

Vergiss nicht den drei Meter langen Stab

Eine Fantasy-Konvertierung von „Ruh Dich nicht aus“ von Tracy Barnett.

Die Welt Threa

Nach dem Ritual des Erwachens zerriss der Schleier zwischen den Welten und verderbte Kreaturen von Jenseits fielen in Threa ein. Die Völker aller Länder kämpften gegen die über sie hereinbrechende Dunkelheit an. Mächtige Individuen erhoben sich, um gegen die Dämonen in die Schlacht zu ziehen und mit der Zeit wurden massive Grenzwälle errichtet. Nun verbergen sich die Dämonen in ihren finsternen Festungen und ihr Einfluss verdirbt das Land. Jeden Tag sterben mehr Leute durch die korrumpierende Macht von Jenseits des Schleiers.

Threa ist eine Welt, die Helden braucht – Helden wie dich. Welche magischen Schätze wirst du entdecken? Welche bösen Pläne vereiteln? Wirst du von der allmählich hereinbrechenden Welle der Verderbnis fortgerissen oder wirst du standhalten, immer darauf vertrauend, dass dich deine Ausbildung einen weiteren Tag erleben lässt? Wirst du dir die Mächte der Finsternis in der Hoffnung zu Nutze machen, dass du ihnen deinen Willen aufzuzwingen vermagst? Doch egal, wie du dich auch entscheidest, eines ist sicher: Du und deine Gefährten sind alles, was zwischen Threa und der absoluten Zerstörung liegt.

Die Klassen

Die vier Klassen – Krieger, Priester, Dieb und Zauberer – sind dazu gedacht, um die Atmosphäre eines klassischen Fantasy-Dungeon-Crawlers zu erzeugen und jede davon hat ihren eigenen Platz in einer klassischen Abenteurergruppe.

Die Würfel werden passend zu den Klassen umbenannt. **Disziplinwürfel** werden zu Würfeln, die zu der Ausbildung des Charakters passen. **Erschöpfungswürfel** werden zu diversen Klassenfähigkeiten: Hilfreiche Eigenschaften, auf die man sich allerdings nicht allzu oft verlassen sollte. **Kollabieren** wirkt sich bei jeder Klasse anders aus. Wenn im Folgenden diese Spielregeln im Allgemeinen erwähnt werden, wird Disziplin immer noch **Disziplin** genannt und Erschöpfung **Übertreibung**.

Wahnsinn wird durch **Verderbtheit** ersetzt und funktioniert für alle Klassen gleich. Die Mächte von Jenseits des Schleiers schwatzen, schmeicheln und schachern. Sie bieten ihre Macht allen an, die daran interessiert sind. Manche tun dies, weil sie sich davon erhoffen, die Dämonen damit bekämpfen zu können, doch werden sie davon für immer verdorben. Andere machen sich die Mächte von Jenseits des Schleiers aus purem Ehrgeiz zu Eigen und werden dadurch zu Abscheulichkeiten. Die Verderbnis macht vor niemandem Halt.

Die Regeln für Dominanz und Einsatz von Fähigkeiten bleiben unverändert. Die Fähigkeiten werden jedoch nicht individuell erstellt, sondern sind vorgegeben: Jede Klasse hat ihre eigenen Erschöpfungs- und Wahnsinn-Fähigkeiten.

Krieger

Krieger kämpfen mit Waffen aus Metall und Holz und gehen eine spirituelle Verbindung mit diesen ein. Sie verlassen sich auf ihr Können, um Kämpfe zu überstehen. Wildheit verleiht ihnen große Fähigkeiten im Kampf, doch sich nur auf diese zu verlassen wird sie in den Untergang treiben.

Einstimmen ersetzt **Disziplin**. Krieger verlassen sich auf das rigorose Training, das den Kern ihrer Kampfkünste bildet. Disziplin stellt den wichtigsten Teil der Fähigkeiten eines Kriegers dar und definiert ihr Wesen.

Wildheit ersetzt **Erschöpfung**. Am Rande der Zivilisation, an der Grenze zur Realität, ist Wildheit manchmal hilfreich. Wildheit kann einem Krieger große Kräfte verleihen, doch sie kann ihn auch vernichten, wenn er blind darauf vertraut.

