FATE™

HANDBUCH

SYSTEM TOOLKIT
DEUTSCHE AUSGABE

UHRWERK VERLAG

MITARBEITER DER ORIGINALAUSGABE

ROBERT DONOGHUE
Chefentwickler & Text

BRIAN ENGARD, BRENNAN TAYLOR, MIKE OLSON, MARK DIAZ TRUMAN
Texte

FRED HICKS
Text, Layout, Innengestaltung, Art Direction, Umschlagsgestaltung, Druck

MATTHEW GANDY
Lektorat

PETER FRAIN
Umschlagillustration vorn, Innenillustrationen

KURT KOMODA
Umschlagillustration hinten, Innenillustrationen

TAZIO BETTIN
Innenillustrationen

SEAN NITTNER
Projektmanager

CHRIS HANRAHAN, CARRIE HARRIS
Marketing

Fate wurde ursprünglich geschaffen von
ROB DONOGHUE UND FRED HICKS

Originalausgabe von:
Evil Hat Productions
www.evilhat.com • feedback@evilhat.com
@EvilHatOfficial bei Twitter
facebook.com/EvilHatProductions

Deutsche Ausgabe von:
Uhrwerk Verlag
www.uhrwerk-verlag.de • info@uhrwerk-verlag.de •
facebook.com/Uhrwerk-Verlag •
www.faterpg.de • facebook.com/FATErpg

Fate Toolkit
Copyright © 2013 Evil Hat Productions, LLC. & Uhrwerk Verlag
Alle Rechte vorbehalten.

Mark Diaz Truman möchte sich bei Rob Wieland, Marisa Kelly und
Jim Crocker für ihre Hilfe und Inspiration bedanken.
Mike Olson schuldet Jeffrey „Build Points“ Fuller besonderen Dank.
Fred Hicks und alle anderen bei Evil Hat würden sich gern bei allen
10.103 Leuten persönlich bedanken, aber dafür reicht der Platz leider nicht.

Erstveröffentlichung 2013 durch Evil Hat Productions, LLC.,
10125 Colesville Rd # 318, Silver Spring, MD 20901.
Deutsche Übersetzung 2015 durch Uhrwerk Verlag, Scheffelstrasse 22, 50935 Köln.

Evil Hat Productions, das Evil-Hat-Logo und das Fate-Logo sind eingetragene
Markenzeichen von Evil Hat Productions, LLC.
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien ist
ohne Einverständnis der Lizenznehmer verboten. Wenn du das allerdings nur für
den privaten Gebrauch tun möchtest, dann mach es ruhig. Das ist nicht nur erlaubt,
sondern von uns ausdrücklich erwünscht. Für diejenigen von euch, die in einem
Copy-Shop arbeiten und nicht sicher sind, ob euer Kunde Kopien von diesem
Buch machen darf – ja, er darf. Das hier ist die Erlaubnis des Lizenznehmers.
Macht einfach.
Das hier ist ein Spiel, bei dem es darum geht, dass sich Leute Geschichten
über wunderbare, erschreckende, unmögliche und herrliche Dinge ausdenken.
Alle Charaktere und Ereignisse, die in diesem Werk erwähnt werden,
sind völlig fiktiv. Jede Ähnlichkeit mit echten Personen, Fantasy-Abenteurern,
mystischen Zauberern, übernatürlichen Bullen aus einem von China beherrschten
Hong Kong/Amerika, das so nie existiert hat, super-intelligenten Cyberaffen oder
Eichhörnchen-Mechanikern ist vollkommen zufällig (wäre aber unglaublich witzig).

Printed in the EU

ISBN 978-3-95867-033-4

FATE™ HANDBUCH

SYSTEM TOOLKIT
DEUTSCHE AUSGABE

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

SABINE VÖLKEL, DANIEL MAYER
Übersetzung

SABINE VÖLKEL, CHRISTOPH LAURER, RON MÜLLER, KRISTINA PFLUGMACHER, ANDRE PÖNITZ, ROBERT RYDLO, FLORIAN SCHWENNSEN
Lektorat

DAVIDE L. MARESCOTTI
Umschlagillustration, Innenillustrationen

RALF BERSZUCK
Umschlagsgestaltung, Layout

DOMINIK PIELARSKI
Redaktion

EINEN BESONDEREN DANK AN:

Michael Cambata, Alex Corbett, Michael Pedersen, John Hoyland, Carl McLaughlin, Jeffrey Fuller, Nick Bate und Declan Feeney

UHRWERK VERLAG

INHALT

Vorwort: Ein Handbuch, nicht das Handbuch 6
Vorwort der deutschen Redaktion 7

EINFÜHRUNG 9

Was machen wir hier? 10
Regeln oder Entscheidungen? 10
Die Bronzene Regel 11

ASPEKTE 13

Aspekte 14
Genreaspekte 17
Ausrüstungsaspekte 18
Zustände 20

FERTIGKEITEN 23

Verändere die Liste! 24
Das normale Format 25
Andere Lösungen 26
Strukturelle Veränderungen 28
Fertigkeiten auf den zweiten Blick 29
Fertigkeitspakete 31

STUNTS 35

Neue Stuntkategorien 36
Stuntkosten 38

GROSSE VERÄNDERUNGEN 41

Drama, Baby! 42
Optionen zur Charaktererschaffung 42
Abenteuerdesign durch vorgegriffenes Reizen 47
Aspektereignisse 48
Machtniveau 49

BESONDERE UMSTÄNDE 53

Verfolgungsjagden 54
Soziale Konflikte 56

WERKZEUGE NACH MASS 61

Stress 62
Konsequenzen 62
Zonen 64
Erholungsrate 65
Die Spielwelt umgestalten: Große Veränderungen 66
Andere Würfel 68
Größe 69
Sidekicks oder Verbündete 70
Wohlstand 71
Alternativen für Waffen und Rüstungen 72
Zusätzliche Aktionen 75

MAGIE 77

Einführung 78
Systeme 84
Dein eigenes System 131
Deine Werkzeugkiste 134
Aufbau von Kräften 142

SUBSYSTEME **151**
Kung Fu 152
Cyberware 155
Apparate und Ausrüstung 158
Monster 160
Kompanien 163
Das bedeutet Krieg: Massenkampf 167
Mantel-und-Degen-Duelle 172
Fahrzeuge 174
Superkräfte 177
Das Horror-Paradox 180

ZUSÄTZE **183**

SEHR GROSSE MONSTER **184**
Sehr grosse Monster (SGM) 184
Monsterjäger-Organisationen 186

MENSCHLICHKEIT UND MAGIE **190**
Menschlichkeit 190
Verstöße 190
Konsequenzen und Erholung 191
Ausgeschaltet werden 191

MAGISCHE GEGENSTÄNDE & RASSEN **192**
Magische Gegenstände 192
Eingeschränktes Sturmrufen 195
Rassen 195

WORTE DER MACHT **198**
Magie 198

PSYCHISCHE MÄCHTE **204**
Formen und Talente 204
Formen 204
Talente 206
Psychische Mächte verwenden 207

TROPFEN IM TEICH: OPTIONEN FÜR MASSENKONFLIKTE .. **208**
Armeen als Hintergrund 208
Armeen als Charaktere 208
Tropfen im Teich 209
Beispielkonflikt: Der Sturm gegen die Festung des roten Kaisers 213

AUTORITÄT & REPUTATION AUF DEM WELTENZUG **218**
Reputation 218
Autorität 223
Autorität, Reputation und die Schaffner 224

FRAKTIONEN **225**
Fraktionen erschaffen 225
Paradebeispiele für Fraktionen 226
Die Prinzipien der Fraktionen 226
Fraktions-Fertigkeiten 227
Prinzipien in Konflikt 230
Fraktionen verbessern 231

INDEX **232**

VORWORT:
EIN HANDBUCH, NICHT DAS HANDBUCH

Dieses Buch ist *ein* Fate-Core-Handbuch, nicht *das* Fate-Core-Handbuch.
Was soll das heißen?
Das Fate-Core-Handbuch (ursprünglich: Fate Core Toolkit) fing als Stretch Goal bei dem Fate-Core-Kickstarter an (also als ein Zusatz, den es nur dann gibt, wenn bei dem Kickstarter eine bestimmte Geldsumme überschritten wird). Ursprünglich ging es da nur um den Teil des Buchs, der jetzt das Kapitel „Magiesysteme" enthält. Aber das Buch ist mit der von Fans zur Verfügung gestellten Summe gewachsen. Dicht dahinter folgten eine ganze Menge Vorschläge, was dieses Buch denn alles enthalten sollte – viel mehr Vorschläge, als wir letztendlich hier unterbringen konnten.
Es war verdammt schmeichelhaft, dass die Fans dachten, wir könnten alle vorgeschlagenen Themen in einem Buch unterbringen. Völlig unmöglich, aber verdammt schmeichelhaft.
Vor diesem Hintergrund war uns klar, dass wir zwar nicht auf alle Anfragen eingehen konnten, aber dass wir versuchen wollten, zumindest den grundlegenden Ideen hinter den Anfragen gerecht zu werden. Also haben wir den ursprünglichen Magie-Baukasten weiterentwickelt, und das ist jetzt das Fate-Handbuch.
Der Name ist Programm: Du findest in diesem Handbuch vermutlich nicht auf Anhieb eine Regel oder eine Idee, die haargenau das tut, was du gerade brauchst. Aber du hast hier einen Haufen Vorschläge, Methoden und andere kleine fitzelige Teile, die dir helfen, die richtige Lösung zu finden. Anders ausgedrückt: Die Leute wollten, dass wir ihnen die Sterne vom Himmel holen, doch wir haben ihnen ganz viele Möglichkeiten gegeben, wie sie eine Rakete bauen können. (Wir bauen jetzt nämlich Raketen. Raketen sind cool.)
Wenn du nach dem richtigen Ansatz für dein Spiel suchst, lass dich nicht von Äußerlichkeiten blenden. Stell dir vor, in diesem Buch steht etwas darüber, wie man riesige Monster als Zonen auf einer Karte oder als Ansammlung mehrerer Charaktere darstellt statt als einzelne hochskalierte Figuren. Es steht zwar auf der Verpackung „eine Methode, um Riesenmonster abzubilden", aber das ist nur der Anstrich, den wir dieser Idee gegeben haben. Du kannst diese Methode auch benutzen, um generell Endgegner darzustellen. Oder um einen Angriff auf einen tödlichen Orbitalsatelliten zu fliegen. Genauso ist es, wenn es um die Darstellung von Superhelden geht: Es gibt verschiedene Konzepte und Abschnitte dazu hier im Buch – und nur einer davon heißt „Superhelden".
Das heißt jetzt nicht, dass du hier jedes mögliche Werkzeug finden wirst, aber es gibt genug Ideen und Grundlagen, auf denen du aufbauen kannst. Du wirst hier mit Sicherheit genügend Ideen finden, mit denen du etwas anfangen kannst. Wenn du eine neue Idee hast, dann behalte sie bitte nicht für dich. An vielen Orten finden genau jetzt großartige, begeisterte Diskussionen statt, die deine Stimme und deine Ideen brauchen könnten; sei es in der FateRPG-YahooGroup, der Fate-Core-Gemeinschaft auf Google+, im Forum des Uhrwerk Verlags, im Rollenspielforum Tanelorn.net oder andernorts im Netz sowie in deinem persönlichen Umfeld. Es gibt Tausende von cleveren Fate-Spielern – viele davon sind sogar cleverer als die Leute, die Fate ursprünglich entwickelt haben.

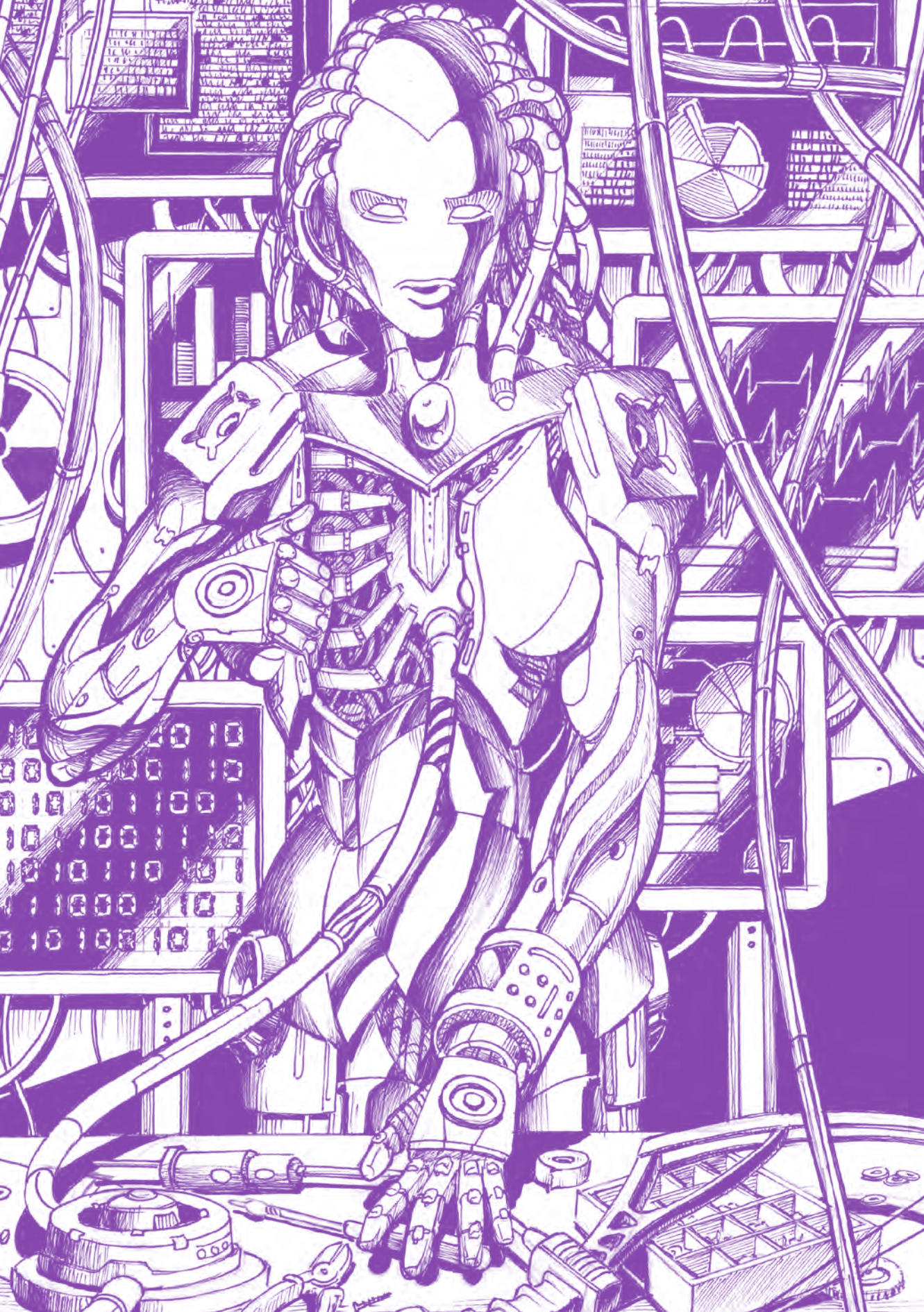
Hauptsächlich ist das Fate-Core-Handbuch aber ein Leitfaden für deine Kreativität. Auf diesen Seiten findest du Dutzende von Möglichkeiten, deine Fate-Core-Runde mit etwas Neuem, mit etwas Außergewöhnlichem oder mit etwas Unerwartetem zu bereichern. Manchmal – nicht allzu häufig – passt ein Vorschlag wie die Faust aufs Auge. Meistens wirst du aber eher eine Inspiration finden, die dich auf neue Ideen bringt. Krempel die Ärmel hoch. Hier hast du einen vollgepackten Werkzeugkoffer, mit dem du arbeiten kannst. Mal sehen, was du damit anfängst!

Fred Hicks
15. Juli 2013

VORWORT DER DEUTSCHEN REDAKTION

Nun ist es also soweit: Die Fate-Regelwerke sind erschienen und bilden mit dem Fate-Handbuch vorerst den offiziellen Abschluss der Regeln. Für Spieler, denen Fate-Core nicht ausreichend war, finden sich hier ein paar interessante Möglichkeiten, was man mit Fate alles machen kann. Als Evil Hat 2013 Fate Core durch das fulminante Crowdfunding Fate Core veröffentlichte, war uns relativ schnell klar, die neue Version dieses großartigen Systems zu übersetzen. Als wir 2014 mit einem hochmotivierten und tollen Team begannen, Fate Core zu übersetzen, war zwar jedem klar, dass Fate in Deutschland Erfolg haben wird, nicht jedoch welche Kreise dieses System ziehen wird. 2015, so kann man wohl mit Fug und Recht behaupten, war ein deutsches Fate-Jahr: Turbo-Fate bildete den Auftakt. Ein paar Wochen später, pünktlich zur RPC 2015 buhlt Fate Core um die Gunst der Spieler. Kurz darauf erscheint Eis&Dampf zur Ratcon und zur Spiel kündigt sich Deponia an. Kurz nach der Spielemesse in Essen erscheint dann auch dieses Handbuch. Das ist in so kurzer Zeit sehr viel Fate und wir haben nicht vor, es weniger werden zu lassen. In diesem Buch findet ihr die durch das Fate Core Crowdfunding realisierten „Comissions“. Diese Zusätze konnten dank Michael Cambata, Alex Corbett, Michael Pedersen, John Hoyland, Carl McLaughlin, Jeffrey Fuller, Nick Bate und Declan Feeney, die einen gewissen Betrag spendeten, Wirklichkeit werden. Im Gegenzug konnten sie sich eine Umsetzung für ein bestimmtes Thema von der Fate-Core-Redaktion wünschen.Wir möchten uns aber auch bei euch bedanken, für eure Hilfe, das Vertrauen und die Anregungen mit denen Ihr uns zur Seite standet.

Dominik Pielarski für das Fate-Team
September 2015



1 EINFÜHRUNG

WAS MACHEN WIR HIER?

Fate ist eine Maschine, die gebaut wurde, um ein spezifisches Ergebnis zu erzielen. Zumindest kannst du dir das so vorstellen. Wie viele Maschinen kann Fate angepasst werden, um andere Ergebnisse zu erzeugen: Es gibt ein System von Stellschrauben, ein Netzwerk von Regeln, die nach oben, nach unten oder seitlich justiert werden können, um das Ergebnis zu erreichen, das du haben möchtest. Es ist robust, flexibel und – besonders wichtig – es ist anpassungsfähig.

Was heißt das, es ist „anpassungsfähig"? Erstens kannst du die Regeln verändern. Das geht natürlich bei jedem Spiel: Wenn du bei Monopoly festlegst, dass die Spieler Geld einsammeln können, wenn sie auf dem Parkplatz landen, dann hast du das Spiel angepasst. Diese Regel verändert den Spielfluss und sorgt dafür, dass das Spiel etwas nachsichtiger wird und du nicht mehr so leicht verlierst, weil du kein Geld mehr hast. Das ist bei Fate auch so, du kannst die Regeln ändern. Sollte die SL mehr Fate-Punkte haben? Oder die Spieler höhere Fertigkeiten? Findest du, dass die Aspekte anders funktionieren sollten? Das ist alles möglich, ohne dass du dir allzu viel Mühe machen musst.

Zweitens, Fate ist anpassungsfähig, weil es sich gegen solche Veränderungen nicht wehrt. Es ist flexibel genug, um kleinere Veränderungen einfach wegzustecken, ohne kaputt zu gehen. Selbst größere Veränderungen brauchen nur ein paar kleine Nachjustierungen an anderen Stellschrauben. Fate ist nicht nur anpassungsfähig – es ist *leicht*, Fate anzupassen, wenn du bereit bist, ein bisschen Arbeit hineinzustecken.

Du musst vielleicht ein paar Dinge verändern, um ein bestimmtes Spielgefühl zu erreichen. Fate ist ein System mit vielen Stellschrauben, und Fate Core bietet eine Reihe an Voreinstellungen für all diese Schrauben an. Unter Umständen sind diese Einstellungen aber nicht das Richtige für dein Spiel. Vielleicht musst du an ein paar Stellschrauben drehen oder ein paar neue einfügen, aber du weißt nicht genau, wie du das anfangen sollst, oder wie sich manche Stellschrauben auf andere Teile des Spiels auswirken. Keine Sorge – genau das klären wir hier.

Im Fate-Handbuch geht es darum, wie sich das System anpassen lässt, und was passiert, wenn jemand das macht. Es erklärt, wie du an den Regeln und dem Spiel am besten herumbasteln kannst. Wenn dich das interessiert, dann ist das hier das richtige Buch für dich.

REGELN ODER ENTSCHEIDUNGEN?

Klar *kannst* du Fate anpassen. Aber ist das überhaupt nötig? Manchmal schon. Wenn du eine Runde mit Superhelden spielen willst, dann solltest du Superkräfte abbilden können. Wenn es in deiner Runde um Straßenrennen geht, dann brauchst du bestimmt ein paar Regeln für Fahrzeuge.

Manchmal brauchst du aber gar keine neuen Regeln. Manchmal musst du eine Situation einfach nur entscheiden.

Bei einer Entscheidung beschließt die Spielgruppe, wie eine bestimmte Sache funktioniert, meistens unter der Anleitung der SL. Solche Entscheidungen decken besondere Situationen ab, in denen die Grundregeln keine eindeutigen Vorgaben machen und interpretiert werden müssen. Eine neue Regel hingegen verändert ein oder mehrere Subsysteme innerhalb des Spiels oder fügt neue Subsysteme hinzu. Bei einer Entscheidung interpretiert ihr, wie das Spiel funktioniert, eine neue Regel ist eine Ergänzung und Veränderung des Spiels.

Ein Beispiel: Wenn du einem Spieler sagst, dass sein Charakter aus einem wild schaukelnden Boot keinen präzisen Schuss auf ein weit entferntes Ziel abgeben kann, dann ist das eine Entscheidung. Wenn du klar festlegst, dass niemand je einen Schuss auf ein weit entferntes Ziel abgeben kann, solange er in einem Boot steht, dann ist das eine neue Regel. Der Unterschied? Im ersten Fall geht es nur um die augenblickliche Situation, die Auswirkungen werden sich später vielleicht zeigen. Im zweiten Fall sind alle ähnlichen Situationen umfasst.
Aber wann entscheidest du nur und wann führst du eine neue Regel ein? Wenn eine Situation häufig vorkommt, dann leg eine neue Regel fest. Wenn du häufiger feststellst, dass du mit einer bestimmten Sache ein Problem hast oder dass du gern eine neue Option einsetzen würdest, ist eine neue Regel wahrscheinlich auch eine gute Idee. Entscheidungen kannst du in Situationen benutzen, die nur selten oder vielleicht nur einmal auftreten.
Falls du in jeder Situation eine neue Regel festlegst, dann wirst du vermutlich irgendwann den Überblick über all diese neuen Regeln verlieren. Wenn du in Grenzfällen erst mal nur entscheidest, dann ist es einfacher, das später noch einmal zu ändern. Natürlich kannst du auch eine Regel später abändern, aber manche Spieler werden das unfair finden – und zwar zu Recht. Außerdem machst du es noch schwieriger, die ganzen Regeln zu behalten, wenn du sie ständig anpasst und abänderst.
Es ist aber kein großes Geheimnis, dass Entscheidungen zu Regeln werden können. Wenn du entscheidest, wie Schüsse aus Booten funktionieren, und in deiner Runde solche Situationen ständig wieder auftauchen, dann mach eine Regel daraus. Wenn du eine Situation häufiger auf die gleiche Art und Weise entscheidest, dann werden sich deine Spieler vermutlich daran erinnern. Damit vermeidest du es, eine Regel aufzustellen, die von allen dauernd vergessen wird.

