

WON WELLS OF NANDORAS RPG

EINLEITUNG

v1.3 | ©PJ | SEP. 2020

Die Welt von Nandoras

WON ist ein Rollenspiel-System in einem ans Mittelalter angelehnten High-Fantasy-Setting, aber ohne Anspruch auf historische Korrektheit. Die Welt, die den Namen "Nandoras" trägt, wurde frei erfunden, einige Wesen sind allgemein bekannt aus anderen Systemen, andere nicht.

Das System ist aus dem Wunsch heraus entstanden, alle intelligenten Rassen von Nandoras spielbar zu machen, ohne der Gruppe den Spass durch zu unter- oder übermächtige Werte oder undurchdachtem Charakterhintergrund zu verderben. Bisher sind die einzige Ausnahme dieser "Allspielbarkeit" die Drachen, wobei Halbdrachen tatsächlich ebenfalls wieder als Charaktere gespielt werden können. Seien es Orcs, Elfen, Nagas, engelhaft aussehende Vogelmenschen, Zentauren, mysteriöse Echsenwesen aus der Tiefsee, Geister, Dämonen, Feen oder Zyklopen - sie alle können in Nandoras von den Spielern verkörpert werden.

Magie ist in Nandoras relativ häufig und kann durchaus mächtig sein, üblicherweise hat ein magischer Charakter aber weltlich gesehen deutliche Nachteile gegenüber einem nicht-magischen Charakter - alleine schon deswegen, weil er die wertvollen Erfahrungspunkte (oder auch "EXP", "Experience Points") zwischen seiner Lebenskraft und Willenskraft aufteilen muss.

WON richtet sich generell an ein erwachsenes Publikum, obwohl sämtliche Abenteuer auch entschärft werden können und einige Hintergrund-Details im Sinne des Jugendschutzes einfach weggelassen werden können. Die nötigen Anpassungen sind wie üblich natürlich Aufgabe des Spielleiters (a.k.a. der "Meister", abgeleitet vom englischen "Dungeon Master"), daher sollte zumindest dieser eine gewisse geistige Reife mit im Gepäck haben.

An dieser Stelle möchte ich auch gleich das Thema "Gendering" in all meinen Texten ansprechen. Ich genere generell NICHT. Dies entspringt nicht einer Geringschätzung des weiblichen oder männlichen Geschlechts (oder allen anderen Formen und Ausprägungen), sondern weil ich Texte, in denen auf Biegen und Brechen jedes dritte Nomen eine Geschlechtsanpassung erfährt, mühsam zu lesen finde. Wenn ich also beispielsweise schreibe "der Meister", so ist damit natürlich der männliche UND der weibliche Meister gemeint.

Und ja, in der Welt von Nandoras gibt es Vorurteile gegenüber Frauen. Und gegenüber Männern. Und gegenüber Elfen, Zwergen, Drachen, Priestern und Schattenmagiern. Vielleicht sogar gegenüber der Heldengruppe oder einzelnen Gruppenmitgliedern. Es obliegt dem Individuum, mit den Vorurteilen im Laufe der Abenteuer aufzuräumen oder sie zum eigenen Vorteil zu nutzen.

Dies gesagt, wollen wir nun kurz über ein paar Voraussetzungen sprechen. Um WON zu spielen, braucht es einen Meister und eine Anzahl von Spielern (soviele wie der Meister noch gut betreuen kann, üblicherweise zwischen 3-6 Spieler), je nach Aktivität und Erfahrungsgrad. Dieses Arrangement wird im Folgenden die "Spielgruppe" genannt.

Ein guter Rat mit auf den Weg

Im Sinne des erfolgreichen Zusammenspiels möchte ich der Spielgruppe ein paar Regeln ans Herz legen, die sich bisher bewährt haben.

1.) Der Meister hat immer das letzte Wort.

2.) OOC (= "out of character") und IC (= "in character") muss zu jeder Zeit getrennt bleiben. Beispielsweise darf ein Streit zwischen zwei Charakteren niemals die Beziehung zwischen den jeweiligen Spielern verschlechtern.

3.) Real Life (= RL, "Angelegenheiten aus dem echten Leben") geht IMMER vor. Wenn das RL gar nicht mehr mit dem Rollenspiel (= RP) vereinbar ist, sollte erwachsen darüber gesprochen und eine für alle akzeptable Lösung gefunden werden, um ein Sterben der Spielrunde zu vermeiden.

4.) Don't be a dick. Oder auf Deutsch: Sei kein Arschloch. Menschliche Grösse, Toleranz, die Fähigkeit zu Vergeben und zum Wohle der Gruppe zurückzustecken, sind grundlegende Eigenschaften, die jedes Gruppenmitglied einschliesslich des Meisters mitbringen muss, damit das Zusammenspiel auf Dauer funktioniert. Die Aufgabe des Meisters ist es zudem, darauf zu achten, dass nicht immer dieselbe Person den Kürzeren zieht, und dass jeder irgendwann seinen leuchtenden Moment des Ruhms erleben darf. Ein guter Meister ist gleichzeitig auch Mediator und Seelenklemptner - also, liebe Spieler, seid verständnisvoll und lasst ihn seine Arbeit machen.

5.) Der Ablauf einer Spieleraktion sollte immer der Folgende sein: Der Spieler beschreibt, was sein Charakter vor hat -> Der Spieler würfelt seine Probe aus -> Der Spieler oder auch der Meister beschreiben, wie die Aktion nach erfolgreicher oder misslungener Probe tatsächlich aussieht. Je mehr Leute gerade warten, dass sie an die Reihe kommen, desto kürzer und knackiger sollten diese Beschreibungen ausfallen.

