Stürmische

Elsma, oft dargestellt als eine Frau mit einem wolkenhaften Körper, repräsentiert die Kräfte des Himmels, wie Sturm, Regen, Eis und Schnee. Sie wird gleichzeitig verehrt für ihre Gaben und gefürchtet für ihren zerstörerischen Zorn.

Früher wurden ihr Verbrecher und Verräter geopfert, indem man sie ins tiefe Meer warf. Doch in den heutigen Tagen kommen Menschenopfer nur selten vor, weshalb man symbolisch alles Hab und Gut eines Verbrechers ins Meer wirft, um die Stürmische zu besänftigen. Bevor ein Schiff ablegt, verneigt man sich auch tief vor dem Himmel und malt ihr Symbol, einen Blitz, an den Bug.

Otloth, der Liebende

Otloth, der Liebende, der Gott der Fruchtbarkeit, der Liebe und Leidenschaft sowie der Geburt, wird als schöner Wanderer dargestellt, der von Ort zu Ort zieht und seinen Samen verbreitet. Frauen beten zu ihm, um schwanger zu werden, und Männer, um ihre Potenz zu steigern. Kunst und Poesie, Musik, aber auch Streitigkeiten zwischen Paaren werden mit

ihm assoziiert. Reine monogame Ehen gibt es zwar in der Nordregion manchmal, sie sind jedoch nicht die Norm. Sowohl gleichgeschlechtliche Partnerschaften als auch polygame Beziehungsgemeinschaften sind möglich. Alle diese Bindungen werden in einem Zeremoniell besiegelt das sich der Otlothschwur nennt, werden aber nicht zwangsläufig als endgültig und bedingungslos angesehen. Wie Eheähnliche Beziehungen zelebriert werden, kann von Dorf zu Dorf und von Landschaft zu Landschaft stark variieren.

Twan, die Totbringende

Twan, die geschlechtslose Gottheit des Krieges, des Todes und der Ehre, wird ohne geschlechtliche Züge, mit Axt und Knochenhänden dargestellt. Twan trennt die Seelen der Menschen von ihren Körpern und sendet sie so in die Nebelwelt. Bei Kriegerinnen und Seithkonas nutzt Twan dafür die Axt und hackt die Seele aus dem Körper heraus, bei einfachen Menschen wird die Seele mit den Knochenhänden aus dem Körper gerissen. Aus diesem Grund werden Kriegerinnen nach dem Tod zerstückelt und auf dem Meer auf einem klei-

nen Boot verbrannt, während nicht kämpfende Menschen mit intakten Körpern in Steingräbern bestattet werden.

Als Gottheit des Krieges wird Twan auch stets vor einer Schlacht angerufen, und es gibt die Gesetze der Ehre, nach denen kein Mensch stehlen, lügen oder das eigene Dorf verraten soll. Wer eines davon tut, gilt als Twansünder. Die Seele einer solchen Person wird von Twan mit einem Brandeisen gezeichnet und kann häufig die Nebelwelt nicht in Richtung Jenseits verlassen. So zumindest ist die Vorstellung.

Valkan, der Feuerbringer

Valkan, der Weltendrache, ist ein mächtiges, gottgleiches Geschöpf, das im Rachen das Feuer des Lebens trägt und zu Anbeginn der Welt die ewige Flamme entzündete, die alle Existenz überhaupt erst möglich macht. Valkan ist Lebensbringer und Zerstörer in einem und gilt als Urprinzip allen Seins. Er wird am Ende aller Zeiten die Welt mit seinem Feuer von den Menschen reinigen und prüft im Jenseits die tapfersten mit eben jener Flamme. Jene, die aufrecht stehen und die Flammen ertragen, werden als Valkyn, Wächterinnen (geschlechtsneutral verstanden), die am Weltende eine Armee formen, um die Namenlosen zu bekämpfen.

In Nord feiert man zu bestimmten Tagen große Feuerfeste mit gewaltigen Lagerfeuern und wilden Tänzen, bei denen sich junge Frauen und Männer als Valkyn verkleiden, um Valkan zu ehren.

Die Nurn, die Seelen-Richterinnen

Die gesichtslosen Geschöpfe in schwarzen Kutten, bekannt als die Nurn, werden als die Ursprünge der Seithkona gesehen – halb menschlich, halb göttlich, ausgestattet mit grenzenlosem Wissen. Sie blicken in die Herzen der Menschen und erkennen deren tiefste Wünsche. An der Weltenbrücke am Ende des Lebens stehen sie und urteilen, ob ein Verstorbener nach Murtan, dem Land der Tapferen, oder nach Fartan, dem Land der Einafchen oder nach Gurn, dem Land der Niedertracht kommt.

Drall, die monströse Natur

Drall, ein Drittel Baum, ein Drittel Fels, ein Drittel Tier, ist die monströseste Göttergestalt Nords. Dieses Geschöpf ist der Hüter der wilden Natur und Sinnbild für die magische, ungezügelter Welt – wild, gefährlich, aber auch reich an Schätzen und Schönheit. Pflanzen, Raubtiere, aber auch Monster sind Teil der Domäne Dralls. Das Geschöpf, so heißt es, lauert in den dunkelsten Ecken der Wälder, Berge und Felder, immer gierig auf der Suche nach Beute, die oft Menschen sind. Doch mit Opfern und Respekt vor der Natur kann man Drall besänftigen. Früher brachte man dem wilden Gottwesen Menschenopfer dar, doch dies geschieht schon lange nicht mehr. Als Sinnbild der Natur wird er oft zusammen mit Oloth angebetet, um eine gute Ernte zu erbitten, und in manchen Geschichten wird das Geschöpf auch als gelegentlicher Liebhaber des Liebesgottes Otloth dargestellt.

Merim, die Königin der Träume

Merim, die Königin der Träume, wird oft als Mutter dargestellt, die ein Kind im Arm wiegt. Sie gilt als Göttin der Träume, aber auch des Übergangs zwischen Leben und Tod. Sie bringt die Seelen der Menschen durch das Seelenreich zur Weltenbrücke, wo die Nurn die Menschen bewerten. Dadurch ist sie auch die Schutzpatronin der Geisterwesen, jener Geschöpfe, die den Übergang zu den Jenseitswelten nicht schaffen oder wagen. Sie steht für Geheimnisse, Unterbewusstes, Sehnsucht und Verzweiflung, aber auch für mütterliche Fürsorglichkeit und Liebe.

Kleinkindern gibt man den Merinsegen, indem man einen Daumen mit Ziegen- oder Fischblut auf die Stirn drückt, damit sie aus ihren Träumen wieder in die Wirklichkeit zurückfinden und nicht im Nebelreich verloren gehen, während sie schlafen.

Die Ebenen

Die Welt besteht nicht nur aus den Ländern Nord, West, Mitt, Ost und Süd, sondern auch aus verschiedenen Ebenen, die wie Schichten aufeinanderliegen.

Die Wirklichkeit

Das ist die Wirklichkeit, die all die beschriebenen Länder umfasst und das ist, was wir sehen, hören, riechen und schmecken können. Es ist die stoffliche Welt, die Realität. Hier leben die Menschen, aber auch die Fabelwesen in Landschaften aus Bergen, Bäumen, Feldern, Meeren, also alles, was ist. Hier zeigt sich auch die Magie gestaltlich und physisch, und alles, was hier ist, kann vergehen. Neben den vielen Göttinnen der Orte herrscht hier im tiefsten Wald der Gott Drall und wacht über all seine Kreaturen.

Das Nebelreich

An die Wirklichkeit herangeschmiegt liegt die Ebene des Nebelreichs oder auch Schattenwelt oder von manchen Zwischenwelt genannt. Es ist ein rein geistiger Ort ohne stoffliche Wirklichkeit, nicht greifbar, nicht beschreibbar, mehr eine Art Zwischenraum zwischen Welten.

Hier existieren die Geister, jene Seelen, die aus irgendeinem Grund nicht in die jenseitigen Reiche wechseln wollen oder können. Hier lauern auch die Schatten und die entflohenen Dämonen, die versuchen, in die Wirklichkeit vorzudringen. Es ist ein Ort des Wartens und des Klagens. Hier existieren aber auch die Träume, Wünsche, Sehnsüchte und Fantasien. Es ist genau genommen die Welt des Geistes. Jede sterbende Seele muss hier hindurch, geleitet von Merim zur Weltenbrücke, wo die Nurn über die Seele urteilen und sie in eine der drei jenseitigen Welten bringen.

Das Jenseits

Dieses besteht aus drei Reichen, die nicht unterschiedlicher sein könnten, und in die die Nurn eine Seele abhängig von deren Leben in der Wirklichkeit senden. Die Jenseitsreiche sind die Ebene der Göttinnen. Hier existieren die Göttinnen in aller Pracht und Macht, hier haben sie ihre Paläste und Herrschaftsgebiete, aufgeteilt in die verschiedenen Reiche.

Murtan:

Murtan ist das Reich der Mutigen. Hier herrschen die Göttinnen Elsmä, Twan und Walkan sowie viele andere Göttinnen, die Gewalt, Macht und Stärke symbolisieren. Kriegerinnen und mutige Menschen, die große Taten vollbracht haben sowie große Geister ihrer Zeit, kommen hierher, um in einer der Domänen der Göttinnen als deren Dienerinnen zu wirken.

Fartan:

Fartan ist das Land der einfachen Leute, was keine Beleidigung ist, sondern ausdrückt, dass jemand sein Leben dem Dienst und der Arbeit gewidmet hat. Bäuerinnen, Fischerinnen, Hausfrauen oder jene, die sich der Lebenslust und der Freude gewidmet haben, kommen in dieses Reich,

in dem die Götter Onur und Otloth zusammen mit den zahllosen kleinen Göttinnen der einfachen Leute residieren. Hier leben die Seelen in Eintracht und Gemeinschaft im ewigen Frieden.