DIE BRONZENE REGEL

Bevor du eine völlig neue Regel einführst, solltest du darüber nachdenken, ob du das Gewünschte nicht auch mit der Bronzenen Regel von Fate abbilden kannst (Fate Core, Seite 278). Du kannst bei Fate praktisch alles wie einen Charakter behandeln. Dein Pistole? Klar. Den Sturm, der draußen wütet? Na sicher. Die Szene selbst? Warum denn nicht? Du kannst allem Aspekte, Fertigkeiten, Stunts oder Stressbalken geben. Die können bei anderen Dingen auch ganz anders heißen als bei den SC. Vielleicht ist es nicht so sinnvoll, dass ein Sturm die Fertigkeiten Kämpfen oder Kraft hat. Wie wäre es stattdessen mit „Kälte“ und „Hagel“? Deine Pistole braucht keine körperlichen oder geistigen Stressbalken, aber du könntest ihr einen Munitionsbalken geben. Und Szenen sind ja ohnehin schon häufig mit eigenen Aspekten ausgestattet.
Es ist normalerweise einfacher, eine neue Sache als Charakter darzustellen als sich eine vollkommen neue Regel dafür zu überlegen. Das geht nicht bei allem. Manchmal willst du das vielleicht auch gar nicht. Aber es ist ein vielseitiges Werkzeug, das du in ganz verschiedenen Situationen einsetzen kannst.
Es gibt noch eine Erweiterung dieser Technik: Du kannst neue Regeln für Charaktere auf den bereits vorhandenen Komponenten aufbauen. Magie kann durch Fertigkeiten repräsentiert werden, Superkräfte durch Aspekte oder Stunts und die schleichende Korruption durch eine uralte, verführerische Macht durch einen Stressbalken.

2 ASPEKTE

ASPEKTE

Fate lebt von den Aspekten. Sie sind eine klare, eindeutige Methode um zu beschreiben, was deinen Charakter so interessant macht, und sind die Grundlage, auf der der Fluss der Fate-Punkte basiert. Wenn du einen Aspekt einsetzt, dann hast du mehr Kontrolle über dein Schicksal und über die Launen deiner Würfel. Als SL reizt du Aspekte, um Geschichte und Situationen aufzubauen, um eine Szene dramatischer zu machen oder um den Spielern ein bisschen Sand ins Getriebe zu streuen.
In Fate Core haben wir grundlegend erklärt, wie man Aspekte nutzt. Für die meisten Gruppen reicht das vollkommen aus. Wenn du aber noch ein bisschen mehr aus deinen Aspekten herausholen willst, wenn du es gern noch etwas komplexer hättest oder wenn du einfach noch etwas anderes damit machen willst, dann lies weiter.

ASPEKTE AUSNUTZEN

Fate Core sagt nicht viel zu diesem Thema. Das, was früher mal „Aspekte ausnutzen" hieß, ist eigentlich nichts weiter als eine Sonderform des Reizens. Das ist richtig, aber das muss nicht alles sein: Vielleicht kannst du damit auch noch etwas anderes machen.
Wenn du einen Aspekt ausnutzt, gibst du einen Fate-Punkt (oder einen freien Einsatz) aus, um einen bestimmten, festgelegten Effekt zu erzielen. Dieser Effekt geht über das hinaus, was du normalerweise mit einem Aspekt bewirken könntest. Schau dir einen Aspekt an, wenn du ihn erschaffst: Könnte dieser Aspekt noch einen Spezialeffekt gebrauchen? Vielleicht kann dein Erdmagier ***Eins mit der Erde*** ausnutzen, um nicht hinzufallen oder nicht gegen seinen Willen bewegt zu werden. Oder dein übersinnlicher Detektiv könnte ***Psi-Schnüffler*** ausnutzen, um die oberflächlichen Gedanken einer Person zu lesen.
Von der Regelseite her sollte der Effekt den Fate-Punkt, den du dafür ausgibst, wert sein – also das Äquivalent von zwei Erfolgsstufen, wie immer, wenn du einen Aspekt einsetzt. So ein Effekt sollte bestimmte Auswirkung haben, wie in den Beispielen oben, und nicht nur einen festen Bonus geben. Dafür brauchst du keinen Effekt, das macht ein eingesetzter Aspekt ohnehin schon. So ein Effekt ist ein bisschen wie ein zusätzlicher Stunt, mit dem du eine Regel verändern kannst und für den du immer zahlen musst. Auch im Hinblick auf die zusätzliche Komplexität und die erweiterten Möglichkeiten deines Charakters ist das gut vergleichbar.

Wie viele Effekte?

Wo wir gerade beim Thema Komplexität sind: Die SL sollte festlegen, wie viele Spezialeffekte ein Charakter bekommt. Es ist am einfachsten, wenn diese Regel jedem Spieler erlaubt, seinem Konzept einen Spezialeffekt hinzuzufügen. Das ist vermutlich ohnehin der Aspekt, der den Charakter am besten definiert und am meisten beeinflusst. Du kannst den SC auch mehr Spezialeffekte geben, aber wenn du ihnen zu viele gibst, dann passiert das Gleiche wie bei zu vielen Stunts: Sie werden nicht alle benutzt, und wenn zu viele Optionen im Raum stehen, werden die Spieler von der Menge der Wahlmöglichkeiten erschlagen.
Du kannst auch NSC solche Spezialeffekte geben. Am besten machst du das nur mit deinen Haupt-NSC und vielleicht *einem* wirklich wichtigen Neben-NSC.
Es ist auf jeden Fall sinnvoll, jedem Charakter nur einen oder höchstens zwei Spezialeffekte zu geben.

Es ist völlig in Ordnung, einem SC einen oder sogar zwei Spezialeffekte zu erlauben, ohne dass ihn diese Erweiterung der Charakterfähigkeiten etwas kostet. Diese Effekte sind etwa genauso stark wie ein normaler Aspekteinsatz, und da sie auf bestimmte Situationen beschränkt sind, kommen sie wahrscheinlich nicht so häufig zum Tragen. Wenn jemand mehr Spezialeffekte haben möchte, dann kann die SL verlangen, dass die Erholungsrate des SCs dafür gesenkt wird.

Aspekt: ***Immer bewaffnet***
Effekt: Gib einen Fate-Punkt aus, um eine kleine, unauffällige Waffe (z. B. ein Messer oder eine Handtaschenpistole) heimlich bei dir am Körper zu tragen, selbst dann, wenn du erst vor kurzem entwaffnet wurdest.

Aspekt: ***Schlangenclan-Ninja***
Effekt: Gib einen Fate-Punkt aus, um zu verschwinden, selbst wenn Leute dich anschauen. Du kannst dann eine Heimlichkeits-Probe machen, um dich zu verstecken.

Aspekt: ***Scharfäugiger Elfenspäher***
Effekt: Gib einen Fate-Punkt aus, um Dinge, die bis zu zwei Kilometer weit entfernt sind, selbst bei Nacht deutlich und detailliert zu erkennen.

ASPEKTKLASSEN

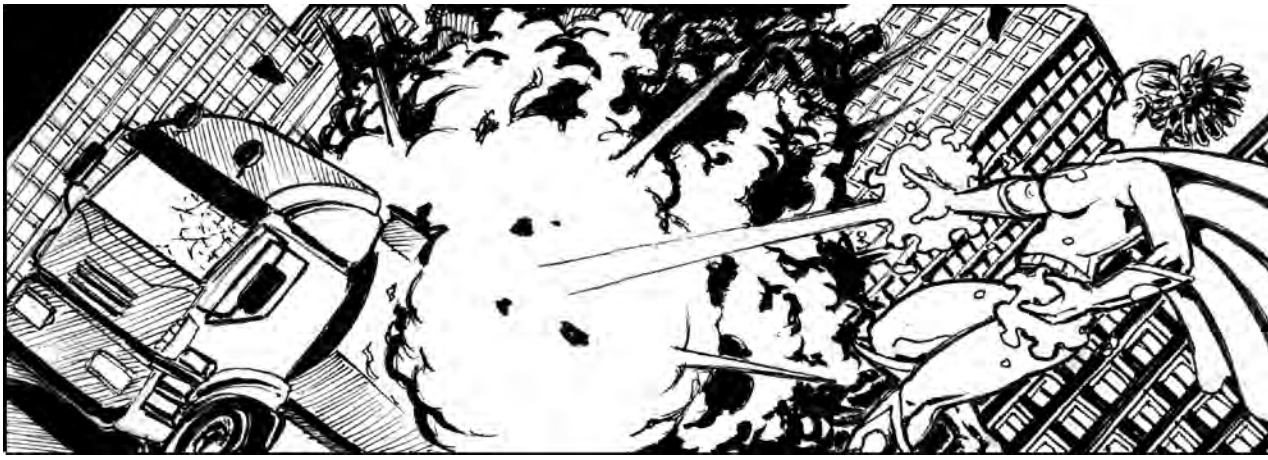
Wenn du einen Aspekt einsetzt, darfst du einen Wurf wiederholen oder +2 addieren. Das reicht meistens vollkommen aus, aber es hat keine Vorteile, wenn du einen Aspekt einsetzt, der in dieser Situation besonders gut passt. Es gibt auch nichts, das dich davon abhält, Aspekte einzusetzen, die nicht exakt passen. Hier kannst du Aspektklassen verwenden.
Es gibt drei Aspektklassen – abwegig, angemessen und perfekt.
Abwegige Aspekte passen nur grob zu der augenblicklichen Situation. Vielleicht möchtest du ***Stark wie ein Ochse*** bei einem Saufwettbewerb einsetzen, oder deinen Sturz aus dem zweiten Stock mit einem ***Müllhaufen*** abfangen. Du kannst einen abwegigen Aspekt nur einsetzen, um einen Wurf zu wiederholen. Das bedeutet, dass du kein höheres Ergebnis erzielen kannst als das höchstmögliche Würfelergebnis, aber du kannst damit immerhin einen richtig schlechten Wurf abfangen. Es bedeutet auch, das mehrere Einsätze von abwegigen Aspekten normalerweise nicht so richtig nützlich sind.

Ein angemessener Aspekt passt gut zur augenblicklichen Situation und braucht keine weitere Rechtfertigung. Vielleicht setzt du ***Schnellster Colt im Westen*** bei einer Schießerei ein. Oder du gehst hinter einer ***Betonmauer*** in Deckung. Du kannst einen angemessenen Aspekt einsetzen, um einen Wurf zu wiederholen oder +2 zu bekommen – wie bei einem ganz gewöhnlichen Einsatz auch.

Wenn du einen perfekten Aspekt einsetzt, dann rufen die Mitspieler „Klasse!", kriegen leuchtende Augen oder nicken überschwänglich. Der Aspekt passt einfach perfekt zur Situation, es ist keine Frage, dass das die beste Wahl ist. Nichts motiviert deinen Charakter so sehr, den Aspekt ***Udru Khai hat meine Familie ermordet*** einzusetzen, wie der Versuch, diesen Schurken an der Flucht zu hindern. Wenn du einen perfekten Aspekt einsetzt, dann hast du bei der Aktion automatisch Erfolg und musst gar nicht erst würfeln. Falls du den Aspekt erst einsetzen möchtest, nachdem du schon gewürfelt hast, dann kannst du einen misslungenen Wurf einfach ignorieren. Sollte die Anzahl der erreichten Erfolgsstufen wichtig sein, dann geh davon aus, dass du eine Erfolgsstufe geschafft hast. Und ja, du kannst zusätzlich einen anderen Aspekt einsetzen, um einen vollen Erfolg zu erzielen, wenn das wichtig ist.
Angreifen ist hier allerdings eine Ausnahme. Wenn du jemanden angreifst und einen perfekten Aspekt einsetzt, musst du nicht würfeln. Stattdessen verwendest du einfach deine Angriffsfertigkeit +3. Das heißt, wenn du mit Gutem (+3) Kämpfen angreifst und einen perfekten Aspekt einsetzt, dann ist dein Ergebnis Fantastisch (+6). Dagegen muss sich dein Gegner verteidigen. Falls du bereits gewürfelt hast und dein Würfelergebnis niedriger ausfällt als deine Angriffsfertigkeit, erhältst du für den nachträglichen Einsatz noch immer +3 anstelle von +2.

SITUATIONSASPEKTE ZÜNDEN

Manche Situationsaspekte legen nahe, dass sie zerstört oder aufgebraucht werden können, z. B. eine ***Palette mit Propangasflaschen*** oder ***Morsche Stützpfeiler***. Natürlich können solche Aspekte Einfluss auf die Erzählung haben, aber bisher gibt es dafür keine Regelmechanik. Wenn du deinen Spielern erlaubst, diese Aspekte zu zünden, dann unterscheidest du sie auch regelmechanisch von statischeren Aspekten wie ***Pechschwarze Dunkelheit*** oder ***Überall Deckung***.
Falls ein Spieler einen Situationsaspekt zünden möchte, dann muss er das ankündigen und erklären, wie er den Aspekt so verwendet, dass ihn danach niemand mehr benutzen kann. Wenn alle mit seiner Erklärung zufrieden sind, kann er den Aspekt einmal kostenlos einsetzen.



Nachdem er den Aspekt eingesetzt hat, verschwindet der Aspekt und die Situation verschlechtert sich oder wird zumindest ein gutes Stück gefährlicher. Wenn ein Aspekt gezündet wird, entsteht ein *neuer* Situationsaspekt. Dieser neue Aspekt spiegelt wider, wie der alte zerstört wurde und was dabei alles kaputt gegangen ist. Es ist nicht in Ordnung, diese ***Palette mit Propangasflaschen*** zu zünden und danach durch ***Langweilige Brandflecke*** zu ersetzen. Der neue Aspekt sollte eindrucksvoll, auffällig und zerstörerisch sein, z. B. ***Das Gebäude steht in Flammen*** oder ***Die Decke stürzt ein!*** Der neue Aspekt sollte die Dinge für alle unsicherer machen und immer eine direkte Bedrohung darstellen.

GENREASPEKTE

Manchmal möchtest du das gespielte Genre oder einen Teilbereich davon stärker unterstützen oder herausheben. Dazu kannst du Aufgaben entwerfen, die charakteristisch für das Genre sind. Es lohnt sich außerdem, deine Spieler zu ermutigen, genretypische Charaktere zu erstellen. Trotzdem möchtest du vielleicht noch etwas Einzigartiges, das darüber hinaus geht.
Mit der Benutzung von Genreaspekten änderst du die Art, wie Aspekte eingesetzt werden, um das gewählte Genre zu verstärken. Manchmal möchtest du, dass sich diese Veränderung auf alle Aspekte im Spiel auswirkt. Oder du beschränkst diese Veränderung auf eine bestimmte Gruppe Aspekte, oder vielleicht gilt sie nur für einen einzigen Aspekt. Wir können hier nicht alle Möglichkeiten, wie du Aspekte verändern kannst, aufführen, deswegen geben wir hier nur ein paar Beispiele.

SCHWACHE ASPEKTE

Diese Veränderung wirkt sich auf alle Aspekte im Spiel aus. Das funktioniert gut bei Spielen, in denen die Charaktere schwächer sind als die Kräfte, die gegen sie agieren, wie z. B. im Horror- oder Noir-Genre. Die Änderung ist einfach: Wenn du einen Aspekt einsetzt, kannst du einen Wurf wiederholen oder +2 bekommen, aber du kannst pro Wurf nur einmal die +2-Option auswählen, auch wenn du mehrere Aspekte einsetzt. Das bedeutet, dass das Maximum, das ein Charakter mit einem Wurf erreichen kann, nur um einen geringen Wert steigt. Dadurch erleiden die Charaktere häufiger Fehlschläge. Und das heißt, dass diese Fehlschläge immer interessant sein müssen. Die Handlung muss von einem Fehlschlag ebenso angetrieben werden wie von einem Erfolg.
Wenn du möchtest, dass die SC in bestimmten Situationen mehrmals +2 bekommen können, dann verwende dafür einfach einen Stunt:

Geschärfte Sinne: Du kannst bei einer Probe auf Wahrnehmung so viele Aspekte für +2 verwenden, wie du mit Fate-Punkten bezahlen kannst.

QUESTENASPEKTE

Das ist nur eine kleine Veränderung, die das gemeinsame Ziel der SC unterstützt. In Fantasy-Spielwelten funktioniert das sehr gut, oder auch in anderen Spielwelten, in denen die SC als Gruppe ein Ziel verfolgen. Vielleicht wollen alle einen Drachen erschlagen oder das Dorf vor den Banditen retten.
Wenn die Charaktere eine Queste annehmen, überlegt sich die Gruppe gemeinsam einen guten Aspekt, der diese Queste repräsentiert. Sollten also die Charaktere das Dorf vor dem Banditenkönig retten wollen, könnte die Gruppe den Aspekt ***Martin Halbherz muss aufgehalten werden*** erschaffen. Jeder SC kann diesen Aspekt einsetzen, außerdem kann der Aspekt genauso gereizt werden wie ein Charakteraspekt, sodass dann jeder einen Fate-Punkt bekommt.

Falls die Charaktere einen Questenaspekt auflösen, ist das ein Meilenstein. Es hängt von der Schwierigkeit und Länge der Queste ab, was für ein Meilenstein das genau ist. Schau auf Seite 264–269 in Fate Core nach, wenn du mehr über Meilensteine wissen willst.

AUSRÜSTUNGSASPEKTE

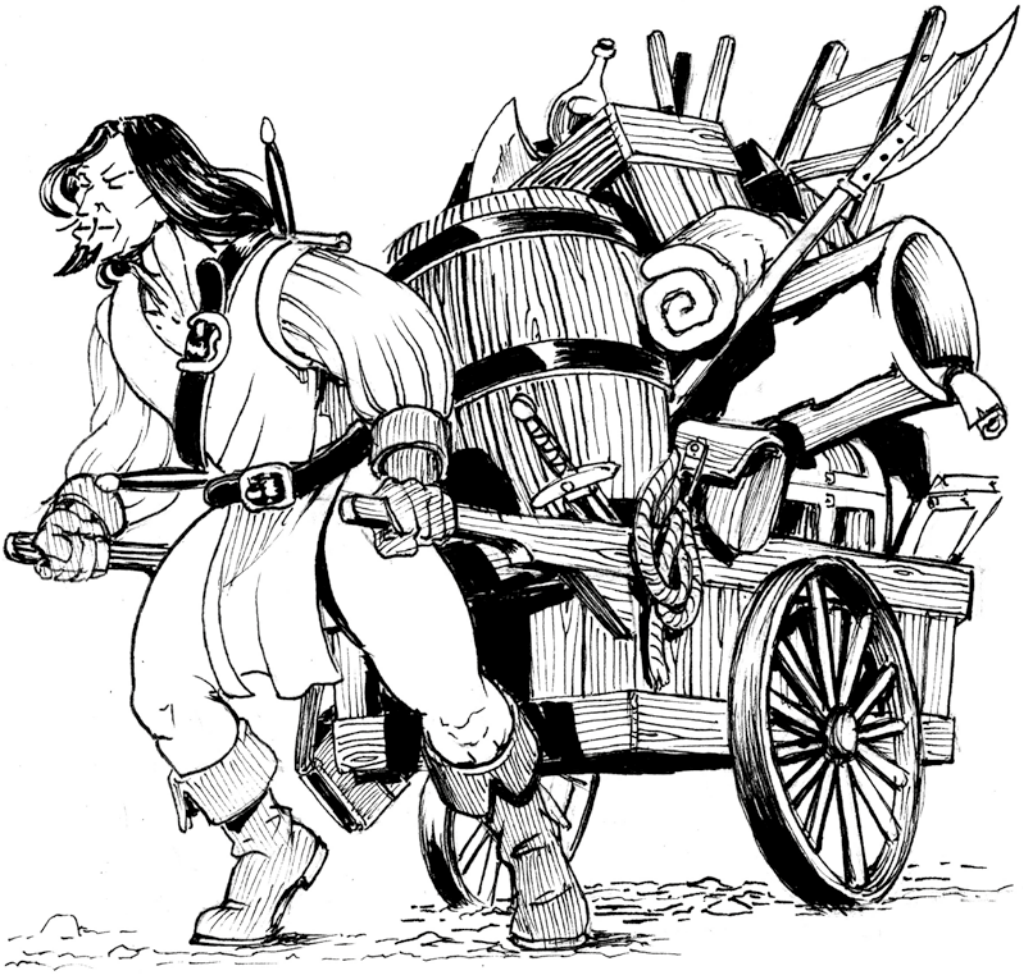
In Fate hält sich Ausrüstung normalerweise im Hintergrund. Wenn es darum geht, was du kannst, sind deine Fertigkeiten wichtig. Ausrüstung ist nur da, damit du deine Fertigkeiten einsetzen kannst. Du hast einen hohen Wert in Schießen? Dann hast du auch eine Schusswaffe. Fahren ist bei dir richtig weit oben in der Pyramide? Dann hast du vermutlich ein Auto. Davon gehen wir einfach aus, auch wenn es keine Regelmechanik dafür gibt. Im Kapitel Extras in Fate Core erfährst du einiges darüber, wie du deine Ausrüstung mit Regeln unterfüttern kannst – du kannst Waffenwerte verwenden oder deinen Gegenständen ihre eigenen Fertigkeiten und Aspekte geben. Es gibt noch eine einfachere Variante, bei der du deine Erholungsrate nicht senken musst. Trotzdem wird damit wichtige Ausrüstung ein bisschen *signifikanter*.

In diesem Fall kannst du Ausrüstungsaspekte benutzen. Damit bleibt Ausrüstung größtenteils im Hintergrund und ist einfach zu handhaben, aber sie hat ein paar regeltechnische Auswirkungen. Bei dieser Variante wird Ausrüstung meistens so behandelt, wie du das aus Fate Core gewohnt bist: Sie wird benutzt, um Fertigkeiten einzusetzen, und sie rechtfertigt Aktionen. Aber wenn ein Ausrüstungsgegenstand zu einem bestimmten Zeitpunkt wichtig für die Geschichte wird, dann wird er zu einem Aspekt.

Du kannst einen Ausrüstungsaspekt beliebig einfach oder ausladend gestalten. Vielleicht sind dir Schusswaffen schon irgendwie wichtig, aber letzten Endes austauschbar, dann hast du eben einen ***Revolver*** oder ein ***Scharfschützengewehr***. Falls du spezifischer werden möchtest, nenn den Aspekt ***Makelloser Colt .45*** oder ***XM21 mit Schalldämpfer***. Oder du gehst noch mehr ins Detail und besitzt den ***Dienstrevolver meines Vaters*** oder ***Mein vertrautes, eigenhändig modifiziertes Scharfschützengewehr***. Der Punkt ist: Wenn es wichtig ist, bekommt es einen Aspekt. Viele Sachen brauchen keinen Aspekt – deine Jacke, deine Schuhe, deine Sonnenbrille, deine Autoschlüssel, nicht einmal dein Auto. Den Aspekt bekommen sie dann, wenn sie wichtig für die Geschichte werden.

Ein Ausrüstungsaspekt funktioniert wie jeder andere Aspekt. Du kannst ihn einsetzen, andere Leute können ihn reizen oder gegen dich einsetzen. Er kann immer dann eingesetzt werden, wenn der Ausrüstungsgegenstand nützlich ist: Setz deine ***25-Karat-Uhr*** ein, wenn du ein bisschen angeben und jemanden mit deinem Reichtum beeindrucken möchtest. Setz deinen ***Presseausweis*** ein, um ein bisschen näher an den Tatort heranzukommen.

Es gibt noch eine weitere Regel für Ausrüstungsaspekte: Als SL kannst du sie wegnehmen. Lass dir einen Grund einfallen, warum der Aspekt weg ist, wenn sich ein SC zu sehr auf seinen Gegenstand verlässt, oder wenn du die Dinge ein bisschen durcheinander bringen willst. Reiz dafür den Aspekt, damit der Spieler ablehnen kann. Es ist völlig in Ordnung, wenn er das tut – du willst dem Spieler ja nichts wegnehmen, woran er gerade richtig viel Spaß hat. Außerdem hat der Spieler den Gegenstand nicht unbedingt für immer verloren, nur weil der Aspekt weg ist. Ein ***Presseausweis*** könnte seinen Aspekt verlieren, wenn der SC suspendiert wird, ein ***Revolver*** hat keinen weiteren Einfluss auf das Spiel, wenn er keine Munition mehr hat. In beiden Fällen kann der Aspekt innerhalb der Erzählung wieder hergestellt werden. Manchmal führt das sogar zu einem völlig neuen Abenteuer!



Zu viele Aspekte?