Wildheits-Fähigkeiten stellen brutale Kampfkünste dar oder die grimmige Natur des Charakters, die auf andere einschüchternd wirkt.

- Ein von seinen Gegnern überwältigter Krieger wirbelt herum und trifft mehrere Gegner mit einem Schlag.
- Gelangweilt von den Intrigen eines hochmütigen Adligen funkeln die Augen des Kriegers in einem grimmigen Licht. Die Angst vor blinder Wut schüchtert den Adligen ein.
- Der Krieger fängt einen Schwertstreich mit bloßer Hand ab. Zähnefletschend bricht er die Waffe entzwei, ohne sich weiter um die Schnitte in seiner Hand zu kümmern.

Wut ersetzt **Kollabieren**. Wenn ein Krieger sechs Wildheits-Würfel angesammelt hat, verfällt er in einen Berserkerrausch. Dieser hält wenigstens einen Tag lang an, wodurch er zu einer Gefahr für jeden in seiner Umgebung wird. Seine Wut lockt auch die Mächte von Jenseits des Schleiers an, wodurch der Krieger zu einem Ziel aller möglichen abscheulichen Wesen wird.

Priester

Priester sind die Bewahrer des Glaubens und Diener der Götter und können ihre heilige Kraft dazu einsetzen, um die Mächte von Jenseits des Schleiers zurückzutreiben. Alle Priester sind Wanderer, fromme Pilger, die stets auf der Suche nach Erleuchtung sind. Ihre Suche nach der göttlichen Wahrheit gibt ihnen Kraft, kann aber auch eine Quelle für Zweifel sein.

Glaube ersetzt **Disziplin**. Glaube ist der Eckpfeiler im Leben eines Priesters und das Fundament seiner Taten. Er ermutigt den Priester, das Licht an die dunklen Orte der Welt zu bringen und auf die schützende Hand seiner Gottheit zu vertrauen.

Göttliche Anrufungen ersetzen **Erschöpfung**. In der Dunkelheit, wenn alles verloren scheint, kommen Zweifel auf und der Priester muss seine Gottheit anflehen, ihm die Wahrheit zu enthüllen. Das Anrufen seiner Gottheit verleiht ihm Stärke, doch wenn die Antworten ausbleiben, kann der Glaube ins Wanken geraten und zu einer Glaubenskrise führen.

Anrufungs-Fähigkeiten hinterfragen und dringen tief in den Kern eines Themas, einer Person oder dem Wesen der Realität selbst ein.

- Ein von seinen Gegnern überwältigter Priester ruft seine Gottheit an. Strahlendes Licht überflutet ihn und seine Gegner beginnen, an ihren Taten zu zweifeln und weichen verwirrt und ehrfürchtig zurück.
- Gelangweilt von den Intrigen eines hochmütigen Adligen blickt der Priester tief in die Seele des Gecken. Dort erkennt er die Saat des Zweifels und enthüllt diese, was diesen erschrickt und beschämt.
- Der Priester hinterfragt die Waffe seines Gegners. Plötzlich scheint es ihm, als habe sie sich in eine Schlange verwandelt und er lässt sie erschrocken fallen.

Zweifel ersetzt **Kollabieren**. Wenn ein Priester sechs Anrufungs-Würfel angesammelt hat, bekommt er Zweifel an der Realität selbst und leugnet selbst das, was er mit eigenen Augen sehen kann. Seine Zweifel machen ihn zu einem leichten Ziel für die Mächte von Jenseits des Schleiers, die versuchen, an seinem Fleisch zu zerren, wie die Zweifel an seinem Verstand zerren.

Dieb

Diebe sind die Trickster und Spitzbuben der Welt am Abgrund und nehmen sich, was sie wollen und wie sie es wollen. Sie beschützen meist ihre weniger vorsichtigen und aufmerksamen Gefährten und setzen ihre Fähigkeiten ein, um jedes beliebige Ziel zu erreichen. Eine gepfefferte Portion Glück erlaubt es dem Dieb, Dinge zu vollbringen, die Normalsterblichen versagt bleiben.