6.) Habt keine Angst vor einem negativen Würfelergebnis. Einerseits bedeutet eine verpatzte Probe in diesem System immer auch automatisch einen Steigerungsversuch, und andererseits kann auch eine misslungene Aktion zu einer durchaus interessanten Entwicklung des weiteren Spielverlaufs führen.

7.) Gerade in erfahrenen, eingespielten und kreativen Gruppen sollten die Würfel nur zweitrangig sein. Eine schön beschriebene oder gar ausgespielte Interaktion ist immer mehr wert als ein Würfelwurf. Warum? Weil Mut dazu gehört und es unterhaltsamer für alle Beteiligten ist.

8.) Peitsche keinen toten Esel: Wenn das Abenteuer oder ein Charakter sich in eine Sackgasse entwickelt hat, wenn ein Spieler menschlich einfach nicht zum Rest der Gruppe passt, wenn zwei sich OOC immer in die Haare kriegen und das Spiel dadurch für alle mühsam machen - wenn es keine Lösung gibt und kein Rettungsversuch gefruchtet hat, dann lasst es bitte irgendwann auch gut sein. Sprecht das Problem offen an, beendet das Abenteuer und beginnt ein Neues, schliesst die problematischen Personen aus und probiert es mit neuen Spielern. Einen endgültigen Schnitt zu machen ist oft schwer und tut weh, aber die Alternative dazu ist oft nur das langsame Verwelken des Spielspasses für alle.

Okay, und wie gehts nun los?

Die Welt von Nandoras wird laufend weiter ausgearbeitet und mit Leben befüllt, und die Rollenspiel-Gruppe kann, muss aber nicht, das Ganze oder Teile davon als Inspiration für die eigenen Charaktere oder Abenteuer übernehmen, wobei sämtliche Inhalte von der Webseite (www.wellsfnandoras.com) heruntergeladen werden können.

Das einzig komplizierte und zeitaufwändige am System sollte die Charakterentwicklung sein. Einen Helden "von der Pike auf" neu in Form zu giessen, kann schon ein paar Stunden dauern. Es gibt aber auch gewisse Archetypen - also Paradeexemplare für eine bestimmte Rassen-Klassen-Kombination -, für die fertige Heldenbögen zum Download bereit stehen, die frei verwendet werden können und mit denen man sofort loslegen oder sie noch nach eigenem Geschmack anpassen kann (Letzteres aber bitte nur in Absprache mit dem Meister!).

Es sei darauf hingewiesen, dass Glück in anderen Systemen ein schwer unterschätztes Attribut ist. In diesem System kann ein Charakter aber auch gut über die Runden kommen, wenn er allein das Glück für sich gepachtet hat und alle anderen Attribute unterdurchschnittlich sind.

Um einem Missverständnis vorzubeugen, sollte hier auch erwähnt sein, dass das Attribut "Geist" in diesem System vielerlei Auslegungsmöglichkeiten hat: Ein Charakter mit einem hohen Geist-Wert kann intelligent sein, eine hohe Schulbildung genossen haben, uralt und weise, aber auch gewitzt oder schlau sein. Wenn er gar nichts von alledem ist, dann bedeutet ein hoher Geist-Wert, dass seine Instinkte überdurchschnittlich ausgeprägt sind.

Nach dem Charakterentwurf sollte das Spiel weitgehend ungestört vom System und den Charakterwerten bleiben. Fertigungs- und Kampfproben funktionieren immer gleich, gesteigert wird immer unter denselben Konditionen. Das Würfeln erfolgt mit sogenannten d10 ("dice10", oder "zehnseitige Würfel"). Der Abschluss eines Abenteuers darf durch Erfahrungspunkte vom Meister belohnt werden, aber diese können nur in die permanente Erhöhung der Willenskraft und Lebenskraft investiert werden. Alle anderen Werte können nur durch Zustände, Segen und Artefakte erhöht werden. Mehr Informationen hierzu kann man dem "Regelbogen" entnehmen.

Und nun, frisch auf zur Charaktergenerierung!

Lest Euch die für Euch interessanten Passagen des **Basisregelwerks** durch und entscheidet euch für ein Volk und einen Typus, den ihr spielen wollt. Im Idealfall habt ihr euch bereits im Vorfeld Gedanken darüber gemacht und auch schon eine kleine Hintergrundgeschichte für euren Charakter im Sinn. Darüber sprecht ihr mit dem Meister. Dieser entscheidet über Spielbarkeit des Konzepts, weist auf Besonderheiten hin, und hilft bei der Ausarbeitung der für euch wichtigen Details. Alternativ könnt ihr euch einfach einen der fertigen Charakter-Archetypen aus dem Online Archiv aussuchen, und diesen für das Spiel verwenden.

