

„Die Markhexe von Hügel“ ist ein 3-5-stündiger Oneshot für 3 bis 4 Spieler. Er ist dazu gedacht, die Spieler in Talebones und das Setting einzuführen; eine zersplitterte Gesellschaft, die sich von einer uralten Tragödie erholt.

Dieser Oneshot könnte je nach Gruppe furchtbar unbalanced sein, also fühlt euch frei, eigenen Regeln zu entwickeln/hinzuzufügen, die ihr gerne hättet. Ich würde mich freuen, wenn ihr mir Feedback gebt, was geändert wurde, aber fühlt euch nicht unter Druck gesetzt, euch buchstabengetreu an das Skript zu halten.

## 5 Room Dungeons

Der 5-room dungeon ist ein gängiges Format in Pen & Paper Abenteuern. Im Allgemeinen ist es wie folgt aufgebaut:

1. Entrance and Guardian  
*Ein Hindernis, das die Charaktere daran hindert, das eigentliche Gebiet ihres Abenteuers zu erreichen.*
2. Puzzle or Roleplaying Challenge  
*Ein Test, der nicht mit roher Gewalt gelöst werden kann und eine Abwechslung im Abenteuer bietet.*
3. Trick or Setback  
*Spannungsaufbau und die Möglichkeit, noch nicht angesprochene Spieler einzubeziehen.*
4. Climax, Big Battle or Conflict  
*Die zentrale Auseinandersetzung oder das Hindernis, das die Charaktere daran hindert, ihr Ziel zu erreichen. Es sollte so cinematisch wie möglich sein.*

5. Reward, Revelation, Plot Twist  
*Enthüllung zukünftiger Ereignisse oder Rekontextualisierung des Sieges in Raum 4.*

Ein 5-room dungeon muss nicht genau 5 Räume haben, und er muss sich auch nicht um einen echten Dungeon handeln. Die Struktur kann auf alles angewandt werden, was relativ kurz sein, aber dennoch einen Handlungsbogen haben sollte.

## Character Outline

In diesem Oneshot sind vier Spielercharaktere enthalten. Ihr könnt mich unter [info@talebones.net](mailto:info@talebones.net) kontaktieren, wenn ihr den leeren Charakterbogen erhalten wollt.

Jeder Spieler sollte einen Charakternamen, eine Charakterspezies und einen Beruf für seinen Charakter wählen.

Charakter 1 ist ein sich schnell bewegendes Kämpfer, der eine Peitsche benutzt. Er ist darauf ausgelegt, viel zu springen und Gegner zu jagen, die sich vom Hauptkampf absetzen.

Charakter 2 ist eine Markhexe. Ein geübter Magieanwender, der seine Gruppe mit mehreren Zaubern unterstützt, die ihm selbst Schaden zufügen, während sie gewirkt werden.

Charakter 3 ist ein wendiger Fernkämpfer mit einem Bogen. Er hilft den anderen, sich leichter und sicherer über das Schlachtfeld zu bewegen, und schießt auf alle, die keine Verbündeten sind.

Charakter 4 ist der langsamste der vier, macht dies aber wieder wett, indem er mit seinem Großhammer oder Katana großen Schaden anrichtet und oft mehrere Gegner auf einen Schlag ausschaltet.

## Die Mark-Hexe von Hügel

### Intro

*Im vorherigen Dorf habt ihr von der neuen Bürgermeisterin von Hügel gehört. Eure Gruppe hat sich entweder gerade erst zusammengefunden oder ist schon eine Weile unterwegs, aber in der Grassfolk-Gemeinschaft habt ihr mehrere Bitten erhalten, die seltsamen Ereignisse zu untersuchen, die seitdem in Hügel vorgefallen sind. Von unterschiedlichen Leuten wurde euch alles Mögliche gesagt, von „Vielleicht solltet ihr einfach versuchen, mit der Bürgermeisterin zu reden“ bis hin zu „Und wenn ihr ganz Hügel niederbrennen müsst, dann soll es so sein“. Alles in allem habt ihr den Eindruck, dass man, solange die merkwürdigen Vorfälle aufhören, anschließend dankbar sein wird und euch belohnt. Gerüchte besagen, dass die neue Bürgermeisterin von Hügel in der Tat kein gewöhnliches Folk ist, sondern eine Mark-Hexe. Eine Bezeichnung, die beim einfachen Volk oft mit viel Aberglauben behaftet ist, da sie sich verständlicherweise vor jemandem fürchten, der sich ein Bein bricht und danach schneller läuft. Aber Markhexen sind keine Seltenheit, so dass das allein nicht zu mehr als Verachtung bei den Nachbarn führen*

*sollte. Nein, anscheinend ist der neue Bürgermeister von Hill eine schreckliche Mark-Hexe. Eine Hexe, die mit Tot-Knochen zaubert.*

#### Notiz

Hier könnte man eine out of character Information einfügen, dass das Brechen von toten Knochen den Geist der verstorbenen Kreatur wieder zum Leben erweckt, mit dem einzigen Ziel, einen zu ermorden. Während also tote Knochen für die Herstellung länger anhaltender magischer Effekte unerlässlich sind, ist diese Praxis mit viel Aberglauben verbunden.

*Eure Gruppe hat also gestern Mittag eure Reise angetreten. Den Rest des Tages seid ihr durch die gefährliche Wildnis zwischen den Dörfern gereist. Die einzige nennenswerte Begegnung war die mit einem Rudel Wölfe, die versucht haben, euch zu fressen. Als erfahrene Abenteurer habt ihr die Wölfe mit nur wenigen Schrammen aus dem Weg geräumt und ein Nachtlager aufgeschlagen. Leider musstet ihr feststellen, dass eine frühere Reisegruppe nicht so viel Glück hatte und vor kurzem von den Wölfen gefressen wurde.*

#### Wichtige Informationen:

- Das Dorf Hügel hat eine neue Bürgermeisterin.
- Seitdem gehen in Hügel mysteriöse und unheimliche Ereignisse vor sich.
- Die Charaktere wurden von einem Nachbardorf beauftragt, sich darum zu kümmern.
- Die Art und Weise, wie sie das Problem angehen, bleibt den Charakteren überlassen, da die

Meinungen der Auftraggeber gespalten sind.

