



Die Gilde

Der Krieg unter den Göttern ist vorbei. Nur zwei blieben übrig, aber keiner von beiden konnte den Sieg davontragen, doch ein Verlierer steht eindeutig fest. Die Menschheit. Der Kriegsschauplatz, den die Götter gewählt hatten, liegt in Trümmern und ist unter ihrer Macht in tausende von Teilen zersplittert. Alleine das Chaos herrscht über die Scherben, die dereinst das blühende Land unserer Vorfäter waren. Die Götter haben sich zurückgezogen um ihre Wunden zu heilen und ihre Verluste abzuschätzen, doch wir sind zurückgeblieben um neue Ordnung in die zersplitterte Welt zu bringen.

Doch aus der Asche erhob sich die Gilde, dem Chaos und der Zerstörung entgegenzutreten. Mächtige Helden ziehen ins Land um

Die Scherbenwelt Mär

Einst ein blühendes und strahlendes Reich, bestehend aus vielen Königreichen, geführt von weisen Herrschern unter dem schützenden Blick der Götter, mit weitläufigen Kontinenten und einem fruchtbaren Meer, ist die Welt Mär nunmehr ein Scherbenhaufen. Am Ende des goldenen Zeitalters zogen die Götter in den Krieg und ihre Arena war Mär. Sie trafen aufeinander und Blitz und Donner stießen aus dem Himmel herab. Die Erde tat sich unter dem Ansturm auf, formte Gebirge und tiefe Schluchten, Ozeane zogen sich zurück um

andernorts neue Risse in der dünnen Kruste der Erde zu füllen. Die Menschen, welche die Gewaltausbrüche überlebten, waren dazu verdammt, als stille Zeugen der Vernichtung ihrer Heimat zuzusehen.

Der Krieg kostete viele Opfer unter den Göttern und die letzten beiden verbliebenen, Luz, Herr des Tages, und Oscuros, Herr der Nacht, traten sich zu einer letzten Schlacht gegenüber.

Was genau passierte steht in keinem Geschichtsbuch, aber die Götter legten alle ihre verbliebene Kraft in einen letzten Angriff, in dem die ganze Welt im erbebte und im wahrsten Sinne des Wortes in Scherben zersprang, die sich über das gesamte Universum verstreuten.

Die beiden Götter waren am Ende ihrer Kräfte, aber keiner von beiden konnte den Sieg davontragen. Sie zogen sich zurück um ihre Wunden zu heilen und wieder Kraft zu sammeln und wurden seit jenem Tag nicht mehr gesehen.

Die einzelnen Scherben der Welt, kaum eine größer als ein paar Dutzend Quadratkilometer, trieben über alle Ebenen des Universums. Von einander abgeschnitten waren die Einwohner jeder Scherbe auf sich selbst angewiesen, ihr Leben wieder aufzunehmen und eine neue Zivilisation aufzubauen.

Jahrzehnte, in denen die Bewohner der Scherben in Isolation gelebt hatten endeten mit einer Entdeckung des Großmagiers Puertito. Ihm gelang es, von seiner Heimatscherbe aus Kontakt zu einer benachbarten Scherbe aufzunehmen und ein Portal dorthin zu öffnen. Nach mehrjähriger Forschung fand er eine

Möglichkeit das Portal zu stabilisieren und permanent geöffnet zu halten, was zwar eine große Menge Energie verbrauchte aber Kontakt und Transport zwischen den Scherben ermöglichte. Nach und nach wurden weitere Scherben gefunden und weitere Portale errichtet um die einzelnen Bruchstücke zu verbinden. Doch nicht auf allen Scherben traf man glückliche Bewohner an, die froh waren, wieder in Kontakt treten zu können. Auf einigen Scherben war die Bevölkerung nicht viel mehr als Wilde, die über die Expeditionen herfielen, auf anderen versuchten die Bewohner die Besucher zu überfallen und zu töten, wieder andere Sphären waren nur noch von Monstrositäten und Bestien besiedelt, die sich in der Abgeschiedenheit entwickelt hatten.