Stell dir vor, jeder SC hat fünf Aspekte und vielleicht vier oder fünf Ausrüstungsaspekte. Dazu kommen noch Situationsaspekte und Konsequenzen und und und… sind das nicht ein bisschen zu viele Aspekte? Das kann gut sein. Hier ist ein kleines Geheimnis: Ausrüstungsaspekte sind nichts anderes als tragbare Situationsaspekte. Wenn in einer Szene zu viel los ist, dann lass die Ausrüstungsaspekte die Aufgaben der Situationsaspekte übernehmen. Du musst Situationsaspekte nicht vollständig abschaffen, aber wenn jeder SC mehrere Ausrüstungsaspekte hat, dann fang lieber mit weniger Situationsaspekten an.

Es ist vermutlich eine gute Idee, jedem SC nur eine bestimmte Anzahl an Ausrüstungsaspekten zuzugestehen. Nicht jeder Gegenstand braucht einen eigenen Aspekt. Es ist völlig in Ordnung, wenn SC nur drei, zwei oder sogar nur einen besonders wichtigen Gegenstand haben.

Und zu guter Letzt: Wenn es in eurem Spiel mehr um Ausrüstung als um die Beziehungen zwischen den SC oder um ihre früheren Abenteuer geht, dann könnt ihr die Aspekte aus dem Phasentrio (siehe S. 44 in Fate Core) durch Ausrüstungsaspekte ersetzen.

ZUSTÄNDE

Verletzungen, emotionale Belastungen und andere anhaltende Verfassungen werden im Spiel hervorragend von Konsequenzen abgebildet. Allerdings kommen nicht alle Spieler damit gut zurecht. Vielleicht haben sie Schwierigkeiten, sich spontan gute Konsequenzen auszudenken, oder die Konsequenzen sind ihnen nicht klar und eindeutig genug definiert. Oder sie m•öchten einfach etwas anderes ausprobieren.
Zustände funktionieren wie Konsequenzen, aber sie sind von vorne herein klar definiert. Zum Beispiel so:

ZUSTÄNDE

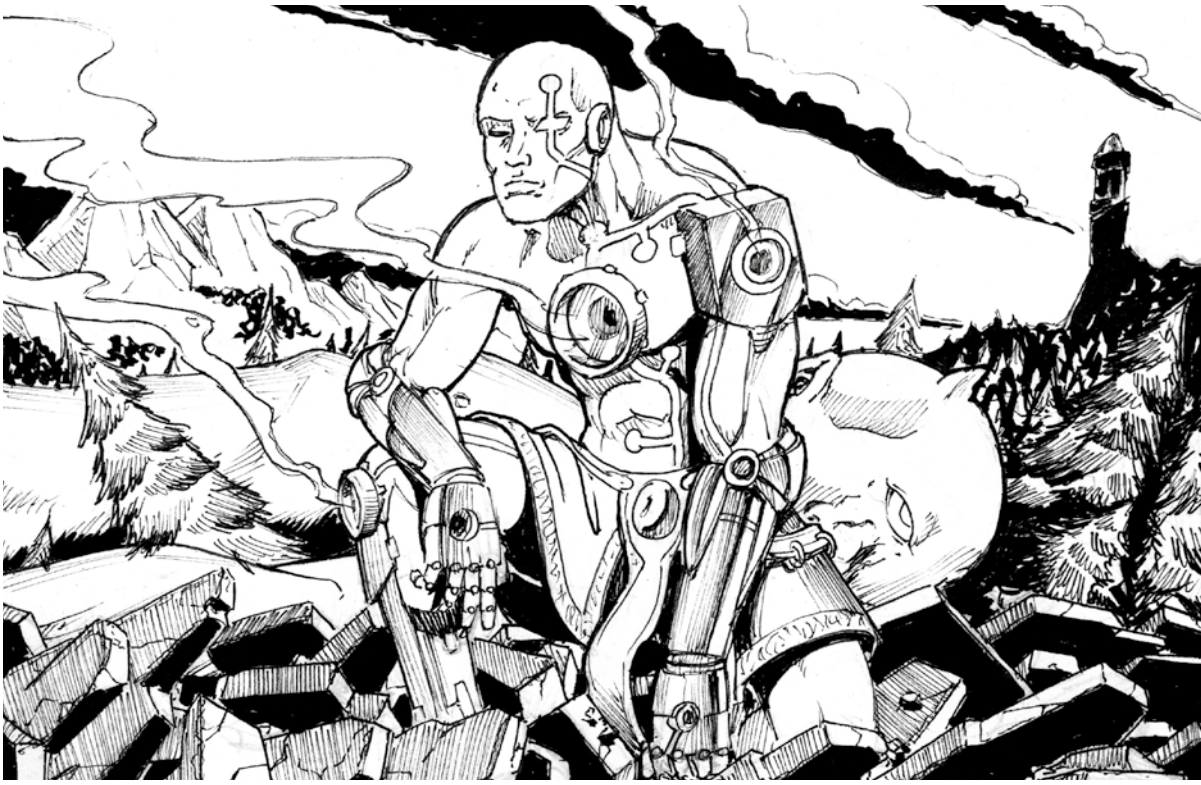
VORÜBERGEHEND	HARTNÄCKIG	ANHALTEND
1 Wütend	2 Erschöpft	4 (4) Gebrochen
1 Ängstlich	2 Hungrig	4 (4) Verletzt
Verschwindet nach Durchatmen und Beruhigen	Verschwindet nach einem bestimmten Ereignis (schlafen, essen)	Verschwindet nach einem Erholungswurf, für neuen Zustand müssen beide Kästchen frei sein

Zustände können vorübergehend, hartnäckig oder andauernd sein. Ein **vorübergehender Zustand** verschwindet, sobald du Gelegenheit hast, durchzuatmen und dich zu beruhigen. In dem Beispiel oben sind Wütend und Ängstlich vorübergehende Zusätnde. Ein **hartnäckiger Zustand** bleibt angekreuzt, bis ein bestimmtes Ereignis eintritt. Wenn du Erschöpft bist, bleibst du Erschöpft, bis du geschlafen hast. Wenn du Hungrig bist, bleibst du Hungrig, bis du eine ordentliche Mahlzeit zu dir genommen hast. Verletzt und Gebrochen sind **anhaltende Zustände**. Sie bleiben mindestens eine ganze Sitzung bestehen. Außerdem muss jemand ein Großartiges (+4) passives Hindernis überwinden, bevor du anfangen kannst, dich von diesem Zustand zu erholen. Bei anhaltenden Zuständen stehen zwei Kästchen: Wenn du diesen Zustand erleidest, musst du beide abstreichen. Sobald du anfängst, dich zu erholen, kannst du ein Kästchen wieder ausradieren. Nach einer vollen Sitzung kannst du das zweite Kästchen ausradieren und hast dich wieder vollständig erholt. Du kannst nur dann einen anhaltenden Zustand nehmen, wenn beide Kästchen frei sind.
Du erleidest einen Zustand, wenn deine SL sagt, dass du ihn erleidest. Das passiert normalerweise als Reaktion auf eine Entwicklung innerhalb der Erzählung. Du kannst Zustände aber auch verwenden, um Stress abzufangen. Wenn du einen vorübergehenden Zustand abstreichst, kannst du 1 Stress abfangen. Mit einem hartnäckigen Zustand fängst du 2 Stress ab, und mit einem anhaltenden Zustand 4 Stress. Du kannst bei jedem Treffer so viele Zustände abstreichen wie du möchtest.
Sobald du einen Zustand angenommen hast, wird er zu einem ganz normalen Aspekt auf deinem Charakterbogen. Zustände funktionieren hier genau wie Konsequenzen – du kannst sie einsetzen, und jemand anders kann sie reizen oder gegen dich einsetzen. Wenn du einen Zustand annimmst, dann kann ihn jemand anders einmal kostenlos gegen dich einsetzen, genau wie bei einer Konsequenz.

Wenn du in deinem Spiel Zustände verwendest, kannst du das Thema oder das Spielgefühl dadurch unterstützen, dass du deine eigenen Zustände entwirfst. Du musst nicht einmal das Schema zwei vorübergehende / zwei hartnäckige / zwei anhaltende einhalten – du solltest nur darauf achten, dass die Zustände insgesamt 14 Stress abfangen können. Außerdem solltest du die Richtlinien, wie man sich von Zuständen erholt, beibehalten: Vorübergehende Zustände verschwinden schnell, bei hartnäckigen Zuständen muss etwas Bestimmtes in der Geschichte passieren und anhaltende Zustände müssen behandelt werden. Die Zustände, die wir oben verwenden, sind recht umfassend und können daher problemlos in ganz verschiedenen Spielwelten eingesetzt werden. Spezifisch an eine Spielwelt angepasste Zustände unterstützen allerdings das Spielgefühl und sorgen dafür, dass die Charaktere sich mehr wie ein Teil dieser Spielwelt anfühlen.
Als Beispiel haben wir hier ein paar Zustände aus Jason Morningstars Spielwelt *Fight Fire* (aus dem englischen *Fate Worlds: Worlds on Fire*; es geht um Feuerwehrleute).

ZUSTÄNDE

VORÜBERGEHEND	HARTNÄCKIG	ANHALTEND
1 Außer Atem	2 Dehydriert	4 4 Verletzt
1 Angsterfüllt		
1 Blaue Flecken		4 4 Gebrochen
1 Desorientiert		
Verschwindet nach Durchatmen und Beruhigen	Verschwindet nach einem bestimmten Ereignis (genug Wasser getrunken)	Verschwindet nach einem Erholungswurf, für neuen Zustand müssen beide Kästchen frei sein



3 FERTIGKEITEN

VERÄNDERE DIE LISTE!

Mit den Fertigkeiten kannst du in Fate Core viele verschiedene Aktionen in unterschiedlichen Spielwelten abbilden. Allerdings möchtest du vermutlich gerade die Fertigkeitsliste als allererstes ändern. Deine Fertigkeitsliste sollte deine Spielwelt widerspiegeln und sie unterstützen. Wenn das mit der Standardliste funktioniert, dann hast du Glück gehabt! Manchmal passt die Liste vielleicht im Großen und Ganzen, aber du musst ein oder zwei Fertigkeiten hinzufügen, eine entfernen oder einige umbenennen. Wenn du die Fertigkeitsliste oder sogar das Fertigkeitssystem selbst stärker modifizieren willst, bist du in diesem Kapitel richtig.

DAS NORMALE FORMAT

In den meisten Fällen ist es am einfachsten, die Fertigkeitsliste anzupassen, sodass sie zu eurem Spiel passt. Dazu gibt es einige Möglichkeiten.

FERTIGKEITEN HINZUFÜGEN ODER ENTFERNEN

Ist es in eurem Spiel nicht wichtig, Dinge anzufertigen? Dann solltet ihr Handwerk streichen. Wollt ihr, dass sich Leute in der Schwerelosigkeit bewegen können? Dann braucht ihr eine Fertigkeit, die das erlaubt. Das ist sehr einfache Methode, die Fertigkeitsliste anzupassen. Dazu musst du nur eine Fertigkeit nach der anderen anschauen und entscheiden, was überflüssig ist und was noch hinzugefügt werden muss.

Dabei solltest du ein paar Dinge bedenken. Wenn du zu viele Fertigkeiten entfernst, können die Spieler zu viele Fertigkeiten von der Liste auswählen. Dadurch kommt es unter Umständen zu vielen Überschneidungen zwischen den SC und manche Charaktere bekommen zu wenig Zeit im Rampenlicht. Wenn du allerdings zu viele Fertigkeiten hinzufügst, können die Spieler für ihre SC möglicherweise nicht genug Fertigkeiten auswählen. Dann kommt es häufiger vor, dass eine bestimmte, kritische Fertigkeit in der Gruppe fehlt. Das kannst du aber leicht umgehen, indem du anpasst, wie viele Fertigkeiten die SC während der Charaktererschaffung erhalten.

Es hat einen Grund, dass Fate Core 18 Fertigkeiten verwendet. Grob gesagt, wenn du die Pyramide verwendest, dann bist du in drei Fertigkeiten richtig gut, hast immerhin Werte in sieben weiteren und acht Fertigkeiten, auf die du nichts verteilt hast. Das ist kein mathematisch genaues Verhältnis, aber du solltest es im Hinterkopf behalten, wenn du die Pyramide veränderst. Mehr Details findest du unter *Strukturelle Veränderungen* auf Seite 28.

Vergiss nicht, dass Veränderungen an Fertigkeiten sich auf Stressbalken und Initiative auswirken können.

OBERFLÄCHLICHE ANPASSUNGEN UND VERÄNDERUNGEN

Wenn alle Standardfertigkeiten für dich regeltechnisch funktionieren, aber einige von ihnen nicht so richtig zu eurem Spielgefühl passen, dann solltest du einige Details ändern. Wissen könnte zu Akademiker oder Bildung werden, Fahren zu Reiten oder Pilot und so weiter. Das könnte durchaus verändern, was du mit einer Fertigkeit tun kannst. Wenn du Wissen in Arkane Lehren umbenennst und festlegst, dass diese Fertigkeit zum Zaubern verwendet wird, dann ist es sinnvoll, wenn Charaktere mit dieser Fertigkeit angreifen oder sich verteidigen können.

AUSDEHNEN UND ZUSAMMENFASSEN

Um die Fertigkeitsliste ohne Probleme anzupassen, schau dir an, welche Bereiche die Fertigkeiten abdecken und wie wichtig diese für euer Spiel sind. Wenn ein bestimmter Bereich weniger wichtig ist, dann kannst du die Fertigkeiten in diesem Bereich zu einer einzigen Fertigkeit zusammenfassen. In einem Spiel, das nur wenig Gewalt beinhalten soll, kannst du Schießen und Kämpfen zu einer einzigen Kampffertigkeit zusammenfassen. Wenn der Bereich andererseits sehr wichtig ist, willst du ihn vielleicht genauer unterteilen. Wenn kriegerische Fertigkeiten in deinem Spiel von größerer Bedeutung sind, dann kannst du Kämpfen in mehrere Fertigkeiten aufteilen, zum Beispiel Bewaffnet, Harte Stile und Weiche Stile. Hier hast du den Vorteil, dass die grundsätzlichen Regeln für die Fertigkeiten nach wie vor gültig sind – du veränderst nur den Fokus.

ANDERE LÖSUNGEN

Manchmal funktioniert die Fertigkeitsliste, die wir vorgestellt haben, bei euch einfach nicht. Vielleicht wollt ihr eine völlig andere Liste, oder ihr möchtet die Sache sowieso ganz anders angehen. Kein Problem – die normalen Regeln für Fertigkeiten sind immer noch nützlich, auch wenn ihr euch für eine vollkommen andere Variante entscheidet, denn die grundlegenden Aktionen funktionieren vielleicht immer noch genauso wie mit der ursprünglichen Fertigkeit. Es ist egal, ob die Fertigkeit Kämpfen, Kung Fu oder Knallharter Existenzialist heißt: Wenn du jemandem ins Gesicht schlagen willst, funktioniert das grundsätzlich nach den gleichen Regeln.

NEUE FERTIGKEITSLISTEN

Wenn du deine neue Fertigkeitsliste nach dem gleichen Muster erstellst wie die alte, nur mit anderen Fertigkeiten, dann haben wir hier keinen knallharten Richtlinien. Es hängt alles davon ab, warum du die Veränderung vornimmst, und das weiß niemand besser als du. Verwende am besten die Richtlinien zum Hinzufügen und Entfernen von Fertigkeiten.

BERUFE

Fertigkeiten bilden normalerweise ab, was du tust. Berufe hingegen zeigen, wer der Charakter ist, und nicht nur, was er kann. Stell dir vor, es gibt als Berufe Kämpfer, Gelehrter, Jäger, Dieb, Handwerker und Diplomat – also würfelst du statt Kämpfen oder Schießen auf Kämpfer, statt Heimlichkeit oder Diebeskünste verwendest du Dieb und so weiter. Berufslisten sind normalerweise kürzer und flexibler als Fertigkeitslisten. Das führt unter Umständen zu einer reduzierten Pyramide. Du kannst eine feste Liste von Berufen verwenden oder sie deutlich freier nutzen. Das beschreiben wir weiter unten noch genauer.

METHODEN

Wenn die normale Fertigkeitsliste widerspiegelt, was du tust, und Berufe ausdrücken, wer du bist, dann sind es die Methoden, die beschreiben, wie du die Dinge angehst. Das heißt, statt einer normalen Fertigkeit hätte der Charakter beispielsweise einen Wert in Kraftvoll, Anmutig, Scharfsinnig und Beharrlich. Was du würfelst, hängt von der Situation ab. Was tust du in einem Schwertkampf? Hämmerst du auf die Verteidigung des Gegners ein (Kraftvoll!), schwingst du dich von einem Kronleuchter herab (Anmutig!), schlägst du Finten und bleibst in Bewegung, um eine Öffnung in der Verteidigung zu finden (Scharfsinnig!), oder wartest du ab, bis dein Gegner einen Fehler macht (Standhaft!)?
Fans von Turbo-Fate kennen diese Herangehensweise schon: Die dort genutzten Methoden sind Flink, Kraftvoll, Scharfsinnig, Sorgfältig, Tollkühn und Tückisch.

FREIE FERTIGKEITEN

Was wäre, wenn du überhaupt keine feste Liste benutzt und die Spieler einfach ihre Fertigkeiten selbst benennen können? Das mag zunächst ein bisschen chaotisch erscheinen, aber bald siehst du wahrscheinlich eine Menge vertrauter Muster mit neuen und interessanten Namen. Diese Herangehensweise ist absolut spielbar, aber ihr solltet in einer Hinsicht wirklich vorsichtig sein – es sollte allen klar sein, was Fertigkeiten bedeuten. Ansonsten kann es passieren, dass ein Spieler mit einer Superfertigkeit daherkommt, die in jeder Situation nützlich ist, sodass der Rest der Gruppe dumm dasteht.

Das lässt sich am einfachsten vermeiden, wenn alle den Unterschied zwischen Fertigkeiten, Berufen und Methoden verstehen. Die meisten Probleme treten auf, wenn sich ein Spieler eine Fertigkeit aussucht, während ein anderer einen Beruf oder eine Methode wählt, weil Berufe und Methoden deutlich vielseitiger sind als einzelne Fertigkeiten. Es funktioniert besser, wenn du Methoden und Berufe kombinierst, aber du solltest hier trotzdem vorsichtig sein.
Mit dieser Variante können sich die Spieler nicht nur kreativ austoben, sie erlaubt außerdem einen besonderen Trick: Aspekte können als Fertigkeiten benutzt werden.

FERTIGKEITEN UND ASPEKTE

Wenn du freie Fertigkeiten verwendest, könnte eine deiner Fertigkeiten denselben Namen haben wie einer deiner Aspekte. Wenn du ein ***Ritter des Kelchs*** bist und eine Gute (+3) Fertigkeit: Ritter des Kelches hast, dann fühlt sich das irgendwie vollständig an. Du musst das nicht machen, aber manchmal ist es bestimmt die richtige Entscheidung. Es ist auch möglich, Aspekte zu verwenden, um Fertigkeiten ganz zu ersetzen, aber das ist ein bisschen komplizierter. Wir werden später dazu kommen.

STRUKTURELLE VERÄNDERUNGEN

Bislang gehen alle vorgestellten Systeme von einer Art festen Fertigkeitsliste aus: Es gibt eine Liste, die irgendwie sortiert ist und die eine ansteigende Reihe von Boni bringt. Aber das muss nicht so sein. Du kannst echt irres Zeug machen, wenn du über die normalen Grenzen hinausgehst.

ALTERNATIVEN ZUR PYRAMIDE

Du kannst einfach die Pyramide ersetzen, das ist eine ziemlich offensichtliche Regelvariante. Benutze Fertigkeitssäulen wie bei der Charakterentwicklung oder ein Punktesystem oder sogar Fertigkeitspakete, die vom Hintergrund des Charakters abhängen. Das kannst du wirklich recht frei anpassen. Aber mach dir zuvor klar, warum es die Pyramide gibt: Sie ist schnell, sie macht die Charaktere kompetent (die Spitze), aber auch vielseitig (das Fundament). Sie sorgt dafür, dass nicht alle Charaktere alles tun können (die Fertigkeiten, die du nicht kaufen kannst). Es kann sinnvoll sein, das zu ändern; bei einem Spiel mit Superspionen beispielsweise könnten die Charaktere ein sehr breites Fundament an Fertigkeiten haben. Aber sei dir bewusst, welche Probleme du mit dieser Veränderung lösen willst.

GRÖSSERE SCHRITTE

Niemand sagt, dass Fertigkeiten gleichmäßig ansteigen müssen. Nehmen wir an, jeder „Rang" auf der Pyramide entspricht tatsächlich zwei Stufen auf der Leiter – vielleicht hast du jetzt eine Pyramide mit einer Hervorragenden (+5), zwei Guten (+3) und vier Durchschnittlichen (+1) Fertigkeiten. Wenn du fies sein willst, lass die Charaktere auf Fertigkeiten, die sie nicht haben, mit einem Schwachen (–1) Wert würfeln.

Warum solltest du das machen? Vielleicht hast du eine kurze Fertigkeitsliste, weil du Berufe oder Methoden benutzt. Du bekommst eine Pyramide, die sogar noch mehr heroische Kompetenz als der Standard erlaubt, aber mit einer kleineren Liste. Außerdem sind die „Ränge" der Fertigkeiten stärker voneinander abgesetzt. In bestimmten Genres ist das unter Umständen sinnvoll.

NUR ASPEKTE

Wenn du einen sehr extremen Schritt machen willst, kannst du vollständig auf Fertigkeiten verzichten und Aspekte für alles benutzen. Dazu musst du nur eine einzige Veränderung an den Aspekten vornehmen: Sie haben nicht nur den üblichen Nutzen, sondern sie bieten zudem einen passiven Wert von +1 in Situationen, in denen sie relevant sind. Wenn deine Aspekte also ***Akrobatisch***, ***Frauenheld***, ***Stark*** und ***Schwertkämpfer*** sind, kannst du in den meisten Schwertkämpfen, die mit Stärke zu tun haben, mit +2 rechnen. Das entspricht einer Ordentlichen Fertigkeit. Wenn du etwas Akrobatisches tust, steigt der Wert sogar auf Gut (+3).

Wenn du es so machen willst, müsst ihr bei der Auswahl der Aspekte ein bisschen mehr nachdenken, damit jeder versteht, wann seine Aspekte verwendet werden können und wann nicht. Viele Spieler werden es zunächst instinktiv mit breit angelegten, einfachen Aspekten versuchen, wie ***Stark*** oder ***Clever***, weil sie in den meisten Situationen verwendet werden können. Allerdings sind die Spieler, die sich die Zeit nehmen, ihre Aspekte mit ein bisschen mehr Geschichte anzureichern, deutlich im Vorteil. ***Ritter*** deckt schon viel ab, aber ***Ritter der Sterne*** noch mehr. ***Abtrünniger Ritter der Sterne*** ist sogar noch vielseitiger. Wie so oft werden die interessantesten Charaktere auch diejenigen sein, die regeltechnisch die meisten Vorteile genießen.

FERTIGKEITEN AUF DEN ZWEITEN BLICK

Mit Fertigkeiten kannst du schon eine Menge Dinge tun, aber sie können sogar noch flexibler sein, als sie im ersten Augenblick erscheinen. Wenn du einen Blick auf die Fertigkeitsliste wirfst, siehst du, dass jede einzelne Fertigkeit einen Eintrag bei Überwinden und Vorteil erschaffen hat. Das eröffnet viele Möglichkeiten, selbst bei Fertigkeiten, die auf den ersten Blick nicht viele interessante Anwendungsmöglichkeiten haben.

Wenn ein Charakter einen hohen Wert in einer Fertigkeit hat (Gut (+3) oder besser), dann bedeutet das, dass er ein Experte in diesem Bereich ist. In dem Bereich, den die Fertigkeit abdeckt, kennt er sich extrem gut aus. Das heißt, er weiß, wie man die für diese Fertigkeit relevanten Werkzeuge und das ganze Drumherum verwendet, und er hat von anderen Personen gehört, die die Fertigkeit auf so einer hohen Stufe beherrschen.

Die drei Angriffsfertigkeiten – „Kämpfen, Schießen und Provozieren" – werden am häufigsten im Kampf verwendet. Das bedeutet nicht, dass diese Fertigkeiten nur bei einer Auseinandersetzung nützlich sind. Ein Charakter mit der Fertigkeit Schießen kann Fernkampfwaffen identifizieren, kennt Details über ihre Pflege und Wartung und weiß, wie er sie besorgen kann. Dasselbe gilt für Kämpfen in Bezug auf Nahkampfwaffen.