- Die Gruppe kann selbst entscheiden, ob sie bereits gemeinsam unterwegs war oder sich erst im letzten Dorf zusammengefunden hat.
- Sie sind gestern Mittag aus dem Dorf aufgebrochen.
- Am Abend trafen sie auf ein Rudel Wölfe, die sie jedoch mit Leichtigkeit besiegten.
- Sie haben ein Lager für die Nacht aufgeschlagen und gerastet.

## Lager

Ein möglicher Anfang kann sein die Spieler zu fragen, welcher Charakter als erstes aufwacht/aufsteht.

*Ihr schlagt euer Lager in der Nähe einer Kreuzung von drei alten, ausgetrampelten Wanderwegen auf. Immerhin mit einem Wegweiser, der grob in Richtung der umliegenden Siedlungen zeigt. Neben der Wegkreuzung entdeckt ihr die Überreste eines verfallenen Gebäudes. Vermutlich ein Gasthaus oder eine Taverne, uralte Orte, die Reisende zwischen den einzelnen Dörfern aufnahmen. Es war mutig von den Folk damals, ein Gebäude ohne jeglichen Schutz zu errichten. Wie zu erwarten, sind allenfalls drei Reihen von Mauerziegeln übrig geblieben. Das Haus ist praktisch bis auf die Grundmauern abgetragen.*

*Neben dem Lagerfeuer liegt der Rucksack, den ihr gestern schnell benutzt habt, um alle Habseligkeiten der verstorbenen Reisegruppe, die euch vorausgegangen ist, einzusammeln. Ihr*

*habt den Rucksack in der Dunkelheit gepackt und hattet noch keine Gelegenheit, den Inhalt zu begutachten.*

## Umgebung:

- Das Lager ist umgeben von ausladenden, grasbewachsenen Hügeln.
- Außer Strauchwerk und hohen Gläser sind einzelne Baumgruppen über die Hügel verteilt.

## Inhalt des Rucksacks:

- Abenteuerer-Ausrüstung (Seile, Kochgeschirr, einfache Werkzeuge), nichts, was die Charaktere nicht schon haben
- Ein Beutel mit lokaler Währung (ein allgemeines Münzsystem gibt es in diesem Land nicht. Fremde Münzen werden zwar akzeptiert, aber einheimische Münzen werden bevorzugt)
- Eine geschliffene Kristalllinse, die das Licht reflektiert und bündelt

Notiz
Es ist möglich den Inhalt des Rucksacks von einer Luck Probe abhängig zu machen.

## Einführung in Skill-Proben

Während die Charaktere einzeln aufwachen ist es (meistens) einfach die erste Skill-Probe einzubinden.

## General steps in a skill challenge:

1. Character wishes to do something that is not trivial for them to achieve or has stakes connected to it.
2. Game Master decides on a Base Attribute to roll for the challenge. The GM may (and should) clarify

the angle the player tries to approach this challenge by. (e.g. difference between rolling a Feel vs. an Intelligence Challenge).

3. Player goes over their characters Talents if any apply and give them any benefits (either by being skilled or having pool points). They suggest that this Talent applies to the challenge and the GM allows the usage of it, if it does fit the challenge.
4. In the case of no Talents with benefits applying, the player may argue that due to their Profession they should be better at the current Challenge. If the GM agrees, they may consider their character skilled in the current challenge (You can never apply a Talent **and** your Profession to the same challenge!).
5. Any other character may help the challenge by performing a useful action to the task at hand and rolling their own challenge. Their successes get added to the successes of the original challenge.
6. The player rolls as many d20 as they have points in the base attribute of the challenge, plus 1d20 per pool point in a used Talent. If the character is considered skilled in the challenge any roll of 8 or higher is a success. If the character is unskilled a 13 or higher is needed.
7. The GM determines the degree of success based on the number of successes.

### Skill Challenges: Difficulty

The GM may conclude that circumstances make the challenge harder or easier. They can call for a change of the default difficulty of a roll (i.e. unskilled (13) or skilled (8)) by 1 to 5 in either direction.

More extreme changes are possible but should be reserved for special occasions.

### Skill Challenges: Success

The average result for a skilled challenge with 3 dice is 2-3 and for an unskilled challenge 1-2.

Here is a table that you can use to judge difficulty of a task, or the degree of success achieved.

Successes Needed	Degree/Difficulty
1	Skilled: Trivial Unskilled: Difficult
2	Skilled: Easy Unskilled: Doable
3	Skilled: Doable Unskilled: Difficult
4	Skilled: Difficult Unskilled: Very Difficult With Help: Doable
5	Skilled: Very Difficult Unskilled: Basically impossible With Help: Difficult
6-10	With Help: Very Difficult
>10	Unrealistic/Superpowered

*(Feedback to this table is appreciated. Hard to judge without a lot of playtesting)*

## Reise nach Hugel

*Ihr macht euch auf den Weg und wandert durch die beunruhigend friedliche offene Ebene.*

Notiz

Falls während der Lager-Szene keine Gelegenheit für eine Probe war, kannst du dies während dieser Wanderung nachholen, indem du fragst wie die Charaktere die Reisezeit totschiagen.

*Gegen Mittag entdeckt ihr etwas am Horizont. In der Ferne ist es nur ein dunkles Rechteck am Horizont, doch schon bald zeichnet sich ein Folk-Dorf gegen den blauen Himmel ab.*

*Folk ist bei weitem die am stärksten wachsende Bevölkerung, verglichen mit Gras- und Baumfolk. Da die Ausbreitung jedoch schwierig ist, neigen die meisten Folk-Dörfer dazu, innerhalb ihrer Grundfläche zu bleiben und in die Höhe zu bauen. Hügel ist ein Dorf mit höchstens 12 Gebäuden. Jedes von ihnen ist jedoch etwa 13 Stockwerke hoch und durch Brücken, Wäscheleinen und Balkone miteinander verbunden. Rundherum erhebt sich eine etwa 4 Meter hohe Holzpalisade. Die Straße, der Sie folgen, führt auf das Dorf zu und endet an einem Tor. Das Tor ist gerade zu.*

#### *Besondere Informationen*

- Wenn die Charaktere besonders wachsam sind, können sie in der Ferne das Markfeld sehen, das das Rathaus schützt. Die Luft über der Stadt flimmert, wie an einem heißen Sommertag. Das Flimmern wird weniger, je näher man dem Feld kommt.