Es stellte sich heraus, dass jeder Splitter unter dem Einfluss beider Götter, Luz und Oscuros stand und je nachdem wessen Einfluss überwog war es eine helle, freundliche oder eine düstere, gefährliche Welt.

Die Gilde und ihre Helden

Während das Scherbenreich Mär wuchs mehrten sich auch die Gefahren die sich aus neuen Scherben auftaten oder die Bewohner der bekannten Scherben heimsuchten. Es gab keine gemeinsame Führung oder Regierung. Viele Scherben misstrauten sich oder hatten in der Isolation ihre eigene Führung aufgebaut. Daraufhin gründeten die vier größten Helden der damaligen Zeit die legendäre **Gilde**. Es waren der **Magier** Erudito, der **Krieger** Sendo, der **Priester** Caluroso und der Dieb Àgil (der den Namen seiner Profession aus PR-Gründen schnell von Dieb in **Spion** änderte). Bewohner der Scherben konnten sich im Falle von besonderen Aufgaben oder Bedrohungen an die Gilde richten, die ihnen gegen angemessene Bezahlung Hilfe zusicherte. Während Mär wuchs wuchs auch die Gilde, denn an Aufträgen fehlte es nie und die Siedler und Bauern waren gerne bereit für die Gildenhilfe zu zahlen. Die vier Helden bildeten viele Lehrlinge aus und nahmen sie in den Dienst der Gilde auf.

Über die Jahrzehnte ist aus der Gilde das größte und erfolgreichste Geschäft aller Scherben geworden. Die Gilde erhält **Aufträge** und bestimmt eine angemessene Bezahlung (meist in Form von Naturalien, auch wenn die Gilde ein Zahlungssystem über so genannte **Kredite**, ein rein "virtuelles" Zahlungsmittel eingeführt hat). Ist ein Auftrag angenommen wird daraus eine **Queste**, die dann

gegen eine Belohnung für Gildenmitglieder ausgeschrieben wird, die sich der Sache annehmen.

Während die Gildenhelden Aufgabe nach Aufgabe erledigen, steigen ihre Fähigkeiten und es wächst ihr Ruhm. Neue Heldentaten der Gilde werden auf den Scherben über die Gildengazette „Der Herold“ verbreitet. Das führt dazu, dass fast jeder Scherbenbewohner die alten und bekannten Helden kennt. Einige werden gefeiert und verehrt wie Superstars und können alleine mit Auftritten auf Festen Kredite verdienen.

Gildenhelden absolvieren ihre Ausbildung in der Gilde, und erhalten während ihrer aktiven Zeit, Trainingsmöglichkeiten, Standard-Ausrüstung, Unterkunft und normale Verpflegung sowie die wichtigste gesundheitliche Versorgung. Für alle weiteren Dienste muss aber auch der Gildenheld in der Gilde zahlen, sei es besondere Ausrüstung, Luxusgüter oder besondere Dienstleistungen. Je berühmter der Held, desto großzügiger zeigt sich natürlich auch die Gilde.

Kredite

Die eigentliche Bezahlung zwischen den Scherben erfolgt in der Regel über Naturalien, je nachdem, was eine Scherbe zu bieten hat. Da ein solcher Handel kompliziert und langwierig ist und die Verteilung großer Warenmengen umfasst, hat die Gilde das Kreditsystem eingeführt, ein virtuelles Zahlungsmittel. Preise für die üblichen Verbrauchsgüter wurden festgelegt und ein Handel über Kreditspeicher (magische Geräte) oder Kreditscheine (fälschungssicher) etabliert. Kredite können jederzeit gegen Naturalien, Rohstoffe oder andere Güter eingetauscht werden, solange der Vorrat reicht. Auf diese Weise wird der Zahlungsverkehr stark vereinfacht und beschleunigt.