Geschick ersetzt **Disziplin**. Angefangen beim Schlösserknacken bis hin zum Fallenstellen benötigt Geschick ruhige Hände und ein gewisses Maß an Konzentration. Ohne Geschick würde sich ein Dieb schnell auf der falschen Seite eines Schwerts wiederfinden, weil er sich am falschen Geldbeutel vergriffen hat.

Glück ersetzt **Erschöpfung**. Fortuna, der Zufall und das Schicksal sind die besten Freunde des Diebs, zumindest so lange, bis sie sich gegen ihn wenden. Glück erlaubt es dem Dieb, einem Gegner zu entschlüpfen, weil dieser in die falsche Richtung sieht und die richtige Stelle zu finden, wo er ihn mit seiner Klinge erwischen kann.

Glücks-Fähigkeiten stellen dar, wie der Dieb den perfekten Moment erwischt, das Glück wendet oder seinen Gegner an einer besonders verwundbaren Stelle trifft.

- Ein von seinen Gegnern überwältigter Dieb lacht, als diese die Waffen nach ihm schlagen. Er weicht den Angriffen geschickt aus und die Waffen zerbrechen, da sie alle einen ungünstigen Winkel beschreiben.
- Gelangweilt von den Intrigen eines hochmütigen Adligen greift der Dieb in seine leere Gürteltasche und zieht einen unterzeichneten Vertrag hervor, der den Adligen des Betrugs bezichtigt.
- Der Dieb duckt sich, winkt und verwirrt seinen Gegner, während seine Finger nach dessen Waffe schnappen. Sein Gegner keucht auf, als der Dieb ihn mit seiner eigenen Waffe schlägt.

Pech ersetzt **Kollabieren**. Wenn ein Dieb sechs Glücks-Würfel angesammelt hat, ist seine Glückssträhne vorbei und Fortuna entzieht ihm ihre Gunst. Tricksterdämonen von Jenseits des Schleiers bedrängen ihn und führen dazu, dass seine Taten immer böse enden.

Zauberer

Zauberer sind Meister des Arkanen und wurden mit Magie im Blut geboren. Sie spielen mit den Mächten von Jenseits des Schleiers auf eine Art, an die Normalsterbliche nicht einmal zu denken wagen. Mit der nötigen Macht jedoch kann ein Zauberer mystische Energien von Jenseits des Schleiers kontrollieren und sein Können unter Beweis stellen.

Kontrolle ersetzt **Disziplin**. Kontrolle ist der eiserne Wille, dem Formlosen Form zu geben und die Entschlossenheit, das Unsichtbare sichtbar zu machen und erlaubt dem Zauberer, der arkanen Macht von Jenseits des Schleiers zu gebieten, ohne deren Verlockungen zu erliegen.

Arkane Energie ersetzt **Erschöpfung**. Jenseits des Schleiers liegt schier grenzenlose Macht und ein Zauberer vermag diese auf unbändige und unberechenbare Art und Weise anzuzapfen. Die arkanen Energien erlauben es Zauberern, die rohe Macht des Reichs der Dämonen auf atemberaubende Weise zu kanalisieren.

Arkane Fähigkeiten erlauben rohe Macht zu entfesseln, um sie gleichwohl auf subtile wie auf atemberaubende Art und Weise einzusetzen.

- Ein von seinen Gegnern überwältigter Zauberer zapft die Mächte von Jenseits des Schleiers an, um die Illusion einer Armee zu erzeugen. Seine Gegner flüchten voll Verwirrung und Schrecken.
- Gelangweilt von den Intrigen eines hochmütigen Adligen vollführt der Zauberer arkane Gesten und das Gewand des Adligen geht in Flammen auf. Dieser wird dadurch nicht verletzt, steht nun aber vollkommen nackt da.
- Der Zauberer spricht eine Zauberformel und beschwört einen Dämon von Jenseits des Schleiers. Sein Gegner ist Dämonenfutter.

Besessenheit ersetzt **Kollabieren**. Wenn ein Zauberer sechs Arkane Würfel angesammelt hat, wird er von seiner Macht überwältigt und ein Dämon ergreift Besitz von ihm. Eine bestimmte Zeit lang wird der Körper des Zauberers von einem Dämonen kontrolliert und dieser stellt damit an, was immer ihm beliebt.