Das eröffnet zahlreiche Möglichkeiten für Aktionen zum Überwinden eines Hindernisses oder zum Erschaffen eines Vorteils. Ein Schießen-Experte könnte seine Fertigkeit bei einer Überwinden-Aktion verwenden, um einen Waffenhändler an einem unbekannten Ort ausfindig zu ma-

chen. Oder du kannst Schießen benutzen, um einen Vorteil zu erschaffen: Vielleicht erkennst du das Modell einer abgefeuerten Waffe anhand des Klangs und weißt, welche Schwächen sie hat. Oder du siehst, dass die Waffe eines Gegners nicht ordentlich gepflegt wurde und unter Umständen eine Fehlfunktion erleiden könnte.

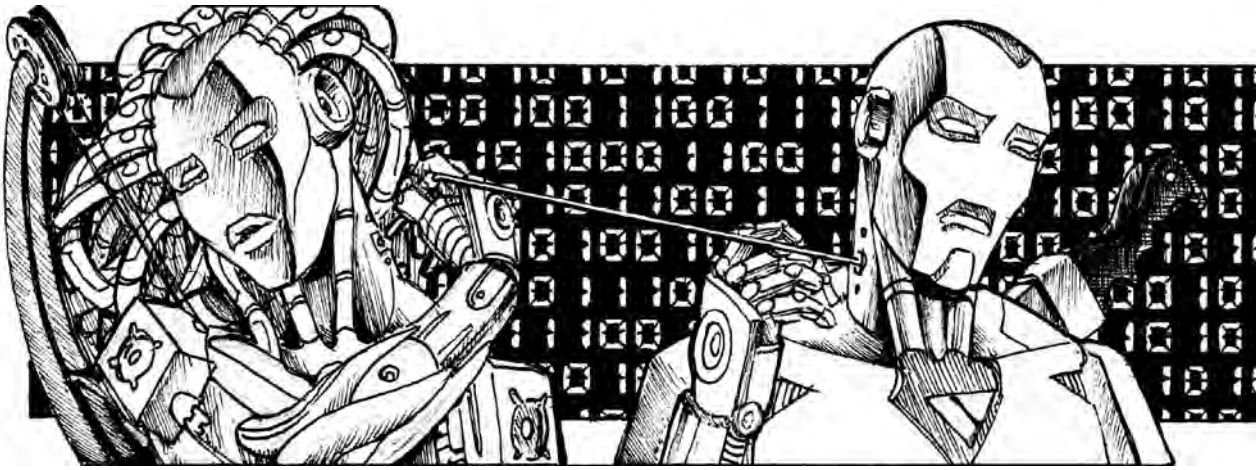
Es ist etwas schwieriger, die Fertigkeit Provozieren auszuweiten, aber ein Experte könnte mit Provozieren einen Vorteil erschaffen, indem er bemerkt, dass ein Gegner blufft, oder um zu erkennen, welche Person in einer Gruppe von Gegnern die größte Bedrohung ist.

Du kannst andere Fertigkeiten auf ähnliche Weise verwenden. Diebeskunst-Experten wissen, wie man passendes Werkzeug findet oder wo sie nach anderen Profis in ihrem Gebiet suchen müssen. Vielleicht erkennen sie sogar typische Techniken anderer Einbrecher, wenn sie die Spuren untersuchen, die diese zurückgelassen haben. Fahren-Experten können Fahrzeuge identifizieren und einen Vorteil erschaffen, um sich über die feinen Unterschiede verschiedener Modelle auszutauschen.

Mit einigen Fertigkeiten kannst du zwar normalerweise nicht angreifen oder dich verteidigen – Diebeskunst, Handwerk, Nachforschung, Ressourcen und Wissen – aber du kannst andere Dinge damit tun. Unter den richtigen Umständen können sie sogar doch verwendet werden, um anzugreifen oder zu verteidigen. In einer entsprechenden Situation könntest du mit Handwerk angreifen, z. B. wenn dein Charakter eine gefährliche Falle konstruiert. Diebeskunst könnte zur Verteidigung genutzt werden, wenn dein Charakter Vorsichtsmaßnahmen trifft, die auf dem detaillierten Wissen über Sicherheitssysteme basieren. So etwas sollte zwar nur in besonderen, sehr spezifischen Situationen funktionieren, aber es bereichert das Spiel durchaus, wenn die Spieler ihre Fertigkeiten über die offensichtlichen Möglichkeiten hinaus verwenden.

Es geht um Kreativität. Bei fast jeder Fertigkeit eröffnet dir ein hoher Wert viele Möglichkeiten. Als SL ist es wichtig, dass du dich von Flexibilität und Logik leiten lässt, da deine Spieler dich mit Sicherheit überraschen werden. Sie sollten die Gelegenheit erhalten, sich im Spezialgebiet ihres Charakters extrem kompetent zu fühlen.

Wenn ein Spieler etwas Neues mit einer Fertigkeit ausprobiert, denk genau über die Idee nach und sei offen für kreative Interpretationen. Denk als Spieler gelegentlich daran, neue Sachen mit deinen Fertigkeiten auszuprobieren. Wenn du bei einer Situation glaubst, dass du deine Fertigkeit auf ungewöhnliche Art und Weise verwenden kannst, dann versuch das einfach! Fate ist interessanter, wenn etwas Unerwartetes passiert und die Spieler der Situation mit unerwarteten Mitteln gegenüber treten.



FERTIGKEITSPAKETE

Ein **Fertigkeitspaket** ist ein Bündel von mehreren Fertigkeiten, die alle einem bestimmten Gebiet zugeordnet sind. Pakete sind toll, wenn ihr die Charaktererschaffung noch schneller abwickeln wollt, als Fate Core es ohnehin schon erlaubt. Statt zehn individueller Fertigkeiten und ihrer jeweiligen Werte wählen die Spieler drei Pakete und deren Werte aus und erhalten damit die zugehörigen Fertigkeiten. Schau dir die Fertigkeiten in eurem Spiel an und denk über die Archetypen nach, die du in eurer Spielwelt sehen willst. Wähle für jeden dieser Archetypen fünf oder sechs relevante Fertigkeiten aus. Jede dieser Fertigkeitsgruppen ist ein Paket. Es ist okay, wenn manche Fertigkeiten in mehr als einem Paket auftauchen, aber wenn es Fertigkeiten gibt, die so weit verbreitet sind, dass sie in fast *jedem* Paket auftauchen, dann werden sich die Charaktere relativ ähnlich anfühlen.
Im Idealfall willst du zwischen vier und acht Pakete – es soll genug Varianten geben, aber nicht zu viele, damit die Spieler sich schnell für drei entscheiden können.

Ben spielt ein klassisches Fantasy-Spiel, in dem es darum geht, Dungeons zu erkunden, Schätze zu sammeln und gelegentlich einen Drachen zu erschlagen. Im Spiel gibt es die Fertigkeiten Athletik, Charisma, Diebeskunst, Einschüchtern, Empathie, Heimlichkeit, Kontakte, Kraft, Nahkampf, Schusswaffen, Täuschung, Überleben, Wahrnehmung, Wille und Wissen. Ben ordnet die Fertigkeiten in vier Pakete:

Kampf	Reden	Diebstahl	Wildnis
Athletik	Charisma	Athletik	Athletik
Einschüchtern	Empathie	Diebeskunst	Heimlichkeit
Kraft	Kontakte	Heimlichkeit	Überleben
Nahkampf	Täuschung	Täuschung	Wahrnehmung
Schusswaffen	Wille	Wahrnehmung	Wissen

Ben fällt zwar auf, dass Athletik in drei der vier Pakete auftaucht, aber er kann sich nicht vorstellen, dass eines der Pakete ohne diese Fertigkeit auskommt. Davon abgesehen werden die Grabräuber-SC sie auch brauchen.

WERTE

Für Fertigkeiten in Paketen gilt die übliche Fate-Core-Pyramide nicht. Stattdessen wählt jeder Spieler drei Pakete aus und ordnet ihnen einen Wert zu: Ein Paket ist Gut (+3), eins ist Ordentlich (+2) und eins ist Durchschnittlich (+1). Der Wert des Pakets ist der Grundwert für alle zugeordneten Fertigkeiten. Fertigkeiten mit diesem Wert gelten als **erlernt**. Fertigkeiten, die eine Stufe über dem Wert des Pakets stehen, sind **fokussiert**. Fertigkeiten, die zwei Stufen über dem Wert des Pakets liegen, sind **spezialisiert**.

Bill, einer von Bens Spielern, will eine Art Dieb spielen. Also wählt er für Diebstahl einen Guten (+3) Wert. Das bedeutet, dass Athletik, Diebeskunst, Heimlichkeit, Täuschung und Wahrnehmung als erlernt gelten. Ihr Wert liegt bei Gut (+3).

VERSTÄRKTE FERTIGKEITEN

Wenn zwei oder drei der Pakete deines Charakters die gleiche Fertigkeit enthalten, dann wird diese Fertigkeit **verstärkt**. Wenn das passiert, notiere sie nur unter dem höchsten Paket und nicht bei den anderen. Keine Fertigkeit darf mehr als einmal auf dem Charakterbogen auftauchen.

Wenn eine Fertigkeit in zwei Pakten auftaucht, dann wird sie einmal verstärkt und ihr Wert von erlernt auf fokussiert erhöht. Wenn sie in allen drei Paketen enthalten ist, wird sie zweimal verstärkt und ihr Wert steigt von erlernt auf spezialisiert.

Neben seinem Guten (+3) Diebstahl wählt Bill auch Ordentliches (+2) Reden und Durchschnittlichen (+1) Kampf. Athletik kommt sowohl bei Kampf als auch Diebstahl vor, also steigt der Wert von erlernt auf fokussiert – von Gut (+3) auf Großartig (+4). Bill notiert die Fertigkeit aber nur unter Diebstahl. Außerdem gehört Täuschung sowohl zu Diebstahl als auch zu Reden, also wird auch diese Fertigkeit fokussiert und unter Diebstahl notiert. Bisher sehen Bills Pakete folgendermaßen aus:

	Gut (+3) Diebstahl	Ordentlich (+2) Reden	Durchschnittlich (+1) Kampf
+5			
+4	Athletik, Täuschung		
+3	Diebeskunst, Heimlichkeit, Wahrnehmung		
+2		Charisma, Empathie, Kontakte, Wille	
+1			Einschüchtern, Kraft, Nahkampf, Schusswaffen

FERTIGKEITEN VERBESSERN

Danach hat jeder Spieler 7 Punkte, um seine Fertigkeiten weiter zu verbessern.

Verbessern	Kosten
Fokussiere eine erlernte Fertigkeit	1
Spezialisiere eine fokussierte Fertigkeit	2
Spezialisiere eine erlernte Fertigkeit	3

Keine Fertigkeit kann mehr als spezialisiert sein.

Bill möchte besonders verstohlen sein, also gibt er 3 Punkte aus, um seine Heimlichkeit zu spezialisieren. Sie steigt von Gut (+3) auf Hervorragend (+5). Er möchte auch im Kampf ein bisschen fähiger sein, also gibt er 3 Punkte aus, um Nahkampf zu spezialisieren. Der Wert steigt von Durchschnittlich (+1) auf Gut (+3). Mit seinem letzten Punkt fokussiert er Kontakte, von Ordentlich (+2) auf Gut (+3), sodass er etwas bessere Verbindungen hat.

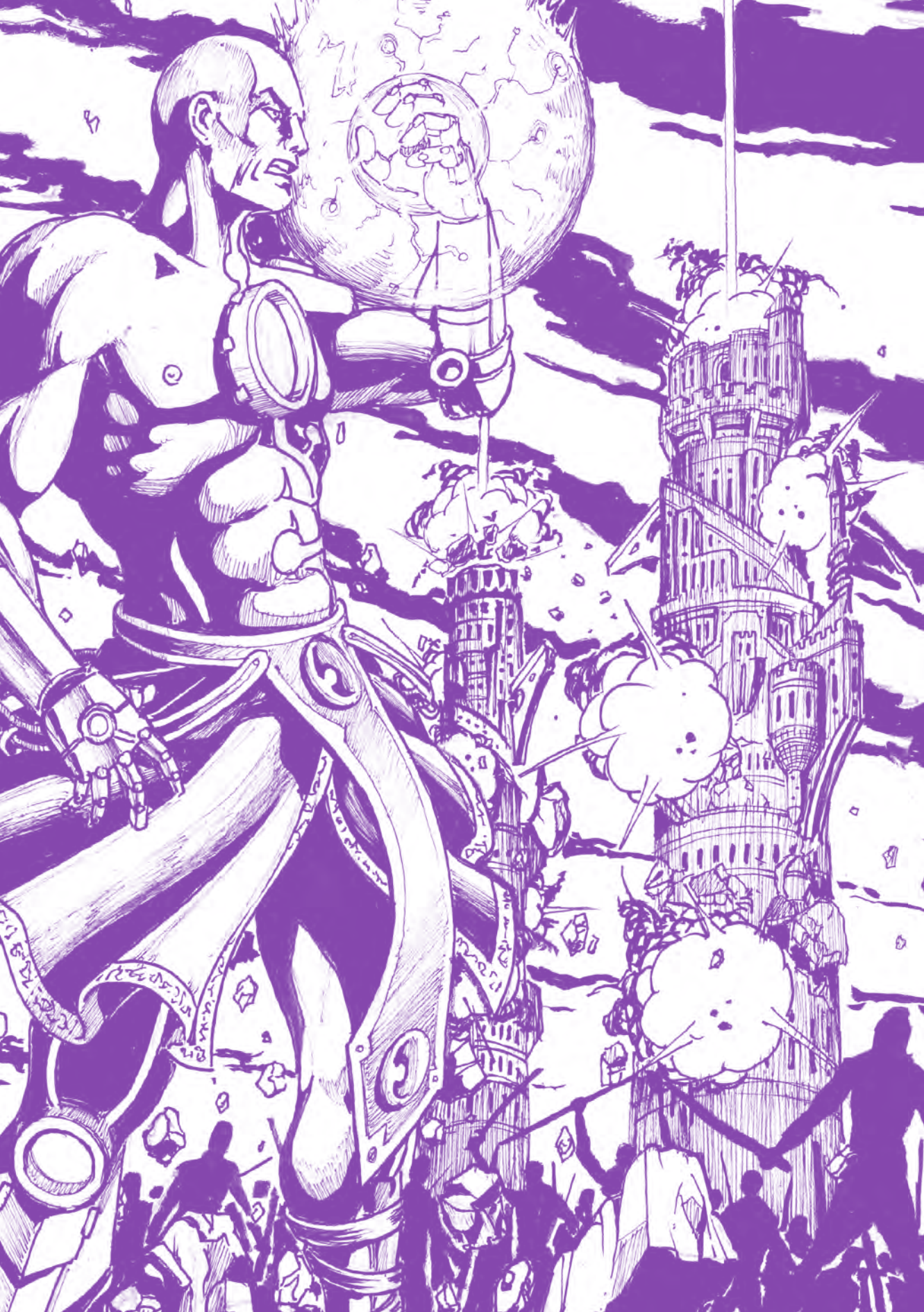
	Gut (+3) Diebstahl	Ordentlich (+2) Reden	Durchschnittlich (+1) Kampf
+5	Heimlichkeit		
+4	Athletik, Täuschung		
+3	Diebeskunst, Wahrnehmung	Kontakte	Nahkampf
+2		Charisma, Empathie, Wille	
+1			Einschüchterung, Kraft, Schusswaffen

PAKETE MIT EXTRAS

Einige Pakete geben dir Zugriff auf **Extras**. Vielleicht enthalten sie eine Extra-Fertigkeit oder sie geben dir Zugriff auf einen Extra-Aspekt. Für jedes Extra, das mit einem Paket verbunden ist, bekommt dieses Paket eine Fertigkeit weniger als üblich. Wenn also beispielsweise die normalen Pakete in eurem Spiel fünf Fertigkeiten umfassen, dann hätte ein Paket mit einer Extra-Fertigkeit nur vier. Wenn ein Paket einen Aspekt mit sich bringt, dann zählt der zusätzlich zu den anderen Aspekten in eurem Spiel.

Ben fügt seiner Liste vier weitere Pakete hinzu: Arkanes Wissen und Götter, die zwei Arten von Magie abdecken, und Zwerg und Elf, für…na ja... Zwerge und Elfen. Die ersten beiden haben jeweils zwei Extras, nämlich eine Fertigkeit und einen Aspekt, die beide mit Magie zusammenhängen. Die beiden anderen haben nur ein Extra, nämlich einen Aspekt.

ARKANES WISSEN	GÖTTER	ZWERG	ELF
Magie	Göttliche Gunst	Einschüchtern	Athletik
Wille	Wille	Kraft	Schusswaffen
Wissen	Wissen	Nahkampf	Wahrnehmung
Extra: Fertigkeit	*Extra: Fertigkeit*	Wissen	Wissen
Extra: Aspekt	*Extra: Aspekt*	*Extra: Aspekt*	*Extra: Aspekt*



4 STUNTS

NEUE STUNTKATEGORIEN

Mit den Stunts aus Fate Core kannst du deinen Charakter ausgestalten, ihm ein paar zusätzliche Möglichkeiten geben und ihn regelmechanisch interessanter und flexibler machen. Mit jedem Stunt, den du auswählst, kannst aus einer Fertigkeit noch mehr herausholen. Das macht viel Spaß. Wenn du deine Stunts sogar noch weiter anpassen willst, dann ist das hier der Abschnitt für dich!

FLEXIBLE STUNTS

Diese Möglichkeit lässt sich am einfachsten umsetzen, da sie nur deinen Blickwinkel auf Stunts erweitert. In Fate Core sind Stunts explizit mit Fertigkeiten verbunden. Was ist aber, wenn du willst, dass deine Stunts zu mehr als einer Fertigkeit oder zu etwas ganz anderen gehören? Vielleicht zu einem Aspekt, einem Ausrüstungsgegenstand oder einem Stressbalken? Oder möglicherweise mit nichts davon?

Einige Beispiele:

Schild des Verbündeten: Du kannst ***Zwergische Schildmaid*** einsetzen, wenn ein Verbündeter in deiner Nähe angegriffen wird und den Angriff auf dich selbst umlenken. Deine Verteidigung gegen diesen Angriff ist Durchschnittlich (+1).

Berserker: Wenn du eine körperliche Konsequenz nimmst, kannst du diese bei deinem nächsten Angriff umsonst einsetzen. Wenn du mehrere körperliche Konsequenzen nimmst, bekommt jede einen freien Einsatz.

Nützlicher Kleinkram: Deine Taschen sind voll mit nützlichem kleinen Krimskrams. Wenn du etwas brauchst, dann hast du es auch. Es darf allerdings nicht *zu* ungewöhnlich sein (wie eine Karte, die zum Bernsteinzimmer führt), und es muss in deine Tasche, Gürteltasche oder deinen Rucksack passen. Wenn du sagst, dass du etwas bei dir hast, sollte die SL normalerweise zustimmen.

Das ist keine wirkliche regeltechnische Veränderung, nur eine andere Art und Weise, an Stunts heranzugehen. Alle drei obigen Beispiele könnten mit einer Fertigkeit verbunden sein, z. B. Provozieren, Kämpfen oder Ressourcen, aber wenn du nicht darüber nachdenken musst, welche Fertigkeit zu deinem Stunt gehören könnte, dann kannst du ein bisschen kreativer sein und musst dich nicht darauf beschränken, +2 zu bekommen oder zwei Fertigkeiten auszutauschen.

STUNTS UND ASPEKTE

Stunts, die mit Aspekten verbunden sind, funktionieren unter Umständen, als würde der Aspekt frei eingesetzt. Andere Stunts erfordern vielleicht einen Einsatz des verbundenen Aspekts, wie Schild des Verbündeten (siehe oben), aber sie geben einen zusätzlichen Bonus oder erlauben einen ungewöhnlichen Effekt. Solche Effekte sollten mächtiger sein als ein normaler Einsatz. Du könntest sogar einen Stunt entwerfen, der ausgelöst wird, sobald ein Aspekt auf bestimmte Art und Weise gereizt wird. Pass dabei aber auf, dass du die Komplikation beim Reizen nicht durch den resultierenden Vorteil aushebelst.

Rammen wie ein Ochse: Weil du ***Stark wie ein Ochse*** bist, kannst du dich einmal pro Szene in einer Aktion zwei Zonen in einer geraden Linie bewegen und dann einen körperlichen Angriff ausführen.

Aalglatter Unruhestifter: Wenn dein Aspekt ***Kann seine große Klappe nicht halten*** gereizt wird, um dich zum Ziel eines Angriffs zu machen, kannst du sofort alle leichten Konsequenzen, unter denen du aktuell leidest, entfernen statt einen Fate-Punkt zu nehmen.

STUNTS MIT AUSLÖSER

Solche Stunts werden unter bestimmten narrativen Bedingungen ausgelöst. Sie erfordern einen Fertigkeitswurf und haben einen bestimmten Effekt. Mit diesen Stunts ermutigst du deine Spieler, Dinge zu tun, die du gern im Spiel sehen würdest, weil sie direkt dafür belohnt werden.

Ein Freund in jedem Hafen: Immer, wenn du in eine Siedlung kommst, kannst du festlegen, dass du schon einmal dort warst. Würfel Kontakte gegen einen Ordentlichen (+2) Widerstand. Bei einem Erfolg hast du dort einen Freund, der dir einen Gefallen schuldet, aber nichts allzu Kostspieliges oder Lebensbedrohliches. Bei einem vollen Erfolg wird dein Freund auf jeden Fall eine Sache für dich tun, die in seiner Macht steht.

Leg dich nicht mit mir an: Mach klar, wie gefährlich du bist, und würfle Provozieren gegen den Wille-Wert deines Ziels. Bei einem Erfolg wird dich das Ziel nicht angreifen und sich dir nicht freiwillig nähern, solange du keine direkte Aktion gegen es unternimmst. Bei einem vollen Erfolg wird der Effekt auf alle Personen ausgeweitet, deren Wille unter dem des Ziels liegt.

Wirbelwindschritt: Nimm die Haltung des Wirbelwindes an und würfle Athletik gegen Ordentlichen (+2) Widerstand. Bei einem Erfolg darfst du bis zum Ende deiner nächsten Runde auf vertikalen Flächen laufen und unnatürlich weit springen, ohne dafür würfeln zu müssen. Bei einem vollen Erfolg darfst du diesen Vorteil sogar bis zum Ende der Szene nutzen.

Dir ist vermutlich aufgefallen, dass keiner dieser Stunts beschreibt, was passiert, wenn du einen Gleichstand erzielst oder den Wurf nicht schaffst. Das ist Absicht. Stunts mit Auslöser sind normalerweise sehr mächtig, also sollten das die Nachteile ebenfalls sein. Ein Gleichstand sollte ungefähr einem Erfolg entsprechen, aber mit einem kleinen Haken. Bei einem Fehlschlag kannst du ohne zu zögern entsprechende Auswirkungen beschreiben.

UMFANGREICHE STUNTS

Wenn du bei deinen Stunts mehr Abwechslung haben willst als immer nur +2 oder etwas ähnliches, dann verwende einen umfangreichen Stunt, der +1 auf zwei oder drei Dinge bringt. Das könnten drei verschiedene Aktionen mit derselben Fertigkeit sein, oder Aktionen, die mehrere verwandte Fertigkeiten umfassen. Wenn du derartige umfangreiche Stunts zulassen willst, achte auf mögliche Überschneidungen bei der Kombination mehrerer Stunts. Du willst nicht, dass zwei umfangreiche Stunts dreimal +2 bringen, aber trotzdem nur zwei Stunt-Plätze belegen.

KOMBINIERTE STUNTS

Für besonders mächtige Stunts kannst du mehrere Stunts verbinden, um einen einzigen, großen Effekt zu bekommen. Du könntest beispielsweise einen Stunt entwerfen, der einen monströsen Effekt von 4 Erfolgsstufen hätte. Das ist eine Kombination von zwei Stunts und würde dich

normalerweise zwei Punkte deiner Erholungsrate kosten. (So haben wir die übernatürlichen Kräfte in *The Dresden Files RPG* konstruiert, vielleicht erkennst du diese Methode hier ja wieder.) Diese Art von fokussiertem Vorteil kann ein Spiel aber schnell aus dem Gleichgewicht bringen. Du solltest vielleicht den Zugriff auf solche „Superstunts" einschränken, entweder indem du die Anzahl begrenzt (jeder bekommt einen Doppelstunt) oder die Auswahl einschränkst (Werwölfe dürfen nur diese Stunts nehmen).