Das Gildensiegel

Jeder Gildenheld (die Gilde besteht übrigens auf das alleinige Nutzungsrecht des Wortes "Held") erhält bei Abschluss seiner Ausbildung ein Gildensiegel. Dieses funktioniert als Ausweis und Identifikation, Peilsender, Kommunikationsmittel, Not-Teleporter und Kreditspeicher. Als Ausweis öffnet das Siegel so manche Tür, fungiert quasi als

eine Art Polzeimärke, und wird auf den meisten Scherben als Zeichen der Autorität verstanden. Über eine große Karte im Gildehaus kann jederzeit die Position jedes Helden auf Mär erfasst werden, zudem ist es möglich, dem Helden eine kurze Botschaft zukommen zu lassen. Kontakt zur Gilde ist über das Siegel leider nicht möglich. Wird das Siegel von der Rüstung gerissen, so dient es als Not-Teleporter und bringt den Träger umgehend ins Gilde Lazarett, wobei das Siegel allerdings zerstört wird. Die Gilde sieht dies, außer in extremen Notfällen überhaupt nicht gerne und stellt dem Helden ein neues Siegel in Rechnung, bei Missbrauch sind Degradierungen nicht unüblich. Benutzung des Siegels außerhalb von Questen führt zumeist zu sofortiger Suspendierung des Helden, bis die Vorfälle geklärt sind.

Zuletzt speichert das Siegel den Kreditstand des Helden und kann (sofern Kredite vorhanden sind) jederzeit als Zahlungsmittel verwendet werden. Jedes mal, wenn der Held Geld gewinnt oder verliert ertönt dabei das Geräusch klingender Münzen. Alter und neuer Kreditstand werden dabei vom Siegel angezeigt.

Ruhreichere Helden werden selbstverständlich öfter im Herold veröffentlicht, was ihre Bekanntheit unter den Bewohnern natürlich noch mehr steigert und so ist es natürlich das Ziel fast aller Helden, mit ihren Questen im Herold veröffentlicht zu werden.

Ganz nebenbei ist der Herold auch eine ganz nette Nebeneinkunft für die Gilde, da die Hefte begehrt sind und keineswegs umsonst verteilt werden.

Der Herold

Die Gilde lebt von ihrem Ruf und natürlich dem Ruf ihrer Helden, um Aufträge zu erhalten und ihrer Ansicht nach angemessene Preise nehmen zu können. Aus diesem Grund gibt die Gilde eine eigene Zeitung, den Herold, heraus und verkauft sie über Zeitungsjungen auf den Splintern. Der Inhalt besteht neben ein paar Nachrichten und Werbung überwiegend aus Geschichten über die neuesten Heldentaten der Gildemitglieder. Spannend geschrieben und großzügig illustriert wird dabei eher auf Effekt und Präsentation Wert gelegt, als auf literarisches Niveau. Dennoch findet der Herold gerade unter der einfacheren Bevölkerung riesigen Anklang, die nicht genug von ihren großen Helden kriegen können und eine neue Ausgabe wird den Verkäufern schnell aus den Fingern gerissen.

Immer wieder kommt die Kritik auf, die Autoren des Herolds würden es zu Gunsten der Story mit der Wahrheit nicht so genau nehmen, doch werden diese Bemerkungen stets zurückgewiesen.

Helden

Wer möchte kein vernehmliches Leben in Reichtum, Ruhm und Ehre haben (zumindest stellt sich so das Leben eines Helden dem normalen Scherbenbewohner dar). Deswegen versuchen viele junge Männer und Frauen eine Ausbildung in der Gilde zu bekommen, aber die meisten werden schon an der Tür oder spätestens nach den ersten Tests abgewiesen. Bekommt man doch eine Chance, so gibt es während der mehrjährigen Ausbildung noch genügend Chancen das ganze zu versemeln und die Gilde gesenkten Hauptes zu verlassen. Wer die Ausbildung jedoch übersteht ist Heldenmaterial allererster Qualität.