#### *Tor*

*Als ihr euch dem geschlossenen Tor nähert, seht ihr zwei Wachen, auf beiden Seiten eine. Sie stehen offenbar auf Plattformen hinter der Palisade. Keiner*

*von ihnen scheint übermäßig aufmerksam zu sein, denn sie lehnen mit ihren Speeren am Geländer und unterhalten sich über das Tor hinweg miteinander.*

*Irgendwann bemerken sie euch allerdings und die rechte Wache nimmt ihren Speer in die Hand, während die linke Wache euch mit einem Ruf adressiert.*

Um durch das Tor zu kommen, muss die Gruppe 5 Erfolge sammeln. Je nachdem wie schnell die Spieler sich bei den Proben gegenseitig unterstützen, kannst du festlegen, ob die Erfolge in einer einzigen Probe erreicht werden müssen, oder über einen längeren Zeitraum angesammelt werden können.

Technisch gesehen könnten sie auch versuchen, die Palisade zu erklimmen und die Wachen zu besiegen, aber dafür hat sich noch keine Playtesting-Gruppe entschieden. Wenn deine Gruppe das tut, solltest du davon ausgehen, dass diese Wachen ~2 Poise haben (beide zu besiegen kommt also auch auf ~5 Erfolge).

#### *Wichtige Informationen*

- Das Tor soll zu sein
- Diese Regelung ist erst kürzlich eingeführt worden
- Diese Regelung wurde von der Führungsperson der Wache eingeführt („Meine Chefin“ – Die Bürgermeisterin)
- Die Wache rät der Gruppe davon ab, sich mit der Bürgermeisterin zu treffen
- Wenn bekannt wird, dass die Wache die Gruppe

- hereingelassen hat, wird die Bürgermeisterin nicht erfreut sein
- Leute mit denen die Bürgermeisterin nicht erfreut ist verschwinden (dies kann auch später offenbart werden)

## Die Straßen von Hügel

*Wenn man durch das Tor tritt, wird man von einer Menschenmenge begrüßt.*

*Wenn man darüber nachdenkt, hätte es eigentlich klar sein müssen, dass auf so vielen Etagen, eben auch nochmal mehr Folk lebt. Die meisten von ihnen scheinen im Moment tatsächlich auf den Straßen zu sein und machen die ~5 Meter breiten Dorfstraßen schwer passierbar.*

*Grassfolk muss aufpassen, dass sie nicht zertrampelt werden, während Baumfolk sich aktiv durch die Menge drängen muss, um weiterzukommen.*

*Am Rande der Straße stehen Händler und Stände mit Essen, was die Platzsituation nicht gerade einfacher macht und die Luft mit Rufen und dem Geruch von frisch gebratenem Fleisch erfüllt.*

*Die meisten Leute werfen euch zwar einen misstrauischen Blick zu, ihr seid aber auch klar als Außenseiter zu erkennen. (Noch) scheint aber niemand aktiv zu werden.*

### Orte:

- Die Straßen  
Die Straßen von Hügel sind dicht mit unbedeutenden NSCs bevölkert. Die Charaktere können einen Passanten, einen Verkäufer oder sonst jemanden

ansprechen und werden zumindest einige Informationen erhalten (aber selten mehr als einzelne Sätze). Das zentrale Problem besteht darin, die natürliche Reaktion „Ich spreche nicht mit Fremden“ zu überwinden.

Die Straßen sind auch der beste Ort, um Kultisten zu begegnen!

- Die Straßen bei Nacht  
Nachts sind die Straßen kaum beleuchtet und nur vereinzelt benutzt. Nur an Straßenecken laufen die Charaktere Gefahr, in den Lichtkegel einer Laterne oder das Sichtfeld eines Dorfbewohners zu geraten, der Wache steht. Diese Wachen treten nur selten aus dem Licht der Laternen heraus, werden aber nachsehen, wenn sie verdächtige Geräusche oder ähnliche Aktivitäten bemerken. Keine dieser Wachen ist in der Lage, sich in irgendeiner Weise zur Wehr zu setzen.
- Der trunkene Roy  
Die örtliche Kneipe in Hill wird von Roy betrieben (der nur manchmal betrunken ist). Der Mann hat nichts dagegen, dass sich Leute nach Hügel schleichen, da er ursprünglich für Schloink gestimmt hat und mit der Politik der derzeitigen Bürgermeisterin nicht einverstanden ist. Roy weiß eine Menge über Hügel und wird sicherlich darüber schimpfen, dass Schloink die bessere Wahl für den Bürgermeister ist.



#### NSC Beschreibung: Roy, er/ihm

Roy ist ein muskulöser, aber gedrungener Mann. Sein Schnurrbart und seine Augenbrauen sind extrem lang und reichen bis hinter den Tresen. Aus seiner Nase ragen zwei kleine Stoßzähne oder Hörner heraus.

- Rathaus

(siehe [Rathaus](#))

- Schloink's Zuhause

Schloink wohnt direkt neben dem Rathaus im zweiten Stock eines Gebäudes. Die Charaktere können ihn über eine Außentreppe erreichen, die direkt zu seiner Haustür führt. Der Wohnraum ist gemütlich, und die Charaktere können leicht feststellen, dass er nicht für Schloinks Körperbau ausgelegt ist, so dass das Fehlen eines Lebenspartners nicht zu übersehen ist.

Schloink lehnt es ab, sich in der Öffentlichkeit zu zeigen, da sie die öffentliche Meinung des politischen Systems nicht erschüttern wollen. Sie liefern jedoch Informationen und verdeckte Unterstützung und versprechen, im Falle der Absetzung des derzeitigen Bürgermeisters einzugreifen.

