

SETHS CHAOS

„Der Wüstenstaub weht über die Lande und der Nil plätschert nass umher... möge Rah, der Gott der Sonne, uns beistehen, denn Seth, der Gott des Chaos, möchte unser geheiligtes Land in den Abgrund stürzen.“

-Marik der Gelehrte

Vorwort:

Willkommen bei Seths Chaos, einem spielleiterlosen Rollenspiel. Ihr alle müsst versuchen, im alten Ägypten zu überleben und vor allem eure Heimat zu beschützen.

Gespielt wird über das Onlinetool „Playingcards.io“.

Ich wünsche euch viel Spaß beim Spielen. Ich bedanke mich bei Rollenhörspiel.de für die Möglichkeit, dieses immersive Rollenspiel zu veröffentlichen.

Pharao:

Als erstes zieht ihr eine Karte vom „Pharaostapel“ Diese Karte fungiert als euer Pharao im gesamten Spiel. Es gibt vier verschiedene Pharaokarten, jeder mit eigenen Eigenschaften, die schon am Anfang euer Spiel beeinflussen.

Ramses II: neutralisiert einen Chaospunkt

Kleopatra: Käufe und Neutralisieren von Chaospunkten kostet je einen Götterpunkt mehr als sonst

Tutanchamun: ihr startet mit einem Chaospunkt

Hatschepsut: ihr startet mit einem extra Götterpunkt



Runden und Phasen:

In Seths Chaos gibt es je drei Runden in einem Phasendurchlauf. Dieser besteht aus:

- Problemphase
- Vorbereitungsphase
- Bekämpfungphase

Problemphase:

Als erstes wird in dieser Phase der Jahresplot gezogen. Die Eröffnungsszene sollte den Plot beinhalten, dabei sind die Begriffe, die auf den Plotkarten stehen, völlig frei zu interpretieren. In der Problemphase definieren die Spieler ihre Probleme. Diese sollten normale Alltagsprobleme des Charakters sein. Ein Beispiel: „Berater Achmut hat seine Schlüssel zu den königlichen Schatzkammern verlegt. Er muss ihn finden.“ Ziel dieser Phase ist es, das eigene Problem und die der Anderen zu lösen. Es gibt positive (Achmut findet den Schlüssel) oder negative Lösungen (Achmuts Schlüssel wurde von einem Dieb gestohlen, der längst über alle Berge ist). Unabhängig von der Art der Lösung erhält der Spieler mit dem Problem einen **Götterpunkt** und alle, die bei der Problemlösung geholfen haben ebenfalls. Die Problemphase endet, wenn jeder Spieler eine Szene eröffnet und geschlossen hat.

Vorbereitungsphase:

In der Vorbereitungsphase beschreiben die Spieler, wie sie sich auf die Bekämpfungsphase vorbereiten. Hier können sie **Götterpunkte** ausgeben, um **Chaospunkte** zu neutralisieren und/oder ihre Würfelpunkte zu erhöhen.

Chaospunkte neutralisieren = 3 **Götterpunkte**

Würfelpunkte kaufen = Anzahl der Würfelaugen ergeben die Kosten (z.B. eine 5 kostet 5 **Götterpunkte**)

Bekämpfungsphase:

Einer der Spieler zieht für Seth von seinem Stapel und beschreibt, wen und wie einer seiner Mitspieler angegriffen wird. Dieser Mitspieler wiederum, zieht von seinem Stapel eine Karte.

Sollte die Augenzahl gleich oder niedriger sein als die von Seth, verliert der Spieler und der Charakter stirbt. Der Spieler beschreibt, wie er das Zeitliche segnet und legt seine Charakterkarte auf den Müllhaufen. Er zieht, falls vorhanden, eine neue Charakterkarte und überlegt sich Namen und Problem. Sollte keine Charakterkarte mehr übrig sein, bleibt der Spieler charakterlos...

ACHTUNG! STERBEN ALLE SPIELER UND ES SIND KEINE KARTEN MEHR ÜBRIG, IST DAS SPIEL VERLOREN!

Sollte die Augenzahl höher sein gewinnt der Mitspieler. Er beschreibt, wie er dem Angriff standhält und wie er die Gegenseite bezwingt.

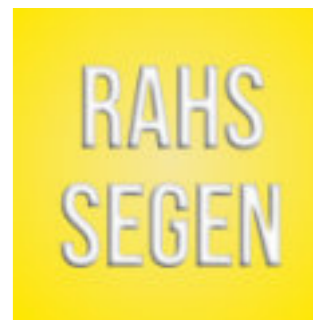
Die Phase endet, wenn alle Spieler einen Angriff überlebt haben oder gestorben sind.

Schicksal:

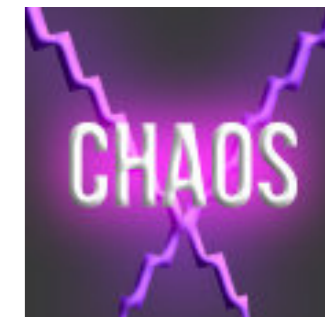
Schicksalspunkte bestimmen, nun ja, das Schicksal. Sie werden immer einmal pro Rundendurchlauf gezogen. Davon gibt es zwei Arten: **Rahs Segen** und **Chaos**.



„**Rahs Segen**“ ist die positive Seite des Schicksals. Er neutralisiert einen **Chaospunkt**.



„**Chaos**“ ist die negative Seite des Schicksals. Sollte Chaos überwiegen, dann wird es in Bekämpfungsphase hässlich. Pro **Chaospunkt** verringert sich euer Würfelwurf um 1.



Charaktere und Jahresplot:



Es gibt insgesamt neun Charakterkarten. Alle Charaktere haben eine eigene Eigenschaft, die ihnen im Spiel hilft. Sollten alle Charakterkarten auf dem Müll liegen, ist das Spiel **VERLOREN**. Bis auf den Beruf, der auf den Karten steht, ist der Charakter völlig frei zu spielen. Eigenschaften, Probleme und Sexualität sind völlig frei wählbar.

Der Jahresplot wird am Anfang der „Problemphase“ gezogen. Sie dient als Inspiration und kann frei interpretiert werden. Sie sollte nur in der Einführungsszene und in der Bekämpfungsphase verwendet werden. Wie obliegt den Spielern.



Szeneneröffnung:

Jeder Spieler sollte eine Szene je Rundendurchlauf eröffnen. Dort beschreibt er die Umgebung, die Situation und wer der anderen Spieler dabei ist. Auch dürfen NPC dazu geholt werden, welche durch die anderen Spieler verkörpert werden.

Spielende:

Das Spiel kann auf zwei Weisen enden.

- Negativ: Alle Charakterkarten wurden aufgebraucht und keiner der Charaktere ist mehr am Leben.
DAMIT IST DAS SPIEL VERLOREN.
- Positiv: 5 Runden (also 5 Durchläufe der Phasen) sind geschafft. **DAMIT IST DAS SPIEL GEWONNEN.**
Jeder Spieler, der noch einen lebenden Charakter hat, darf beschreiben, wie die Geschichte seines Charakters endet.