Gurn:

Gurn ist das Reich des Bösen und der Niedertracht. Hier herrschen die dunklen, namenlosen Göttinnen, die manchmal Dämonen, manchmal Schatten, manchmal Seelenfresser genannt werden doch allgemein als die Namenlosen bekannt sind. Wer böse war oder feige oder schlecht oder falsch, er ihre Seele hat verkommen lassen, kommt hierhin und wird von den Namenlosen verschlungen, einverleibt und Teil ihrer boshaften Energie. Die

größte Sehnsucht der Namenlosen ist es, das Nebelreich zu durchbrechen und in die Wirklichkeit vorzudringen durchqueren, um sich direkt in der Wirklichkeit an den Menschen zu laben.

Die Magie der Seithkona

Was die Seithkona genau sind, weiß niemand so genau. Manche glauben, sie seien die Nachfahren halbgöttlicher Kinder der Nurn, andere halten sie für Kinder anderer Götter, und wieder andere glauben, dass sie Dämonen sind. Was auch immer stimmt, immer mal wieder wird ein menschliches Kind mit magischen Fähigkeiten geboren, welche es nur schwerlich kontrollieren kann. Man hat in der Vergangenheit versucht, diese Wesen zu jagen und zu vernichten, doch die entfesselte Macht der in die Ecke getriebenen Geschöpfe hat große Opfer gebracht. So lässt man die Seithkona kontrolliert ihre Kräfte entfalten und sie zum Wohle der Menschen einsetzen. Ihre Magie ist vielfältig und schwer zu definieren. Sehr hängt die Art der Fähigkeiten von der Persönlichkeit der Seithkona ab. Von Hellseherei über Naturbeherrschung und Geisterkräften bis zu Nekromantie und Gestaltenwandel können sich verschiedenste magische Kräfte entwickeln. Was diese Kräfte genau bewirken und in welcher Intensität sie sich entfalten, ist ebenfalls nicht so einfach zu beantworten.

Verschiedene Seithkona haben natürlich unterschiedlichen leichten Zugang zur Magie und ihren eigenen Kräften, aber theoretisch ist das Ausmaß an Macht, das jede Seithkona entfalten kann, schier grenzenlos und gottgleich. Jedes Wirken von Magie kommt jedoch mit einem Preis an Lebenskraft oder an ungünstigen zusätzlichen Effekten des Zaubers, die Unbeteiligte schaden können. Je mächtiger die Magie ist, die man versucht zu wirken, umso größer auch der negative Effekt. Besonders deutlich wird dies, wenn eine Seithkona in eine Othur verfällt, eine Art Rage, in der sie sich selbst nicht mehr kontrollieren kann und ihre Magie in vollem zerstörerischem Umfang entfaltet.

Seithkona-Magie wird in rituellen Handlungen vollzogen, die sich von Seithkona zu Seithkona unterscheiden können. Manche nutzen ihr Blut, um zu zaubern, andere schreiben Runen, andere tanzen oder nutzen vielfältige Ritualgegenstände. Wie die Magie einer Seithkona zustande kommt, aussieht und was sie genau bewirkt, ist also individuell unterschiedlich.

Monstren und Myterien

***Anmerkung:** Wie im Vorwort erwähnt, wird es in diesem Settings-Text keine festen Werte für Kreaturen geben. Cinema funktioniert besser, wenn man die Gegner an die Situation anpasst. Es ist letztlich Aufgabe der SL zu entscheiden, welche Gegner in welcher Situation welche Würfel pools aufweisen. Generell sollte man die Gegner oder Gegnergruppen an den Fähigkeiten der Charaktere orientieren und ihnen entsprechend mehr oder weniger Poolwürfel für den Kampf oder mehr oder weniger Resilienz geben. Im Kapitel "Die Beispielszene" wird dies nochmals deutlich gezeigt.*

Es gibt alle denkbaren Arten von Monstern und unerklärlichen Phänomenen im Norden. Man kann sich von bekannten europäischen Märchen und Sagen inspirieren lassen oder auch ganz eigene Kreaturen erdenken. Wichtig ist nur, dass diese immer einen düsteren, gefährlichen, aber nie vollständig bösen Touch haben. Sie sind Teile einer Naturwelt, die eben geheimnisvoll, gefährlich und düster ist, die aber nicht in sich automatisch böse sein muss. Oft fühlen sich Monster gestört oder wollen etwas Bestimmtes oder brauchen manchmal vielleicht auch einfach Hilfe; können dies aber oft nicht deutlich zum Ausdruck bringen. Manche Monster können sprechen, andere nicht, und wieder andere nur in bestimmten Sprachen oder auf eine bestimmte Weise. Auch können die Götter oder magische Gegenstände Probleme verursachen, mit denen die Dorfbewohner nicht alleine zurechtkommen. Immer sind magische Kräfte im Spiel, die nur durch die Seithkonas bezwungen werden können.

Es folgt eine kleine Auswahl von klassischen Monstern und eine dazu passende Interpretation dieser Wesen in der Welt von Seithkona, um einen Eindruck zu geben, was in das Setting passt. Diese sind abänderbar oder ergänzbar, wie immer es der Geschichte weiterhilft. Keine der Beschreibungen ist unabänderlich und in Stein gemeißelt, sondern entsprechen nur Vorschlägen.

Riesen

Es gibt alle Arten von Riesenwesen. Die Gemeinsamkeit ist, dass sie humanoid gestaltet sind und deutlich größer als Menschen sind.

Die Menschenriesen sehen aus wie Menschen, sind aber mindestens 5 Meter groß. Sie sind meistens friedliche Gesellen, mögen jedoch die Einsamkeit. Sie neigen zur Einsiedelei, und große Menschenmengen machen sie nervös. Häufig findet man sie in den Bergregionen und weniger am Fjord. Riesen sind leicht durch Magie beeinflussbar und können, wenn sie einmal wütend sind, nur schwer beruhigt werden.

Die Steinriesen, auch Trolle genannt, bestehen aus Stein und können sich auch in solche verwandeln. Sie sind nicht, wie viele glauben, dumm, aber sie können nicht sprechen oder nur sehr schwer verständlich. Sie wachen oft über ganze Gebiete und mögen es gar nicht, wenn sich etwas verändert. Baut man ungefragt in ihrer Nähe Häuser oder nutzt die Steine, die vielleicht zum Körper des Trolls gehören, kann er erwachen und großen Ärger machen. Oft sind in einer Region mehrere Trolle.

Giganten sind riesengroße Riesen, die mindestens 15 Meter groß sind, aber noch viel größer werden können. Sie schlafen für Jahrhunderte unter der Erde, aber wehe sie erwachen, dann bekommen sie einen gewaltigen Hunger.

Geister

Geister sind die Seelen von Menschen, die nicht in einer der Jenseitigen Welten eingehen können. Dafür gibt es viele Gründe, aber meistens ist es so, dass sie das Gefühl haben, noch etwas erledigen zu müssen. Dann können sie die Welt nicht ganz verlassen, was sie traurig und regelrecht panisch machen kann. Sie existieren in der Nebelwelt zwischen den Welten und schaffen es immer mal wieder durch ihre ausgeprägten Emotionen Einfluss auf die Wirklichkeit zu nehmen. Das nennt man Spuken. Es gibt unzählige von ihnen, und meistens sind sie nicht böse, aber manche sind so verzweifelt, dass sie mit allen Mitteln versuchen, die Menschen dazu zu bringen, das zu tun, was die Geister befreien und ihnen die Möglichkeit geben würde, ins Jenseits zu gehen.

Werwölfe

Lurasan, der Jäger der Zähne, war einst ein Jarl von Nord Er wurde von solchem Kummer gepeinigt, als seine Frau im Kindbett starb, dass er in großer Wut in den Wald lief, um dort zu sterben. Ein Wolfsrudel griff ihn dabei an, und im Kampf mit diesen tötete er sie alle im Wutrausch und trank ihr Blut. Dadurch verwandelte er sich in eine Kreatur, halb Mensch, halb Wolf, die, wenn sie andere beißt und nicht tötet, jene ebenfalls in solche Kreaturen verwandelt. Es heißt, in den Finstertälern leben ganze Rudel dieser schrecklichen, blutrünstigen Monster, die von Kummer und Verzweiflung getrieben immer ihren Hunger nach Menschenfleisch zu stillen suchen.

Drachen

Es heißt, die Drachen wären ausgestorben. Einst herrschten sie über die Welt als Söhne und Töchter Walkans des Feuerbringers, doch die Riesen erschlugen sie. Doch eines Tages werden sie wiederkommen, sagen die Geschichten, am Ende aller Tage, und mit ihrem reinigenden Feuer die Welt von den Menschen befreien

Feen

Feenwesen, so heißt es, sind Geschöpfe der Träume, die aus den Träumen der Menschen geboren werden. Sie sind die einzigen Wesen, die völlig frei und ohne Mühe zwischen der Wirklichkeit, der Nebelwelt und dem Jenseits wandeln können. Sie sind nicht böse, aber sie lieben Geschichten und stehlen gerne die Erinnerungen der Menschen.

Draugar

Draugar sind Untote, die entweder von Magiewirkern belebt wurden oder Geister, die es geschafft haben, in einen verstorbenen Körper zu gelangen. Im ersten Fall sind sie die Diener jener, die sie belebt haben. Im zweiten Fall haben sie einen freien Willen und versuchen meistens eine Aufgabe zu erfüllen, die sie im Leben nicht bewältigt haben oder sich zu rächen. Oft sind sie jedoch von Wahnsinn und Hass zerfressen und greifen die Menschen ohne Warnung an.