Sobald das grobe Charakterkonzept steht, müsst ihr dieses nur noch in Werte giessen (so ihr euch gegen einen der Archetypen entscheidet). Ihr braucht folgende Dokumentvorlagen:

- **Charakterbogen:** Folgt den Grautext Anweisungen, um die Start-Charakterwerte zu ermitteln. Hier sollte später auch die Standardrüstung eingetragen werden (also die Rüstung, die der Charakter im Normalfall tagüber trägt).
- **Fertigkeitsbogen:** Folgt den Grautext Anweisungen, um die Start-Fertigkeitswerte zu ermitteln. Diese werden später aber gegebenenfalls noch durch den Charakter-Hintergrund modifiziert.
- Legt den Geburtstag und die Jahreszeit fest, in der Euer Held geboren ist. Ihr könnt diese auch jeweils mit einem d6 (6-seitigen Würfel) auswürfeln.
- (optional) Hintergrund: Dies ist der regeltechnische Hintergrund eures Charakters. Der Hintergrund modifiziert die Startwerte der Attribute und Fertigkeiten wie angegeben. Ihr braucht ihn zum Entwurf Eures Helden, werdet ihn beim Spielen aber nicht mehr brauchen. Modifiziert alle Startwerte von Attributen und Fertigkeiten gemäß Eures Hintergrundblatts.
- Nun legt mithilfe des Dokuments "Sprachen" fest, welche Sprachen euer Charakter spricht und tragt diese auf dem Fertigkeiten-Blatt ein. Später können Sprachen nur durch einen Lehrer erlernt werden.
- **Spezialfertigkeiten-Bogen:** Nicht jeder Charakter hat von Beginn an Spezialfertigkeiten. Es gibt zwar "Freie Spezialfertigkeiten ohne Voraussetzungen" - allerdings sollten auch bei diesen erklärt werden können, woher der Charakter diese kann. Alle anderen Spezialfertigkeiten wurden durch die Ausbildung im Jugendalter erlernt oder man eignet sie sich irgendwann im Laufe des Abenteurerlebens an, so die Voraussetzungen erfüllt sind. Spezialfertigkeiten sind DAS taktische Element des Systems. Gut geplant und kombiniert können sie mitunter sehr schnell einen anderweitig unfairen Kampf entscheiden. Der Einsatz von Spezialfertigkeiten benötigt INI (Initiative) Punkte.
- (optional) Magie-Bogen / Gebetsbogen / Ritualbogen: Natürlich nur für magische / geweihte Charaktere / Kultisten.
- **Besitz-Bogen:** Schreibt alles nieder, was Euer Charakter mit sich führt. Beispiele dafür liefern die Archetypen im Online-Archiv. Lasst euch davon ruhig inspirieren und euren Besitz dann vor Spielstart unbedingt vom Meister absegnen!
- (optional) Regelbogen: Dieser bleibt unverändert und soll als kurzes Nachschlagewerk für die wichtigsten Regeln und Abläufe dienen.
- Am Schluss braucht euer Charakter noch einen **Namen**, und danach zeichnet oder sucht euch noch ein **Bild**, das zu eurem Charakter passt und einen guten "ersten Eindruck" vermittelt (Fokus auf Gesicht, Gesichtsausdruck, typische Kleidung, Pose, Aktion). Spätestens wenn eure Charaktere einander das erste Mal begegnen, werdet ihr beides brauchen.

Die **fettgedruckten** obenstehenden Dokumente braucht jeder Held auf alle Fälle, alle anderen natürlich nur bei Bedarf. Dokumente mit **Geheimwissen** werden vom Meister zur Verfügung gestellt, diese sind online in einer eigenen Sektion zu finden, und sollten nur auf eigene Gefahr hin gelesen werden, da sie den Spielspass verderben könnten.

Puh, mein Charakter ist fertig!

Sehr schön, gratuliere! Und hier können Spieler aufhören zu lesen und sich der Führung ihres Meisters anvertrauen, während für den Meister die Arbeit auf der nächsten Seite erst wirklich beginnt.

Die Welt von Nandoras in einer Nussschale

Die nötigen Detailinformationen können auch anderen Dokumenten genauer entnommen werden, und sind in jedem Abenteuer noch einmal kompakt erwähnt. Die nächsten Zeilen können also nur eine Super-Kurzübersicht über die Welt liefern.

Die Ansichten, ob es sich bei Nandoras um eine flache oder runde Welt handelt, sind noch gespalten. Landläufig ist man der Meinung, dass um die Welt - wie sie auch geformt sein mag - eine Sonne und vier Monde kreisen (der Grosse Blaue, der Goldmond, der Silberne und der Blutmond). Die Wissenstände darüber sind von Land zu Land und Kultur zu Kultur sehr unterschiedlich. Der letzte Schrei diesbezüglich in der Stadt der Wunder, Shorasu, ist, dass der Grosse Blaue in Wirklichkeit ein Planet sei, der um die Sonne kreist, und Nandoras nur ein Mond, der zusammen mit den anderen dreien um den Grossen Blauen kreist.

Aber genug der Himmelskunde!

Wirf einen Blick auf die **Topologische Weltkarte** und siehe, dass Nandoras aus zwei grossen Kontinenten besteht: Rechts befindet sich auf der Karte das Reich der "**Kinder der Sonne**", den Menschen, den Zwergen, Elfen, und allen anderen Humanoiden, die in der Schöpfungsgeschichte aus dem Licht geboren wurden. Links befindet sich der Kontinent der **Dämonen** - jenen Wesen, die aus der Dunkelheit geschaffen wurden, und die der Legende nach nichts anderes im Sinn haben, als die Menschheit auszurotten.

Dämonen und Menschen sind natürliche Feinde, wobei zweitens bei einem Zusammentreffen eher die Nahrung der anderen darstellen. Theoretisch ist es auch möglich, einen Dämonen zu spielen, hier sollte aber die Gruppenkonstellation klug geplant werden.