STUNTKOSTEN

In Fate Core bekommst du drei freie Stunts und drei Punkte Erholungsrate. Du kannst bis zu zwei zusätzliche Stunts kaufen, indem du deine Erholungsrate um jeweils einen Punkt verringerst. Das ist die übliche Methode, um Stunts zu regeln, aber das geht natürlich auch anders. Jede dieser Komponenten – Anzahl der anfänglichen Stunts, die anfängliche Erholungsrate und die Kosten eines Stunts – ist eine Stellschraube, die in beide Richtungen gedreht werden kann, um Stunts häufiger oder seltener zu machen. Die Position dieser Stellschrauben wirkt sich auf die Meilensteine und auf das Spielgefühl eurer Runde aus.
Mehr Stunts führen zu mächtigeren SC. Ein SC mit mehr Stunts kann höhere Boni auf Würfe erhalten, seine besten Fertigkeiten öfter einsetzen oder die Regeln häufiger brechen. Das führt zu einer eher pulpigen, überlebensgroßen, sogar fantastischen Atmosphäre. Wenn es das ist, was ihr wollt, wunderbar! Allerdings können SC mit mehr Stunts mehr situationsabhängige Vorteile und Regelausnahmen nutzen, das führt zu komplexeren Charakteren. Wenn die Spieler nicht an diese Komplexität gewöhnt sind, dann kann es passieren, dass das Spiel am Tisch ausgebremst wird und nicht spannender, sondern langweiliger wird.
Auf der anderen Seite sind Charaktere mit weniger Stunts simpler und einfacher zu spielen, aber gleichzeitig auch weniger kompetent. Ein SC mit nur einem Stunt hat beispielsweise nur eine „Masche", die er nutzen kann, sein Spezialmanöver. Vielleicht wird das Spiel dadurch dreckiger, oder die SC haben klarer definierte Rollen mit entsprechendem Nischenschutz. Aber möglicherweise langweilt das Spieler, die viele Regeln mögen, oder enttäuscht Spieler, die gut in vielen Sachen sein wollen. Die SC werden immer noch kompetent sein, aber nicht mehr *so* kompetent.

ZAHL DER ANFÄNGLICHEN STUNTS ANPASSEN

Dadurch kannst du den SC am einfachsten mehr oder weniger Stunts geben. Wenn du die anfänglichen Stunts auf 0 verringerst, dann bedeutet das, dass ein SC ohne Stunts anfängt und für jeden Stunt, den er auswählen will, einen hohen Preis bezahlt. Dadurch fühlen sich Stunts teurer an und jeder einzelne Stunt wird wichtiger für die SC. Wenn du die Zahl in die andere Richtung veränderst und den SC mehr anfängliche Stunts gibst, haben die Spieler gleich am Anfang mehr Möglichkeiten, ihre Charaktere ohne weitere Kosten interessanter zu gestalten. Natürlich erhöht sich damit das Machtniveau der SC grundlegend. Vermutlich sind eure SC bei vielen unterschiedlichen Aufgaben ziemlich kompetent oder in einem oder zwei Bereichen richtig, richtig gut. Außerdem wirken Stunts dadurch weniger teuer, das ermutigt die Spieler, sogar noch mehr zu nehmen.
Wenn du die anfänglichen Stunts anpasst, solltest du darüber nachdenken, was deine Spieler wollen. Sind sie alle einverstanden, wenn ihre Charaktere weniger mächtig oder komplexer werden? Nicht jeder will um jeden Sieg hart kämpfen müssen oder Dutzende von Entscheidungen fällen, ehe das Spiel beginnt.

ERHOLUNGSRATE ANPASSEN

Von allen drei Möglichkeiten hat die Anpassung der Erholungsrate wahrscheinlich den größten Einfluss auf das Spiel, weil dadurch der Kreislauf der Fate-Punkte, der das Spiel antreibt, direkt geändert wird. Wenn du den Spielern in jeder Sitzung mehr Fate-Punkte gibst, dann werden sie wahrscheinlich häufiger ablehnen, wenn du sie reizt, und ihre Aspekte öfter benutzen. So haben die Spieler größere Kontrolle über die Geschichte; das kann ein Vorteil sein, aber es ist schwieriger, sie angemessen herauszufordern.

Wenn du die Erholungsrate verringerst, hat das den gegenteiligen Effekt: Die Spieler haben weniger Kontrolle über die Geschichte, weil sie weniger Fate-Punkte zur Verfügung haben. Sie müssen öfter akzeptieren, wenn ein Aspekt gereizt wird, und sie können ihre Aspekte nicht so oft aktivieren. Es bedeutet auch, dass sie stärker von freien Einsätzen abhängig sind und öfter Vorteile erschaffen. Dadurch werden große Kampfszenen unter Umständen in die Länge gezogen.

STUNT-KOSTEN ANPASSEN

Normalerweise kosten Stunts einen Punkt Erholungsrate. Das ist aber nicht die einzige Möglichkeit. Du kannst diese Stellschraube anpassen, indem du veränderst, wie viele Punkte Erholungsrate ein Stunt kostet. Vielleicht kosten Stunts zwei Punkte Erholungsrate, oder für einen Punkt Erholungsrate gibt es zwei Stunts.

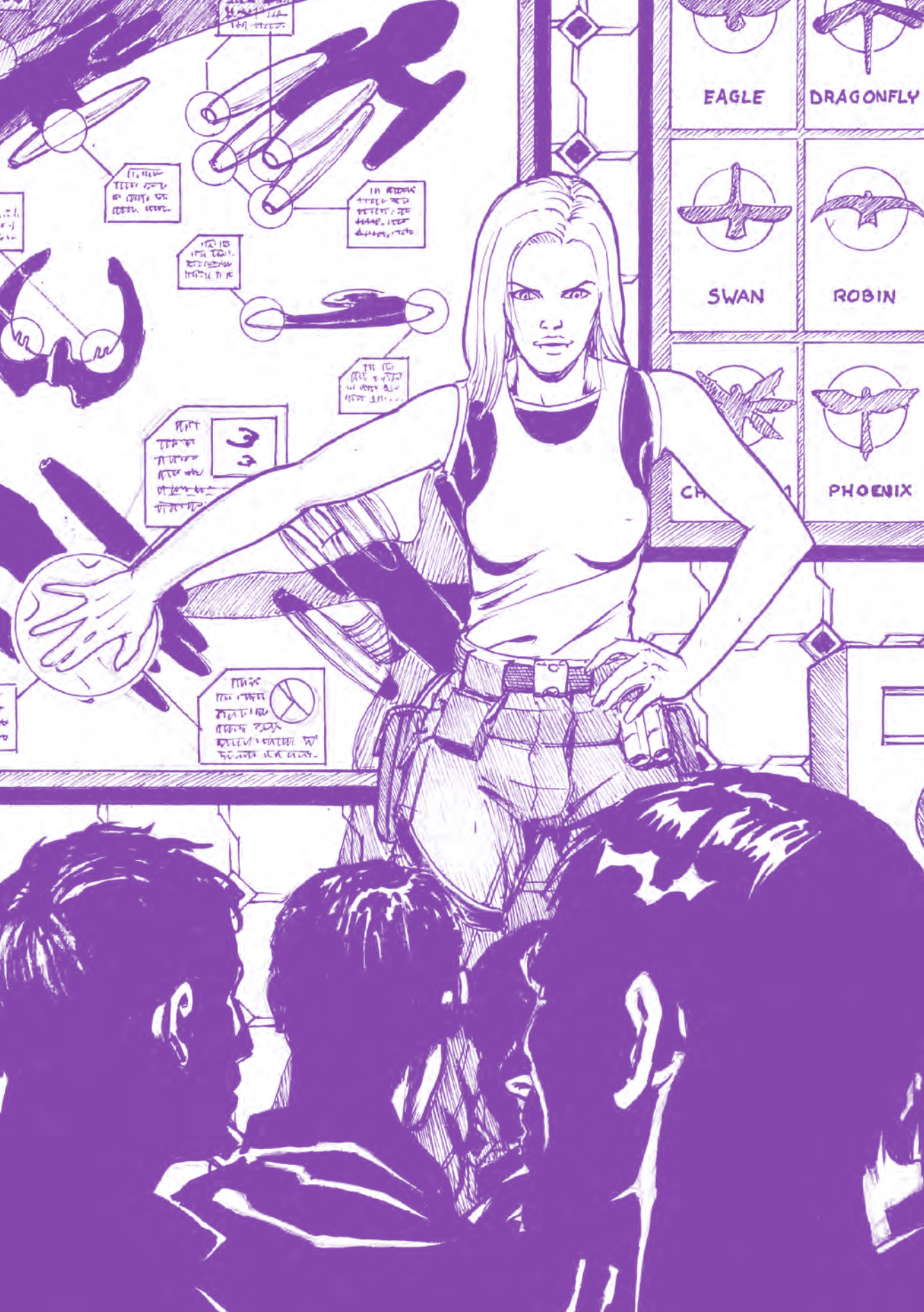
Es gibt allerdings noch andere Möglichkeiten, an den Stuntkosten herumzuspielen. Vielleicht muss ein Spieler einen Fertigkeitspunkt opfern, um einen Stunt zu kaufen – er muss eine Gute (+3) Fertigkeit auf Ordentlich (+2) verringern, um den Stunt zu bekommen, den er will. Vielleicht muss er einen Aspekt opfern oder dem Stunt einen Aspekt widmen, um ihn zu bekommen. Wenn die Spieler einen Aspekt mit ihrem neuen Stunt verknüpfen müssen, liegt dieser neue Stunt dem Spieler vielleicht mehr am Herzen. Außerdem wird dadurch eine natürliche Obergrenze für die Anzahl der möglichen Stunts festgelegt.

Stunts könnten auch sehr billig oder sogar umsonst sein, aber dafür kostet jeder Stunt bei seiner Benutzung etwas. Vielleicht musst du einen Stunt immer mit Fate-Punkten aktivieren oder Stress hinnehmen oder ihn mit einer Aktion auslösen. Vielleicht bekommt auch dein Gegner einen Schub. Du hast viele Möglichkeiten, wie du Kosten in einen Stunt einbauen kannst.

Denk daran: Ein Stunt kostet den Charakter *dauerhaft* einen Fate-Punkt, weil er seine Erholungsrate senken muss. Deswegen sind Preis und Effekt eines Stunts genau so festgelegt. Dieser Fate-Punkt kann nicht mehr flexibel ausgegeben werden, um +2 oder einen ähnlichen Vorteil im Spiel zu erhalten. Wenn du also darüber nachdenkst, die Kosten von Stunts zu verändern, dann solltest du dir überlegen, die Vorteile ebenfalls anzugleichen, damit sie den neuen Kosten entsprechen.

IRGENDWAS DAZWISCHEN

Meistens müsst ihr an mehreren Stellschrauben drehen, um eine Lösung zu finden, die genau richtig für eure Gruppe ist. Das ist absolut in Ordnung. Es ist euer Spiel, ihr müsst entscheiden, was für euch funktioniert.


EAGLE
DRAGONFLY
SWAN
ROBIN
PHOENIX

5 GROSSE VERÄNDERUNGEN

DRAMA, BABY!

Manchmal reicht eine kleine Veränderung, aber manchmal auch nicht. Manchmal musst du das System auf große, dramatische Weise verändern und wirklich alles durcheinander wirbeln.

OPTIONEN ZUR CHARAKTERERSCHAFFUNG

Die Charaktererschaffung bei Fate Core bietet viele Freiheiten, gibt den Spielern aber auch Strukturen und Richtlinien an die Hand, damit sie eine zusammenhängende Gruppe von Individuen erschaffen können. Aber vielleicht bevorzugst du einen etwas weniger flexiblen oder etwas stärker geführten Stil.

KLASSEN UND RASSEN

Jeder, der schon mal ein Fantasy-Rollenspiel gespielt hat, ist zumindest vage mit diesen Begriffen vertraut. Für die Spieler, die sich nicht sicher sind, was wir meinen: Eine **Klasse** entspricht einem bestimmten Charakterkonzept und umfasst eine breite Gruppe von Fertigkeiten und Fähigkeiten. Sie ist oft verbunden damit, was du in der Welt tust. Eine **Rasse** beschreibt, was du *bist* – wo du herkommst, aus welchem Volk du stammst und welche angeborenen Begabungen du besitzt.

Das Wort „Rasse"

Der Begriff „Rasse" ist in diesem Zusammenhang sowohl ungenau als auch problematisch. Wir benutzen das Wort nicht so, wie das ein moderner Mensch tun würde. Eigentlich beschreiben wir damit eher eine Spezies. Wenn du eine Rasse in Fate erschaffst, dann entwirfst du eigentlich Regeln für ein Wesen, das *kein* Mensch ist, nicht für eine Nationalität oder Ethnie.

Warum verwenden wir also das Wort „Rasse"? Weil es im Kontext von Rollenspielen vertraut ist. Die Leute wissen, was wir meinen, weil zahlreiche Spiele den Begriff schon vorher mit dieser Bedeutung verwendet haben. Jeder versteht sofort, wovon wir reden. Ist es das beste Wort? Nein. Aber wir haben kein besseres Wort, das im Rahmen unseres Hobbys ähnlich viel Tradition hat. Deswegen benutzen wir es hier, wenn auch im vollen Bewusstsein, dass es sich um einen problematischen Begriff handelt.

In Fate ist eine Klasse eine Sammlung von Fertigkeiten mit festlegten Werten, die in der Pyramide angeordnet sind. Einige Stellen werden offen gelassen, andere sind festgelegt. Wenn du eine Klasse auswählst, dann bekommst du die entsprechenden Fertigkeiten und kannst die Leerstellen ausfüllen, wie du möchtest. Eine Klasse umfasst auch einige Aspekte; wähle mindestens einen davon aus oder erschaffe einen neuen, der in dieselbe Richtung geht, die von den Beispielaspekten verkörpert wird. Nimm aber nicht mehr als zwei Aspekte von deiner Klasse. Zu guter Letzt hat eine Klasse eine Liste von verfügbaren Stunts, die nur Charaktere mit dieser Klasse wählen dürfen. Wenn du kein Mitglied dieser Klasse bist, dann bekommst du diese Stunts auch nicht.
Eine Rasse in Fate umfasst eine Reihe von Aspekten. Wähle mindestens einen davon aus, aber nicht mehr als zwei. Genau wie bei der Klasse kannst du eigene erstellen, wenn du möchtest. Deine Rasse bringt dir außerdem eine Rassenfertigkeit in verschiedenen Ausprägungen. (Siehe das Beispiel unten.) Pack deine Rassenfertigkeit einfach in eine Leerstelle in der Pyramide, die dir zusagt, und wähle die Ausprägung, die dir gefällt. Sie sagt dir, wie du deine Rassenfertigkeit verwenden kannst. Du kannst zusätzliche Ausprägungen deiner Rassenfertigkeit als Stunts auswählen.

KLASSE: KÄMPFER

Aspekte
Knallharter Söldner, Kriegsveteran, Ritter des Reichs, Standhafter Verteidiger, Waffenmeister

FERTIGKEITEN
Großartig (+4): Kämpfen.
Gut (+3): Athletik oder Kraft, eine andere.
Ordentlich (+2): Schießen oder Provozieren, zwei andere.
Durchschnittlich (+1): Vier Fertigkeiten nach Wahl.

Stunts
Junker: Wenn du eine leichte Konsequenz nimmst, kannst du festlegen, dass stattdessen deine Rüstung oder dein Schild zerstört wird, falls du einen entsprechenden Gegenstand verwendest. Wenn deine Rüstung oder dein Schild zerstört ist, musst du sie reparieren lassen oder ersetzen.
Söldling: Wenn du in eine neue Siedlung kommst, kannst du nach Arbeit suchen. Nach rund einer Stunde findest du entweder Arbeit, die gut bezahlt, aber gefährlich ist, oder die nicht allzu gefährlich ist, aber auch nicht viel einbringt. Wenn du einen Fate-Punkt ausgibst, dann ist sie gut bezahlt *und* nicht allzu gefährlich.
Türen öffnen, Stangen verbiegen: Gib einen Fate-Punkt aus, um automatisch ein Hindernis zu überwinden, für das du normalerweise auf Kraft würfeln müsstest. Das geht selbst dann, wenn du bereits gewürfelt hast; aber nur, wenn du dein Ziel durch rohe Kraft erreichen willst.
Verteidige die Schwachen: Wenn jemand körperlich angegriffen wird und sich in deiner Zone befindet, kannst du einen Fate-Punkt ausgeben, um den Angriff auf dich umzulenken. Du kannst dich mit +1 (Durchschnittlich) gegen diesen Angriff verteidigen.

KLASSE: DIEB

Aspekte
Beschaffungsspezialist, Einsteiger, Gerissener Schwindler, Gildendieb, Messer in der Dunkelheit

FERTIGKEITEN
Großartig (+4): Täuschung oder Heimlichkeit.
Gut (+3): Athletik oder Provozieren, eine andere.
Ordentlich (+2): Kämpfen oder Schießen, zwei andere.
Durchschnittlich (+1) Vier Fertigkeiten nach Wahl.

STUNTS
Messer im Rücken: Wenn du einen Gegner überraschen oder ihn aus einem Versteck heraus angreifen kannst, darfst du dafür Heimlichkeit verwenden. Bei Erfolg bekommst du einen Schub. Bei einem vollen Erfolg kannst du den Schub zweimal kostenlos einsetzen.
Tarnidentität: Du kannst eine bestimmte Tarnidentität annehmen. Beschreibe diese falsche Identität, gib ihr ein Konzept, ein Dilemma und eine Fertigkeit, die sie richtig gut kann. Wenn du genug Zeit zur Vorbereitung hast, kannst du einen Fate-Punkt ausgeben, um die Tarnidentität anzunehmen. Solange du unter dieser Identität auftrittst, verwendest du ihr Konzept und ihr Dilemma statt deiner eigenen. Außerdem kannst du Täuschung anstelle der Fertigkeit, die sie richtig gut kann, verwenden. Sobald die Identität auffliegt, verlierst du diese Vorteile. Du wirst vielleicht eine Weile brauchen, um eine neue Tarnidentität zu erschaffen.
Ungefährlich: Bei diesem Stunt musst du festlegen, ob er mit Heimlichkeit oder mit Täuschung funktioniert. Wenn du einen Vorteil mit dieser Fertigkeit erschaffst, um so unauffällig oder ungefährlich wie möglich zu wirken, werden sich Feinde andere Ziele suchen, solange dieser Aspekt existiert. Sobald du jemanden erfolgreich angreifst, verschwindet dieser Aspekt.
Unterwelt: Wenn du neu in eine Siedlung kommst, kannst du einen Fate-Punkt ausgeben und festlegen, dass dich die örtlichen Verbrecher kennen. Wähle eine der folgenden Möglichkeiten: Sie können dir einen vielversprechenden Auftrag verschaffen; sie lassen dich und deine Gefährten für ein paar Wochen umsonst übernachten; oder sie helfen dir *jetzt sofort* bei einer Sache, aber es kann sein, dass du ihnen dafür etwas schuldest.

RASSE: ELF

Aspekte

Jahrhundertelange Erfahrung, Ich kenne diese Wälder, Alle Zeit der Welt, Magie im Blut, Perfektion ist alles

Rassenfertigkeit (Elf): Du kannst die Fertigkeit Elf verwenden, um Pflanzen und Tiere zu identifizieren, dich im Wald zurechtzufinden oder verborgene Gefahren zu entdecken. Außerdem kannst du eine der folgenden Ausprägungen wählen; wenn du mehr möchtest, musst du sie statt eines Stunts nehmen oder deine Erholungsrate um 1 senken.

Hohe Elfenmagie: Du kannst die Fertigkeit Elf verwenden, um Zauber zu wirken, die mit Natur oder Wachstum zu tun haben, selbst wenn du keine anderen magischen Fertigkeiten besitzt.

Perfektion in der Schlacht: Wähle Schießen oder Kämpfen. Wenn du die traditionellen Waffen deines Volks benutzt, kannst du Elf anstelle dieser Fertigkeit verwenden.

RASSE: ORK

Aspekte

Alle fürchten die Horde, Blut und Ruhm, Die Geister führen mich, Krieger der Sieben Klans, Schmerz ist für die Schwachen

Rassenfertigkeit (Ork): Du kannst die Fertigkeit Ork verwenden, um Schmerz zu widerstehen, die Geister um Unterstützung anzurufen oder rohe Kraftakte auszuführen. Außerdem kannst du eine der folgenden Ausprägungen wählen; wenn du mehr möchtest, musst du sie statt eines Stunts nehmen oder deine Erholungsrate um 1 senken.

Blutzorn: Verwende die Fertigkeit Ork, um einen Vorteil zu erschaffen, der auf deinem rasenden Zorn im Kampf basiert. Wenn du dabei einen Erfolg oder einen vollen Erfolg schaffst, dann kannst du den Aspekt einmal zusätzlich frei einsetzen.

Dicke Haut: Verwende Ork statt Kraft, um deinen körperlichen Stressbalken und deine körperlichen Konsequenzen zu ermitteln. Außerdem kannst du eine zusätzliche leichte körperliche Konsequenz nehmen.

DIE VORGESCHICHTE

Bei der Vorgeschichte geht es darum, die Charaktererschaffung direkt im Spiel anzustoßen und kurze Skizzen zu spielen, in denen es jeweils um einen SC geht. Ehe ihr so eine Vorgeschichte spielen könnt, sollte ein Charakter zwei Dinge haben: sein Konzept und seine höchste Fertigkeit. Die meisten Spieler wissen zumindest ungefähr, was sie spielen wollen, auch wenn die Details noch verschwommen sind. Das Konzept und die höchste Fertigkeit definieren einen Charakter in sehr groben Zügen und sind ein guter Startpunkt für eine skizzenhafte Vorgeschichte. Ihr spielt eine Vorgeschichte genauso wie eine normale Szene im Spiel, aber ihr solltet dabei versuchen, mehr über den Charakter herauszufinden und festzulegen. Beginnt *in medias res* – wenn ihr direkt in einer spannenden Szene einsteigt, hat der Spieler viele Möglichkeiten, Entscheidungen zu treffen und seinen Charakter zu entwickeln.
Bei einer Vorgeschichte beginnt der Charakter mit einem Fate-Punkt.

NEUE FERTIGKEITEN AUSWÄHLEN

Ihr solltet bei der Vorgeschichte viele Würfe auf Fertigkeiten machen. Lass den Charakter ruhig mit seiner besten Fertigkeit glänzen, aber sorg dafür, dass er auch auf andere Sachen würfeln muss. Immer, wenn der Spieler einen Fertigkeitswurf machen muss und nicht nur mit Mäßig (+0) würfeln möchte, kann er die Fertigkeit an eine leere Stelle in der Pyramide schreiben. Damit wird die Fertigkeit Teil des Charakters.

NEUE ASPEKTE AUSWÄHLEN

Konfrontiere den Spieler mit ganz unterschiedlichen Situationen und lass ihn gegen verschiedene, abwechslungsreiche Schwierigkeiten antreten. Wenn der Spieler Probleme mit einem Wurf hat und vielleicht +2 brauchen könnte, schlag ihm einen Aspekt vor. Nimmt er deinen Vorschlag an oder denkt er sich einen eigenen Aspekt aus, darf er ihn frei einsetzen und bekommt einen Fate-Punkt.

NEUE STUNTS AUSWÄHLEN

Genau wie Aspekte kannst du dem Spieler auch einen Stunt vorschlagen – irgendetwas, das den Charakter aus einer schwierigen Situation holt oder das ihm die Möglichkeit gibt, etwas Wichtiges zu tun. Wie in Fate Core erhält der Charakter drei freie Stunts und kann zusätzliche Stunts auswählen, indem er seine Erholungsrate verringert. Zumindest, wenn du daran nichts verändert hast. Falls der Stunt nur begrenzt häufig eingesetzt werden darf oder einen Fate-Punkt kostet, kann der Spieler ihn einmal kostenlos verwenden.