Nachtmare

Nachtmare sind Schattenkreaturen, die wie Geister und Feen in der Nebelwelt existieren. Es sind Kreaturen aus dem finsternen Jenseits von Gurn, die es irgendwie geschafft haben, ins Nebelreich zu gelangen und sich nun von den Träumen der Menschen ernähren, um an Kraft zu gewinnen. Ihr Ziel ist es, in die Wirklichkeit zu gelangen, um die Seelen und Körper der Menschen direkt verschlingen zu können. In der Nebelwelt nehmen sie die Gestalt von dunklen Schattengeistern an, in der Wirklichkeit, wenn sie so weit kommen, erscheinen sie als Alptraumfiguren, gestaltet durch die fürchterlichsten Träume der Menschen in ihrer Nähe.

Die Namenlosen

Die Namenlosen sind die Götter der Finsternis, die keine Namen haben, weil diese zu schrecklich wären. Sie existieren nur in Gurn und können höchstens Teile ihrer Seelen in

Form von Nachtmaren in die Nebelwelt schicken. Die Namenlosen nähren sich von den Seelen der böartigsten Menschen, möchten aber am liebsten die Seelen der Besten und Tapfersten verschlingen. Ihr Streben ist es, frei zu kommen aus Gurn und die Wirklichkeit zu vertilgen.

Huldra

Diese sind an bestimmte Orte gebundene Geschöpfe, die jede denkbare Form und jedes denkbare Geschlecht annehmen können, aber meistens eine humanoid gestaltete Form haben, die an die Landschaft erinnert, in der sie leben. Eine Waldhuldra könnte aus Zweigen, Rinden und Ästen bestehen. Eine Flusshuldra aus Algen, Wasser und Muscheln. Sie beschützen heilige Orte oder Gegenden und bekämpfen jede Person die ihre Gebiet oder ihren Schatz bedroht. Manche sagen, dass die Trolle eine eigene Form der Huldra sind, doch die Huldra sind meistens kleiner und mächtige Magiewirkerinnen, die daher eher an Seithkonas erinnern als an Trolle. Manche sagen auch, die Guldra seien die Kinder von Seithkonas und Trollen, aber ob dies stimmt, weiß niemand wirklich zu sage

Seeungeheuer

Kraken, Seeschlangen und gigantische Schildkröten sind in den Gewässern von Nord zahlreich vertreten und können nicht nur Schiffen, sondern auch den Küstenregionen erhebliche Schwierigkeiten bereiten. Normalerweise bleiben sie in ihren tiefen Gewässern, aber mächtige Zauber, übermäßiger Bootsverkehr oder schlichtweg Pech können sie anlocken. In solchen Momenten ist kein Schiff vor ihrer Bedrohung sicher.

Seithkona Cinema Regeln

Es empfiehlt sich, Seithkona mit Pure Cinema oder Open Cinema zu spielen, in beiden Fällen gibt es jedoch einige Dinge, die abgeändert beziehungsweise beachtet werden müssen, die ich im Folgenden darlegen werde.

Pure-Cinema Kurzregeln

Seithkona baut auf dem Universalsystem Cinema auf und kann sowohl mit Pure-Cinema als auch mit Open_Cinema gespielt werden. Das Regelwerk findet

man kostenfrei auf Rollenspiel.de zum Downloaden als PDF. Es gibt ein paar Ergänzungen, die später noch genauer beleuchtet werden, die für das Setting Seithkona sinnvoll sind, aber im Wesentlichen kann man mit den Regeln aus dem Regelbuch problemlos eine Runde Seithkona spielen. Der Bequemlichkeit wegen wird die Regelvariante Pure-Cinema, in der nur die Spielleitung würfelt, jedoch im Folgenden kurz zusammengefasst, mit Ausnahme der

Charaktererschaffung, die später ausführlicher beschrieben wird.

Würfelsystem

Steht eine Probe an, für die die SL das Ergebnis ermitteln möchte, würfelt sie mit einem Pool aus W10, der sich aus dem Wert eines passenden Attributs plus einer Fähigkeit bzw. einer Kraft ergibt. Bei Seithkonas dürfen Kräfte und Fähigkeiten nicht addiert werden, bei Riddari jeweils eine.

Vor dem Würfeln bestimmt die SL, wie viele Erfolge notwendig sind. Die nicht zusammengerechneten Ergebnis eines Pools bestimmten den Erfolgsgrad anhand einer Würfeltabelle, die wie folgt aussieht:

10-9: Voller Erfolg: Was gelingen sollte, gelingt.

8-7: Erfolg mit Haken: Was gelingen sollte, gelingt, aber irgendetwas anderes geht schief.

6-4: Scheitern: Eine Handlung misslingt, aber vielleicht ergibt sich ein anderer Vorteil.

3-1: Totales Scheitern: Was gelingen sollte, scheitert, und es geht noch mehr schief.

Bei einem Mindestwurf von zwei Erfolgen determiniert der zweithöchste Wurf das Ergebnis.

Anhand des ermittelten Ergebnisses erzählt die SL die Geschichte weiter oder weist die Spielenden an, zu erzählen, was geschieht.

Kampf

Kämpfe sind vergleichende Proben, bei denen die vollen und halben Erfolge, also alle Ergebnisse ab 7, gezählt werden. Wer mehr Erfolge hat, fügt dem Gegner Schaden in Höhe der Differenz der Erfolge zu.

Beeinträchtigungen

Beeinträchtigungen sind im Prinzip Schadenspunkte, die in Form von Token verteilt werden. Man darf nie mehr Beeinträchtigungstoken haben als die eigene Resilienz. Hat man eine Resilienz von 3, ist man also bei vier Token handlungsunfähig beziehungsweise tot.

Anpassungen: Würfelsystem mit Vorteilen und Nachteil

Es sollte in jedem Fall, egal ob mit Pure Cinema oder mit Open Cinema gespielt wird, die Würfeltabelle von Pure Cinema benutzt werden. Man kann in Einzelfällen die Erzählrechtsvariante von Open Cinema zusammen nutzen und zum Beispiel jemanden erzählen lassen, wie ein Zauber wirkt, wenn es einen vollen Erfolg gibt, aber weil dies ein Spiel ist, das auf Mysterien und Geheimnissen beruht, wird die Spielleitung nicht immer das Erzählrecht abtreten können. Da muss dann abgewogen werden. In jedem Fall kann, egal welches System verwendet wird, bei Seithkona ein neues Würfelement hinzugenommen werden, und

zwar sogenannte Vorteils- und Nachteilswürfel.

Ein Vorteilswürfel wäre ein zusätzlicher Würfel, der zu einem Pool hinzugezählt wird, wenn ein bestimmter Umstand eine Probe einfacher macht. Ein Nachteilswürfel wäre das Gegenteil, wenn ein Umstand eine Probe erschwert, wird ein oder mehrere Würfel vom zu würfelnden Pool abgezogen. Diese Sonderregeln sollten allerdings sehr sparsam und am besten nur in bestimmten Fällen verwendet werden:

Unterstützung und Behinderung bei Zauberritualen

Bei magischen Ritualen der Seithkona können sich die Spielcharaktere gegenseitig unterstützen. In diesem Fall wirkt eine Person zum Beispiel einen Zauber, aber die anderen wirken bei dem Ritual auf irgendeine Weise, die sie beschreiben müssen, mit, um das Ritual zu verstärken. Pro Person, die hilft, wird dann ein zusätzlicher Würfel verwendet. Die Riddari kann, weil sie ja nicht zaubert, weder unterstützen noch unterstützt werden. Die Unterstützung wirkt also nur bei Zaubern und nicht bei anderen Proben. Man könnte diese Regel natürlich auf alle Handlungen anwenden, aber im Seithkona-Setting soll der gemeinschaftliche Charakter der Magie besonders hervorgehoben werden, weshalb es hier nur im Fall der Zauber vorgeschlagen wird. Im Gegenzug erhalten im Falle eines Scheiterns oder eines halben Erfolges aber auch alle Unterstützenden ebenfalls einen Erschöpfungstoken. Dieser wird später noch erläutert.

Magische Orte

In Nord gibt es viele mythische Orte von großer Macht. Steinkreise, natürlich magische Landschaften, magische Gegenstände und vieles mehr. All diese Dinge sind von sich aus schon mit Magie geladen, und befindet man sich bei ihnen oder trägt einen solchen Gegenstand mit sich, kann man die Magie dieses Ortes nutzen. In diesem Fall bekommt man für eine Probe Bonuswürfel. In welcher Höhe ist von dem Ort oder dem Gegenstand abhängig, wobei +1 üblich wäre, +2 schon sehr mächtig

und +3 extrem mächtig. Alles darüber hinaus ist vorstellbar, aber sollte sehr selten vorkommen.

Chaotische Magie

Ein solcher Ort kann aber auch chaotische Magie beherbergen. Diese kann entstehen, wenn ein Ritual besonders schiefgeht. Solche chaotische Magie gibt ebenfalls Boni in einer bestimmten Höhe, aber in Höhe dieses Boni erhält man automatisch Erschöpfungstoken, wenn man an einem solchen Ort oder mit einem solchen Gegenstand zaubert. Außerdem kann die hier gewirkte Magie alle möglichen Zusatzeffekte haben, auch dann wenn man einen vollen Erfolg hat.