Mehr als die Dämonen hassen Menschen nur noch die **Drachen**. Warum? Das weiss niemand so genau, aber vor nunmehr 522 Jahren fanden die letzten **Grossen Drachenkriege** statt, die einer Apokalypse für die Menschen gleich kamen, die Menschheit in ihrer Entwicklung stark zurückwarf und eine neue Zeitrechnung auslöste. Niemand kann genau sagen, was vorher war, obwohl man Hinweise in alten Tempeln und Ruinen finden kann. Niemand weiss, wie oft eine derartige Apokalypse bereits zuvor schon ausgelöst wurde. Und die Motive der Drachen sind selbst für Spezialisten schwer zu durchschauen. Das Königreich der Drachen, "**Nhimbis Draco**" befindet sich im Süden des Kaiserreichs. Jedes Schiff, das durch die Hoheitsgewässer von Nhimbis Draco fährt, muss damit rechnen, von Seeschlangen verschlungen zu werden. Jede Karawane geht das Risiko ein, zu Asche verbrannt zu werden. Es gibt Menschen, die nicht dem Kaiserreich angehören, die sich bereits vor langer Zeit in Nhimbis Draco angesiedelt haben und gut mit den Drachen zusammenleben. Fragt man diese nach ihrer Meinung, haben sie natürlich eine andere Geschichte zu erzählen, als im Kaiserreich propagiert wird.

Wenn du einen Blick auf die **Politische Weltkarte** wirfst, wirst du sehen, dass es viele grosse und kleinere Königreiche, Herzogtümer und Freistaaten gibt, die mit dem Kaiserreich verbündet oder verfeindet sind, oder in einem Vasallenverhältnis zum Kaiserreich stehen. Um mehr über die Gebiete und Völker zu erfahren, lies die entsprechende Stelle im **Basisregelwerk** durch.

Durch die hohe Reproduktionsrate und Anpassungsfähigkeit sind **Menschen** die am weitesten verbreitete Spezies in Nandoras, und bieten damit die breiteste Palette an spielbaren Charakteren. Am zweithäufigsten nach dem Menschen könnte man die **Orcs** und **Goblins** antreffen, danach kämen quantitativ gesehen die intelligenten Völker der **Ozeane**, die zwar nur wenige Städte, aber dafür eine riesige Ausbreitungsfläche und vielfältige Ökosysteme besitzen.

Als dominante Völker wären dann noch die **Zwerge** und die **Elfen** zu erwähnen, wobei die ersteren zwar fast überall anzutreffen sind, aber hauptsächlich in den schwer zugänglichen Gebirgsregionen leben, und zweitens nur ein Überbegriff für viele verschiedene Stämme sind. Zwerge und Elfen gehören zusammen mit den Drachen zu den "**Antiken Völkern**" - Völker, die keine Primärziele der Drachenangriffe waren und deren Kultur damit älter als die menschliche Zeitrechnung ist. Es gibt sogar steinalte Eisenzwerge und Hochelfen, die die Drachenkriege selbst miterlebt haben. Beide Völker leben allerdings zurückgezogen und sind klug genug, sich nicht mit den schuppigen Völkern einzulassen, daher wird man auch von ihnen keine genauen, wahrheitsgetreuen, lückenlosen Berichte über das Armageddon erhalten.

Warum die **Götter** nichts gegen den Untergang der Menschheit unternommen haben, steht in den Sternen, denn Götter sind ebenso real wie der klappernde Storch auf dem Dach und der lauernde Wolf im Wald. Sie mischen sich in die Geschicke der Menschen ein, wie es ihnen gerade gefällt, und nicht alle von ihnen sind den Menschen wohlgesonnen. Der Pantheon, bestehend aus einem Rat aus zwölf Hauptgottheiten, wobei sechs davon dem Licht zugeordnet werden und sechs davon der Dunkelheit, ändert sich alle paar Jahrhunderte, weil sie über die Zeit für die Menschen an Bedeutung gewinnen oder verlieren. Ebenso ändern sich die Aufgaben, Wappentiere, heiligen Farben, Rituale und lokale Namen derselben gerne mal von Jahrhundert zu Jahrhundert und von Land zu Land. Zwölf ist eine heilige Zahl, eine kosmische Zahl, und so werden vielleicht die Götter hin und wieder ersetzt, nicht aber der göttliche Kreis selbst.

Neben den Hauptgottheiten gibt es Dutzende - vielleicht hunderte lokale Götter, göttliche Wesenheiten und

Halbgötter, Heilige, glorifizierte Helden, Kulte und angebetete Dämonen. Die **Geweiheten** haben alle Hände voll zu tun, durch ständige Aufklärung und Missionierung die einfache Landbevölkerung im Tempel zu halten, und zu verhindern, dass sie bei nächster Gelegenheit lieber die kinderfressende Chimäre anbeten, die sich auf dem Dorffriedhof verkrochen hat. Das Volk ist wankelmütig, aber gut durch Brot, Spiele, und Angst zu kontrollieren.

Bildung ist das Privileg der **Reichen**. Für ein in die **Armut** geborenes Kind gibt es nur zwei legale Wege, zu einer Ausbildung zu kommen, und damit ein paar Stufen in der **sozialen Hierarchie** aufzusteigen. Entweder es verpflichtet sich zum Tempeldienst, wo es zwar nichts verdient, aber im Tausch gegen harte Knochenarbeit ein gottgefälliges Handwerk erlernen kann oder sich mit genug Hingabe später zum Priester weihen lassen kann. Oder die "**Kinderfänger**" - die Schergen, die jedes Frühjahr aufbrechen, um den Eltern ihre magischen Kinder abzukaufen - identifizieren ein auffallend starkes magisches Talent an dem Kind. Dabei ist die Zustimmung der Eltern oder des Kindes weitgehend irrelevant, vor allem, wenn es sich um einen namhaften Meister oder gar die Rekrutierer der Armee handelt.