BETEILIGE DIE ANDEREN SPIELER

Spielt die Vorgeschichte eines Charakters gemeinsam! Andere Spieler können spontan NSC übernehmen oder einbringen, oder du kannst sie darum bitten, einen ganz bestimmten NSC zu spielen. Sie können sogar mit ihren eigenen Charakteren in die Geschichte springen. Dabei ist es egal, ob sie ihre eigene Vorgeschichte schon gespielt haben oder nicht.
Auch andere Spieler können Aspekte vorschlagen. Das geht aber nur, wenn diese Aspekte eine Beziehung zu ihrem eigenen Charakter definieren. Wenn zwei Spieler während der Vorgeschichte eine Beziehung definieren, dann bekommen beide einen Aspekt und einen Fate-Punkt. Den kann der zweite Spieler dann in seiner eigenen Vorgeschichte verwenden!

DAS ENDE EINER VORGESCHICHTE

Bring die Vorgeschichte zu ihrem natürlichen Ende. Das sollte aber im Idealfall nicht länger als fünfzehn oder zwanzig Minuten dauern, bevor du zur nächsten Vorgeschichte wechselst. Ihr solltet die Vorgeschichten aller Charaktere in einer einzelnen Sitzung durchspielen.
Ein Charakter beginnt seine Vorgeschichte mit einem Fate-Punkt

ABENTEUERDESIGN DURCH VORGEGRIFFENES REIZEN

Wenn du keine Idee für ein Abenteuer hast, schau dir die Aspekte der SC an! Hier ist ein netter Trick, um ein Abenteuer in Gang zu bringen, bei dem die Spieler auch gleich mit ein paar zusätzlichen Fate-Punkten anfangen!
Zuerst wirfst du einen Blick auf die Aspekte der SC und schaust, ob dich einige davon anspringen. Wenn du einen siehst, der ein interessanter Abenteueraufhänger sein könnte, sag dem Spieler, dass du den Aspekt als Basis eines Abenteuers verwenden willst und biete ihm einen Fate-Punkt an. Dafür sind vor allem Aspekte geeignet, die etwas mit der Spielwelt oder einer Organisation in der Spielwelt zu tun haben. Die meisten Spieler werden zulassen, dass du den Aspekt reizt, ohne dass du sie lang überzeugen musst. Aber wenn der Spieler das nicht möchte, dann verlange keinen Fate-Punkt von ihm. Such dir einfach einen anderen Aspekt, den du reizen kannst.

Wenn du die Grundidee für ein Abenteuer hast, stell sie am Tisch zur Diskussion. Schlag andere Aspekte vor und hol dir Ideen von deinen Mitspielern. Rede mit ihnen darüber, was im Abenteuer vorkommen soll und gib Fate-Punkte für gute Vorschläge aus. Diese Vorschläge *müssen* nicht mit Aspekten verbunden sein, aber es ist ideal, wenn sie es sind. Wenn du mehrere Aspekte in die Geschichte einbindest, kannst du diese Aspekte schließlich später reizen!
Wenn du Vorschläge annimmst, die noch nicht mit vorhandenen Aspekten verbunden sind, dann mach Aspekte daraus. Das können dann Situationsaspekte oder Aspekte, die für das ganze Abenteuer gelten, sein.
Sobald du einen guten Startpunkt hast, fang einfach an zu spielen! Deine Spieler haben viel zur Ausgangsituation beigesteuert und haben einige zusätzliche Fate-Punkte, mit denen sie von Anfang an besonders großartig sein können!

ASPEKTEREIGNISSE

Dieser Trick hilft dir, den Rahmen für ein Abenteuer zu erstellen. Du kannst diese Technik sogar mit der vorherigen Technik kombinieren, um Ereignisse einzubauen, die auf der Beteiligung der Spieler basieren.
Ein Aspektereignis besteht aus zwei Komponenten: Aus der Ereignisliste und dem Crescendo-Aspekt. Die **Ereignisliste** ist eine Reihe von Dingen, die passieren werden und die zum Crescendo-Aspekt führen. Der **Crescendo-Aspekt** tritt ein, wenn die Spieler nicht eingreifen. Ein gutes Ereignis hat drei bis sechs Aspekte plus den Crescendo-Aspekt.
Am Anfang des Abenteuers hakst du den ersten Aspekt ab und bringst ihn ins Spiel. Das ist der Auslöser, der die Spieler in die Handlung verwickelt. Es ist ein Aspekt wie jeder andere auch – er kann von dir oder den Spielern gereizt oder eingesetzt werden, wie es die Situation verlangt. Er bleibt im Spiel, solange er relevant ist. Danach kannst du ihn einfach durchstreichen.
Sobald die Geschichte an einem Punkt ist, an dem sich die Dinge entweder weiterentwickeln oder auf der Stelle treten, hak den nächsten Aspekt ab und bring ihn ins Spiel. Jetzt kann dieser Aspekt gereizt oder eingesetzt werden. Er ist ein neues Element in der Geschichte. Wiederhol das so oft wie nötig. Beschleunige das Tempo, mit dem du Aspekte einführst, wenn die Spieler abgelenkt sind oder sich nicht beteiligen. Bremse ein bisschen ab, wenn sie wirklich aktiv sind.
Wenn der Crescendo-Aspekt abgehakt wird, dann ist die Situation richtig, richtig schlimm geworden. Das bedeutet normalerweise, dass die bösen Jungs am Gewinnen sind und dass die Spieler sich wirklich anstrengen müssen!
Wenn die SC die Sache zum Abschluss bringen, obwohl du noch nicht alle Aspekte abgehakt hast, ist das absolut in Ordnung! Es bedeutet nur, dass die SC gute Arbeit geleistet haben: Sie waren großartig und haben einen tollen Sieg errungen. Wenn die Sache schlecht für die SC aussieht und du alle Aspekte abgehakt hast, dann ist das auch in Ordnung! Du kannst die Folgen daraus in die nächste Geschichte mitnehmen und weiter eskalieren.

Hier ist ein Beispiel:

- ***Explosionen und Feuer!***
- ***Eine Mordserie***
- ***Stadtweite Panik***
- ***Terrorgefahr!***
- ***Drei Stunden bis zur Zündung***
- ***Rauchender Krater***

MACHTNIVEAU

Das Machtniveau, das wir bei Fate Core verwenden, ist für bestimmte Geschichten gut geeignet. Es ist heldenhaft und setzt viel auf Action, aber es ist noch einigermaßen bodenständig, weil die Helden nicht unverwundbar sind und ein paar Treffer ernsthafte Verletzungen verursachen können. Allerdings sind sie zäh genug, dass sie eine Weile am Leben bleiben werden. Außerdem sind die Charaktere durch die Fertigkeitsstufen und ihre Fate-Punkte durchaus sehr kompetent.

Das ist aber nicht für jedes Spiel das richtige Machtniveau. Manchmal wollt ihr richtig übertriebene Pulp-Abenteuer oder dreckige Noir-Geschichten spielen. Da funktionieren die Standardeinstellungen der Stellschrauben nicht ganz richtig, aber das ist kein Problem. Pass die Stellschrauben einfach an!

FERTIGKEITEN

In Fate Core haben die Charaktere zehn Fertigkeiten mit Werten zwischen Durchschnittlich (+1) und Großartig (+4) in einer Pyramide. Das ergibt sehr kompetente Individuen, die in einigen wenigen Dingen ausgesprochen gut und in einer größeren Auswahl von Dingen immer noch durchaus kompetent sind. Hier kannst du zwei Stellschrauben anpassen: Die Zahl der Fertigkeiten und den Fertigkeits-Höchstwert.

Wenn die Charaktere mehr Fertigkeiten auswählen können, dann sind sie in vielen verschiedenen Dingen gut. Wenn du den Höchstwert erhöhst, dann werden die SC ausgesprochen gut in ihren besten Fertigkeiten, möglicherweise übermenschlich gut. Verringerst du diese Parameter, dann wird dein Spiel dreckiger. Wenn die Charaktere weniger Fertigkeiten auswählen können, dann haben sie mehr Nischenschutz, aber dafür steigt auch die Chance, dass der Gruppe eine bestimmte Fertigkeit fehlt. Wenn der Höchstwert sinkt, dann werden die SC weniger kompetent. Das ist gut, wenn du einfach eine Gruppe normaler Leute abbilden willst.

Meistens wird beides zusammen angepasst. Wenn du nur eine Stellschraube veränderst, die andere aber nicht, führt das unter Umständen dazu, dass zu viele Fertigkeiten im Spiel sind oder dass die oberen Fertigkeitsränge gar nicht genutzt werden können.

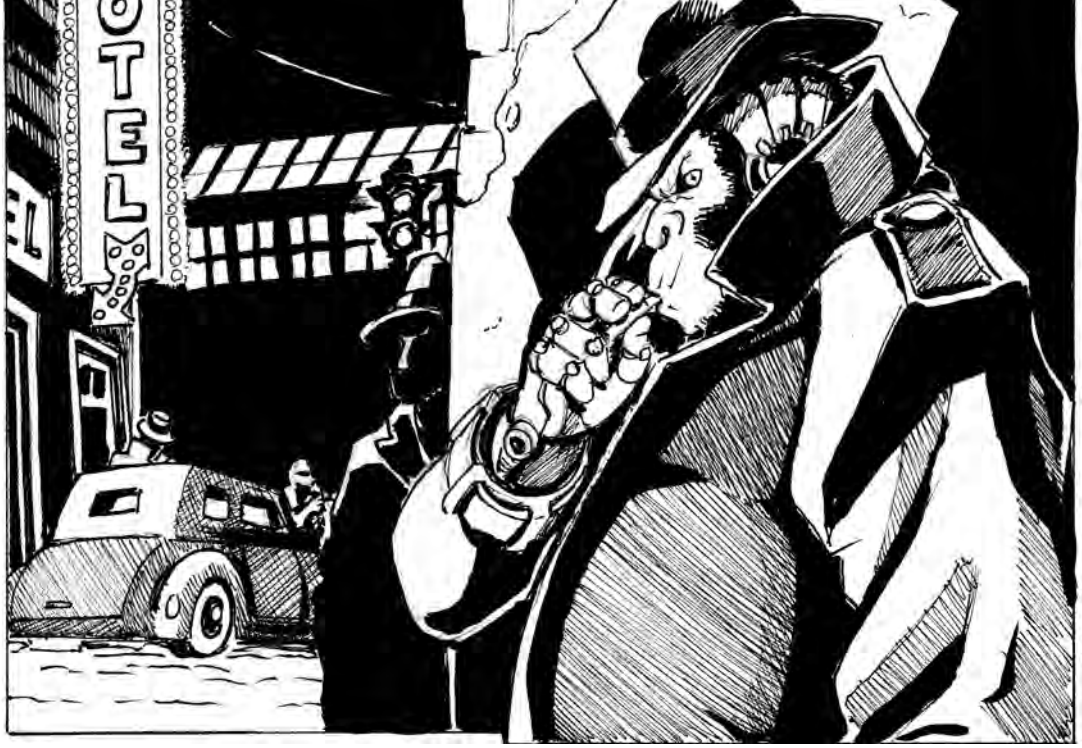
ERHOLUNGSRATE

Wenn du die Erholungsrate erhöhst oder senkst, hat das unmittelbaren Einfluss auf die Kompetenz und Vielseitigkeit der SC. Noch wichtiger: Es beeinflusst, wie oft die Spieler zulassen, dass ein Aspekt gereizt wird. Bei einer höheren Erholungsrate bekommen die SC in jeder Sitzung mehr Fate-Punkte und haben weniger Motivation, einen Aspekt reizen zu lassen. Bei niedrigeren Erholungsraten wird es viel wichtiger, dass die Aspekte gereizt werden. Allerdings ist das natürlich stark von der Gnade der SL abhängig.

Die Erholungsrate beeinflusst auch, wie viele zusätzliche Stunts die Spieler kaufen können. Das hat einen direkten Einfluss auf Spezialisierungen, Nischenschutz und Kompetenz.

STUNTS

Es ist kein Geheimnis, dass mehr freie Stunts die SC mächtiger machen. Wenn sie weniger Stunts bekommen, werden sie entsprechend schwächer. Das hat wiederum Auswirkungen auf die Erholungsrate – wenn die Spieler weniger freie Stunts bekommen, müssen sie ihre wertvolle Erholungsrate dafür senken, und andersherum genauso.



Du musst die Zahl der Stunts nicht unbedingt anpassen, um das Machtniveau zu beeinflussen. Stattdessen kannst du das Machtniveau der Stunts verändern. In Fate Core ist ein Stunt ungefähr 2 Erfolgsstufen wert. Wenn das auf 3 oder 4 erhöht wird, dann hat jeder Stunt einen größeren Effekt, wenn du den Wert senkst, dann sind Stunts weniger wichtig.

STRESS

Bei Fate Core haben die Stressbalken normalerweise 2 Kästchen. Das erhöht sich, wenn ein Charakter einen hohen Wert in bestimmten Fertigkeiten hat. Du kannst den Stressbalken länger machen, wenn du willst, dass die Charaktere zäher werden und mehr Schaden einstecken können. Wenn du den Stressbalken verkürzt, werden sie zerbrechlicher. Diese Veränderung hat direkte Auswirkungen darauf, wie lange ein Kampf anhält. Charaktere mit einem längeren Stressbalken halten mehr Schaden aus. Dadurch werden Kämpfe weniger riskant und kommen vermutlich häufiger vor. Bei einem kürzeren Stressbalken werden Kämpfe gefährlicher und die Spieler werden zweimal nachdenken, ehe sie einen anfangen. Das heißt nämlich auch, dass sie eher mal aufgeben müssen, um nicht ausgeschaltet zu werden.

ASPEKTE

Du kannst die Anzahl der Aspekte von fünf erhöhen oder verringern, aber das hat nicht so große Auswirkungen auf das Machtniveau wie andere Stellschrauben. Allerdings hat es mehr Einfluss auf die Vielseitigkeit der Charaktere. Ein Charakter mit mehr Aspekten hat mehr Tricks zur Verfügung, mit denen er noch mal die Kurve kriegen kann. Mit weniger Aspekten hat er auch weniger Möglichkeiten. Sei aber vorsichtig, wenn du die Zahl der Aspekte veränderst. Je mehr Aspekte es gibt, umso unwichtiger wird der einzelne Aspekt und umso eher wird er übersehen oder vergessen. Bei weniger Aspekten wird jeder Aspekt wichtiger und steht stärker im Mittelpunkt. Möglicherweise musst du diesen Mangel durch mehr Situationsaspekte ausgleichen. Grundsätzlich gilt, dass mehr als sieben Aspekte zu einer Aspektschwemme führen, während weniger als drei den Charakteren ein bisschen zu wenig Tiefe verleihen.

Falls du die Anzahl der Aspekte veränderst, solltest du parallel dazu vielleicht die Erholungsrate anpassen. Sonst passiert es, dass du zwar einen Haufen Aspekte hast, aber nicht genug Fate-Punkte, um alle regelmäßig einzusetzen.

BEISPIELE

Hier findest du ein paar beispielhafte Machtniveaus, die du für dein eigenes Spiel verwenden kannst.

Noir	Pulp	Superhelden
Acht Fertigkeiten: 3 Durchschnittlich (+1) 3 Ordentlich (+2) 2 Gut (+3) (entspricht 15 Fertigkeitspunkten) Höchstwert: Gut (+3) Erholungsrate 2 1 freier Stunt 2 Stresskästchen 5 Aspekte	**Fünfzehn Fertigkeiten:** 5 Durchschnittlich (+1) 4 Ordentlich (+2) 3 Gut (+3) 2 Großartig (+4) 1 Hervorragend (+5) (entspricht 35 Fertigkeitspunkten) Höchstwert: Hervorragend (+5) Erholungsrate 4 5 freie Stunts 4 Stresskästchen 7 Aspekte	**Achtzehn Fertigkeiten:** 5 Durchschnittlich (+1) 4 Ordentlich (+2) 3 Gut (+3) 3 Großartig (+4) 2 Hervorragend (+5) 1 Fantastisch (+6) (entspricht 50 Fertigkeitspunkten) Höchstwert: Fantastisch (+6) Erholungsrate 6 5 freie Stunts Stunts bringen 3 Erfolgsstufen 4 Stresskästchen, mehr mit Stunts 5 Aspekte

Die Vorschläge zur Verteilung der Fertigkeitswerte basieren auf der Fertigkeitsliste von Fate Core mit 18 Fertigkeiten. Wenn du längere Fertigkeitslisten verwendest, dann solltest du auch die Anzahl und die Werte der Anfangsfertigkeiten anpassen. Das funktioniert folgendermaßen: Die acht Fertigkeiten bei einem Noir-Spiel decken ungefähr 45% der verfügbaren Fertigkeiten ab. Bei der Verteilung in Fate Core werden 55% abgedeckt, bei Pulp 80% und bei den Superhelden sogar 100%.
Diese Stellschraube regelt die Kompetenz. Sie stellt nicht nur dar, wie gut die SC für bestimmte Aufgaben gewappnet sind, sondern auch, bei wie vielen *unterschiedlichen* Aufgaben ein SC glänzen kann.

URAN
CHE

6 BESONDERE UMSTÄNDE

VERFOLGUNGSJAGDEN

In einer Abenteuergeschichte gibt es immer irgendwann eine große Verfolgungsjagd. Das ist ein Topos von Abenteuergeschichten, und Fate Core soll das Abenteuergenre abbilden. Du willst aber natürlich eine spannende Verfolgungsjagd! Es ist weder unterhaltsam noch dramatisch, wenn ein einziger Wurf bestimmt, wer entkommt. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie du an die Sache herangehen kannst.

Wenn du nur die Standardregeln verwendest, kannst du eine Verfolgungsjagd als Herausforderung modellieren (siehe Fate Core, Seite 155). Bei einer einfachen Verfolgungsjagd, auf die du nicht zu viel Zeit verwenden willst, ist das absolut in Ordnung. Lege einige Hindernisse fest, gegen die die Spieler würfeln müssen, und lass sie diese Hindernisse überwinden. Wenn sie ausreichend Erfolge erzielen, entkommen sie entweder oder, falls sie der Verfolger sind, fangen sie ihr Opfer. Einfach, aber nicht allzu interessant.

Wenn es mehr aktiven Widerstand gibt, dann verwendet die Regeln für Wettstreite (Fate Core, Seite 158). Das funktioniert auch gut und ist ein bisschen spannender. Wenn du nicht willst, dass jeder Spieler einzeln würfelt, lass den Wettstreit zwischen zwei Teams stattfinden. Das erste Team, das drei Siegpunkte erzielt, gewinnt. Wenn das die flüchtende Gruppe ist, dann entkommt sie. Wenn es die verfolgende Gruppe ist, dann hat sie die anderen eingeholt, mit allen Konsequenzen, die das mit sich bringt. Dabei kommt es oft zum Konflikt.

Die Wettstreitregeln funktionieren wunderbar, aber es ist oft ziemlich leicht, drei Siege zu erzielen, gerade wenn die Gruppe der Charaktere groß genug ist. Außerdem willst du vielleicht ein bisschen mehr Drama bei einer Verfolgungsjagd. Hier findest du eine alternative Methode: Den Jagdbalken. Das ist eine Mischung aus den Wettstreit- und Konfliktregeln.

Zu Beginn legst du einen Stressbalken für die Verfolgungsjagd fest, der in der Szene als Timer dient. Die Verfolgten versuchen, den Stressbalken zu leeren, während die Verfolger versuchen, ihn zu füllen. Die Länge des Stressbalkens bestimmt, wie lange die Szene dauert. Der Startpunkt auf dem Balken legt fest, wie schwierig es ist, zu entkommen.

Zunächst musst du dir überlegen, wie lange deine Verfolgungsjagd dauern soll. Wenn du eine durchschnittlich lange Szene willst, dann verwende einen Jagdbalken mit 10 Kästchen. Bei weniger als 10 Kästchen ist es wahrscheinlich besser, die Verfolgungsjagd zu einem normalen Wettstreit zu machen. Soll es eine lange oder komplexe Verfolgungsjagd werden, verwende mehr Kästchen. Eine Verfolgungsjagd mit 14 Kästchen ist ein großes Ereignis für die Spielsitzung, eine Verfolgungsjagd mit 18 oder 20 Kästchen könnte der Mittelpunkt für eine ganze Spielsitzung sein. Länger willst du den Balken wahrscheinlich nicht machen, sonst riskierst du, dass sich die Verfolgungsjagd so lange hinzieht, dass die Spieler sich langweilen.

Als nächstes legst du fest, wie viele Stresskästchen bereits abgestrichen sind. Damit entscheidest du, wie nahe der Verfolger bereits an den Fliehenden heran ist. Üblicherweise lässt du die Jagd genau in der Mitte anfangen (bei einem 10er-Balken streichst du 5 Kästchen ab). Du kannst es für die Fliehenden schwieriger machen, wenn du mehr Kästchen abstreichst, zum Beispiel 7 Kästchen bei einem 10er-Balken. Entsprechend kannst du die Flucht leichter machen, wenn du am Anfang nur wenige Kästchen abstreichst. Das solltest du aber nur dann machen, wenn die SC diejenigen sind, die verfolgt werden. Den Jagdbalken solltest du nur bei einer komplizierten Verfolgungsjagd verwenden, ansonsten reicht sicher auch ein Wettstreit oder eine Herausforderung.

Sobald du deinen Jagdbalken hast, musst du festlegen, wer zuerst an der Reihe ist. Du kannst das je nach Situation entscheiden oder die Gruppe anfangen lassen, die den Charakter mit dem höchsten relevanten Fertigkeitswert hat. Beide Seiten sind abwechselnd an der Reihe. Dadurch ist die Seite, die anfängt, ein bisschen im Vorteil, aber das war es dann auch schon.
Abwechselnd macht jede Seite einen Wurf, um die abgestrichenen Kästchen auf dem Jagdbalken zu erhöhen oder zu verringern. Das ist eine Überwinden-Aktion, die entweder gegen einen passiven Widerstand geht oder – wahrscheinlicher – gegen den aktiven Widerstand der anderen Seite. Das können alle möglichen Aktionen sein, am besten solche, die einfallsreich und vielseitig sind. Bei einer Verfolgungsjagd mit Fahrzeugen sollte der Wurf auf Fahren beschreiben, wie der Charakter Barrieren oder Gegenverkehr ausweicht. Athletik-Würfe für Verfolgungsjagden zu Fuß sollten sich darum drehen, wie die Charaktere auf Dächer klettern und im Parkour-Stil über gefährliche Hindernisse springen. Bei unterschiedlichen Aktionen dürfen alle möglichen Fertigkeiten verwendet werden: Du kannst Täuschung benutzen, um deinen Gegner in die Irre zu führen; Kämpfen, um jemanden zu Boden zu werfen; Wahrnehmung, um Gefahren zu erkennen und ihnen auszuweichen, während dein Gegner voll hinein rennt; oder Kraft, um Hindernisse aus dem Weg zu stoßen. Wenn einem Spieler eine gute Aktion für eine Fertigkeit einfällt, dann solltest du sie auch erlauben.
Wenn du den Wurf machst, dann bestimmt dein Ergebnis, was mit dem Jagdbalken passiert.

- Bei einem Fehlschlag hat dein Gegner die Wahl, entweder einen Schub gegen dich zu bekommen oder ein Kästchen auf dem Jagdbalken abzustreichen bzw. zu leeren.

- Bei einem Gleichstand kannst du ein Kästchen auf dem Jagdbalken abstreichen bzw. leeren, aber in diesem Fall erhält dein Gegner +1 auf den nächsten Wurf.

- Bei Erfolg kannst du ein Kästchen auf dem Jagdbalken abstreichen bzw. leeren.

- Bei einem vollen Erfolg kannst du zwei Kästchen auf dem Jagdbalken abstreichen bzw. leeren, oder du streichst nur ein Kästchen ab bzw. leerst es und bekommst zusätzlich einen Schub gegen die andere Seite.