Das besondere Band:

Die Riddari hat zu einer Seithkona in der Gruppe immer ein ganz besonderes Band, wie später in der Charaktererschaffung noch erläutert wird. Dies ist dann relevant, wenn diese Seithkona in die Othur fällt. Beim Versuch, sie zu besänftigen, bekommt die Riddari immer einen Bonuswürfel.

Attribute

Die Attribute bleiben im Wesentlichen gleich. Es wird Körper, Geist, Sozial und Seele verwendet. Sozial ersetzt Ausstrahlung gänzlich, ist also nur ein anderes Wort, das deutlich macht, dass die sozialen Fähigkeiten in beide Richtungen gehen. Man wirkt besser auf andere und kann sie besser lesen. Seele ist ausschließlich für aktives Magiewirken nötig. Die Seithkona nutzen es, um all ihre magischen Kräfte auszuüben. In diesem Fall wird das Attribut Seele plus einen Würfel für die jeweilige Kraft gewürfelt. Die Riddari nutzt das Attribut Seele nicht. Ihre Kräfte werden über das jeweils Sinnvolle der anderen Attribute gewürfelt. Bei einer sozialen Kraft eher Sozial, bei einer körperlichen eher Körper.

Bei Charaktererschaffung werden bei jedem Charakter 9 Punkte auf die Attribute verteilt, wobei der Ritter keine Punkte auf Seele vergibt, sondern sie auf die anderen drei konzentrieren kann.

Befähigungen:

Es werden drei Befähigungen verteilt. Die Wahl der Befähigungen ist völlig frei, sollte sich aber im Rahmen einer Dark-Fantasy-Welt bewegen. Befähigungen, die magische Seithkonakräfte nochmal verstärken, sind jedoch nicht erlaubt. Die Kräfte der Riddari dürfen durch Befähigungen aber sehr wohl verstärkt werden

Kräfte

Kräfte sind im Gegenzug übernatürliche Fähigkeiten, die Eigenschaften haben, die normale Menschen nicht besitzen und unter Umständen die Naturgesetze aushebeln können.

Seithkonakräfte:

Die Seithkonakräfte sind echte magische Fähigkeiten, die normale Menschen nicht besitzen, weshalb es für diese auch keine Befähigungen gibt und man sie somit nicht verstärken kann. Wie oben beschrieben, ist die Art, wie eine Kraft ausgeführt wird, wie sie genau wirkt und in welcher Intensität und Macht sie sich zeigt, nicht genau definiert oder begrenzt. Es ist nicht genau festgelegt, was ein Zauber kann und wie mächtig er ist. Die Seithkona kann beschreiben, was sie mit einem Zauber bezwecken will, und die Spielleitung (SL) macht daran fest, wie schwierig der Zauber wird. Je mehr erreicht werden soll, umso schwieriger und damit gefährlicher ist es. Auch sollten die Spielenden sich überlegen, wie genau sie Magie wirken, und dabei kreativ werden. Die Beschreibung der Magiewirkung durch eine Art Ritual ist dabei besonders wichtig und sollte von der SL stets gefordert werden. Anhand der Beschreibung von Aussehen und Absicht des Zaubers kann die SL dann determinieren, wie schwierig es ist, einen Zauber auszuführen. Dabei ist ein Erfolg einfach zu erreichen, zwei schon schwerer, drei sehr schwer und vier eine große Herausforderung. Je schwieriger der Zauber, umso größer sollten auch die negativen Konsequenzen sein.

Denn das Besondere an Seithkona-Kräften ist, dass sie fast nie konsequenzlos verwendet

werden können. Regeltechnisch heißt das, dass das Wirken einer Seithkonakraft nur bei einem vollen Erfolg in der geforderten Höhe keinen negativen Effekt hat. Bei einem halben Erfolg geschieht zu dem positiven erwünschten Effekt immer noch etwas Schlechtes. Das kann entweder Erschöpfung für die Seithkona sein, also eine Beeinträchtigung, oder ein Nebeneffekt des Zaubers, der Unbeteiligte betrifft. Beim Scheitern oder einem Scheitern mit Nachteil könnte auch beides eintreten. Das Ausmaß der Nachteile ist Ermessensfrage der Spielleitung und sollte auch situations- und zauberabhängig betrachtet werden.

Seithkonakräfte:

Im Folgenden werden die verschiedenen Kräfte der Seithkona beschrieben:

1. Seherische Fähigkeiten:

- **Zukunftsvisionen:** Die Fähigkeit, Ereignisse zu sehen, die in der Zukunft liegen könnten.
- **Traumdeutung:** Die Fähigkeit, Botschaften oder Vorzeichen aus Träumen zu entziffern.
- **Tiergespräche:** Die Fähigkeit, mit Tieren zu kommunizieren und ihre Wahrnehmungen zu nutzen.
- **Götteranrufung.** Die Fähigkeit die Haltung oder Meinung der Götter zu einer Angelegenheit zu erahnen.

2. Naturkräfte:

- **Elementarbeherrschung:** Die Fähigkeit, Elemente wie Feuer, Wasser und Erde und Wind direkt zu kontrollieren. (Elemente werden einzeln gewählt)
- **Pflanzenwachstum:** Die Fähigkeit, das Wachstum von Pflanzen zu beeinflussen.
- **Wettermanipulation:** Die Fähigkeit, das Wetter nach Willen zu beeinflussen. Indirekter

aber dafür umfassender als Elementarbeherrschung)

- **Tierverwandlung:** Die Fähigkeit, sich selbst oder andere in Tiere zu verwandeln.

3. Umgang mit der Geisterwelt:

- **Seelenreise:** Die Fähigkeit, in der Geisterwelt zu reisen oder andere dorthin zu führen.
- **Aura-Wahrnehmung:** Die Fähigkeit, die Aura von Lebewesen und Geistern zu sehen und zu interpretieren.
- **Bannkreise:** Die Fähigkeit, Schutzkreise gegen böse Geister zu errichten.

4. Bekämpfen und Bannen von Monstern:

- **Monsterverständigung:** Die Fähigkeit, mit Monstern zu kommunizieren und sie zu beeinflussen.
- **Magische Barrieren:** Die Fähigkeit, magische Schutzbarrieren gegen Monster zu erschaffen.
- **Bansprüche:** Die Fähigkeit, Monster mit speziellen Sprüchen oder Ritualen zu bannen.
- **Auraprojektion:** Die Fähigkeit die eigene Aura zu verstärken und Monster und Menschen damit einzuschüchtern

5. Zauberei

- **Flüche:** das Sprechen von Flügen aller Art, meistens Schwächungen der Gegner
- **Heilung:** Heilzauberei (jeder Erfolg heilt eine Beeinträchtigung, nur Misserfolge bringen Erschöpfungen)
- **Rauch und Spiegel;** Illusionsmagie und Täuschungen
- **Maske:** Die Fähigkeit das eigene Aussehen zu verändern.

6. Dunkle Künste:

- **Leichenbeleben:** Die Fähigkeit Leichen zu beleben und sie wie Marionetten zu steuern
- **Vampirismus:** Die Fähigkeit mit dem Blut anderer sich selbst oder andere zu heilen.
- **Puppenspiel:** Die Fähigkeit lebende Personen wie eine Marionette zu steuern.

Riddarikräfte

Im Fall der Riddari ist das ein wenig anders. Hier könnte man sehr wohl Befähigungen nehmen, die dann durch Kräfte ergänzt werden. Zum Beispiel wäre die natürliche Befähigung "Stark" zusammen mit der übernatürlichen Kraft "Bärenstärke" möglich. In diesem Fall bekäme die Charakterin bei Stärkeproben +1 auf Stärke durch die normale Kraft und nochmal plus zwei durch die Bärenkraft, solange sie dies verwendet, was aber angesagt werden muss. Des Weiteren ist die Kraft der Ritterin auch erzählerisch und von den Auswirkungen her deutlich signifikanter als nur mit der Befähigung. Versucht sie zum Beispiel, einen großen Stein zu heben, der mit normaler Menschenkraft nicht zu heben ist, geht dies nur, wenn sie ansagt, die Bärenkraft zu verwenden

Körperliche Kräfte

Alle körperlichen Kräfte ermöglichen Handlungen, die über die menschlichen Fähigkeiten hinausgehen. Es wird bewusst nicht genau definiert, was in jeder Situation möglich ist; dies hängt von der Spielleitung und dem Spielkontext ab. Allgemein kann man die Kräfte mit denen von mythologischen Helden wie Achilles, Herkules oder Siegfried vergleichen. Das bedeutet, dass die Kräfte übernatürlich sind, aber nicht grenzenlos. Zusätzlich fügen sie dem Wurf zwei W10 hinzu, anstatt nur einen W10 wie bei den Seithkonakräften.

1. **Übermenschliche Stärke:** Die Fähigkeit, deutlich mehr körperliche Kraft zu entfalten als ein normaler Mensch.

2. **Erhöhte Ausdauer:** Die Fähigkeit, körperliche Anstrengungen länger durchzuhalten, ohne zu ermüden. (+2 W auf alle Ausdauerproben),
3. **Schnelle Heilung:** Eine überdurchschnittlich schnelle Regeneration von Wunden und Verletzungen. (Wunden heilen so schnell wie Erschöpfungen)
4. **Erweiterte Sinne:** Die Fähigkeit, besser zu sehen, zu hören oder zu riechen als normale Menschen.
5. **Agilität:** Übermenschliche Beweglichkeit und Geschicklichkeit, nützlich in Kampfsituationen (+2 bei Kampf) oder bei der Flucht).
6. **Widerstandsfähigkeit:** Erhöhte Resistenz (+ 2 auf Resilienz) und Immunität gegen Umwelteinflüsse wie Kälte und Hitze, Giften oder Krankheiten. (Keine Immunität gegen direktes Feuer und ähnliches)

Mystisch-Soziale Kräfte

Die Sozialkräfte ermöglichen es dem Riddari, Menschen auf übernatürliche Weise zu lesen oder zu beeinflussen. Auch hier werden Handlungen möglich, die sonst als unmöglich gelten, und bei Würfeln auf diese Kräfte werden +2 W10 auf das jeweilige Attribut gerechnet.