Armeemagier durchleben eine freudlose Kindheit, geprägt von Drill und Disziplin, während ihnen die wenigen, "relevanten" Zaubereingetrichtert werden, bevor sie bei erster Gelegenheit auf dem Schlachtfeld verheizt werden. Oft ist es sogar egal, ob dabei einem Luftmagier die Lichtmagie aufgezwungen wird, oder ein Erdmagier als Feuermagier missbraucht wird, denn bevor sie verrückt werden können, sterben sie ohnehin meist mehr oder weniger glorreich im Einsatz. Ein **Magier**, der diese "**Zeit der Verpflichtung**" überlebt, verlässt die Armee irgendwann als Kriegsheld, aber mit tiefem Gram im Herzen.

Ein weiterer Fall von "erzwungener Dienstbarkeit" entstand während den Drachenkriegen, als die Verzweiflung der Menschen so gross wurde, dass sie begannen, Unmenschliches zu tun. Als die Armeen gefallen waren, das Land verbrannt war und das Meer kochte, hatte sich die damalige Kaiserin dazu entschieden, die **Schattenmagier** zu unterstützen. Selbst die Schlimmsten von ihnen wurden aus den Gefängnissen entlassen und erhielten Amnestie, während sie in den besten, nun leerstehenden Laboren der grossen Städte einquartiert wurden, in denen sie nun die dunkelsten Experimente im Namen des Überlebens der Menschheit durchführen durften. Sowohl die **Zwerge** als auch die **Elfen** stellten während der Grossen Drachenkriege alle diplomatischen und Handelsbeziehungen zu den Menschen ein.

In dieser Zeit entstanden **Risse** zwischen den **Dimensionen**, ganze Landstriche wurden mit Flüchen belegt, die sogar heute noch wüten, und es entstanden auch die **Kruxer**. Das "**Crux**", ein Zeichen, mit dem diese Laborgeschöpfe zwischen den Schulterblättern, an den Händen, am Brustbein oder im Nacken markiert wurden, war eine Identifikation für das künstlich erschaffene Wesen, und verriet seine Zugehörigkeit, das Labor, und den Namen seines Schöpfers. Es handelte sich um **Chimären**, um Mischwesen zweier oder mehrerer Spezies, die das Beste von diesen vereinen sollten, und sie wurden im Kampf gegen die Drachen eingesetzt, als sich die Reihen der menschlichen Armeen zu lichten begannen.

Zuerst war der Erfolg der **Kruxer** gegen die **Drachen** sichtbar. Das Überraschungsmoment, die Fähigkeiten, die schiere Menge der Retortenwesen, und der unbekannte Geruch verwirrten die Drachen und tatsächlich wurde so grosser Schaden angerichtet, dass sich die Drachen zurückziehen und reorganisieren mussten. Der zweite Schlag allerdings war verheerend. Die Kruxer wurden durch die Luft, durchs Wasser, gar durchs Feuer gejagt, getötet oder gefressen. Unmengen toter Körper trieben im Meer der Tränen und färbten die Wiesen an den Grenzen zu **Nhimbis Draco** rot. Mit diesem finalen Schlag war das Letzte vernichtet, das die Menschheit den Drachen entgegenhalten konnten.

Die Letzten der **Kruxer** hatten nichts, wohin sie zurückkehren konnten, denn sie hatten keine Heimat. Bevor die Kaiserliche Hauptstadt zerstört wurde, wurde per Gesetz veranlasst, dass Kruxer kein Recht auf Freiheit hatten, und entweder in die Obhut eines Herren gegeben werden mussten, getötet werden, oder ins **Reich der Flammenden Berge** exiliert werden sollten. Man machte die "**Halbmonster**" verantwortlich für den Untergang der Menschen, und konnte nicht zulassen, dass sie ein eigenes Volksbewusstsein entwickelten.

Die weniger gefährlichen Kruxer durften also je nach Gebiet als **Diener** oder **Sklaven** bei den Menschen bleiben und dabei helfen, die zerstörte Kultur wieder aufzubauen. Weniger wert als die "**Reinblütigen**", tragen sie auch heute noch ihr Crux, das Symbol ihres Herren, auch wenn es sich dabei nicht mehr zwingend um einen Schattenmagier handelt. Das Mal ihres Besitzers wird ihnen bereits in der Kindheit eingebrannt oder tätowiert, und nur dieses Mal schützt sie vor Übergriffen oder sogar willkürlicher Tötung.

Die gefährlicheren **Kruxer**, die man nicht so leicht unter Kontrolle halten konnte, wurden damals übers Meer weit gen Westen in die **Gefangenekolonien** transportiert, bevor man die leeren Schiffsbäuche auf dem Rückweg mit allem, woran es in der Heimat fehlte - exotische Materialien, Waffen und Handwerksgegenstände - aus der blühenden Hochkultur des **Inselreichs** voll lud. Das **Königreich der Flammenden Berge** ist seit jeher eine fast unbewohnbare Halbinsel am Rande des Dämonenreichs, und Verbrecher aller Nationen - die man nicht einfach hängen kann - werden seit Jahrhunderten dorthin verschifft, um diese ihrem Schicksal zu überlassen.

Inzwischen hat sich eine verwilderte, **martialische Gesellschaft** dort entwickelt, in der der Stärkste die Krone trägt, und von zerlumpten Schlächtern und **Barbaren** verehrt wird. Auch dort hatte man für die unheimlich aussehenden

Kruxer nichts übrig, auch dort jagte und tötete man sie, oder vertrieb sie immer weiter nach Norden. Die, die überlebten, schlossen "**den Pakt**", der es einem freien Kruxer bei Strafe verbot, einen anderen Kruxer zu töten. Unter diesem Bündnis gründeten sie die Stadt und den freien Staat Yeelan, der im Süden an das **Königreich der Flammenen Berge**, im Norden an das **Herzogtum Sturmefeste**, und im Westen an den **Kontinent der Dämonen** grenzt.