#### NSC Beschreibung: Schloink, er/ihm/sie/ihr

Vor euch seht ihr eine aufgerollte Sprungfeder aus Fleisch. Die Sprungfeder hat einen Durchmesser von etwa einem Meter und endet in einem einzelnen Finger, der von zwei fleischigen Augen eingerahmt wird. Schloink bewegt sich, indem sie von

einem Ende der Sprungfeder auf die andere kippen.

#### Informationen:

- Wahl

Die derzeitige Bürgermeisterin ist durch eine Wahl ins Amt gekommen. Alle von den Charakteren befragten Dorfbewohner haben gegen sie gestimmt, sind aber überzeugt, dass die Wahl trotzdem nicht manipuliert wurde. Jeder geht einfach davon aus, dass er mit seiner Stimme allein dasteht.

- Vorherige Bürgermeisterin

Die frühere Bürgermeisterin starb, als sie in der Wildnis von ihrer Jagdgruppe getrennt wurde. Sie wurde offenbar von einem Wildschwein niedergedrampelt. Sie wurde dort begraben, wo sie gefallen war, um keine toten Knochen zu brechen.

- Kultisten von außerhalb

Die Bürgermeisterin hat nach ihrer Wahl Fremde ins Dorf geholt. Sie tragen schwarze Umhänge und sind immer mit Schwertern bewaffnet. Sie benehmen sich, als gehörten ihnen Hügel, tragen aber eigentlich nichts bei und werden bei den geringsten Unannehmlichkeiten wütend.

#### Notiz

Die Kultisten sollen das begreifbare Böse sein. Sie sind einfach Leute, die Machtpositionen innehaben und die Menschen um sie herum missbrauchen. Du kannst dir ruhig Verbrechen ausdenken, die sie

begehen, ohne dafür belangt zu werden. (z. B. sammelten sie in einem Spieltest plötzlich Waisenkinder in ihren Häusern ein und ließen sie für sich arbeiten)

- Leute verschwinden

Wenn jemand Bedenken gegen die Bürgermeisterin äußert oder ihre Entscheidungen in Frage stellt, verschwindet er kurz darauf. Das hat die meisten in ängstliche Tatenlosigkeit gestürzt.

- Schloink

Schloink ist der Lebensgefährte der verstorbenen Bürgermeisterin. Schloink war diejenige, die bei der letzten Wahl gegen die Markhexe antrat und sich trotz ihrer Niederlage durch ihre harte Arbeit und ihr offenes Ohr für die Sorgen der Dorfbewohner ein hohes Ansehen bewahrt hat. Sie waren die Sekretärin ihres Partners. Jeder weiß, wo sie wohnen.

Speedy Spieler Absicherung:

Für den Fall, dass die Charaktere diesen „Raum“ ignorieren und sich direkt zum Rathaus begeben, um die Markhexe zu konfrontieren:

Die Kultisten, die Shallen folgen, sind undercover auf den Straßen unterwegs. Wenn die Charaktere zu auffällig sind, beginnen bis zu 5 Kultmitglieder eine Schlägerei mit ihnen, um sie so lange abzulenken, bis ein Bote Shallen erreichen kann.

Verwende die Werte der Markhexen Minions. Sie sind wie gewöhnliche Dorfbewohner gekleidet, aber

offensichtlich im Kampf ausgebildet und verhalten sich deutlich zu dreist für einfache Dorfbewohner.

## Das Rathaus

*Das Rathaus ist das einzige Gebäude in Hill, das nur zwei Stockwerke hoch ist und komplett aus Stein besteht. Alle Fenster sind zugemauert und nur ein Paar große Holztüren führen von einem Vorhof in das Gebäude. Der Hof ist von einer 2 Meter hohen Mauer umgeben, die an der Vorderseite von einem steinernen Torbogen durchbrochen wird.*

*Seltsamerweise hat der Torbogen weder eine Tür noch ein Tor, und trotzdem scheint keiner der geschäftigen Leute direkt vor ihn zu treten. Sie scheinen vielmehr darum herumzugehen und hinterlassen eine große freie Fläche direkt vor dem Torbogen.*

## Markfeld

Das Markfeld ist aus der Nähe unsichtbar und reagiert auf jede Bewegung, die in das Feld eindringt, indem es sie mit gleicher Kraft nach außen zurückwirft.

Das Feld wird durch einen vergrabenen Knochenkreis an der Innenseite der Hofmauer erzeugt (Wichtig: **innerhalb des Feldes**, aber am Rande. Der Spielleiter kann entscheiden, ob das Erreichen dieses Kreises weniger Erfolge erfordert als das aktive Durchbrechen des Feldes).

Das Entfernen eines Knochens und das daraus folgende Durchbrechen des Kreises deaktiviert das Feld. Das Wiedereinsetzen des Knochens reaktiviert es. Auf diese Weise können



die Bürgermeisterin und ihre Leute das Rathaus verlassen und betreten.

Regeltechnische Informationen:

- Um das Feld zu überwinden, sind 5 Erfolge in einer einzigen Probe erforderlich (einschließlich Hilfe).
- Jeder Versuch, das Feld mit weniger als 5 Erfolgen zu überwinden, fügt dem Charakter so viel Poise-Schaden zu, wie Erfolge erzielt worden sind. Darüber hinaus wird der Charakter zurückgeworfen. (z.B. Charakter A wirft einen Stein in das Feld mit 3 Erfolgen, der Stein prallt in seinen Magen zurück und verursacht 3 Poise-Schaden; Charakter B versucht, mit 2 Erfolgen in das Feld zu sprinten, er wird außerhalb des Hofes zu Boden geworfen und erleidet 2 Poise-Schaden).

#### *Hintertür und Lagerraum*

Die Hintertür ist eine Belohnung für Gruppen, die nachdenken, bevor sie durch die Vordertür hereinspazieren.

Die Tür ist stabil und hat ein gutes Schloss (das verschlossen ist, natürlich). Es ist möglich, die Tür gewaltsam oder mit Dietrichen aufzubrechen, allerdings würde dies vor den Augen der Passanten geschehen (die Rückseite des Rathauses ist eine ganz normale Straße).