Jede Seite ist abwechselnd an der Reihe, beschreibt eine Aktion und würfelt mit ihrer Fertigkeit. Achte darauf, dass alle SC eine Chance haben, sich an der Verfolgungsjagd zu beteiligen. Manchmal sind die Würfe wirklich gut oder wirklich schlecht, und du kannst nicht alle berücksichtigen, aber das ist nicht schlimm. Halte die Spannung mit guten Beschreibungen aufrecht. Schildere Details für jede Aktion und ihre Ergebnisse. Wenn der Jagdbalken entweder leer geräumt oder gefüllt ist, dann ist die Verfolgungsjagd vorbei und jemand wurde gefangen oder ist entkommen.

SOZIALE KONFLIKTE

Mit den sozialen Fertigkeiten in Fate Core (Charisma, Empathie, Provozieren, Täuschung) können soziale Konflikte schon gut umgesetzt werden. Eure Gruppe kann allerdings auch ein System von **Bedürfnissen** und **Instinkten** verwenden, damit die SC mehr Möglichkeiten haben, mit NSC in sozialen Situationen zu interagieren.

BEDÜRFNISSE UND INSTINKTE

Es gibt bei jedem NSC, selbst bei einer namenlosen Wache, zwei Komponenten, die sein Vorgehen in sozialen Situationen bestimmen: Sein Bedürfnis und einen Instinkt, der sich aus dem Bedürfnis ergibt. Beispielsweise will ein Lehrer vielleicht seine Schüler beschützen (***Bedürfnis: Die Schüler vor Schaden bewahren***), indem er die Spielercharaktere davon abhält, einen bestimmten Schüler zu verhören (***Instinkt: Lass die SC nicht an den Schüler heran***). Wenn die SC daran etwas ändern wollen, müssen sie entweder das Bedürfnis des NSCs verändern, oder sie müssen ihn davon überzeugen, dass er sein Bedürfnis mit einem anderen Instinkt eher erreichen kann.

> Vielleicht ist dir aufgefallen, dass die meisten Bedürfnisse gleichzeitig Situationsaspekte sind, die mit Fate-Punkten eingesetzt und gereizt werden können. Hier gilt wieder die Bronzene Regel!

BEDÜRFNISSE ENTDECKEN UND ÄNDERN

Natürlich ist es manchmal schwierig, ein Bedürfnis zu entdecken. Es gibt sicherlich NSC, die klar und deutlich ansagen, warum sie sich gegen dich stellen („Ich bin hier, um meinen Vater zu rächen!"), aber die meisten Leute laufen nicht herum und brüllen ihre inneren Monologe laut heraus. Um herauszufinden, welches Bedürfnis die Handlungen des NSCs antreibt, musst du eine passende soziale Fertigkeit verwenden und damit Vorteile erschaffen. Du kannst kleine Hinweise deuten (Empathie), den NSC durch Spott oder höhnische Bemerkungen herausfordern (Provozieren) oder sogar so tun, als könnte der NSC dir vertrauen (Täuschung), um dadurch sein Bedürfnis zu entdecken.

Sobald du das Bedürfnis eines NSCs kennst, kannst du versuchen, dieses Bedürfnis durch eine Reihe von sozialen Fertigkeiten zu verändern. Du kannst das Bedürfnis ersetzen, indem du neue Informationen ins Spiel bringst und den NSC überzeugst, sich darüber Gedanken zu machen (Charisma), oder du kannst versuchen, das Ziel mit vorgespielten Tatsachen davon zu überzeugen, dass sein Bedürfnis auf falschen Annahmen beruht (Täuschung).

Zum Beispiel: Ein getreuer Wachmann (***Bedürfnis: Leiste den Befehlen meines Herrn Folge, Instinkt: Töte die SC***) wird sehr eindrucksvoll bedroht (Provozieren), damit er sein Bedürfnis in ***Meine eigene Haut retten*** ändert.

INSTINKTE ÄNDERN

Anstatt zu versuchen, das Bedürfnis eines NSCs zu verändern, kannst du auch Situationen erschaffen, die dringend unmittelbare Aufmerksamkeit erfordern, oder behaupten, dass ein anderer Instinkt dem ursprünglichen Bedürfnis dienlicher wäre. Beispielsweise zündest du ein Feuer in der Hotellobby an (Provozieren), um einen Rezeptionisten abzulenken (***Bedürfnis: In diesem Hotel muss alles glatt laufen***), oder du versuchst, einen Drogenboss zu überzeugen, seine Drogen billiger zu verkaufen (Charisma), indem du ihm versprichst, dass zukünftige Lieferungen den Verlust ausgleichen werden (***Bedürfnis: Einen Haufen Geld bekommen***). Damit änderst du den entsprechenden Instinkt unter Umständen ab: ***Instinkt: Die SC müssen draußen bleiben*** wird zu ***Instinkt: Das Feuer löschen!,*** oder ***Instinkt: Verkaufe die Drogen zum Marktpreis*** wird zu ***Instinkt: Verkaufe die Drogen billig***. Diese Art sozialer Interaktion hängt letztlich von deiner Fähigkeit ab, den NSC zu überzeugen, dass sein neuer Instinkt sein ursprüngliches Bedürfnis besser erfüllt. Es geht hier nicht darum, das ursprüngliche Bedürfnis komplett zu verändern.

HERAUSFORDERUNGEN, WETTSTREITE UND KONFLIKTE

Wenn du versuchst, Bedürfnis oder Instinkt eines NSCs zu verändern, musst du einen aktiven Widerstand mit einem Wurf überwinden. Der NSC würfelt eine passende Fertigkeit, um die Täuschung zu durchschauen oder um sich nicht bequatschen zu lassen. Es ist manchmal auch sinnvoll, einen Wettstreit daraus zu machen, z. B. bei dem Versuch, einen Richter zu überreden, jemanden aus dem Gefängnis zu entlassen, ehe er mit dem nächsten Fall weitermacht. In anderen Fällen kannst du sogar einen Konflikt verwenden, z. B. bei harten Verhandlungen zwischen Gewerkschaft und Vertretern des Managements, die bis zur Erschöpfung geführt werden. Spieler sollten auch daran denken, dass ihre Gegner soziale Stärken und Schwächen haben. Es ist einfacher, einen einfältigen, loyalen Wächter mit Durchschnittlicher (+1) Empathie und Großartigem (+4) Willen zu überzeugen, dass sein Boss möchte, dass ihr das geheime Treffen besucht (Täuschung, um den Instinkt zu ändern), als ihn zu überzeugen, seinen Boss ganz im Stich zu lassen (Charisma, um das Bedürfnis zu ändern).

Michael Romero und Amarika Davis sind Polizisten bei der Mordkommission in Los Angeles, die den Mord an einem wohlhabenden Salonlöwen namens Richard Bentley untersuchen. Nachdem sie sich durch den Fall durchgewühlt haben, entdecken sie, dass Bentleys Ehefrau Sandra Orastin die Mörderin ist. Aber als sie sie verhaften wollen, lässt einer ihrer Sicherheitsleute die beiden Cops nicht näher heran und verhindert damit, dass sie den Fall abschließen (***Instinkt: Die Cops dürfen meinen Boss nicht verhaften***).

Amarika weiß, dass ein körperlicher Konflikt Orastin Zeit geben würde, zu entkommen. Daher versucht sie, den Wachmann zu überreden, sie durchzulassen. Sie beginnt mit einem Provozieren-Wurf, um das Bedürfnis des Wachmanns in Erfahrung zu bringen (sie erschafft einen Vorteil mit Provozieren). Sie hat einen Guten (+3) Wert in Provozieren und würfelt auch gut (+3), sodass ihr Gesamtergebnis bei Fantastisch (+6) liegt. Der Wachmann, ein namenloser NSC mit einem Durchschnittlichen (+1) Wert in Täuschung, würfelt ordentlich (+2), aber er schafft es nicht, sein Bedürfnis zu verbergen: Er will nicht gefeuert werden, weil er zugelassen hat, dass sein Boss verhaftet wird. Die SL addiert den Aspekt ***Bedürfnis: Meine Arbeit behalten*** mit zwei freien Einsätzen, weil Amarika einen vollen Erfolg erzielt hat. Amarika fragt ihn, warum er eine Mörderin beschützen will. Der Wachmann stammelt, dass er nur seine Arbeit macht, auch wenn es ihm nicht gefällt.

Michael nutzt den Aspekt, den Amarika entdeckt hat und beschließt, dass er den Instinkt des Sicherheitsmanns ändern will. Er rät dem Wachmann, der Polizei dabei zu helfen, Orastin zu verhaften, wenn er seine Arbeit behalten will. Schließlich wird er seine Arbeit definitv verlieren, wenn Michael und Amarika ihn ebenfalls verhaften müssen.

Michael ist besser in Charisma (+3) als in Provozieren (+1), also konzentriert er sich darauf, den Wachmann zu überzeugen statt ihm Angst zu machen (Überwinden mit Charisma). Michaels Wurf ist durchschnittlich (+0), aber er verwendet einen freien Einsatz von ***Bedürfnis: Meine Arbeit behalten***, um sein Gesamtergebnis auf Hervorragend (+5) zu bringen. Der Wachmann mit Ordentlichem (+2) Willen würfelt schlecht (–2) und Michael überzeugt ihn, dass er sein Bedürfnis eher erreicht, wenn er mit der Polizei zusammenarbeitet. Michael bekommt zusätzlich den Schub ***Vom Sicherheitspersonal geführt***, weil er einen vollen Erfolg erzielt hat.

7 WERKZEUGE NACH MASS

STRESS

Bei Fate Core ist klar festgelegt, wie Stresskästchen funktionieren und wofür sie da sind. Es geht aber auch anders. Hier sind ein paar Optionen, die du verwenden kannst.

1er-Kästchen: Jedes Stresskästchen kann nur eine Erfolgsstufe Schaden abfangen, aber dafür kannst du so viele Kästchen auf einmal abstreichen, wie du möchtest. Diese Option macht den Charakter wesentlich fragiler.

Zwei Kästchen auf einmal: Streich bis zu zwei Kästchen auf einmal ab. Du kannst ihren Wert addieren und verringerst den Treffer um entsprechend viele Erfolgsstufen. Diese Option macht die Charaktere bedeutend zäher: Ein Charakter mit fünf Stresskästchen kann in einer Szene neun Erfolgsstufen Schaden einstecken, ohne eine Konsequenz nehmen zu müssen.

Herunterstufen: Stress verschwindet graduell, nicht komplett auf einmal. Anstatt am Ende einer Szene ein Stresskästchen automatisch zu leeren, radier die Markierung weg und kreuze stattdessen das Kästchen links davon ab (wenn dort noch eins ist, ansonsten verschwindet die Markierung).

Nur Bonuskästchen: Charaktere haben am Anfang gar keine Stresskästchen, erhalten aber die Bonuskästchen, die sie durch Fertigkeiten wie Kraft und Wille bekommen. Dadurch werden die Charaktere zerbrechlicher, Konsequenzen spielen eine größere Rolle.

Besonderer Kraftaufwand: Du kannst jederzeit ein Kästchen abstreichen, um einen Bonus auf einen Wurf zu erhalten. Der Bonus entspricht dem Wert des abgestrichenen Kästchens. Das kann im Spiel zu unvorhersehbaren Auswirkungen führen: Es wird schwerer, Würfelwürfe im Vorfeld abzuschätzen, und der übliche Kreislauf von Fate-Punkten wird gestört oder sogar ersetzt. Diese Option funktioniert besser, wenn du sie mit einer der anderen Möglichkeiten kombinierst.

Kein Stress: Charaktere haben keine Stresskästchen und erhalten keine Bonuskästchen durch Fertigkeiten. Stattdessen bringen diese Fertigkeiten eine zusätzliche leichte Konsequenz (körperlich oder geistig) bei einem Guten (+3) Wert oder zwei bei einem Großartigen (+4) Wert. Das ist die gefährlichste und dynamischste Option – jeder Treffer resultiert in einer Konsequenz und hat narrative Auswirkungen. Allerdings führt sie potentiell zu einer unübersichtlichen Anzahl von Aspekten im Spiel.

KONSEQUENZEN

Genau wie Stress musst du dich bei Konsequenzen nicht auf den Standard aus dem Fate-Core-Regelwerk beschränken. Sie können auch ganz anders funktionieren oder zusätzliche Aufgaben übernehmen.

Extremer Kraftaufwand: Du kannst jederzeit eine Konsequenz hinnehmen, um einen Bonus auf einen Wurf in Höhe des Werts der Konsequenz zu erhalten: eine leichte bringt +2, eine mittlere +4 und eine schwere +6. Genau wie bei dem Besonderen Kraftaufwand oben wird das sowohl für die SC als auch für den Kreislauf der Fate-Punkte unter Umständen gefährlich.

Gruppenkonsequenzen: Statt für jedes Individuum einzeln Konsequenzen zu verwalten, teilen sich Neben- und Haupt-NSC einen *Vorrat* von **Gruppenkonsequenzen**. Dadurch hast du die Möglichkeit, jetzt einen Neben-NSC zu opfern, um einen Haupt-NSC später zu einer größeren Herausforderung zu machen. Füge pro zwei Neben-NSC, die du in einem Szenario verwenden willst, zwei leichte und eine mittlere Gruppenkonsequenz hinzu (runde bei einer ungeraden Anzahl ab). Das Maximum liegt hier bei drei mittleren Konsequenzen. Für jeden Haupt-NSC, der auftauchen soll, kommen eine weitere leichte, mittlere und schwere Konsequenz hinzu. Wenn ein Neben- oder Haupt-NSC sich ergibt, dann hängen die Fate-Punkte, die er fürs Aufgeben bekommt, von der Anzahl der von ihm genommenen Konsequenzen ab.

Die Antagonisten in Wills Superheldenspiel gehören alle zu einer Terrororganisation namens CHIMERA. Harpye und Hades sind die Haupt-NSC, während Nyx, Nephele und Nimue alle Neben-NSC sind. So kommt Will auf einen Vorrat von vier leichten, drei mittleren und zwei schweren Gruppenkonsequenzen für die ganze Bande.

Schon ziemlich früh bekommen es die SC mit Nyx, Nephele und Hades zu tun. Im Verlauf des Konflikts bekommen Nyx und Hades jeweils eine leichte Konsequenz. Danach ist Nyx ausgeschaltet, Nephele gibt auf und Hades schafft es zu entkommen. Will hätte mehr Konsequenzen verwenden können, um Nyx und Hades im Kampf zu halten, aber er möchte die Konsequenzen lieber für später aufheben. Außerdem bekommt er einen Fate-Punkt für die Aufgabe, aber nur einen, da Nephele keine Konsequenzen bekommen hat.

Später, beim spektakulären Endkampf, hat Will noch eine leichte, eine mittlere und zwei schwere Gruppenkonsequenzen übrig, die er für Harpye, Hades und Nimue verwenden kann, während die drei wichtigen NSC versuchen, ihren verderbten Plan in die Tat umzusetzen.

Kollaterale Konsequenzen: Außer ihren eigenen Konsequenzen können die Spieler außerdem noch drei gemeinschaftliche Konsequenzen benutzen, die ebenfalls in leicht, mittel und schwer aufgeteilt sind. Die Konsequenzen stellen Schäden an der Umgebung oder neue Komplikationen in der Geschichte dar, beispielsweise ***Verletzte Schaulustige*** oder ***Mutantenfeindliche Hysterie***. Die Spieler können sie verwenden, um Schaden von sich selbst auf ihre Umgebung umzuleiten. Eine solche **Kollaterale Konsequenz** kann wie eine normale Konsequenz mit einer Überwinden-Aktion und einer passenden Fertigkeit getilgt werden. Es gibt allerdings zwei Unterschiede: Zum einen muss die Aktion während der Szene stattfinden, in der die Konsequenz entstanden ist. Zum anderen gibt es keine Verzögerung – wenn der Fertigkeitswurf gut genug ist, wird die Konsequenz augenblicklich entfernt. Diese Option ist am besten für Genres geeignet, in denen den SC ihre Umgebung nicht vollkommen egal ist, wie beispielsweise bei einem Spiel mit Superhelden.

ZONEN

Wenn ihr im Konflikt Karten mit Zonen verwendet, teilt ihr damit den Kampfplatz ein bisschen auf. Das gibt Charakteren mit hohen Werten in Athletik und Kraft die Gelegenheit, das Schlachtfeld zu dominieren. Hier findest du einige Ideen, wie du Zonen zu einem spannenden Teil eures Spiels machst.

BEWEGUNG DURCH ZONEN

Wenn ihr mit ziemlich vielen Zonen spielt, gib Charakteren die Möglichkeit, ihre Runde zu opfern, damit sie sich eine Anzahl von Zonen gleich ihrem Athletik-Wert bewegen oder damit sie eine Anzahl von physischen Hindernissen gleich ihrer Kraft aus dem Weg räumen können. Schnelle und starke Charaktere wollen schnell und stark sein, aber Würfeln ist unter Umständen nicht die beste Art, das in Fate abzubilden.

KLEINE ZONEN ERZEUGEN DRAMA

Normalerweise werden Zonen benutzt, um große Areale wie Parkplätze oder Stadien aufzuteilen und zu zeigen, wie schwierig es ist, schnell über ein Fußballfeld zu rennen. Allerdings können sie auch verwendet werden, um kleinere Bereiche interessant aufzuteilen. Vielleicht findet ein Kampf auf dem engen Raum eines Schiffs statt, und Verbündete müssen mehrere Zonen durchqueren, um einem Freund in Not zu helfen. Zonen können einen gewöhnlichen Konflikt dramatischer machen, wenn ein Spieler sich entscheiden muss, ob er sich in seiner Aktion bewegen oder aus der Entfernung helfen will.

GEFÄHRLICHE ZONENASPEKTE

Drama entsteht auch, wenn Charaktere in bestimmten Zonen in ihrer Bewegung eingeschränkt sind, oder wenn es eine Bedrohung gibt, die sie überwinden müssen. Beispielsweise könnte eine Zone auf dem Schlachtfeld den Aspekt ***Unter schwerem Beschuss*** haben – hier müssen die Charaktere einen Athletik-Wurf machen, um keinen Schaden zu erleiden, während sie durch das Feuergefecht rennen. Eine Zone könnte auch nach einer festgelegten Zahl von Runden verschwinden. Wenn eine Brücke einstürzt, ein Schiff sinkt und sich eine Türe schließt, dann müssen sich die Charaktere schnell bewegen, während sich das Schlachtfeld verändert. Außerdem haben die Spieler die Chance, NSC in solche Zonen zu zwingen und der entsprechenden Gefahr auszusetzen.

GEISTIGE ODER SOZIALE ZONEN

Nicht alle Konflikte finden in der physischen Welt statt. Fate-Charaktere werden oft in soziale oder geistige Konflikte verwickelt, die du auf einer symbolischen Karte darstellen kannst. Beispielsweise könnte sich ein übersinnlicher Chirurg durch die Traumlandschaft eines Patienten arbeiten. Diese Landschaft könnte von Situationsaspekten blockiert sein, die mit einer Reihe von Nachforschungs- und Empathie-Würfen überwunden werden müssen. In jeder Zone wird dann ein Hindernis näher beschrieben, das den Patienten daran hindert, alte Erinnerungen zu verarbeiten. Jedes Hindernis ist ein Trauma und die Erinnerung an eine Misshandlung, die der SC überwinden muss, ehe er dem Patienten dabei helfen kann, seine Vergangenheit zu bewältigen. Auf ähnliche Weise könnte eine SL mehrere verschiedene gesellschaftliche Gruppen in einer Highschool beschreiben und andeuten, welche Gruppierungen die SC beeindrucken müssen, ehe sie Zugang zu den beliebten Schülern erhalten. Diese geistigen und sozialen Zonen schränken die Spieler in ihren Aktionen ein, zeigen ihnen die Grenzen einer Situation und führen sie dadurch zu Konflikten.

ERHOLUNGSRATE

Wenn Charaktere eine Szene dafür verwenden, ihre Erholung in Gang zu setzen, dann könnt ihr damit der Charakterentwicklung im Spiel mehr Raum geben. Ihr packt damit ein bisschen Drama zwischen die Szenen voller aufregender Action. Solche Erholungszenen sind beispielsweise:

Rückblenden: Wenn es gerade passt, kannst du ansagen, dass ein Ereignis eine Rückblende auslöst. Mit Hilfe der Gruppe erzählst du eine Rückblende aus der Vergangenheit deines Charakters und enthüllst überraschende oder interessante Details, die eine Verbindung zur Gegenwart haben. Dadurch kann sich dein Charakter wieder fokussieren oder die Kraft zum Weitermachen finden.

Genesung: Wenn die SL einverstanden ist, dann können sich die Charaktere der Gruppe aus ihrem normalen aktiven Leben zurückziehen, um sich auszuruhen und von ihren Wunden zu erholen. Dabei trennen sie sich, um ihren eigenen Interessen nachzugehen und ihre Energie aufzufrischen. Das sind hervorragende Szenen, in denen die SL neue NSC in die Geschichte einführen kann.

Besinnung: Jeder Spieler kann eine Besinnungsszene ansagen, in der die anderen Charaktere ihm Fragen stellen, die wichtige und interessante Informationen über die Hintergrundgeschichte seines Charakters enthüllen. Solche Szenen sind perfekt für actionreiche Geschichten, in denen es unglaubwürdig wäre, wenn die Charaktere viel Zeit außerhalb der Abenteuer verbringen würden.

Solche Szenen bringen dem SC unter Umständen mitten in der Sitzung zusätzliche Fate-Punkte, damit die Sache spannend bleibt. Eventuell ersetzen solche Szenen die Erholung zu Beginn der Sitzung sogar vollständig. Es steht dir frei, nur eine vorgestellte Option zu verwenden oder deinen Spielern alle zur Verfügung zu stellen.

DIE SPIELWELT UMGESTALTEN: GROSSE VERÄNDERUNGEN

Natürlich sind Fate-Charaktere ohnehin immer die Protagonisten, aber manchmal wollen die Spieler die Welt selbst mitgestalten und die Geschichte nicht nur durch ihre Charaktere, sondern mit ihren eigenen Ideen vorantreiben. Vielleicht wollen sie die schmutzigen Straßen einer kriminellen Stadt säubern oder eine militärische Anlage gegen zukünftige Angriffe befestigen.

FINDE PROBLEME, BEVOR DU SIE LÖST

Zuerst müssen die Spieler die Informationen sammeln, die sie für diese Geschichte brauchen. Vielleicht müssen die Charaktere ihr bisheriges Wissen in einen Topf werfen („Ist Bastion nicht der wichtigste Drogenhändler in der Stadt?"), vielleicht müssen sie aber auch neue Würfe auf Kontakte, Nachforschung oder Wissen schaffen, um alte Verbindungen und verlorenes Wissen zu entdecken. So oder so sollte die Gruppe eine Reihe von **Spielweltaspekten** erstellen, die das bestehende Problem repräsentieren.

Um die Straßen zu säubern, könnte die Gruppe folgende Liste erstellen:

- ***Örtliche Drogendealer***
- ***Mittlere Drogenschieber***
- ***Geldgeber des Drogenhandels***
- ***Korrupte Bullen***
- ***König des Verbrechens, Marty O'Banner***

EPISODE FÜR EPISODE

Für jeden Spielweltaspekt, den die Gruppe ändern will, muss sie einen Wurf gegen eine passende Schwierigkeit ablegen, um das Problem zu lösen. Wenn die Charaktere wollen, dass alle ***Örtlichen Drogendealer*** verhaftet werden, dann müssen sie möglicherweise einen Ressourcen-Wurf schaffen, um die vorhandenen Polizisten zu mobilisieren, oder einen Kraft-Wurf, um die bösen Jungs selbst festzunehmen. Die Charaktere dürfen natürlich ihre eigenen Aspekte einsetzen, aber die SL kann im Gegenzug Fate-Punkte ausgeben, um die bestehenden Spielweltaspekte einzusetzen, z. B. ***Korrupte Bullen***, und es den Spielern damit schwerer zu machen.
Nach jedem Wurf kannst du das Ergebnis verwenden, um die Charaktere mitten in eine Situation zu werfen, die das Ergebnis des Wurfs widerspiegelt, ungefähr wie bei einer Episode in einer Fernsehserie. Bei einem schlechten Wurf sind die ***Örtlichen Drogendealer*** untergetaucht, es wird einige Zeit notwendig sei, um sie ausfindig zu machen. Bei einem erfolgreichen Wurf hat die Gruppe die bösen Jungs zusammengetrieben, aber jetzt müssen sie noch zum Reden gebracht werden. So oder so, wenn die Charaktere es schaffen, die Situation zu lösen, ändere den Aspekt zu etwas Positiven um. Beispielsweise kannst du ***Örtliche Drogendealer*** in ***Ein paar saubere Straßen*** umwandeln.

