

GOthic PUNKs

DIE NACHT FRISST SUENDER UND SPUCKT HEILIGE AUS ODER LEICHEN

Das Land fault unter Regen, Weihrauch und altem Blut. Burgen kauern über hungernden Dörfern. Die Kirche predigt Erlösung, verkauft aber Angst. Adelige hüten Familienflüche wie Erbstücke. In Wäldern hängen Glocken, damit die Toten wissen, wo sie klopfen müssen.

Ihr seid **Jäger**: Keine Heiligen. Keine Retter. Nur Ketzer, Söldner und Verfluchte mit Silber, Schuld und zu wenig Schlaf.

SPUERT DIE NACHT

Nasser Stein. Kalter Weihrauch. Krähen auf Galgenbalken. Kerzenlicht hinter Butzenscheiben. Blut im Schnee. Ein Beichtstuhl, aus dem verzweifelte Worte kriechen. Geisterhafte Hufgeräusche im Nebel. Ein Dorf, das alle Fenster vernagelt hat.

FRAKTIONEN DER NACHT

Kirche: Verkauft Erlösung, sammelt Schuld und verbrennt Beweise.

Adel: Alte Blutlinien mit Wappen, Kerkern und noch älteren Pakten.

Zünfte: Wissen, Gift, Silber und Leichen gegen gutes Geld.

Hexenzirkel: Pakte, Tänze, Flüche und verbotene Wahrheiten.

Jägerorden: Jagen Monster, bis sie selbst welche werden.

Die Toten: Vergessen nichts. Vergeben selten. Trinken das Blut der Lebenden.



Als Gruppe: Redet über Grenzen. Spielt miteinander, nicht gegeneinander. Gebt einander Anspielunkte, nehmt Ideen auf und macht Konflikte spannend, ohne sie persönlich zu machen.

DEIN JÄGER

Auf der Strasse kennt man dich als:

Daran erkennt man dich sofort:

Welcher Fluch liegt auf dir:

Wer will dich brennen sehen:

Diesem Jäger schuldest du etwas:

Diesem Jäger stehst du zu nah:

Verteile die Attribute **Gasse**, **Gespür**, **Gewalt**, **Grips** und **Gunst** auf die Werte.

Gasse: Täuschung, Heimlichkeit und krumme Wege.

Gespür: Wahrnehmung, Instinkt und Menschenkenntnis.

Gewalt: Kraft, Schmerz und direkter Druck.

Grips: Wissen, Analyse und Planung.

Gunst: Auftreten, Einfluss und Beziehungen.

DEINE ATTRIBUTE

+2		🛡️🛡️❤️❤️❤️
+1		🛡️❤️❤️❤️
0		❤️❤️❤️
-1		❤️❤️❤️
-2		❤️❤️❤️

DEINE STARTMARKER

Wähle eine **Rolle** oder erfinde deinen eigenen: Hexenjäger, Exorzistin, Totengräber, verfluchter Adelige, Pestarzt, Wiedergänger, Wolfsjäger, Beichtvater ohne Glauben.

Wähle eine **Gabe** oder erfinde deinen eigenen: Zweiter Blick, Blutmagie, Bannkreis, Hexenfeuer, Schattenmantel, Tierflüstern, Heilige Stimme, Geisterhand, Feuermagie, Tiergestalt, Orakel lesen, Vampirblut.

Wähle eine **Ausrüstung** oder erfinde deinen eigenen: Silberdolch, geweihtes Wasser, Armbrust, Rosenkranz, Laterne mit schwarzem Glas, Alchemistenkoffer, Kräuterbeutel, Eisenketten, Salz und Kreide, Totenglocke.

Wähle eine **Bürde** oder erfinde deinen eigenen: Exkommuniziert, Blutschuld, Laudanumsucht, Verbrannte Hände, Von Toten geliebt, Adelsfehde, Erinnerungsloch.

Rolle:

Gabe:

Ausrüstung:

Bürde:

Später erhältst du bestimmt weitere Marker:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

Als Spieler: Beschreibe, was du tust, nicht welche Regel du benutzen willst. Sag, was dein Charakter riskiert, worauf er hofft und wie er vorgeht.

PROBEN

Würfelt nur, wenn etwas möglich, riskant und ungewiss ist und ein Fehlschlag interessante Folgen hätte.

Starte mit **zwei W10**. Attribute, Marker und Umstände geben dir zusätzliche Würfel – positive oder negative. Positive und negative Würfel heben sich gegenseitig auf.

Ist der Pool am Ende **positiv**, behalte die **besten zwei Würfel**. Ist er am Ende **negativ**, behalte die **schlechtesten zwei**.