Der Fragebogen

Die erste Frage auf dem Fragebogen wird ersetzt mit: „Was ist deine Queste?“. Diese wird unten näher erläutert. Alle anderen bleiben unverändert.

Was ist deine Queste?

Die Queste hebt deinen Protagonisten von all den Leuten ab, die zusammengekauert in der trügerischen Sicherheit ihrer Dörfer und Städte leben. Sie stellt dar, warum du deinen Weg gewählt hast.

Anknüpfungspunkte: Was treibt dich voran, wenn es zu sehr schmerzt, wenn du erneut an einem kalten Morgen erwachst und es wieder nur trockenen Zwieback und dünnen Tee gibt oder wenn du miterlebst, wie ein weiterer deiner Gefährten von den Dämonen verdorben wird?

Bedeutung: Die Gefahren Threas sind kein Zuckerschlecken. Es braucht jemanden, der hartgesotten, motiviert, zielstrebig und ehrgeizig ist, um ihnen zu trotzen. Die Frage beantwortet, warum du nach Gefährten gesucht hast und gibst dem Spielleiter Material für seine Geschichte. Egal ob materiell, spirituell, magisch oder kurzlebig, dein Wunsch, diese Queste zu erfüllen, treibt dich unaufhaltsam voran.

Über das Ziel hinausschießen

Übertreibung ersetzt **Erschöpfung**. Wenn du dich bei der Erfüllung deiner Queste über die Maße belastet, riskierst du, dich zu sehr auf die chaotische Seite deiner Fähigkeiten zu verlassen. Falls das passiert, schießt du über das Ziel hinaus.

Was dabei passiert, wenn du über das Ziel hinausschießt, wird für jede Klasse getrennt beschrieben. Vielleicht benimmst du dich einige Tage lang wie eine wilde Bestie oder du wirst spielsüchtig. Vielleicht zweifelst du so sehr an deinem Glauben, dass du einen Sündenerlass brauchst oder vielleicht wirst du das Gefäß für einen Dämon von Jenseits des Schleiers. Egal wie, du bist außer Kontrolle geraten und ziehst damit die Mächte von Jenseits des Schleiers an.

Übertreibungs-Fähigkeiten

Anders als im Basisspiel erstellst du diese Fähigkeiten nicht selbst. Jede Klasse hat ihre eigenen Fähigkeiten, wie dort beschrieben ist. Wenn du dieser Beschreibung folgst, kannst du die Fähigkeit einsetzen. Du kannst allerdings selbst entscheiden, wie sie genau funktioniert.

Geringere und mächtigere Übertreibungs-Fähigkeiten funktionieren genau wie in „Ruh dich nicht aus.“

Verderbtheit

Verderbtheit ersetzt **Wahnsinn**. Die Mächte von Jenseits des Schleiers locken hinter jeder Ecke der Welt und die Gier nach Macht ist groß. Korruption ist etwas Wunderbares und kann jedem dabei helfen, sein Ziel zu erreichen. Sie hinterlässt jedoch einen Makel in Form von Verderbtheit, die selbst den Stärksten überwältigen kann.

Wut ersetzt **Kampf** und **Furcht** ersetzt **Flucht**. Eines dieser Reaktionskästchen wird immer gestrichen, wenn Verderbnis dominiert. Wenn ein Charakter keine Reaktionskästchen mehr frei hat, erliegt er seiner eigenen Verderbtheit (dies ersetzt **Durchdrehen**). Die Regeln dafür entsprechen den Basisregeln, aber denke daran, dass die Farbe gänzlich anders ist.

Verderbtheits-Fähigkeiten

Die **Verderbtheits-Fähigkeiten** ersetzen die **Wahnsinns-Fähigkeiten**. Deine Verderbtheits-Fähigkeit ist dein letzter Ausweg. Wenn du sie einsetzt, beschwörst du die Mächte von Jenseits des Schleiers und Dämonen antworten auf das finstere Flüstern deiner Seele. Das Dunkle in dir kommt ans Licht, so dass jeder ihrer ansichtig werden kann.