1. **Gedankenflüstern:** Die Fähigkeit, telepathisch zu kommunizieren. (Unfreiwilliges Gedankenlesen ist nicht möglich)
2. **Gedankenlesen:** Die Fähigkeit, die oberflächlichen Gedanken oder Absichten einer Person zu erfassen, ohne tief in ihren Geist einzudringen.
3. **Emotionale Resonanz:** Die Fähigkeit, die Emotionen anderer zu spüren und sich auf diese einzustimmen, um Empathie oder Verständnis zu schaffen. Dies wirkt auch in der Othur eine Seithkona
4. **Visionsteilung:** Das Vermögen, Visionen oder Träume mit anderen zu teilen, um Botschaften zu übermitteln

oder gemeinsame Erfahrungen zu schaffen.

5. **Aufmerksamkeit:** Eine Art magische Ausstrahlung, die andere in ihren Bann zieht und die Präsenz der Beschützerfigur verstärkt.

Beeinträchtigungen und Erschöpfung

Aufgrund der zentralen Bedeutung von Magie in diesem Setting muss das Beeinträchtigungsmodell ein wenig angepasst werden. Die Seithkonas bekommen häufig bei nicht vollständig gelungenen Magieproben eine Beeinträchtigung. Bei vier Beeinträchtigungen verfallen sie schon in die Othur. Das heißt, es reicht, dass sie viermal einen Zauber nicht perfekt bewerkstelligen. Das ist prinzipiell gewollt und erhöht die Gefährlichkeit der Zauberei, die dadurch zwar sehr mächtig, aber nicht beliebig ist. Dennoch wird das System auf diese Weise sehr schnell sehr tödlich, denn wenn sie jetzt auch noch Schaden erhalten, also körperliche Beeinträchtigungen, sind die vier Beeinträchtigungen schnell erreicht. Das Problem damit ist, dass körperlicher Schaden nicht ohne Weiteres abgebaut werden kann. Es erfordert Magie, was wieder ein Risiko birgt, oder Heilkünste und Zeit.

Aus diesem Grund führt Seithkona das Prinzip der Erschöpfungen ein. Erschöpfungen sind geistige Beeinträchtigungen. Für sie gibt es ein

andersfarbiges Token. Sie zählen und füllen genau wie die Beeinträchtigungen die Resilienz, und wenn eine Seithkona insgesamt mehr Beeinträchtigungstoken inklusive der Erschöpfungen hat als ihre Resilienz, verfällt sie in die Othur. Der Unterschied zwischen den körperlichen Beeinträchtigungen und den Erschöpfungen ist nur, dass die Erschöpfungen deutlich schneller abgebaut werden können. Vergehen in-game einige Stunden, in denen

gerastet wird, können diese abgebaut werden. Eine Rast irgendeiner Form sollte jedoch stattfinden.

Othur

Die Othur ist ein Zustand der Rage, in den eine Seithkona gerät, wenn sie mehr Beeinträchtigungen hat, als ihre Resilienz es erlaubt. Dabei ist es egal, ob die Beeinträchtigungen körperlicher oder geistiger Natur sind. Eine Seithkona kann nicht durch physische Gewalt sterben, sie gerät stattdessen in die Othur. In diesem Stadium verliert sie alle Kontrolle über ihr Handeln und ihre magischen Kräfte und fängt an, diese auf sehr gefährliche Weise zu entladen und allen um sich herum zu schaden. Wird sie aus diesem Stadium nicht herausgeholt, entlädt sich all ihre Magie über einen recht kurzen Zeitraum, und sie stirbt. Die Zerstörungskraft wächst aber mit jedem Moment, in dem sie sich im Othur befindet. Zwei Möglichkeiten gibt es, den Othur zu beenden: Entweder man tötet sie, oder derdie Beschützerin schafft es durch eine geistige Verbindung zwischen den beiden, sie zurück ins Bewusstsein zu holen. Das ist die wichtigste Aufgabe eine der Ritterin und seine*ihre heilige Pflicht.

Regeltechnisch funktioniert das so: Wenn die Seithkona außer Gefecht ist, also zu viele Beeinträchtigungen hat, bekommt sie eine Othurtoken.. Dann übernimmt die Spielleitung die Figur und beschreibt, wie sich die magischen Kräfte der Seithkona gegen die Welt wenden und anfangen, Chaos zu verursachen. Dies geht ungefähr eine Kampfszene lang. Ist diese um und die Seithkona wurde nicht aufgehalten, bekommt sie eine zweite Othurtoken. In der nächsten eskaliert die Macht der Seithkona, was bedeutet, dass alle eventuellen Probenpools verdoppelt werden und die Darstellung der magischen Zerstörung intensiviert wird. Erhält die Seithkona ihre vierte Othurmarke, ist sie tot und sehr wahrscheinlich auch viele Leute um sie herum.

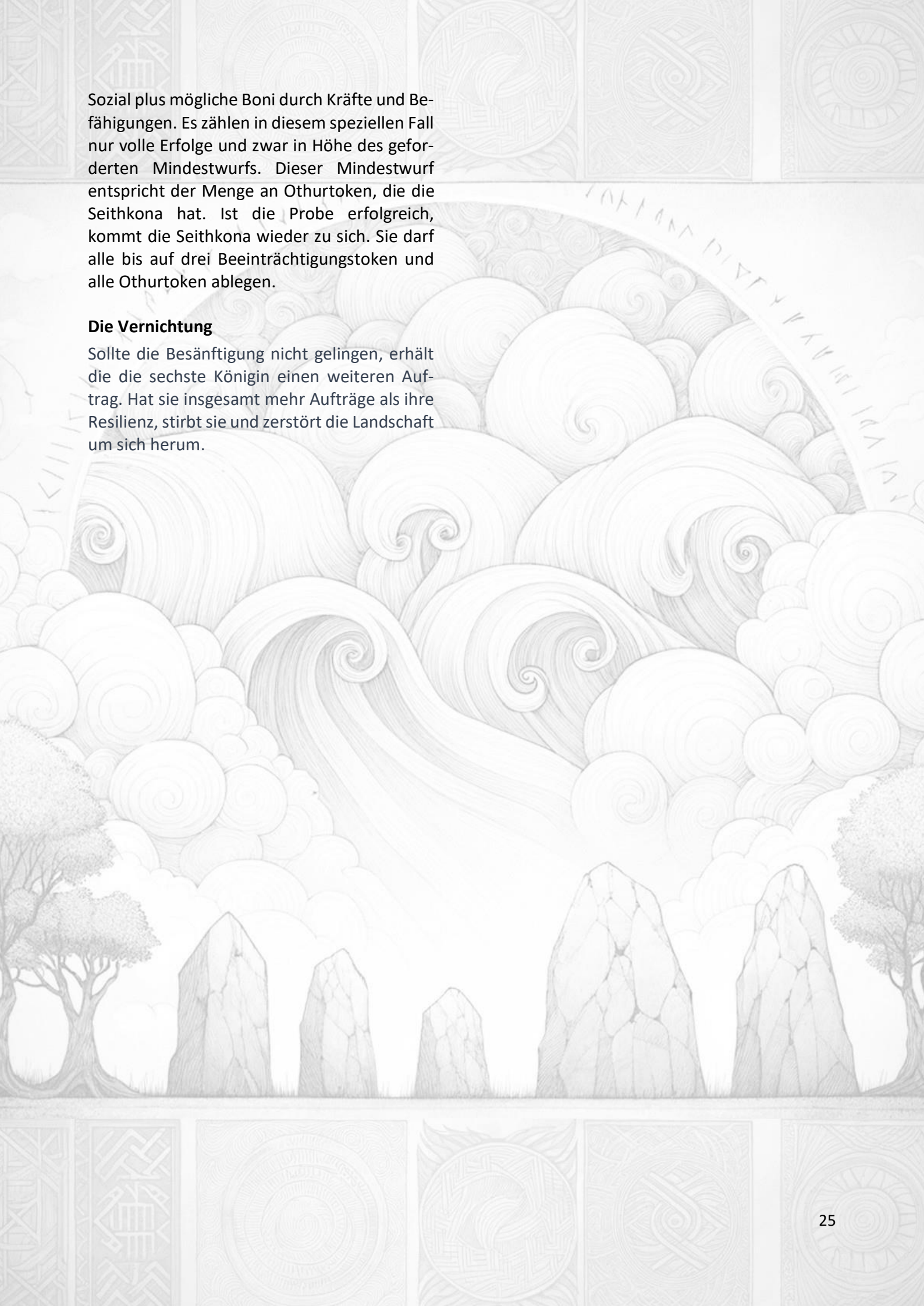
Kampf

Ein Kampf gegen Seithkona funktioniert wie ein normaler Kampf, jedoch muss man versuchen, sie zu töten, weil sie sich nicht betäuben lassen wird. Sie hat im Othur eine Othuresilienz in Höhe der doppelten normalen Resilienz. Wenn sie also normalerweise 3 hat, hat sie dann 6. Pro Kampfrunde hat sie, wie erwähnt, außerdem immer mehr Würfel, um sich zu verteidigen. Sie kann darüber hinaus, wenn sie will, jeden Charakter einmal pro Runde mit ihrer Magie angreifen. Ob dies geschieht, bestimmt die SL individuell und situativ. Ein Kampf gegen eine Seithkona in Rage ist also äußerst schwierig und nicht zu empfehlen. Andere Seithkonas sollten dies auf keinen Fall versuchen, da auch sie im Zweifelsfall während des Kampfes in eine Othur fallen könnten.