Wurf Ergebnis

2–3 Fehlschlag und Desaster

4–6 Fehlschlag und Nachteil

7–9 Fehlschlag, versuche was anderes

10–12 Erfolg mit Nachteil

13–15 Erfolg ohne Kosten

16–18 Erfolg und Vorteil

19–20 Erfolg und Triumph

Verbrennen: Wenn du das Attribut verbrennst, darfst du sofort deinen Wurf wiederholen, aber du erleidest Schaden am Attribut.

Desaster: Erleide einen entscheidenden Rückschlag, verliere eine grosse Menge an Ressourcen, erhalte einen anhaltenden negativen Marker oder nimm 2 Schaden.

Nachteil: Erhalte einen temporären negativen Marker, verliere eine kleine Menge an Ressourcen, erleide einen Rückschlag oder nimm 1 Schaden.

Vorteil: Erhalte einen temporären positiven Marker, eine Ressource, erziele einen Fortschritt oder richte 1 Schaden an.

Triumph: Erziele einen entscheidenden Fortschritt, gewinne eine grosse Menge an Ressourcen, erhalte einen anhaltenden positiven Marker oder richte 2 Schaden an.

SCHADEN

Schaden wirkt gegen ein passendes Attribut. Verbrauche zuerst ☹, dann verbrauche 😊 und erhalte einen passenden negativen Marker. Das 1. 😊 erzeugt einen temporären negativen Marker, das 2. 😊 erzeugt einen anhaltenden negativen Marker und das 3. 😊 erzeugt einen permanenten negativen Marker.

Wenn du Schaden nehmen musst, aber keine 😊 mehr hast, erleidest du einen Zusammenbruch. Wenn die Fiktion es eindeutig

hergibt, stirb. Ansonsten wirst du handlungsunfähig, bis deine Crew dich rettet

Marker: Temporäre Marker (T) wirken für eine Szene oder Sitzung. Anhaltende Marker (A) wirken für ein Kapitel oder eine Geschichte. Permanente Marker (P) bleiben dauerhaft. Durch das Erlöschen von Markern wird kein Schaden geheilt.

Heilung: Wenn Runner ausruhen können, regenerieren sie alle ☹ und heilen ein 😊. Wenn ein neues Kapitel beginnt, heile bis zu 5 😊. Durch Heilung werden keine Marker aufgehoben.



DIE JAGD

Als Spielleiter: Stelle Probleme, keine Lösungen. Zeige eine klare Lage, setze echten Druck und lass offen, wie die Spieler damit umgehen.

DER AUFTRAG

Wähle oder erfinde selbst.

Der Auftraggeber ist ...

ein Abt mit blutigen Manschetten; eine Adelige hinter schwarzem Schleier; ein Dorfältester mit zitternden Händen; ein Kind, das nicht blinzelt; ein Henker ohne Arbeit; ein Toter im Beichtstuhl.

Ihr sollt ...

ein verschwundenes Kind finden; einen Fluch brechen; eine Leiche endgültig begraben; eine Reliquie zurückholen; ein Monster töten, das vielleicht keines ist; eine Hochzeit verhindern; einen Exorzismus bewachen; einen Ketzer ausliefern oder retten.

Das Ziel liegt in ...

einem verregneten Dorf; einer Gruft unter der Kirche; einem Adelshaus mit zu vielen Porträts; einem Wald ohne Vogelstimmen; einem Pestlazarett; einer verlassenen Mühle; einem Kloster im Gebirge; einem Ballsaal voller Masken.

Aber ...

das Kind wurde freiwillig geholt; der Fluch schützt vor etwas Schlimmerem; der Auftraggeber ist der Schuldige; das Monster kennt einen von euch; die Kirche will keine Wahrheit; jemand aus der Gruppe trägt das gleiche Mal.

DRUCK

Wenn die Jagd stockt oder zu sauber läuft, wähle oder erfinde selbst:

Ein Mob sammelt Holz für den Scheiterhaufen. Der Nebel schließt alle Wege. Ein Dorfbewohner verschwindet während ihr diskutiert. Die Kirche trifft mit Soldaten ein. Das Monster bittet um Hilfe. Der Fluch springt auf einen von euch über. Der Adel bietet euch Gold für Schweigen.

NACH DEM RUN

Beantwortet gemeinsam:

- Was habt ihr bekommen?
- Was hat es gekostet?
- Wer erinnert sich daran?
- Was bleibt hängen?

Generiert daraus neue anhaltende oder permanente Marker für eure Runner.