Obwohl sie ihr Land mit Zähnen und Klauen in alle Richtung verteidigen müssen, sind sie hier frei. Und ohne dass die **Menschen** es wissen, sind die Kruxer heute einer der Hauptgründe, warum die **Dämonen** nicht schon längst in das Herzogtum Sturmefeste - dem engsten Verbündeten des Kaiserreichs - eingedrungen sind.

Die Menschen haben sich inzwischen erholt und mithilfe der Relikte und Rekonstruktionen von Funden aus der Vergangenheit eine rasante **soziale** und **technomagische Entwicklung** erlebt.

Mit der **Familie Orazol** ist im **Kaiserreich** derzeit ein Herrschergeschlecht an der Macht, das zumindest versucht, das Gerechte zu tun, auch wenn sie natürlich nicht den gesamten, riesigen Verwaltungsapparat und die Handlungen sämtlicher **Landadeligen** und **Freier Magier** minutiös kontrollieren können. In den Städten herrscht Ordnung, soweit nicht anders angegeben, und offenen Krieg gibt es zumeist nur an den **Aussengrenzen** des Reichs. Innerhalb des Reichs sind Verbrechen natürlich an der Tagesordnung, und bestimmte Landstriche werden von marodierenden Horden, einzelnen Dämonen, Monstern oder Räuberbanden kontrolliert, aber solche Irregularien werden üblicherweise niedergeschlagen sobald eine Einheit der "**Purpurnen**" - also eine **Kaiserliche Kohorte** - geschickt wird, um in der Gegend aufzuräumen. Gebiete, wo das nicht möglich ist, bleiben eben unerschlossen.

Ein guter Start ins Abenteuer mit einer neuen Gruppe

Am Besten ist es, wenn die Hintergründe der Spieler es zulassen, dass sie einander über den Weg laufen können. Der Meister muss hier nur lenken und Gelegenheiten schaffen, wo sie miteinander ins Gespräch kommen können. Den Rest machen die Spieler.

Sollte nur ein Spieler nicht auf die anderen zugehen, könnte der Meister ihn überfallen lassen, und den anderen bewusstlos vor die Füße legen.

Folgende Lösungsansätze sind für Charaktere gedacht, deren Hintergrund eine zufällige Begegnung mit den anderen schwierig macht. Dabei muss aber dennoch davon ausgegangen werden können, dass jeder entworfene Charakter prinzipiell reisewillig ist. Das Konzept eines Elfen, der seinen Wald nie verlässt, sollte schon im Vorfeld vom Meister als "unspielbar" abgelehnt werden.

- Der OCD als Auftraggeber: Der Orden der Conservatores, eine Spezialeinheit der Göttin Rasma, ist immer ein guter Auftraggeber, wenn es um Beschaffung von Artefakten, die Erforschung von Ruinen oder das Lösen von Rätseln geht. Ein Conservator kann an die Helden herantreten und ihnen einen Auftrag erteilen. Dafür müssen die Mitglieder der Gruppe noch nicht vereint sein - er kann sie auch einzeln rekrutieren und dann für die Besprechung der Details in ein Gasthaus einladen, wo sie ihre Kollegen kennenlernen werden.
- Der Sprung mitten ins Drama: Die Helden kennen einander noch nicht, aber durch Zufall geraten sie alle in dieselbe Patsche. Der Knackpunkt ist hier bei jedem Szenario, dass man sie zwingt, eine Weile miteinander auszukommen oder gar zusammenzuarbeiten. So kann man die gegensätzlichsten Charaktere zumindest miteinander bekannt machen. Beispiele für solche Szenarien wären:
 - Sie wachen alle gefesselt in der Nahrungshöhle einer Trollfamilie oder in einer verschlossenen Gruft auf
 - Eigentlich sassen die Abenteurer nur zufällig in derselben Taverne, aber in dieser wird ein Adelliger getötet und das Gebäude wird verriegelt, bis der Richter kommt. In dieser Zeit sollte die Gruppe zusammenarbeiten, um sich vom Verdacht reinzuwaschen, vielleicht sogar den Mörder ermitteln und Beweise für die Tat sammeln.
 - Die Helden befinden sich auf einer Schiffsüberfahrt, und das Schiff wird von einem Seeungeheuer angegriffen.
 - Sie können sich nicht an die Geschehnisse von letzter Nacht erinnern, aber nun wachen die Helden aneinandergelockt in einem Arbeiterlager auf und müssen Steine kloppen.
 - Sie können sich nicht an die Geschehnisse von letzter Nacht erinnern, aber nun sind sie Teil eines Experiments. Sie wurden alle in eine Irrenanstalt verfrachtet, in der keiner sie kennt, in der es kein Aufsichtspersonal gibt, und müssen zusammenarbeiten, um wieder rauszukommen, denn die Ausgangstür kann nur durch eine Abfolge von Symbolen geöffnet werden. Vielleicht haben sie alle den Teil eines Codes auf den Rücken gemalt bekommen und sind auf die Informationen der anderen angewiesen.
- Die Helden haben alle die gleiche Vision, und sehen sich selbst und die anderen ein grosses Unheil verhindern. Wenn sie sich am nächsten Tag über den Weg laufen, erkennen sie einander wie aus einem früheren Leben.
- Die Helden sind nur zufällig auf demselben Marktplatz unterwegs, als es plötzlich einen Tumult gibt und sie Zeuge eines Magierduells mit beträchtlichem Kollateralschaden werden. Sie könnten Opfer von allerlei Zaubern werden, bis sie oder die Stadtwachen es endlich schaffen, die zwei Streithähne zu trennen.
- Ein merkwürdiges, grosses, fliegendes Tier oder Fluggerät stürzt ab, und die Helden sehen es unabhängig voneinander in einiger Entfernung zu Boden fallen. Wenn sie den Vorfall untersuchen, können sie einander an der Absturzstelle treffen.
- Die Helden werden Zeuge eines Kutschenüberfalls, bei dem sämtliche Passagiere von den Räubern getötet werden. Nur ein versiegelter Brief, an den Magistrat der nächsten Stadt adressiert, kann gefunden werden. Wird das Siegel gebrochen, oder entfernen sie sich zu weit von dem Brief, wird ein magisches Auge aktiviert, das sich die Anwesenden sehr genau ansieht und merkt - wohl, um sie der vermeintlichen Schandtats als Täter zu überführen.
- ...