Beschwichtigung:

Die deutlich sinnvollere Methode ist es, zu versuchen, eine Seithkona zu beschwichtigen. Dies können in den meisten Fällen aber nur die Ritterinnen und etwa vor allem die Ritterinnen, die mit den jeweiligen Seithkonas reisen. Manchmal haben auch andere Ritterinnen Zugang zu einer Seithkona in der Othur, aber für diese ist es deutlich schwieriger, eine Beschwichtigung durchzuführen. Inhaltlich sieht der Vorgang wie folgt aus: Während der Rage ist die Seithkona für keinerlei Argumente anderer zugänglich, logisches Zureden funktioniert also nicht. Aber die Ritterin kann versuchen, sie durch sanftes Zureden, durch Zuneigung oder manchmal auch durch Unterwerfung das Herz der Seithkona zu berühren. Welche Methoden am besten funktionieren und wie das genau aussieht, hängt stark von der Beziehung der Seithkona zu der Ritterin ab. Freundschaftliche Worte, eine Umarmung, ein Zeichen von Vertrauen – all diese Dinge können helfen. Die Ritterin weiß dies oft am besten.

Regeltechnisch ist es so: Die Riddari beschreibt, was sie tut, um die Seithkona zu besänftigen. Dann würfeln die Spielleitung auf



Sozial plus mögliche Boni durch Kräfte und Befähigungen. Es zählen in diesem speziellen Fall nur volle Erfolge und zwar in Höhe des geforderten Mindestwurfs. Dieser Mindestwurf entspricht der Menge an Othurtoken, die die Seithkona hat. Ist die Probe erfolgreich, kommt die Seithkona wieder zu sich. Sie darf alle bis auf drei Beeinträchtigungstoken und alle Othurtoken ablegen.

Die Vernichtung

Sollte die Besänftigung nicht gelingen, erhält die sechste Königin einen weiteren Auftrag. Hat sie insgesamt mehr Aufträge als ihre Resilienz, stirbt sie und zerstört die Landschaft um sich herum.

Charaktererschaffung

Im Regelteil wurde bereits über die Zusammensetzung des Charakters in Teilen gesprochen. Hier werden nicht regelrelevanten Elementen noch ergänzt, und der Charakterbau dann knapp und bündig zusammengefasst.

Die Rolle

In vielen Rollenspielen gibt es sogenannte Archetypen, die bestimmte Rollen in einer Geschichte einnehmen. Kriegerin, Zauberin, Diebin usw. In Seithkona ist dies noch enger, weil das Setting sehr spezifisch ist und die Aufgaben der Figuren relativ klar sind. Es gibt letztlich zwei unterschiedliche Rollen:

Die Seithkoans und die Riddari.

Dabei sollte in der Regel stets nur eine Riddari vorkommen, während die restliche Gruppenmitglieder Seithkoans sein sollten. Es ist also genau das Gegenteil von den meisten Spielgruppen, in denen darauf geachtet wird, dass es nur wenige zauberkräftige Figuren gibt. In Seithkona, wo Zauberei eine Gefahr für alle darstellt, ist das jedoch genau das Gewünschte.

Man muss zu Beginn also entscheiden, ob man eine Seithkona oder eine Riddari darstellen will, und sich diesbezüglich mit den anderen Spielenden absprechen. Wählt man eine Seithkona, gibt es wiederum drei soziale Stellungen, aus denen man wählen kann. Im Folgenden werden diese ausführlich beschrieben. Diese archetypischen Darstellungen sind jedoch nicht in Stein gemeißelt, sondern soziale Rollen mit bestimmten Erwartungen, die jede Seithkona aber auch anders ausfüllen kann oder einfach nicht beachten muss.

Die Maid:

Die Maid: Sie ist die jüngste Seithkona, oft noch unerfahren, wild und noch verhältnismäßig menschlich, aber aufgrund ihrer Fähigkeiten unter schwierigen Bedingungen aufgewachsen. Häufig muss sie von den anderen noch viele Traditionen und Bräuche lernen,

dafür versteht sie die Welt der Menschen noch etwas besser.

Die Mutter: Die mittlere Seithkona ist meistens zwischen 25 bis 50 Jahren alt und oft das Bindeglied zwischen der jungen und der alten Generation. Sie gilt nicht selten als Wortführerin. Sie hat noch recht viel Erfahrung, aber noch nicht den Bezug zu ihrer menschlichen Seite verloren. Oft sind diese auch die kampffähigsten Seithkonas.

Die Uralte:

Die Uralte: Die Uralte ist, wie der Name sagt, sehr alt und häufig sehr verschroben. Sie ist völlig absorbiert von der Magie und versteht die Menschen oft nicht mehr wirklich. Sie besitzt häufig große Kenntnisse der magischen Welt und weiß viele Geschichten zu erzählen. Auch kennt sie andere Seithkona und geheime Orte der Macht.

Die Riddari hat die Aufgabe, die Seithkona zu schützen und die Menschen vor den Seithkona. Rein formal dient sie den Seithkona, die ja als halbgöttliche Wesen gelten, aber letztlich ist die Art und Weise, wie die Riddari ihre Rolle ausfüllt, komplett frei wählbar. Wie sehr die Seithkona eine Dienerschaft fordern, ist etwas, das in der Gruppe erspielt werden kann. Wie man also genau die Rolle der Riddari ausfüllt, ist völlig offen. Nur Loyalität und Pflichtgefühl sind Eigenschaften, die sie eigentlich haben muss, um diese schwierige Aufgabe erfüllen zu können.

Alter, Geschlecht und Werdegang

Hat man eine Rolle und einen Namen bestimmt, sollte man das Alter festlegen, ein biologisches Geschlecht und einen kleinen Werdegang überlegen. Also wie lange ist man schon auf Reisen, vielleicht früher schon mit anderen Gruppen? Die Seithkonas können sich überlegen, wann sie als Seithkona entdeckt wurden und von welchen anderen Seithkonas sie ausgebildet wurden. Die Riddari kann sich überlegen, zu welchen Seithkonas sie eine besondere Bindung hat, was aber in

der Verknüpfung später noch etwas genauer geschieht.

Charaktereigenschaften

Bevor Werte verteilt werden, sollte man den Charakter leicht umreißen. Seithkona hilft dabei, indem es dies ein wenig ordnet.

Sucht euch drei Charaktereigenschaften heraus und schreibt sie auf. Es sollte mindestens eine positive und eine negative dabei sein. Letztendlich könnt ihr wählen, was immer ihr wollt, aber es gibt Eigenschaften, die typischer für eine Seithkona sind und welche, die üblicher für Riddari sind.

Positive Seithkoneigenschaften:

Wissbegierig
Gewissenhaft
Ehrlich
Verschwiegen
Ordentlich
Genau
Verspielt
Geheimnisvoll
Kreativ
Gerecht
Erhaben
Leidenschaftlich
Usw.

Negative Seithkoneigenschaften:

Ungeduldig,
aggressiv,
verschoben
gehässig
arrogant
zynisch
wild
brutal
unempatisch
egoistisch
vergesslich

gefühllos
usw.

Positive Riddarieigenschaften:

Treu
Mutig,
diplomatisch
liebervoll
ehrlieh
freundlich,
nachsichtig
ordentlich
entspannt
hilfsbereit
humorvoll
usw.

Negative Riddarieigenschaften

Magelndes Selbstbewusstsein
Überfordert
Neidisch
Schwermütig
Dünnhäutig
Zu gutmütig
Uninspiriert
Penibel
Kleingeistig
Ängstlich
Usw.

Attributen

Schreibt die Attribute Körper, Geist, Sozial und Seele auf und verteilt 9 Punkte auf alle, wobei jedes Attribut mindestens einen Punkt haben muss. Wenn ihr die Riddari spielt, habt ihr das Attribut "Seele" nicht und dürft neun Punkte auf die anderen drei Attribute verteilen.

Resilienz

Seithkonas haben am Anfang eine Resilienz von drei, Riddari eine Resilienz von vier.

Fähigkeiten

Gebt euch drei Fähigkeiten, die in dieser Spielwelt Sinn machen. Es sollen Dinge sein, die euch Vorteile bei einer Probe verschaffen können, also keine Charaktereigenschaften. Als Seithkona dürft ihr euch auch keine Fähigkeiten geben, die eure Kräfte verstärken. Als Riddari ist das jedoch in Ordnung.

Kräfte

Nun wählt aus der Liste weiter oben drei Kräfte aus: Seithkonas aus der Seithkona-Liste, die Riddari aus der Riddari-Liste.

Verknüpfung:

Wenn die Charaktere fertig sind, könnt ihr sie euch gegenseitig vorstellen. Danach vertieft ihr eure Beziehung zueinander genauer. Zunächst beantwortet ihr folgende Fragen gemeinsam:

Frage 1:

Wie lange ist diese Gruppe schon zusammen unterwegs? Wer war als Erstes in der Gruppe, wer ist wann dazugekommen?

Frage 2:

Welche Seithkona hat die Riddari entdeckt? Zu dieser Seithkona hat die Riddari eine besondere Bindung. Dies darf die Riddari bestimmen und begründen.

Wenn dies geklärt ist, geht ihr reihum und sagt, was euer Charakter von den anderen hält. Dabei sagt man in der ersten Runde jeweils eine **positive** Sache über die anderen und in der zweiten Runde eine **negative**. Diese Aussagen entsprechen nicht automatisch der Wahrheit, sondern sind Meinungen der Charaktere, die rein subjektiv sind.