1-2 Würfel: Klauen, Knochen und Atem. Du verstärkst einen Teil deines Wesens, der auf dämonische Weise verdreht wird. Es ist ein kleines, aber feines Übel.

3-4 Würfel: Blut, Haut und Gedanken. Du fragst nicht nach mehr Macht, du nimmst sie dir. Du ersetzt Teile von dir mit dämonischer Essenz, geraubt von den jammernden Teufelchen von jenseits des Schleiers.

5-6 Würfel: Eingeweide und Seele. Du greifst nach der Dunkelheit und sie antwortet. Deine dunkelsten Wünsche manifestieren sich. Du *wirst* erfolgreich sein ... und ebenso der Dämon, der nun ein Teil von dir ist.

Der Dunkelheit anheimfallen

Wenn die Disziplin eines Protagonisten auf 0 sinkt, erliegt er den Mächten von Jenseits des Schleiers. Dämonen nisten sich in deiner einst sterblichen Hülle ein, bemächtigen sich ihrer und verdrehen sie. Du hattest finstere Wünsche? Jetzt bestimmen sie dein Handeln vollständig, ohne Rücksicht auf Verluste. Du bist eins geworden mit den abscheulichen Mächten, die Threa bedrohen.

Andere Regeln

Gefahr

Gefahr ersetzt **Schmerz**. Wenn Gefahr dominiert, droht Misserfolg und Verzweiflung lauert hinter jeder Ecke. Die Welt verliert ihre Lebhaftigkeit und Farbe. Das Essen schmeckt nach Asche und Staub. Doch selbst, wenn du Erfolg hast, wirkt die Welt dunkler als zuvor.

Die Regeln für **Hoffnung** und **Verzweiflung** bleiben unverändert. Hoffnung treibt die Leute an, gibt ihnen die Kraft, nach einem helleren Morgen zu streben. Hoffnung findet sich gleich um die nächste Ecke oder nach dem nächsten Kampf. Verzweiflung lähmt, so dass du es erst gar nicht versuchen willst – warum sollte man auch, wenn die Dunkelheit derart umfangend und unerbittlich ist?

Narben

In einer Welt, die gegen die Mächte von Jenseits des Schleiers kämpft, sind Narben das unvermeidliche Ergebnis der Erfahrungen eines Charakters. Von Narben kann man lernen und sie

dienen dem Charakter, indem sie ihn an vergangene Fehler erinnern, so dass er in der Gegenwart erfolgreich sein kann.

Narben können sowohl körperliche Verletzungen, magische Gegenstände als auch wiedergefundene Erinnerungen sein. Eigentlich können sie alles sein, was in ein Fantasy-Setting passt und das es einem Charakter erleichtert, sich an vergangene Taten zu erinnern, so dass diese ihm in diesem Moment hilfreich sind. Narben sind etwas, das du mit dir trägst.

Ein Spiel mit dieser Konvertierung leiten

Threa ist eine belagerte Welt. Kleingeistige Adelige und Fürsten konkurrieren um Macht und überlassen ihre Untertanen sich selbst. Die Kirche ist von Skandalen umwittert und nur wenige wahre Gläubige finden dort Zuflucht. Dämonen gehen um im Verborgenen, lachen hämisch in sich hinein und flüstern jenen dunkle Hoffnung ins Ohr, die töricht genug sind, um zuzuhören.

Die Abenteurergruppe

„Vergiss nicht den drei Meter langen Stab“ erweckt die Atmosphäre von klassischen Fantasy-Rollenspielen. Um es zu spielen, muss der Spielleiter auf dieselben Dinge Acht geben wie bei jedem typischen Dungeon-Crawler:

- Die Abenteurer benötigen einen Grund, um zusammenzuarbeiten.
- Sie müssen einen Grund haben, um zusammenzuhalten.
- Sie müssen einen Grund haben, warum sie nur gemeinsam Erfolg haben können.