Wenn die Gruppe durch die Hintertür ins Haus kommt, betreten sie ein kleines Hinterzimmer des Rathauses, in dem sich drei Truhen und eine Tür befinden.

Eine der drei Truhen ist mit einer Falle versehen. Ein Charakter, der eine Truhe öffnet, muss bei einem Glückswurf 2 Erfolge erzielen oder einen Hühnerknochen zerbrechen, der im Schloss der Truhe steckt. Dadurch wird ein Mark-Geist beschworen (siehe [Der Mark-Geist](#)).

Jede der drei Truhen enthält einen dieser Gegenstände:

- Helm der Handlungsfähigkeit
- Schulternplatten der Umlenkung
- Flöte des Kummers

Jeder dieser Gegenstände ist aus einer Knochen-Metall-Legierung hergestellt und magisch. Was das bedeutet, ist im Moment noch sehr undefiniert, so dass es dem GM überlassen bleibt, wie viel oder wie wenig sie helfen.

#### Vorgeschlagene Fähigkeiten

- **Helm der Handlungsfähigkeit:**  
Während du den Helm trägst, kann dich nichts zwingen dich zu bewegen.  
(Gut gegen "Puppenspieler" der Markhexe)
- **Schultern der Ablenkung:**  
Bei jedem telegraphierten Angriff, der Bewegung beinhaltet, zielt der Angreifer auf ein Feld neben dem Träger.  
(z.B. Gut gegen Swoop)
- **Flöte des Kummers:**  
Jeder, der das Spiel dieser Flöte hört, ist sehr traurig und beschließt, in dieser Runde nichts mehr zu tun.

## Shallen, die Mark-Hexe von Hügel

*Als ihr den großen Raum betretet, seht ihr ein Ritual im Gange. In der Mitte erhebt sich ein kreisförmiges Podest, das mit schwarzen Steinen verziert ist, etwa ein Meter hoch. Die 6 Meter hohe Decke wird von vier Säulen gestützt, die aus dem Podest ragen. In einem großen Kreis am Rand des Raumes stehen neun in Schwarz gekleidete Personen, die alle die Hände heben und singen. Oben auf dem Podium steht eine Gestalt in einem schweren grünen Mantel, der aus sich überlappenden grünen Stoffstücken besteht, die an Blätter erinnern. Die Kapuze ist hochgeschlagen, und aus ihr wächst ein majestätisches Elchgeweih. Über den Schultern der Figur ruht der Brustkorb eines Elchs, der ihren Körper wie eine Rüstung umrahmt, in der linken Hand hält sie einen langen Stab.*

### NSC Beschreibung: Shallen, sie/ihr

Eine Figur in einem schweren grünen Mantel aus sich überlappenden grünen Stoffstücken, die an Blätter erinnern. Die Kapuze ist hochgeschlagen, und aus ihr wächst ein majestätisches Elchgeweih. Über den Schultern der Figur ruht der Rippenkorb eines Elchs, der ihren Körper wie eine Rüstung umrahmt. In der linken Hand hält sie einen langen Stab.

Unter der Kapuze ist Shallen eine blasse Folk-Frau mit länglichen Zügen und Sommersprossen in grünlicher Farbe.

Shallen, die Markhexe, ist gesprächsbereit, hat aber nicht die Absicht, irgendwelche Verhandlungspunkte der Charaktere zu

akzeptieren. Sie hält dieses Ritual spezifisch hier ab, weil sie versucht, die Rückkehr der alten Götter aufzuhalten und dafür eine stabile Nahrungsquelle benötigt. Aus diesem Grund hat sie das Dorf übernommen. Sie sieht ihr Lebensziel in der Durchführung dieses Rituals, daher sollten die Charaktere nicht in der Lage sein, sie einfach zu überzeugen, damit aufzuhören.

### Beschreibung für die zweite Phase

*Als du die Bürgermeisterin niederstreckst, bricht sie bewusstlos zu Boden und ist tot. -*

*\*Knack, knack, knack\**

*Entsetzt siehst du, wie sich ihr Körper plötzlich wieder zu bewegen beginnt und sich der Elchkäfig auf ihrem Rücken entfaltet und sich hinter ihr wie zwei spindelige Flügel öffnet. Mit einem kräftigen Stoß wird die Markhexe an die Decke katapultiert, nun wieder am Leben. Und obwohl sie schwer zerschunden ist, scheint sie dich besonders in ihren Fokus zu stellen.*

### Beschreibung für die dritte Phase

*Mit einem dumpfen Aufprall schlägt die Markhexe auf dem Boden auf, aus der Luft geschleudert und nun sicherlich für immer tot. Ihr Körper wurde von deinen Angriffen schwer verstümmelt und liegt da, als er plötzlich wieder zu zucken beginnt. Aber nicht der Körper der Markhexe. Sie ist offenbar ganz tot. Doch stattdessen zuckt der Rippenkorb und verschiebt sich. Er rollt herum und wird zu einer vielbeinigen Abscheulichkeit, die den Leichnam der einst stolzen Markhexe auf dem Rücken trägt.*

### Brechen von Talebones im Playtest

Aufgrund der mangelnden Vorbereitung und der fehlenden Vorkenntnisse der Spieler über das System ist es ratsam, einfach davon auszugehen, dass die Spieler den Talebone ihres Charakters brechen, falls dies notwendig sein sollte. Der Beiname sollte dann auf etwas Einzigartiges oder Erinnerungswürdiges hinweisen, das der Charakter im bisherigen Verlauf des Oneshots getan hat. Wichtig ist, dass das Konzept klar wird, und nicht, dass der Beiname unglaublich angenehm klingt (also schön klingen ist schön, aber nicht notwendig. In einer echten Kampagne/Abenteuer würde man die Vergabe des Beinamens so lange hinauszögern, bis der Spieler und der Spielleiter Zeit hatten, außerhalb des Charakters darüber zu sprechen).