Tips zum Spielleiten

Der Ton

Seithkona ist in seinem Kern ein Dark Fantasy Rollenspiel, was bedeutet, dass es sich empfiehlt, es grundsätzlich düster, geheimnisvoll und gefährlich darzustellen. Die Natur ist groß und mächtig, voller Gefahren und Entbehrungen, die Magie ist gefährlich und mysteriös, voller Tücken und Hindernisse, die Menschen sind verschroben und wunderbar, eingebettet in Traditionen und Rituale. Vor allem die Seithkona selbst sind Geschöpfe der Widersprüchlichkeit. Helfende Seelen, die gesendet wurden, um die Menschen zu beschützen, doch ausgestattet mit einer wilden düsteren Natur, stets gefährdet, vollkommen zu entgleisen und jene zu bedrohen, die sie eigentlich schützen sollen. Weltfremd sind sie und wunderbar.

Als SL kann man all diese Elemente nutzen, um eine düstere, stimmungsvolle Atmosphäre zu erzeugen. Dazu eignen sich folgende Bausteine: Naturbeschreibung: Nutzt in euren Beschreibungen die Natur als Stimmungsmittel. Nebel, Kälte, Nässe, Dunkelheit sind allgegenwärtige Bestandteile der Welt.

NSC (Nicht-Spieler-Charaktere)

Nord ist ein Land voller verschrobener Gestalten. Abgeklärt, einsiedlerisch, manchmal grotesk im Handeln. Außerdem ist es ein hartes Land, das zwar Raum für Gemeinschaft bietet, aber wenig Verständnis für das Unbekannte hat, eine Welt, in der man schauen muss, wo man bleibt, aber zugleich als Dorfgemeinschaft zusammenhält, um zu überleben. Das Überleben ist alles, das oberste Gebot. Stelle NSCs vielschichtig mit Sehnsüchten und

Schwächen dar und scheue dich nicht vor grotesken Gestalten mit wunderlichen Ansichten.

Immersion

Seithkona, ob nun mit PURE oder mit Open Cinema, lebt von der Stimmung, und daher gelten die klassischen Immersionsregeln. Das Würfelsystem sorgt automatisch dafür, dass die Gespräche über den Würfelwurf sehr limitiert sind, aber man sollte darüber hinaus auch beachten, dass man so selten wie möglich die Erzählung verlässt. Das bedeutet, es empfiehlt sich, Gespräche über die Regeln, über Off-Topic-Themen oder gar Bewertungen des Spiels der anderen zu unterlassen. Der SL sollte dies im Vorfeld deutlich machen, damit sich alle darauf einstellen können. Man kann Seithkona natürlich auch technisch spielen, aber der volle Spielspaß entsteht, wenn man sich voll und ganz auf die Welt und ihre Mysterien einlässt.

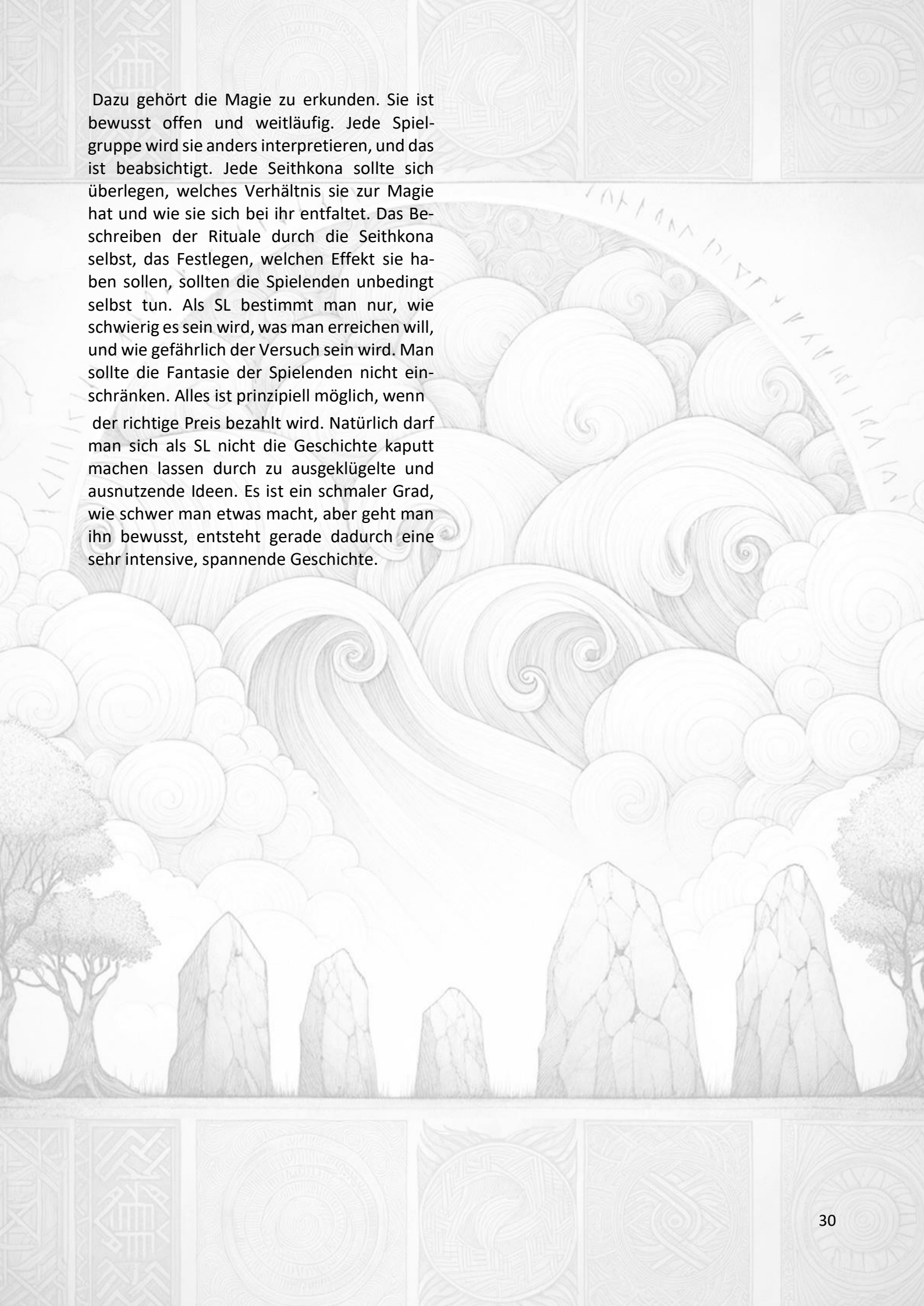
Spielen lassen

Settings, in denen man Monster jagt und Mysterien löst, gibt es viele, und Seithkona ist eine Ergänzung zu diesem Prinzip. Die Besonderheit liegt daran, wen man spielt und an der Konstellation der Charaktere. Die drei Hexen und die Riddari stellen eine sehr vorgegebene und daher sehr spezielle Konstellation dar, die man als SL unbedingt Raum und Zeit lassen sollte, und die man auch ausspielen sollte. Wer sind diese Hexen? Wie ist ihr Wesen? Wie sind ihre Verbindungen zueinander? Wie stehen sie zur Riddari, wie behandeln sie diese?

Das auszuspüren und nicht nur den Plot zu jagen, ist ein wichtiger Teil des Spiels.

Auch sollte es Raum geben, das Wesen des Seitkonatums zu ergründen.

Es sind Menschen, aber zugleich sind es mächtige Magierinnen, die nur sehr schwer zu töten sind und sich selbst auch als Gefahr empfinden. Was bedeutet das für eine Geschichte?



Dazu gehört die Magie zu erkunden. Sie ist bewusst offen und weitläufig. Jede Spielgruppe wird sie anders interpretieren, und das ist beabsichtigt. Jede Seithkona sollte sich überlegen, welches Verhältnis sie zur Magie hat und wie sie sich bei ihr entfaltet. Das Beschreiben der Rituale durch die Seithkona selbst, das Festlegen, welchen Effekt sie haben sollen, sollten die Spielenden unbedingt selbst tun. Als SL bestimmt man nur, wie schwierig es sein wird, was man erreichen will, und wie gefährlich der Versuch sein wird. Man sollte die Fantasie der Spielenden nicht einschränken. Alles ist prinzipiell möglich, wenn der richtige Preis bezahlt wird. Natürlich darf man sich als SL nicht die Geschichte kaputt machen lassen durch zu ausgeklügelte und ausnutzende Ideen. Es ist ein schmaler Grad, wie schwer man etwas macht, aber geht man ihn bewusst, entsteht gerade dadurch eine sehr intensive, spannende Geschichte.

Die Beispielszene

Die Untoten

Zur besseren Verständlichkeit des Spielablaufes wird nun eine kurze Szene aus Seithkona zu beschreiben. Dabei werde ich die erzählerischen Teile in kursiv schreiben und die regeltechnischen Teile in normaler Schrift.

Eine Gruppe von Seithkona, bestehend aus Aglir dem Uralten, Fanira der Mutter und Galin, der die Rolle der Maid innehat, kommt in Begleitung der Riddari Grinha in das Dorf Schmetterstein. Das Dorf wird von Untoten heimgesucht, wie sie nach einigen Nachforschungen herausgefunden haben. Grinha hört sich um und versucht herauszufinden, woher die Untoten kommen könnten, aber die Dorfbewohner sind sehr verschwiegen und wollen zunächst nichts sagen. Grinha, die sehr redigewandt ist, versucht jedoch, den Dorfbewohnern Informationen zu entlocken. Dabei nutzt sie auch die Kraft des Gedankenlesens.