Der Charakter eines Spielers ist gestorben, was nun?

Nun, er muss einen neuen Helden entwerfen.

Oder...

Wenn die Heldengruppe einen sehr persönlichen **Gegenstand** des Toten besitzt (einen Gegenstand, der dem Toten sehr viel bedeutet hat oder den er jeden Tag berührt oder getragen hat), dann gibt es einen anderen Weg.

In Nandoras durchlaufen **Seelen** mehrere Körper, bis sie mit all der durch die Leben gesammelten Erfahrungen in eine höhere **Energieebene** aufsteigen. Solange eine Seele noch "auf der Suche" ist, also noch keinen neuen Körper gefunden hat oder noch zu schwach ist, um ein neues Leben zu beginnen, kann man sie in einen anderen Körper **lenken**. Diese Zeitspanne beträgt üblicherweise zwischen zwei Wochen und einem Jahr. Danach kann die Seele nicht mehr ohne Schaden "umgelenkt" werden.

Für Seelenreisen ist der **Gott Suroh** zuständig. Seine **Geweihten** sind fähig, ihre Seelen vom Körper zu **trennen** und sogenannte "**Seelenwanderungen**" durch **Anderswelten** durchzuführen. Ein begabter Geweihter kann diesen Vorgang auch bei jemand anderem als sich selbst durchführen, und in manchen Fällen auch eine **Rückführung** oder einen **Körpertauch** erreichen.

Kurzum, EINER der legalen Wege, die Seele ihres Freundes zu retten, besteht für die Heldengruppe im Aufsuchen eines Suroh-Tempels oder eines **Grauen Wanderers** (ein tempelloser Suroh Geweihter). Dieser wird für seinen Dienst normalerweise eine meist etwas merkwürdige Gegenleistung verlangen. Oft ist der Preis eine Gewissensprüfung.

Spieltechnisch erhöht sich das **Seelenalter des Charakters um 1**, wenn der Transfer erfolgreich durchgeführt ist. Sobald ein Charakter ein Seelenalter von **50** erreicht hat, kann kein Seelentransfer mehr stattfinden. Seine Seele hat nun die niedrigste energetische Stufe erreicht, und kein Körper, der folgt, ist noch fähig zu zaubern. Nach ein paar weiteren Reinkarnationen wird die **erschöpfte Seele** irgendwann in den legendären **Quell der Ahnen** zurückgeholt. Spieltechnisch ist es ab hier nicht mehr relevant, ob eine Seele nun 51 Körper durchlebt hat oder 105.

Nur solange das Alter der Seele noch unter 50 ist, kann sie **willentlich** transferiert werden, ohne bei dem Versuch **zerstört** zu werden. Statt in den Körper eines Ungeborenen schlüpft die Seele diesmal eben in den Körper eines Erwachsenen, der vor **weniger als drei Tagen** gestorben ist oder gut **konserviert** wurde (um den Verwesungsprozess aufzuhalten).

In einem verstorbenen Körper bleiben **IMMER** Reste des **Bewusstseins** zurück, während der Körper eines Ungeborenen völlig frei von "Altlasten" ist. Die Seele wird als "leuchtender Hauch" von Mund zu Mund oder durch ein Artefakt, ein sogenanntes **Seelengefängnis** transportiert.

Es gibt nun zwei Möglichkeiten:

- Entweder der alte Körper ist der neue Körper für die Seele. Die Helden haben es irgendwie geschafft, den theoretisch lebensfähigen Körper ihres Freundes schnell genug zu einem Suroh Geweihten zu bringen und dessen **Preis** zu zahlen. Die Gefährten müssen an dem **Transfer-Ritual** teilnehmen und dem Verstorbenen ein Wenig ihrer **Kraft** opfern. Dabei darf der Körper des Helden **keine tödliche Wunde, Krankheit oder Vergiftung** haben. Jeder Parasit im Körper ist eine Gefahr, und altes Blut in den Adern kann schnell zu einer Sepsis führen, wenn das Herz wieder zu schlagen beginnt. Stirbt der Körper abermals, ist höchstens noch ein Fall für den örtlichen Nekromanten. Aber wir gehen davon aus, dass der Suroh Priester sein Handwerk versteht.