Im Falle einer Vorbereitungszeit kann der Spielleiter die Spieler bitten, zwei passende Beinamen vorzubereiten, die zu ihrer Hintergrundgeschichte passen.

### Der Mark-Geist

Das Töten der dritten Phase der Markhexe sollte bedeuten, dass die Elch-Rippenrüstung der Hexe zerstört wird. Dadurch wird ein Mark-Geist beschworen, der es auf den Charakter abgesehen hat, der den letzten Schlag ausgeführt hat.

#### WICHTIG!

Es kann passieren, dass der Hexenbosskampf endet und die Spieler erschöpft sind. Ich empfehle, diesen Teil nur dann einzubauen, wenn die Spieler noch Lust dazu haben, denn er könnte überfordernd wirken, wenn er ohne Rücksicht

durchgezogen wird. Hört euren Spielern zu (vor allem ihren nonverbalen Signalen) und passt den Oneshot entsprechend an. Dies ist ein Oneshot für Spieltests, die lore-accurate Konsequenzen des Knochenbruchs haben nicht die höchste Priorität.

Der Mark-Geist verschwindet, wenn er besiegt wird (siehe Statblock) oder das Ziel einen Talebone zerbricht (also: stirbt).

#### Marrow-Wraith

**Hit Points:** 40

(can only be damaged by bone)

**Poise:** 9

**AP:** 10

For 5, Bod 2, Spe 5  
Int 1, Fee 2, Exp 1, Imp 3

The Marrow-Wraith can move through solid matter freely.

**Gore** [3 AP]: 6d20 Melee Attack

**Charge** [7 AP, Telegraphed]: The Wraith attacks anything in a 3 wide, 10 long line with 10d20 Melee Attack and moves to the end of the line.

### Epilog

Nach dem Kampf gegen die Bürgermeisterin geht die Gruppe als Helden aus dem Kampf hervor (in einer echten Kampagne würde das nur passieren, wenn die Charaktere weniger Talebones zerbrechen als der Boss. d.h. wenn es weniger als 2 Tode gab. Im Spieltest kann das weggelassen werden.). Schloink dankt ihnen als neuer Bürgermeister und bietet ihnen alles an, was das kleine, arme Dorf bieten kann. Wahrscheinlich das Versprechen einer kostenlosen

Unterkunft, wann immer sie vorbeikommen.

Nach ihrer Rückkehr ins Dorf der Grasmenschen werden sie für ihre erfüllte Aufgabe belohnt.

Schließe alle freien Handlungen ab, die die Charaktere in Hill angestoßen haben!

Nach dem Oneshot kannst du gerne Feedback für das System sammeln und den Link zur Playtest-Umfrage weitergeben.

<https://forms.gle/xrVoTxEKoYvYwgoG9>

Informiere mich ([info@talebones.net](mailto:info@talebones.net)), wenn du den Oneshot spielst, und ich kann deine Sitzung in die Auswahl aufnehmen.

## Hooks

Wenn du dies als Ausgangspunkt für ein neues Abenteuer nutzen willst, findest du hier einige Plot-Hooks, die du verwenden kannst:

- Shallan kam erst vor etwa 6 Monaten in Hügel an. Davor hatte sie eindeutig eine Kommune, der sie angehörte. Wahrscheinlich mit mehr gleichgesinnten Menschen und Kultisten. Die Dorfbewohner des Grasvolks bitten um einen eingehenderen Schutz vor diesen Leuten.
- Schloink bittet die Gruppe beim Verlassen des Hauses, das Grab ihres Partners zu überprüfen. Sie haben den Verdacht, dass Shallan etwas Unheilvolles mit den Überresten angestellt hat.

- Nachdem das Tor mehrere Wochen lang geschlossen war, sieht die Nahrungsmittelsituation in Hill düster aus. Die Charaktere werden gebeten, durch die nahe gelegene Wildnis und die Dörfer zu reisen und zusätzliche Vorräte zu organisieren.

## Appendix A: Rathaus Karte



A: Innenhof geschützt durch Markfeld

B: Ritual Raum

C: Lagerraum

D: Hintertür







## Appendix B: Shallen, Die Mark hexe von Hügel (Boss Fight)

### 1x Shallen - Marrow Witch of Hill

Shallen - Marrow Witch of Hill
<b>Hit Points:</b> 40 <b>Poise:</b> 6 <b>AP:</b> 10 + Number of alive minions  For 2, Bod 2, Spe 4 Int 4, Fee 5, Exp 4, Imp 3
After dropping to 0 hit points, Shallen fractures one of her 2 talebones and returns to combat with an increased phase (phase 1 -> phase 2 -> phase 3).
<b>Bone Club</b> [2 AP]: 7d20 Melee Attack <b>Puppeteer</b> [1 AP]: Incantation, max. 5d20: Target moves successes hexes/squares/steps.
<b>Reactive Actions:</b> <b>Exploding Corpse</b> [2 AP, Telegraphed] (reacts after minion moving): Incantation, max 4d20: Target minion explodes and deals successes + remaining poise points of target minion damage to anyone within 2 radius. <b>Shatter Weapon</b> [3 AP] (reacts after being hit by a melee weapon): incantation, max 5d20: If successes greater or equal than the weapon dice pool, destroy weapon.
<b>Only Phase 2:</b> <b>Swoop</b> [2 AP, Telegraphed]: Move 4, any collisions deal 2 damage and afflict prone.
<b>Only Phase 3:</b> <b>Grab</b> [6 AP, Telegraphed]: 9d20 Melee Attack
<b>Combos:</b> <b>Phase 1.1</b> [2 AP + 2 AP per Attack]: Puppeteer target, a minion Move 3, all minions in range of target Attack

**Phase 1.2** [5 AP]: Shatter weapon, Bone club

**Phase 2** [5 AP]: move 4, swoop, force attack (-3)

**Phase 3** [14 AP]: grab, speed attack (wounding 1), grab

**Incantation:** Needs to be cast via Marrowing. So, any failures deal direct HP damage.

**Combos:** Reactive Actions reacting to any other event. Can only be used in the according phase.

**[Base Attribute] Attack:** A (melee) Attack challenge using the base attribute dice pool.

### 9x Minion: Cultist

Minion: Cultist
<b>Poise:</b> 2 <b>AP:</b> Share the boss AP  For 3, Bod 2, Spe 3 Int 3, Fee 1, Exp 3, Imp 2
<b>Longsword</b> [2 AP]: 6d20 Melee Attack <b>Move</b> [1 AP]: Move 2
<b>Reactive Actions:</b> <b>Feed Marrow</b> [1 AP] (supports incantation challenge): Incantation, max 3d20: Helps the challenge with successes.