Profession

Es gibt vier Ausbildungswege innerhalb der Gilde, die zu vier verschiedenen Professionen führen. Diese sind der Magier, der Krieger, der Priester und der Spion (Dieb klingt so negativ) und jeder Auszubildende muss sich für eine Richtung entscheiden, wobei die Aufnahmeprüfung meist schon zeigt, in welche Richtung sich ein Held entwickeln wird. Ist die Entscheidung gefallen, so wird der zukünftige Held in den wichtigsten Künsten und Fähigkeiten seiner Profession unterrichtet. Krieger legen vor allem Wert auf körperliche Aspekte, während Magier genau im Gegenteil der Schulung des Denkvermögens frönen. Priester stählen ihre Seele und Spione üben sich in Heimlichkeit und Fingerfertigkeit.

Style

In einer Welt, in der Helden wie Popstars gefeiert werden, gehört ein gewisses Niveau bezüglich Stil und Auftreten zum Job. Wer auffällt und einmalig ist wird schnell berühmt, kriegt schneller gut bezahlte Jobs und mehr Kredite. Hat man sich für einen Heldentypen entschieden braucht er zuerst eine passende Berufsbezeichnung. Krieger, Spion, Priester und Magier klingen schon nett, aber auch irgendwie ausgelutscht. Wie wäre es mit Hexer, Oberinquisitor, Nordlandbarbar, Dämonenjäger, Meister der arkanen Künste, Faust Gottes oder Schattenkralle? Nicht das es regeltechnisch eine Bedeutung hätte, aber wie gesagt Style bedeutet in Mär schon viel.

Passend dazu darf das Erscheinungsbild natürlich

nicht fehlen. Mohawk, Tatoos, Stachelpanzer, schwarze Augenbinde, Runenkluft, auffällige Schmuckstücke? Wie sorgt der Held für ein gewisses Wiedererkennungspotential?

Die Eigenschaften der Helden

Jeder Held besitzt vier grundlegende Eigenschaften, und da mit Spielkarten gespielt wird entspricht jede Eigenschaft einer Kartenfarbe. Die vier Eigenschaften sind Gewalt (♣), Grips (♦), List (♠) und Gefühl (♥). Jede dieser Eigenschaften kann bei den Helden theoretisch einen Wert von 1 bis 10 einnehmen, wenn er auch gering startet.

FX

Nicht jeder ist zum Helden geboren und es gibt gute Gründe, warum Bauern nicht gegen Monster ausziehen. Helden haben besondere Fähigkeiten, Gegenstände oder Gimmicks, die unter dem Begriff FX zusammengefasst werden. Dazu zählen besondere Kunststücke und Manöver, magische Gegenstände oder Apparate, aber auch übersinnliche Kräfte, die den Helden vom normalen Bürger unterscheiden. Jeder Charakter startet mit wenigen FX, diese werden mit zunehmendem Ruhm und Erfahrung aber immer mehr und mächtiger.

Heldentypen

Der Krieger

„Nein, Gewalt ist keineswegs immer das richtige Mittel, aber fast immer ein wirksames!“

Als Mann/Frau der Tat setzt der Krieger vor allem auf Gewalt, körperliche Fitness und Kampffähigkeiten. Dinge des Geistes liegen im nicht so, nicht etwa, weil er zu dämlich zum Lesen wäre, aber Krafraum und Bibliothek liegen im Gildenhaus einfach zu weit auseinander.

Trumpf: ♣

FX: Kampfkunst

Der Krieger ist in der Lage große und böse aussehende Waffen nicht nur imposant zu tragen sondern sie auch so zwischen sich und die Gegner zu bringen, dass dieser größtmöglichen Schaden erleidet. Dabei erlernt er im Laufe seiner Ausbildung verschiedene Techniken, seine Kampffähigkeiten immer effektiver einzusetzen.