Der alte **Regelbogen** kann weitergeführt werden, mit folgenden Änderungen: **Seelenalter +1, 1 WI** wird gegen **1 LE** getauscht ODER **5 LE** werden ersatzlos abgezogen, wenn der Charakter keine WI mehr hat. Jeder Gefährte opfert dem Wiederbelebten **1 Attributspunkt** seiner Wahl, und bekommt einen anderen Attributspunkt vom Wiederbelebten dafür. Die Helden dürfen sich dabei vorher nicht absprechen, und müssen den Punkt, den sie opfern, vorher auf ein Zettelchen schreiben, das sie zusammengefasst austauschen.

Jeder Freund gibt also 1 Attributspunkt und erhält dafür einen anderen vom Wiederbelebten, während der Wiederbelebte x Attributspunkte an seine Freunde gibt und dafür x erhält. (x = Anzahl der Gefährten plus mindestens noch einen vom Suroh-Geweihten und anderer teilnehmender NSCs).

Aufgedeckt wird erst, wenn alle Zettelchen getauscht werden.

Im schlimmsten Fall kann der Held nun einige Spezialfertigkeiten nicht mehr oder ist nicht mehr fähig zu zaubern - aber hey! Er lebt wieder! Entweder er sucht sich nun eine **neue Berufung**, oder jeder Einsatz der Spezialfertigkeit wird in Zukunft vom Meister erschwert.

- Oder, die zweite Möglichkeit ist, dass die Seele des verstorbenen Freundes in einen **neuen Körper** transferiert wird. Dabei können die Helden den Körper bereitstellen oder der Suroh Geweihte kann aushelfen. Wenn nicht, könnte die Aufgabe des Suroh Geweihten auch darin bestehen, einen bestimmten Körper zu **beschaffen** (ohne ihn gewaltsam zu töten, und natürlich ist dieser dann noch behaftet mit Altlasten der vorherigen Seele). Ein Weg, einen unverletzten, seelenlosen Körper zu beschaffen wäre es, die alte Seele einzufangen und in ein Seelengefängnis zu sperren. Das ist natürlich illegal und sollte nur unter höchster Verschwiegenheit durchgeführt werden. Auch ein bewusstloser Körper, oder einer, der im Koma liegt, könnte als neuer Wirt dienen.

Der Reiz an diesem Transfer ist, dass der Spieler zwar einen **völlig neuen Charakter** entwerfen muss, dieser aber keinen Hintergrund braucht, da der Held sich nach... anfänglichen Schwierigkeiten und Gedächtnislücken später an alles **erinnern** wird, was er im letzten Körper erlebt hat.

Leider kommen damit auch zusätzliche Probleme auf ihn zu, mal mehr, mal weniger. Die Reste der alten Seele bescheren ihm im besten Fall Alpträume, die am Schluss immer mit dem Tod enden. Im schlechtesten Fall wird er getrieben von alten Marotten oder Pflichten. Es kann sein, dass er den Kindern oder dem Ehegatten seines früheren Ichs begegnet, oder plötzlich Feinde hat, die er sich nicht selbst gemacht hat. Der Einfluss der alten Seele ist rein **unterbewusst**, und so kann sich der Held an nichts zuverlässig erinnern. Im schlimmsten Fall droht er, wahnsinnig zu werden.

Interessanterweise passieren Seelentransfers sogar relativ häufig, wenn auch unbeabsichtigt oder aus dunklen Motiven heraus. Aber... so unterhaltsam ein solches Zwischenabenteuer auch sein mag: Versucht einfach, am Leben zu bleiben.

FAQ (Frequently Asked Questions, Oft gestellte Fragen)

Q: Warum heisst das System "Wells of Nandoras"?

A: Weil der Name der Welt "Nandoras" ist (wird von den Bewohnern der Welt so verwendet wie von uns der Begriff "Erde"). Und weil "Wells" - auf deutsch "Brunnen, Quellen" eine Referenz auf die legendären Ahnenquellen sind, aus denen der Mythologie vieler Völker nach zu schliessen, die Magie entsprungen ist und auch immer noch von ihnen gespeist wird. Ahnenquellen gibt es über ganz Nandoras verteilt, aber sie werden selten als das erkannt oder sind verborgen vor den Augen der Sterblichen.

Q: Wie lange dauert eine Kampfrunde?

A: Ein paar Sekunden. Oder, spieltechnisch: Bis jeder an der Reihe war oder ausgesetzt hat.

Q: Mein INI (Initiative-) Wert ist negativ, heisst das, ich kann jetzt nicht mehr angreifen?

A: Der INI Pool muss 0 oder höher sein. Zieh ein Stück Ausrüstung aus oder trink einen Gewandtheits-Trank.

Q: Was hat es mit dem Seelenalter auf sich?

A: Nur junge Seelen sind in der Lage, Magie zu wirken. Dafür haben ältere Seelen mehr Lebensenergie - also einen "festeren Stand im Diesseits". Jemand, der einen Charakter mit dem maximalen Seelenalter 50 entwirft, spielt im Hardcore Modus, also ohne Sicherheitsnetz. Wenn er stirbt, kann ihn innerhalb weniger Stunden eventuell noch ein mächtiger Lichtmagier oder ein Lae-Priester wiederbeleben, sonst ist die Seele aber unwiederbringlich verloren.

Q: Was ist dieses erwähnte "Sicherheitsnetz" im Zusammenhang mit dem Charaktertod?

A: In Soulshards ist es möglich, die Seele nach dem Tod in einen anderen Körper zu transferieren. Entweder es passiert unabsichtlich, oder die Helden erzwingen diesen Vorgang mit Unterstützung eines Suroh-Geweihten, wenn einer ihrer Freunde gestorben ist.