## Appendix C: Character Sheets

Download Character sheets from this  
Drive Folder:

<https://drive.google.com/drive/folders/1UfiI4426SIA7wm9C2O9WQhfwvLsdPArM?usp=sharing>

## Appendix D: Quick Rules

### Challenges

At any point the game master may call for a skill or attack challenge. This is usually the case if an action performed by the characters has an unclear outcome.

The game master calls for a **skill challenge** by telling the player which *Base Attribute* is to be used in the challenge (i.e. Force, Body, Speed, Intelligence, Feel, Experience, Impression or Luck) and at what difficulty the challenge takes place (usually +/-0).

In response the player may argue that a **talent** of their choice is applicable in the situation. This can lead to being considered *skilled* in the challenge or gaining additional *pool* dice.

If the player cannot successfully argue for any beneficial talent, they may argue instead for their **profession** being applicable in the situation. If so, the character is considered skilled in the challenge.

After this discussion, the player rolls a number of d20 equal to the **collected challenge dice pool** (Base Attribute Pool + Talent Pool).

In an unskilled challenge a die is a **success** if it displays a number equal or higher to 13 adjusted by the difficulty of the challenge.

In a skilled challenge the base, unmodified value to meet is an 8.

A **20** on a die equals 2 successes.

All other dice not meeting the difficulty are considered **failures**.

*Example: Sam, the Folk, wants to keep an eye out for guards. The game master asks her to make an Experience skill challenge, to represent her experience in looking for guards covertly. Sam offers that the Awareness talent would be applicable here and the game master agrees.*

*Sam has 2 points in the Base Attribute Feel and one pool point in Awareness (representing good eyes in her case). She is not skilled in Awareness though, so she rolls 3d20 and considers all rolls equal or above a 13 a success.*

*She rolls (12,7,15). One Success. She notices that there is a guard presence on the streets, but so far, none of the guards seem to care for her or her groups presence.*

An **attack challenge** uses the Base Attribute pool, determined by the weapon or attack used. If you are skilled with that weapon or attack, you are considered skilled in the challenge. Instead of Talent pool dice, you add the **weapon-specific dice pool** to the challenge pool.

### Critical Failures

If there are no successes in a roll, it is considered a critical failure.

If the challenge dice pool was only a single die, that means that the action fails completely and thoroughly and cannot be reattempted due to changing circumstances.

If the challenge dice pool was more than one die the action fails spectacularly

and serious consequences transpire from this failure.

### *Help*

If a character attempts a challenge another character may always *Help* them. To do that they describe how they help and attempt their own skill or attack challenge. The successes of the Help challenge get added to the helped challenge.

### *Combat*

In combat each action costs a number of Action Points (specified with the action)

### *Initiative*

Upon starting combat each player rolls one d20 and adds the *Speed* dice pool size to it.

Each round in combat starts with a collective Enemy phase when all enemy NPCs take their actions, and the characters can react to it.

After the enemy phase the player characters take turns in descendant order of their rolled values.

At the end of characters turn, they lose all their unspent Action Points.

When a round is over, the last player character in initiative is placed as the first character to act in the next round (so order of players characters is circling).

### *Movement*

Movement in combat costs Action Points.

You may always move less than the action you paid for allows.

<b>Movement Action</b>	<b>AP</b>	
Dash	2	Move [Speed] Steps
Move	6	Move [2*Speed] Steps
Sprint	5	Move [3*Speed] Steps, only in a straight line

\*1 Step = 5 Feet ~= 1 Meter

Jumping is currently undefined, and we roll with it how it goes~

## Character Sheet

### *Name*

Your Name is what you are known by with Folk you encounter or that hear about you.

Beyond the name you start the game with, it is possible to be *taleboud* to additional titles, names or stereotypes by fracturing *talebones*.

### *Species*

Species only categorises your size in comparison to all other Folk. Small Folk is called Grassfolk, and tall Folk is called Treefolk. All in between are just called Folk.

### *Player Name*

Your name. So you can find your character sheet again!

### *Profession*

Specifies what your character did in their life before the adventure of the group started. Can be used to be considered skilled in challenges.

### *Hit Points (HP)*

Your hit points describe your bodily health. Wounds, mental scarring and stress can all affect your HP. If your HP fall to 0 you, the player, may decide if your character dies or fractures a talebone, returning with all poise and 1 HP. The consequence is that the character becomes talebound to a name or legend. This can either be a preprepared name revealing a badly framed aspect of your characters backstory or a name that relates to how your character died and fractured their talebone. Any sentient creature that you

encounter from that point on has heard (by magical means) of your name or legend, which can lead to a poor first impression, superstition or mistrust. If you decide that the character dies, you can do the opposite. Speak with the game master and the other players to frame the life and death of your character in any way you wish.

### *Poise*

Poise is your posture, balance and attention in stressful situations. Any successes against you in combat or in dramatic scenes reduce your poise by one per success. If you do not have poise left to negate all successes you are hit with, you take HP damage instead (reroll a number of d20 equal to the remaining successes and add them up).

You regain all Poise at the start of a scene.

### *Luck*

Luck is the 8<sup>th</sup> base attribute. That means you can roll skill challenges against Luck. For Luck challenges you are never considered skilled and cannot add pool dice from talents.

If you resolve any non-luck challenge, you may spend any amount of remaining Luck you have and buy yourself a success per spend pint of Luck. You can only regain Luck at the start of an adventure.

A standard character as **3 maximum Luck**.