Grinhas Spieler beschreibt, wie sie auf die Bewohner einredet, und es wird eine kurze Szene gespielt. Währenddessen würfelt die SL. Grinha hat Sozial auf drei und die Befähigung Überreden. Außerdem hat sie die Kraft Gedankenlesen. Die SL würfelt also mit 5 Würfeln und erzielt folgende Ergebnisse: 2, 1, 7, 9, 3. Es gibt also einen Vollenerfolg, und weil diese übernatürliche Kraft verwendet wird, können nun auch sehr konkrete Informationen gegeben werden.

Grinha liest in den oberflächlichen Gedanken der Leute, dass vor einem Jahr bei einem Überfall durch Räuber alle Bewohner gefangen genommen und hingerichtet wurden. Die Leichen wurden in einer Höhle verscharrt, ohne den Segen der Götter. Die Dorfbewohner haben Angst, dass es die Leichname der Räuber sind, die sie nun immer wieder angreifen.

Nach kurzer Absprache ziehen die Seithkona und die Riddari los, um die Höhle zu untersuchen. Nach einigen Ermittlungen und vielleicht einer Schwierigkeit, in die Höhle zu gelangen, kommt es im Inneren schließlich zum Kampf mit den Untoten, die tatsächlich aus Zorn immer wieder erwachen.

Zunächst greifen zwei Untote Galin von hinten an, der als letzter in die Höhle gegangen ist. Die Untoten hatten sich am Eingang im Dunkeln versteckt.

Die SL bestimmt, dass die beiden Untoten zusammen einen Kampfpool von 3 haben, und würfelt für diese. Galin hat Körper 2, aber keine Kampffähigkeit. Die SL würfelt also drei Würfel für die Untoten (8, 1, 7, 10) und zwei Würfel für Galin (8, 2). Der Nettoerfolg der Untoten beträgt also eins, und sie machen Galin eine Beeinträchtigung. Der Spieler erhält einen Beeinträchtigungstoken.

Einer der Untoten versucht, Galin zu greifen, doch dieser kann ausweichen. Er bekommt jedoch von dem zweiten die knochige Faust direkt ins Gesicht. Blut spritzt, Galin taumelt rückwärts.

Währenddessen greifen zwei weitere Untote Fanira an, die diese gesehen hat und versucht, mit einem Zauber zu reagieren. Hastig flüstert sie uralte Worte, beißt sich auf die Zunge und spuckt ihr eigenes Blut in die Luft, während die Untoten auf sie zuspringen.

Wieder bestimmt die SL den Pool der beiden Untoten auf drei (2; 5, 8). Doch Fanira hat einen deutlich höheren Pool, da sie einen Zauber wirken will. Sie hat Seele 3 und nutzt die Kraft Elementarmagie (8, 2, 7, 7, 8). Fanira hat zwei Nettoerfolge, und die SL bestimmt, dass jeder Untote eine Resilienz von 0 hat. Das bedeutet, dass eine Beeinträchtigung ausreicht, um einen von ihnen zu besiegen. In diesem Fall kann Fanira beide auf einmal besiegen. Sie hatte jedoch nur hlaben Erfolg dabei und erhält

daher selbst einen erschöpfungstoken. Die SL beschließt, die Spielerin von Fanira beschreiben zu lassen und sagt: "Beschreibe, wie du beide Untoten vernichtest."

Faniras Spielerin beschreibt also: "Fanira hat ihr Blut in die Luft gespuckt und webt nun mit ihren Händen die rote Flüssigkeit zu einer steinartigen Blutkugel, die sie mit einem Schuss ihrer Handfläche nach vorne schießt. Die Kugel aus Blut schießt durch den Schädel des ersten Untoten und dann in die Brust des zweiten. Dort explodiert die Flüssigkeit und reißt dem Untoten den hohlen Brustkorb in Stücke. Beide Leichname sinken reglos zu Boden. Fanira aber spürt einen stechenden Schmerz im Kopf.

Währenddessen nutzt Grinha ihre Fähigkeiten im Nahkampf, um die Untoten direkt zu konfrontieren. Sie ist nicht nur geschickt im Umgang mit ihrem Schwert, sondern auch in der Anwendung ihrer übernatürlichen Kräfte. Sie konfrontiert also die zwei Untoten, die Galin angegriffen haben, und noch einen dritten, der ebenfalls aus der Dunkelheit wankt.

Die SL würfelt für die drei Untoten vier Würfel (7, 7, 3, 9) und für Grinha Körper 4 + die Befähigung Schwert + die Kraft Agilität, die +2 Würfel einbringt, also insgesamt 7 Würfel (1, 3, 7, 9, 9, 8, 10) und hat einen Nettoerfolg von 2 Erfolgen. Der Spieler darf beschreiben, wie Grinha zwei Untoten niederstreckt.

Mit einem beeindruckenden Schwertstreich fällt sie einen der Untoten, während sie den zweiten mit einem heftigen Tritt den Schädel zerschmettert.

Im Folgenden kommen weitere Untoten aus der Höhle, und es wird erbittert gekämpft (die Details werden hier jetzt nicht weiter beschrieben). Fanira geht nicht hinter die Barriere wie die anderen beiden, sondern kämpft direkt an Grinhas Seite. Dabei wird sie zweimal verwundet und hat dadurch insgesamt

drei Beeinträchtigungen. Fanira spricht einen letzten Zauber und tötet den letzten Untoten, erhält dabei aber noch eine Erschöpfung. Damit hat sie nun vier Beeinträchtigungen und verfällt in die Ohnmacht. Die SL gibt der Spielerin einen Othurtoken und übernimmt den Charakter. Sie beschreibt:

Mit der Blutmagie kann Fanira auch den allerletzten Untoten in Stücke reißen, aber plötzlich spürt sie einen weiteren Schmerz, und mit einem Mal sieht sie nur noch Schwarz vor Augen. Die anderen können sehen, wie sich der Ausdruck in Faniras Gesicht verändert. Ihre Augen werden blutrot, sie beginnt wie wild zu schreien, reckt die Arme in die Luft, und Blut schießt aus ihren Fingerkuppen und schießt in alle Richtungen. Es prallt an der Barriere der anderen Seithkona ab.

In der ersten Othurphase nutzt die SL bei direkten Angriffen noch die normale Würfelmenge von Fanira, also in diesem Fall wieder vier, und würfelt (2,1,7,9). Das reicht nicht aus, um die Barriere zu durchbrechen, aber Grinha muss ausweichen und tut dies erfolgreich mit einem Nettoerfolg. Grinha könnte Fanira Schaden zufügen, entscheidet sich jedoch dagegen.

Grinha weicht geschickt der Blutkugel aus und springt zu ihrer Freundin und Herrin. Sie weiß, sie muss sie beruhigen, sonst wird Fanira sie alle töten. Als sie direkt bei ihr ist, legt sie die Hand auf ihre Schulter und flüstert ihr ins Ohr: "Beruhige dich, meine

Liebe. Denke an die Blumen und jene Stücke, die wir gesehen haben. Weißt du noch, wie schön sie waren?"

Grinha versucht, ihre Freundin an ihre Menschlichkeit zu erinnern. Die Situation wird in diesem Fall mit einer Erinnerung an Faniras Vorlieben dargestellt. Zugleich dringt sie in Faniras Geist vor, und hier ist eine Probe notwendig. Sie würfelt Sozial + Überreden + ihre

Kraft Seithkonaband, was insgesamt 6 Würfel ergibt (1,1,7,8,4,3). Sie benötigt einen Vollerfolg, hat jedoch nur zwei Halberfolge. Fanira erhält eine weitere Othurtoken.

Fanira ist aus der Ohnmacht lebendig zurückgekommen, und die Seithkona haben das Dorf gerettet.

Fanira schreit und stößt Grinha fort. Wieder beschwört sie das Blut, das sie mit Elementarmagie lenkt, doch diesmal mit deutlich mehr Macht. Die ganze Höhle bebt, die Felsen zittern, und Blutfäden schießen durch die Höhle.

Die SL würfelt erneut, diesmal jedoch mit Faniras doppeltem Pool (5,6,2,7,8,6,8,9). Vier Erfolge zerstören die Barriere, und ein Nettoerfolg geht gegen eine der anderen Seithkona. Die SL bestimmt Aglir für eine Beeinträchtigung.

Grinha wurde dieses Mal nicht von den Blutfäden angegriffen (bei einem solchen Zauber kann die SL vor allem im Othur Modus frei entscheiden, wie viele Angriffe der gesteuerte Charakter hat; theoretisch kann die jeden Char pro Runde einmal angreifen).

Grinha springt erneut vor und versucht nochmals, auf Fanira einzureden. Diesmal geht sie in die Knie und fleht: "Erhabene Seithkona, bitte beruhige dich. Wir brauchen dich und deine Macht. Komm zu uns zurück." Durch Ergebenheit versucht Grinha nun, den Stolz der Seithkona und damit Faniras Menschlichkeit zu erwecken

Wieder würfelt der Spieler den Pool (3,5,8,10,3,9), diesmal jedoch mit zwei vollen Erfolgen, die auch notwendig sind, da zwei Doomtokens ausliegen.

Die Worte der Riddari dringen plötzlich durch die Wut der Seithkona zu ihrem Bewusstsein hindurch, und mit einem Mal erwacht sie und bricht zusammen. Ihre Beeinträchtigungsmenge wird auf ihre Resilenzmaximus reduziert, also auf drei. Die Untoten sind besiegt,