Der Magier

„Klatu Verata Nek... tarine!“

Als Mann/Frau des Geistes hat der Magier tiefe Einblicke in die Geheimnisse der arkanen Künste genommen. Seine tiefen Studien lassen ihn verschiedene Zauber erlernen, jedoch bleibt wenig Zeit für körperliches Training. Bibliothek und Kraftraum liegen einfach... ach ja, das hatten wir schon.

Trumpf: ♦

FX: Zauberkünste

Der Magier erlernt die Macht der Magie zu formen und in Zauber zu lenken, mit denen er gewaltige Effekte hervorrufen kann.

Der Priester

„Möge der barmherzige Gott dir in seiner unendlichen Güte deine Frevel vergeben während dich sein Hammer unangespitzt in den Boden rammt!“

Als Mann/Frau des Glaubens verbringt der Priester die meiste Zeit in Meditation. Er ist einer der wenigen, die noch in Kontakt zu den Göttern stehen und diesen um Wunder bitten können. Der Priester ist am ehesten der Charaktertyp mit einer sozialen Komponente.

Trumpf: ♥

FX: Segen

Die Götter haben sich zurückgezogen und die Priester sind die letzten, die ihre Macht noch anrufen können. Priester sind in der Lage Segen zu sprechen und damit sich selbst, Feinde und Gefährten oder auch einfache Ausrüstungsgegenstände zu segnen und mit besonderen Fähigkeiten zu versehen.

Der Spion

„Ach das ist deins? Das lag hier so rum und die Tür war offen! Ach, war sie nicht...?“

Heimlich, still und unauffällig, so sollte zumindest theoretisch ein Spion vorgehen. Er schult seine flinken Finger, seine Verstellkünste und lernt vor allem nicht aufzufallen oder am besten gar nicht erst bemerkt zu werden. Um im anderen Falle hat er immer eine gute Ausrede und einen Fluchtplan parat, nicht umsonst ist die List am ehesten sein Metier.

Trumpf: ♠

FX: Diebeskünste

Versteckte Geheimnisse, versperrte Türen, codierte

Nachrichten. Alles kein Problem für den Spion dessen besondere Fähigkeiten darin liegen, Informationen zu besorgen, an Verborgenes zu kommen oder Geheimnisse und Lügen aufzudecken.

Der Ruf

Ruhm ist nicht alles und muss nicht immer positiv sein, es kommt auch drauf an, wie man ihn erringt und welche Reaktionen das bei der Bevölkerung hervorruft. Genügend Ruhm vorausgesetzt wird einem von Seiten der Bevölkerung schon der nötige Respekt entgegengebracht, aber es kann einen Unterschied ausmachen, ob man wegen seiner Hilfsbereitschaft, Freundlichkeit und seinem strahlenden Lächeln geliebt oder ob seiner Boshaftigkeit, Skrupellosigkeit und blutunterlaufenen Augen gefürchtet wird.

Jeder Charakter besitzt einen Ruf, der, je nachdem, auf welche Weise Questen gelöst werden und auf welche Weise mit der Umwelt umgegangen wird positiver oder negativer wird. Für Startcharaktere beginnt der Ruf immer neutral bei null, da sie sich ja noch überhaupt keinen Namen gemacht haben.

Neben der Reaktion der Bevölkerung hat der Ruf aber noch einen entscheidenden Aspekt. Da er das Verhalten widerspiegelt entscheidet er darüber, welcher Gott, Luz, Herr des Lichts oder Oscuros, Herr der Dunkelheit die Hand über den Charakter hält. Dies spielt die größte Rolle bei Priestern, aber auch generell wenn man sich auf Splittern bewegt, die vom einen oder anderen Gott favorisiert werden.

Es gilt auch zu Bedenken, dass einige Questen nur Helden von positivem oder negativem Ruf zugänglich sind. Teilweise können sogar zeitgleich gegensätzliche Questen ausgeschrieben sein.