### *Action Points (AP)*

You regain all Action Points each time a **combat round** starts. Most action you take during a round cost at least 1 AP

and sometimes up to 7 AP. If you do not have enough AP to pay for an action, you are unable to perform it. At the end of your **turn**, you lose all remaining unspent action points.

A standard character has **10 AP**.

### *Base Attributes*

Each Base Attribute is quantified by 1 to 5 ticked boxes. The number of ticked boxes defines the number of d20 you roll in a challenge using the according Base Attribute (also referred as “base attribute dice pool”).

In few special cases the base attribute dice pool can be increased beyond 5; in that case an additional box has to be added by hand.

**Force.** The pure kinetic energy you can put behind your actions. This can be by muscle strength or acceleration.

*Examples of Use:* Kick in a door, throw something, use most melee weapons

**Body.** The amount of stress your body can take before failing.

*Examples of Use:* consume poison, sprint over long distance, hold up a fallen tree for a long time, hit point and poise calculation

**Speed.** The physical speed your body is able to showcase.

*Examples of Use:* chase something, dodge a falling boulder, react to an unexpected danger, trick someone with slight of hand, poise calculation

**Intelligence.** Your capabilities for planned action and cognitive ability.

*Examples of Use:* plan a journey,

imagine a situation, calculate the weight of a cannon, understand a situation

**Feel.** Your intuitive connection with your surroundings and natural talent.

*Examples of Use:* improvise a task, empathise with an enemy, read a room, judge a situation by gut instinct

**Experience.** Your knowledge about and history with the world. Correlates with age but does not need to.

*Examples of Use:* remember a historical fact about a church, know about a different culture, do a task you have done many times before, give good advice

**Impression.** The first perception other sentient creatures have of you.

*Examples of Use:* get someone to let you in due to your good looks, convince someone that you are innocent, present yourself favourably to a person of authority

### *Talents*

Your character can be considered skilled in some talents. This defines what the character has learned and practised.

Additionally, the character can have up to two pool dice in each talent. This defines what the character has a natural disposition or talent for.

If the game master asks for a base attribute skill challenge, the player may suggest a talent to be used alongside the base attribute. If the game master agrees that it is appropriate, the player may roll against the skilled challenge table (see [here](#)) if the character is skilled in that talent and add any pool dice of that talent to the challenge dice pool.



**Awareness.** Your mental and physical ability to be alert of your surroundings and yourself.

**Breach.** Your ability to get forbidden and unintended access to an area or object. *You may choose to be skilled multiple times in Breach.*

For each skilled point in Breach, you specify a single “Way of Entry”, that specifies your fields of application for Breach (e.g. lockpicking, confidence, climbing).

**Convince.** Your ability to sway another sentient creature to align with an intended opinion.

**Fitness.** Your ability to do different forms of sports and physical activity.

**Knowledge.** Your basically complete knowledge in a specific field of study. *You may choose to be skilled multiple times in Knowledge.*

For each skilled point in Knowledge, you specify a single “Field of Academic Study”, that specifies your fields of application for Knowledge (e.g. biology, history, tactical warfare).

**Marrow.** Your connection with and knowledge about the magic in yours and everyone else’s bones.

**Medicine.** Your knowledge about the physiology of living creatures and your ability to heal them from injuries and sickness.

**Tactics.** Your knowledge about how creatures and folk react and behave in stressful situations.

### *Reactive Actions & Incantations*

Your character has a number of actions they can do before their turn actually happens, reacting to the things going on around them. Some characters do have marrowing incantations as well, powerful effects that have to be paid for with broken bones.

### *Status Effects*

Status effects are situational disadvantages your character experiences. For each instance you get affected by a status effect you tick one box accordingly. If you do not have free boxes of that status effect, you can’t be affected by the newest instance of the effect.

All status effects get removed at the end of a combat round.

**Tripped.** Any form of movement impediment. You are not able to take a move action.

**Downed.** You lay on the ground and are also tripped.

**Staggered.** If you take HP damage, you become staggered. While staggered, any movement action you make only moves you half as far.

**Weirded.** Affected by natural impulses and marrow, you are unable to perform any reactive actions.

**Off Balance.** You temporarily get thrown off balance. Remove one poise per off balance. When you remove the off balance effect, regain as much poise.

## *Weapons*

Your character is skilled in two types of weapons. Weapons are specified by the following things:

- **Name.** Names the default appearance of this type of weapon. If your used item does not fit that Name, you may rename it on the sheet but include the “real” name for reference in brackets.
- **AP.** The amount of AP a single attack with the weapon costs.
- **Dice.** The weapon dice pool that gets added to the Base Attribute pool when attacking.
- **Stat.** The Base Attribute the weapon uses to attack. If there is a choice in the rules, you must pick one.
- **Attributes.** A collection of special rules for each weapon.

## *Unskilled/ Skilled Challenge*

This is a reference table for dice rolls. Refer to the first table, if you are not considered skilled in a challenge. Refer to the second, if you are.

The Challenge with difficulty 0 is the default challenge to beat with each dice of a pool. The game master or the rules can increase or decrease the difficulty by a number. That number is usually between -5 and +5, but may be even higher.

## *Abilities*

Every character has an individual ability that changes some rules for them.

## Appendix E: Game Master Tips

### Erfolge umwandeln

#### *In Schaden oder vice versa*

Wenn die Charaktere während des Kampfes etwas anderes tun, als Schaden auszuteilen, oder versuchen, einen Waffenangriff zu verstärken, indem sie zum Beispiel nicht fair spielen, können alle Erfolge, die sie in der Probe erzielt haben, in direkten Poise-Schaden an Feinden umgewandelt werden. Dies kann so beschrieben werden, dass der NSC abgelenkt ist, durch die Worte des Charakters verunsichert wirkt oder sich zur Flucht wendet.

#### Notiz

In den meisten Fällen kann diese Art von Schaden nur auf Poise angewendet werden! Nur in seltenen Fällen sollten Angriffe, die nicht mit Waffen ausgeführt werden, Schaden an den Trefferpunkten verursachen. Stöcke und Steine können dir die Knochen brechen, aber Worte tun das selten.