Monster von Threa

Threa ist die Heimat unzähliger Bedrohungen wie verderbte Bestien, wandelnde Tote und mächtige Hexer. Typischerweise ist die Bedrohung auf irgendeine Weise verderbt, genauso wie die Protagonisten. Diese Gefahren und Monster haben eine Anzahl an Gefahr-Würfel – genau wie Gefahren in „Ruh‘ dich nicht aus“ Schmerz-Würfel haben. In der jeweiligen Beschreibung ist angegeben, was passiert, wenn Gefahr dominiert. Die folgenden Monster sind nur ein paar Beispiele dessen, auf das die Protagonisten treffen könnten.

Verderbnisbecken

Gefahr: 2

Verderbnisbecken werden von Dämonen oder anderen stark verdorbenen Kreaturen hinterlassen. Sie sind selbst nicht gefährlich, aber sie lassen die Macht von Jenseits des Schleiers nachklingen. Wesen von Jenseits des Schleiers addieren die Gefahr-Würfel eines Verderbnisbeckens zu ihren eigenen.

Wenn Gefahr dominiert, verwandelt sich ein Verderbnisbecken in ein Portal in das Reich Jenseits des Schleiers, ein Zugang für Dämonen nach Threa.

Kollerwolf

Gefahr: 3

Wenn die Geister der Wut, auch als Wüteriche bekannt, aus dem Reich Jenseits des Schleiers entkommen, streben sie danach, Besitz von den wildesten Kreaturen zu ergreifen, die sie finden können. Solche „Kollerwölfe“ streifen gewöhnlich in Rudeln aus drei oder vier Individuen umher. Wölfe, die über einen so langen Zeitraum besessen sind, werden durch den Dämon in ihnen körperlich verzerrt. Ihre klaffenden Mäuler sind verdreht und Schaum tritt aus ihnen hervor.

Wenn Gefahr dominiert, verzerren sich Kollerwölfe noch weiter – ihnen wachsen zusätzliche Gliedmaßen oder Köpfe aus den erlittenen Wunden – oder sie infizieren ein Tier oder eine Person in der Nähe mit einer durch ihren Biss übertragenen Krankheit.

Verdorbenener Priester

Gefahr: 5 + 1 pro Anhänger

Zu viele gute Leute werden von den dämonischen Mächten und ihrer eigenen Überheblichkeit verdorben. Manche glauben, sie könnten die Macht von Jenseits des Schleiers für sich verwenden und für gute Zwecke einsetzen und dass ihre guten Absichten sie schützen, doch die allerwenigsten haben Absichten, die vollkommen frei von jeglichem Eigennutz sind. Dies ist auch die Geschichte des verdorbenen Priesters, der sich bereits seit vielen Jahren den Mächten von Jenseits des Schleiers aussetzt und dadurch korrumpiert worden ist. Nun unterliegt er der Wahnvorstellung, dass jede seiner Taten einem höheren Wohl diene.

Wenn Gefahr dominiert, sind die Worte des verdorbenen Priesters perfide und eindringlich. Weitere Anhänger schließen sich seiner Mission an.

Ogran, der Plagenfürst

Gefahr: 12

Ogran ist einer der grauenvollen Fürsten von Jenseits des Schleiers und begehrt nichts mehr als die vollkommene Unterwerfung aller lebenden Wesen. Er verbreitet die Verderbnis von Jenseits des Schleiers, indem er die Sterblichen dazu treibt, sich gegenseitig zu bekämpfen. Er heizt den Hass aller an, die unter seinen Einfluss geraten und verwandelt Freunde und Familienmitglieder in paranoide Lynchmobs. Und wenn sich ihm todesmutige Abenteurer entgegenstellen, zückt er seine verhexte Peitsche „Fleischreißer“. Die einzige rettende Gnade ist, dass der Plagenfürst nicht für längere Zeit außerhalb des Reichs Jenseits des Schleiers existieren kann, denn selbst in den verdorbensten Gebieten Threas kann er seine körperliche Manifestation nur wenige Stunden lang aufrechterhalten. Doch sollte er siegreich sein, wird ganz Threa vom Reich Jenseits des Schleiers verschlungen und zu seinem Herrschaftsbereich.

Wenn Gefahr dominiert, schneidet Ogran Ströme aus Blut in die Landschaft, so dass Gebiete von Jenseits des Schleiers nach Threa fließen.