Konflikte

Wenns heiß hergeht und Interessen, Meinungen, Fäuste oder sonst etwas aufeinander prallen, Auseinandersetzungen entstehen oder einfach Erfolg oder Misserfolg wichtig werden, kommen die Konfliktregeln ins Spiel. Ein Konflikt kann über mehrere Runden laufen. Alle Spieler, deren Charaktere in den Konflikt verwickelt sind beschreiben ihr Ziel für die erste Runde und mit welcher Eigenschaft (Gewalt, List, Grips und Gefühl) sie dieses Ziel zu erreichen gedenken. Die Spieler können danach verdeckt passende Karten ausspielen, deren Wert zum Eigenschaftswert addiert wird. Wird die Trumpfeigenschaft des Charakters eingesetzt, so darf der Spieler beliebig viele Karten dieser Farbe spielen und die Werte addieren, bei allen anderen Eigenschaften darf nur eine Karte gespielt und addiert werden. Es müssen allerdings keine Karten gespielt werden, die Spieler können jederzeit auch einfach mit dem Eigenschaftswert agieren.

Ein Charakter der sich eine Runde lang versucht aus dem Konflikt herauszuhalten darf seine Hand ablegen und neue Karten ziehen, das heißt jedoch auch, dass potentielle Gegner in dieser Runde automatisch gewonnen haben, sollte also nur als Option genutzt werden, wenn keine Gefahr besteht.

Spielkarten

Das Spiel wird mit Pokerkarten gespielt. Die Hand eines Charakters, d.h. wie viele Karten er in einem Konflikt auf die Hand nehmen darf, hängen von Ruhm und Erfahrung des Charakters ab. Zu Beginn seiner Karriere startet ein Charakter mit 5 Handkarten.

Bei Zahlenkarten entspricht der Wert der jeweiligen Zahl auf der Karte. Das Ass zählt 1, die Bilder haben keinen eigenen Zahlenwert, dafür gelten für sie Sonderregeln.

Bube: Der Bube verleiht einer anderen Karte, mit der er zusammen gespielt wird seine Farbe.

Dame: Die Dame kann jederzeit nach Aufdecken der Karten gespielt werden und kann eine beliebige Karte gleicher Farbe aus dem Konflikt schmeißen.

König: Der König kann jederzeit in einem Konflikt gespielt werden. Der Spieler darf die obersten drei Karten vom Stapel auf die Hand nehmen und für diesen Konflikt verwenden.

Liegen alle Karten auf dem Tisch, werden die

Ergebnisse verglichen. Gewinner des Konflikts ist der Spieler mit dem höchsten Summe. Der Verlierer kann aufgeben oder darauf bestehen, dass der Konflikt fortgesetzt wird. Dem Gewinner gebührt auf jeden Fall die Ehre den Ausgang der Runde zu erzählen. Gibt der Verlierer auf, so erreicht er sein Ziel, geht der Konflikt weiter darf er zumindest erzählen, wie er seinem Ziel näher kommt.

Geht der Konflikt weiter dürfen alle Spieler ihre Hand wieder auffüllen, allerdings wird die Hand des Verlierers um eine Karte reduziert.

Verliert ein Spieler die letzte Karte, so ist sein Charakter aus dem Konflikt raus, er muss aufgeben, hat keine Argumente mehr oder geht bewusstlos.

To-do:

viele, viele Beispiele

FX

Ausrüstung

GILDENAUSWEIS



Titel: _____

Profession: _____

Erscheinung: _____

Ruhm: _____ Ruf: _____ Kredite: _____

Ausrüstung

FX

Erfahrung

GILDENAUSWEIS



Titel: _____

Profession: _____

Erscheinung: _____

Ruhm: _____ Ruf: _____ Kredite: _____

Ausrüstung

FX

Erfahrung