Sobald die Charaktere Fortschritte machen, darf die Gruppe zuvor aufgelöste Spielweltaspekte kostenlos einsetzen, falls sie relevant sind. Ihre Arbeit wird eventuell einfacher, wenn sie sich von unten nach oben arbeiten.

WIR BRAUCHEN EINE MONTAGE!

Wenn du die alltäglichen Herausforderungen bei der Reform eines kriminellen Justizsystems oder beim Bau eines Schlosses nicht so interessant findest und sie lieber nicht detailliert ausspielen möchtest, kannst du stattdessen Montagen benutzen, um den Fortschritt der Charaktere zu zeigen. Leg ein Zeitlimit und damit auch eine beschränkte Anzahl von Aktionen fest, die Charaktere zur Verfügung haben, um die Situation aufzulösen, ehe die Geschichte voll durchstartet. Mit jedem Wurf versuchen die Charaktere, einen bekannten Aspekt mit den passenden Fertigkeiten aufzulösen. Charaktere können zusammenarbeiten oder sich aufteilen, um mehrere Probleme auf einmal anzugehen. Die Veränderungen, die die Gruppe bewirkt, kannst du wie eine Montage in einem Film erzählen. Du musst die Erzählung immer nur kurz unterbrechen, um zu sehen, ob es den Charakteren gelingt, die Situation zu ihren Gunsten zu ändern.

ANDERE WÜRFEL

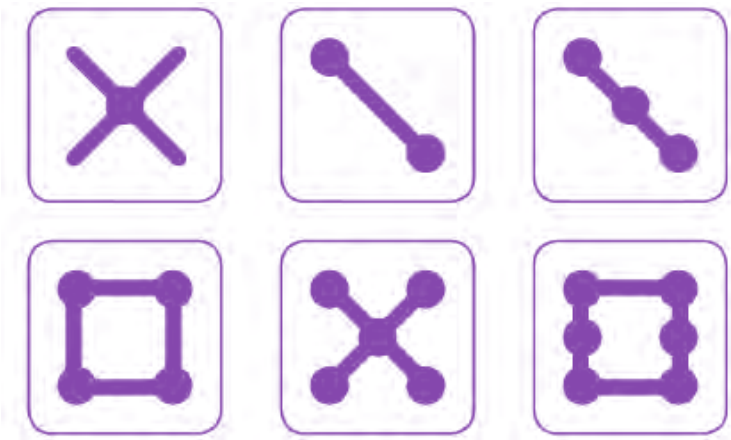
Ihr habt keine Fate-Würfel oder Fate-Karten? Hier findest du einige Alternativen, wie du das umgehen kannst.

W6-W6

Nimm zwei sechsseitige Würfel mit unterschiedlichen Farben. Lege fest, welcher positiv und welcher negativ ist, und würfle. Ziehe den negativen Würfel vom positiven ab. Das ergibt ein Ergebnis zwischen –5 und +5. Ein Pasch bedeutet immer ein Ergebnis von 0. Die Wahrscheinlichkeiten sind ein bisschen anders und die Spannbreite ist etwas größer, aber es ist nah genug dran.

MALEN NACH ZAHLEN

Diese Technik wurde das erste Mal in „Baby's First Fudge Dice" von Jonathan Walton vorgestellt. Du kannst eine detailliertere Erklärung der Idee mit Google finden: Such einfach nach „Baby's First Fudge Dice – Sinisterforces". Der Artikel ist allerdings englisch.
Mit einem Edding und einigen sechsseitigen Würfeln mit Punkten kannst du deine eigenen Fate-Würfel basteln, indem du die Punkte verbindest. Aus den Seiten mit 2 und 3 Punkten machst du ein ⊖, aus 4 und 6 Punkten machst du eine ■, und aus 5 und 1 Punkt machst du ein ⊕. Die Seite mit 1 Punkt musst du freihändig zeichnen. Tadaa! Hausgemachte Fate-Würfel!



3W6

Wenn du auf Tabellen stehst oder einfach ein gutes Gedächtnis hast, kannst du auch mit 3W6 würfeln.

3	4	5–6	7–8	9–12	13–14	15–16	17	18
–4	–3	–2	–1	+0	+1	+2	+3	+4

4W6

Diese Methode macht am wenigsten Arbeit, ist aber vielleicht am wenigsten intuitiv. Du würfelst einfach mit vier sechsseitigen Würfeln und zählst jede 1 und 2 als ⊖, jede 3 und 4 als ■ und jede 5 und 6 als ⊕.

GRÖSSE

Vielleicht entstehen durch die Themen und Aufgaben eures Spiels Konflikte zwischen Gegnern, die sich in ihrer Größe stark unterscheiden: Drachen gegen Ritter, Snubfighter gegen Raumstationen oder Startup-Unternehmen gegen multinationale Konzerne. In diesem Fall kannst du die folgenden Regeln verwenden. Wenn so etwas nicht vorkommt, dann überspring diesen Abschnitt einfach.
Überleg dir zunächst, wie viele verschiedene **Größenstufen** du brauchst. Drei oder vier sollten ausreichen. Es hängt von der Spielwelt und euren Geschichten ab, was die einzelnen Stufen bedeuten. Die ansteigenden Stufen stellen jedenfalls immer größere oder mächtigere Dinge in der Spielwelt dar, die regelmäßig in Konflikte miteinander verwickelt werden.

Mike verwendet in seinem Spiel über rivalisierende Geheimgesellschaften folgende Größen, um die Anzahl der Mitglieder und ihren Einfluss darzustellen: Lokal (beschränkt auf eine einzelne Stadt), Regional (mehrere Städte) und Großflächig (*alle* Städte).

Wenn jetzt zwei Gegner in einen Konflikt geraten, dann kommt der Größenunterschied ins Spiel. Für jede Stufe, die sie trennt, kannst du der größeren Seite einen oder zwei der folgenden Vorteile zugestehen:

- +1 auf den Angriffswurf *oder* +1 auf den Verteidigungswurf
- Bei einem erfolgreichen Angriff werden +2 Stress mehr verursacht *oder* der erlittene Schaden wird um 2 Erfolgsstufen verringert

Verteile diese Vorteile so, wie es dir in dem Kontext der Szene sinnvoll erscheint.

Wenn die Axtbande (Größe: Lokal) einen waghalsigen Angriff auf die Wohlwollende Gesellschaft der Himmlischen Wanderer (Größe: Regional) ausführt, dann wird das für die Axtbande schwierig, weil sie weniger Ressourcen und Personal zur Verfügung hat als die gut finanzierte Gesellschaft. Hier ist es sinnvoll, der Gesellschaft einen Bonus von +1 auf Kämpfen-Würfe bei der Verteidigung zu geben.

Bei einem Konflikt zwischen zwei Wesen, die ungefähr gleich groß sind, haben die Vorteile nichts zu suchen. Sie kommen nur ins Spiel, wenn sich die Gegner in der Größe unterscheiden.

Größe als Extra: Die meisten Dinge in deiner Spielwelt haben eine bestimmte Größe, je nachdem, was sie sind. Das kannst du mit gesundem Menschenverstand festlegen. Alle kleinen Banden sind beispielsweise Lokal. Aber du kannst den Spielern die Gelegenheit geben, ein Extra auszuwählen, mit dem sie die Größe ihrer Charaktere, Besitztümer oder Ländereien ändern können. Das muss allerdings zu ihrem Konzept passen.

SIDEKICKS ODER VERBÜNDETE

Spieler können sowohl Sidekicks als auch Verbündete als Extras auswählen, aber es ist manchmal schwierig, einen Wunderknaben und einen Trupp professioneller Agenten sinnvoll zu differenzieren. Hier findest du einige Methoden, um **Sidekicks**, die eng mit den SC zusammenarbeiten, von ausgebildeten **Verbündeten** zu unterscheiden, die sie in bestimmten Situationen um Hilfe bitten können.

VORAUSSETZUNG UND PREIS

Natürlich sind sowohl Sidekicks als auch Verbündete Extras (siehe *Extras*, Seite 277 in Fate Core). Allerdings kommt ein Sidekick eher durch persönliche Beziehungen ins Spiel, Verbündete hingegen entstehen, weil der Charakter durch Ressourcen oder durch die Verbindung zu einer Organisation die entsprechenden Voraussetzungen erfüllt. Wenn Sherlock Holmes den Aspekt ***Guter Freund von Dr. Watson*** nimmt, dann kann er sich Watson als Sidekick aufschreiben. Mit dem Aspekt ***Gönner der Baker-Street-Bande*** kommen die weitgehend namenlosen Kinder, die er als Spione und Kuriere einsetzen kann. Der Preis für beide wird hauptsächlich im Spiel selbst gezahlt: Ein Sidekick erwartet eine Entlohnung auf der gesellschaftlichen oder persönlichen Ebene. Vielleicht bittet er bei einer wichtigen Aufgabe um Unterstützung oder braucht Hilfe, weil er in Not geraten ist. Ein Verbündeter hingegen erwartet normalerweise direktere Entlohnung, er möchte in Gefallen oder anderen Ressourcen bezahlt werden.

STRESSBALKEN UND KONSEQUENZEN

Sidekicks und Verbündete kannst du gut durch Stressbalken und Konsequenzen in Konflikten unterscheiden. Sidekicks sind Neben-NSC – gib ihnen einen kurzen Stressbalken mit einer leichten (oder vielleicht mittleren) Konsequenz und einer extremen Konsequenz, mit der du den Sidekick in einem dramatischen Moment drastisch verändern kannst.
Verbündete hingegen sind normalerweise namenlose Mobs, die ein Stresskästchen für jedes Mitglied der Bande haben. Stress, der Verbündeten zugefügt wird, schaltet sie normalerweise vollständig aus, sie nehmen keine Konsequenzen, die noch länger nachwirken. Diese Unterscheidung macht es schwerer, Gruppen von Verbündeten mit einem einzigen Angriff auszuschalten, Sidekicks dagegen werden flexibler und zäher. Sie sind in vielen verschiedenen Situationen nützlich und können Konsequenzen nehmen, um die SC zu beschützen oder zu verteidigen.

STÄNDIGE ODER VORÜBERGEHENDE VERBÜNDETE?

Sidekicks sind so gut wie immer ein ständiger Teil eines SCs und stehen auf seinem Charakterbogen. Abhängig davon, was der SC gerade braucht, ist ein Verbündeter jedoch vielleicht nur vorübergehend an seiner Seite. Möglicherweise hat ein Geheimagent den Aspekt ***Von der Bundespolizei geschickt*** und kann damit auf eine Gruppe Bundesagenten zurückgreifen. Dafür hat er vermutlich einen Punkt seiner Erholungsrate aufgeben müssen. Es ist aber genauso plausibel, dass der Charakter auf solche ständigen Verbündeten verzichtet und stattdessen mit Würfen auf Kontakte oder Ressourcen einen Vorteil für eine spätere Szene erschafft. Natürlich sollten ständige Verbündete deutlich mächtiger als vorübergehende Verbündete sein. Sie haben mehr Stresskästchen, zusätzliche Aspekte und zusätzliche Stunts, während vorübergehende Verbündete kaum mehr sind als ein schwacher namenloser Mob.

WOHLSTAND

Es hängt stark vom Genre ab, wie wichtig Geld im Spiel ist. Fate Core verwendet dafür einfach die Fertigkeit Ressourcen. In Genres, in denen der *Erwerb* von Wohlstand eine wichtige Motivation ist – wie Cyberpunk oder klassische Fantasy mit Dungeons und Schätzen – hättest du vielleicht lieber eine etwas flexiblere Option.

WOHLSTANDSSTRESS

Du kannst einfach einen weiteren Stressbalken für Wohlstand einführen. Wenn du etwas versuchst, das durch den freimütigen Einsatz von Geld einfacher werden könnte, dann streich ein Wohlstands-Stresskästchen ab, um einen Bonus auf deinen Wurf zu bekommen (siehe hierzu die Stressvariante *Besonderer Kraftaufwand* auf Seite 62).

Stell dir vor, du feilschst um ein Luftkissenfahrzeug – mit Charisma, oder mit Provozieren, wenn du ein echter Arsch sein willst – und schaffst deinen Wurf nicht. Jetzt könntest du ein Wohlstands-Stresskästchen abstreichen und viel zu viel Geld dafür ausgeben. Oder vielleicht planst du ein krummes Ding und dein Wurf auf Diebeskunst hat nicht geklappt? Streich ein Wohlstands-Kästchen ab, damit du die teure Ausrüstung bekommst oder schon bekommen hast, die du brauchst, um die Sache hinzukriegen. Du kannst den Meuchelmörder nicht finden, den du mit Kontakten suchst? Vielleicht kannst du das Gedächtnis deiner Kontakte verbessern, indem du ein Wohlstands-Kästchen abstreichst. Und so weiter.

Mit anderen Worten, du erzielst einen Erfolg mit einem großen Haken. In so einem Fall zahlst du einen wortwörtlich hohen Preis für deinen Erfolg.

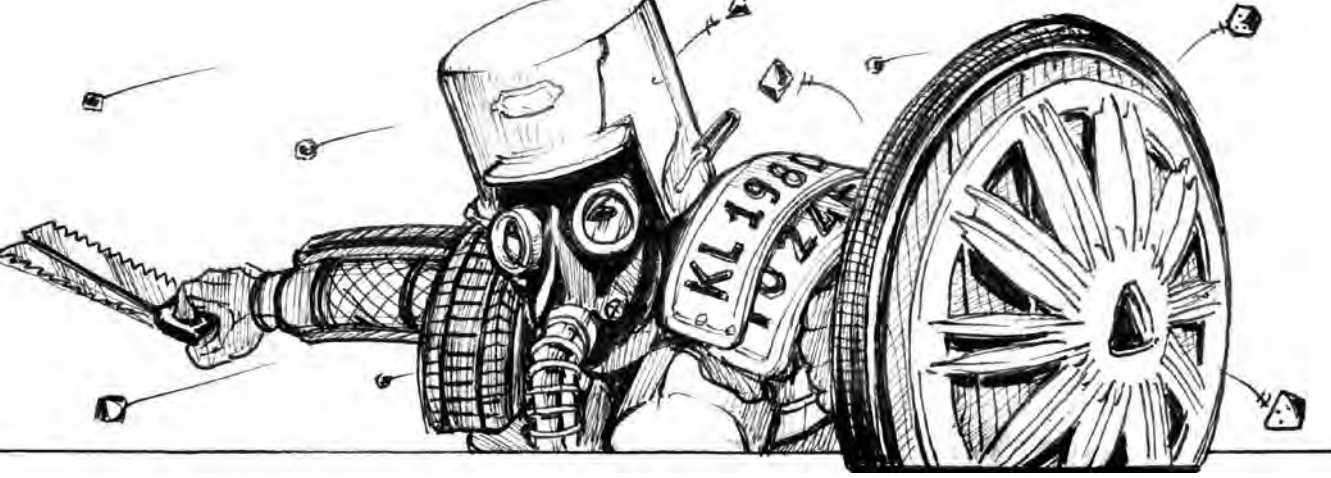
ANFÄNGLICHER WOHLSTAND

Das hängt von eurem Spiel ab. Sind die SC Profis mit regelmäßigem Einkommen oder leben sie von der Hand in den Mund? Zwei Wohlstands-Stresskästchen sind ein ganz guter Mittelwert für den Anfang. SC erhalten +1 Stresskästchen für jeden ihrer Aspekte, der beschreibt, wie viel Geld sie haben, bis zu einem Maximum von +3 Stresskästchen. Diese Kästchen sind wie gewohnt 3er-, 4er- oder 5er-Kästchen.

WOHLSTAND GEWINNEN

Wohlstandsstress verschwindet nicht von selbst wieder. Stattdessen kannst du ein abgestrichenes Kästchen wieder frei machen, wenn du mehr Beute in die Finger bekommst – Gold, Credits, Tauschwaren oder was auch immer in deinem Spiel funktioniert. Wenn du Wohlstand erwirbst, dann stell zunächst fest, welchen Wert dein Wohlstandspaket hat. Du kannst jetzt eine beliebige Zahl von Stresskästchen leeren, deren Gesamtwert nicht den Wert des Pakets übersteigt. Kästchen, deren Wert größer ist als der des Wohlstand-Pakets, kannst du nicht leeren. Es ist einfach nicht genug Vermögen da, um für dich einen Unterschied zu machen. Wenn du beispielsweise ein Paket mit dem Wert 3 bekommst, dann kannst du dein erstes, zweites oder drittes Stresskästchen leeren, wenn eines davon abgestrichen ist, oder das erste und zweite Kästchen; aber nicht das vierte, wenn du zu den Glückspilzen gehörst, die so etwas überhaupt haben.

Du kannst Wohlstands-Stresskästchen nur bei einem Meilenstein *hinzufügen.* Dafür musst du allerdings einen bereits vorhandenen Aspekt gegen einen Aspekt tauschen, der anzeigt, dass du wohlhabend bist.



ALTERNATIVEN FÜR WAFFEN UND RÜSTUNGEN

In Fate Core sind Waffen und Rüstungen reines Flair, genau wie andere Ausrüstung auch. Wenn du eine Knarre hast, kannst du jemanden mit Schießen angreifen, aber mehr bringt das nicht. Wenn du willst, dass Waffen und Rüstungen wichtiger sind, dann bieten die Extras in Fate Core (siehe Seite 285) Regeln für Waffen- und Rüstungswerte. Sollte dir das auch nicht gefallen, findest du hier ein paar weitere Alternativen.

MINDEST- UND HÖCHSTWERTE FÜR SCHADEN

In Fate Core sind Waffen wirklich *gefährlich*, wenn du die Regeln aus dem Extras-Kapitel verwendest. Ein relativ unbegabter Schwertkämpfer, der einen Glückstreffer mit einem Zweihandschwert erzielt, kann einen Mann ohne größere Anstrengung zweiteilen. Das ist ganz schön erschreckend. Für ein tödliches, dreckiges Spiel ist das prima. Aber wenn das nicht dein Ding ist, dann willst du vielleicht Waffen- und Rüstungswerte, die weniger tödlich sind, aber immer noch einen Unterschied machen.

Wenn du diese Regeln verwendest, fangen Waffenwerte immer noch bei 1 an und gehen von da nach oben, aber sie können ein bisschen weiter gehen (sagen wir 5 oder 6 bei den tödlichsten Waffen). Anstatt einfach den Wert der Waffe auf die Erfolgsstufen zu addieren, die du bei einem Treffer verursachst, gibt dir ein Waffenwert eine *Mindestzahl* von Erfolgsstufen an Stress, die du mit der Waffe verursachen kannst. Ein Schwert beispielsweise mit Waffe: 3 verursacht 3 Erfolgsstufen Stress, wenn du einen Gleichstand schaffst oder 1, 2 oder 3 Erfolgsstufen mit deinem Angriff erzielst. Selbst wenn du deinen Gegner nur streifst, verursachst du immer mindestens 3 Erfolgsstufen Schaden. Wenn du mehr Erfolge als den Waffenwert schaffst, dann verursachst du einfach entsprechend Stress und ignorierst den Waffenwert.

Rüstungswerte machen das Gegenteil: Sie sagen dir die Höchstzahl an Erfolgsstufen in Stress, die du durch einen Angriff erleiden kannst. Rüstungswerte fangen bei 4 an (für eine leichte Rüstung) und gehen bis 1 (für die schwerste Form von Plattenrüstung oder hochmoderne taktische Servo-Rüstungen). Es gibt eine Ausnahme: Wenn der Angreifer einen vollen Erfolg erzielt, wird der Rüstungswert ignoriert. Bei einem vollen Erfolg verursacht er seinen gesamten Schaden.

Rüstungswerte gehen über Waffenwerte. Das heißt, wenn jemand mit Waffe 5 einen Gegner mit Rüstung 3 angreift, kann er maximal 3 Stufen Stress verursachen, es sei denn, er erzielt einen vollen Erfolg.

RÜSTUNGS- UND WAFFENASPEKTE

Weiter vorne in diesem Buch (siehe Seite 18) haben wir erklärt, wie du wichtige Ausrüstung als Aspekte abbilden kannst. Das funktioniert mit der meisten Ausrüstung, aber manche Leute wollen vielleicht mehr, wenn es um Waffen und Rüstungen geht. Die folgende Regelmodifikation kann gemeinsam mit den Ausrüstungsaspekten verwendet werden, aber sie kann auch für sich alleine stehen – das bedeutet dann eben, dass *nur* Waffen und Rüstung Aspekte sind, andere Ausrüstung aber nicht.

Waffenaspekte sind in **leicht**, **mittel** und **schwer** eingeteilt. Eine leichte Waffe könnte ein kleines Messer oder ein Schlagstock sein, eine mittlere Waffe ist beispielsweise ein Schwert oder eine Pistole, und eine schwere Waffe ist zum Beispiel eine Schrotflinte, ein Scharfschützengewehr oder ein gewaltiges Zweihandschwert.

Wenn du einen erfolgreichen Angriff mit einer Waffe durchführst, dann hast du die Möglichkeit, ihren Aspekt einzusetzen. Das kostet wie üblich einen Fate-Punkt, bringt aber weder +2 noch darfst du den Wurf wiederholen. Stattdessen kannst du deinen Gegner zwingen, statt Stress eine Konsequenz zu nehmen. Bei einer leichten Waffe muss er eine leichte Konsequenz nehmen. Bei einer mittleren Waffe muss er eine mittlere Konsequenz nehmen, und bei einer schweren Waffe sogar eine schwere Konsequenz. Wenn du einen vollen Erfolg erzielst, steigt die Konsequenz um eine Stufe – leicht auf mittel, mittel auf schwer, schwer auf extrem oder ausgeschaltet (der Verteidiger darf entscheiden). Wenn die fragliche Konsequenz schon verwendet wird, geht die neue Konsequenz eine Stufe nach oben.

Dieser spezielle Einsatz funktioniert ein bisschen wie das Reizen. Wenn du einen Waffenaspekt auf diese Weise einsetzt, dann bietest du dem Ziel den Fate-Punkt an. Wenn er den Fate-Punkt nimmt, fügst du ihm die Konsequenz zu. Er kann den Fate-Punkt *ablehnen* und dir einen seiner eigenen geben, um die Konsequenz zu vermeiden, aber dann muss er den Stress nehmen, den er ohnehin bekommen hätte.

Rüstungsaspekte sind ebenso in leicht, mittel und schwer eingeteilt und erlauben ebenfalls einen besonderen Einsatz. Du kannst eine leichte Rüstung einsetzen, um eine einzelne leichte Konsequenz wegzustecken. Du erleidest weder den Stress, den du normalerweise erlitten hättest, noch die Konsequenz. Eine mittlere Rüstung erlaubt es dir, eine mittlere Konsequenz wegzustecken. Mit einer schweren Rüstung kannst du eine schwere Konsequenz wegstecken, oder zwei leichte oder mittlere Konsequenzen in jeder Kombination. Du kannst deine Rüstung verwenden, um Konsequenzen über ihre normalen Kapazitäten hinaus wegzustecken, aber dabei verändert sich der Rüstungsaspekt sofort, um abzubilden, dass die Rüstung kaputt ist und keine weiteren Angriffe mehr abwehren kann. Du wirst sie reparieren müssen – das wird vermutlich etwas kosten, außerdem dauert es zwischen einigen Stunden oder mehreren Tagen, bis sie wieder heil ist. Das hängt sowohl von der Rüstung selbst als auch von der Umgebung, in der sie repariert wird, ab.

ROTE UND BLAUE WÜRFEL

Wenn du Fate-Würfel in mindestens drei verschiedenen Farben zur Verfügung hast und ein System für Waffen und Rüstungen suchst, das nicht so vorhersehbar ist, dann kannst du anstelle von Waffen- und Rüstungswerten rote und blaue Würfel benutzen. Wir verwenden „rot“ und „blau“ hier nur aus praktischen Gründen, du kannst beliebige Farben verwenden, solange sie für nichts anderes benutzt werden.

Rot ist für Waffen: Je mehr Rot deine Waffe hat, umso größer und/oder tödlicher ist sie. Eine Waffe mit Rot:1 könnte ein Dolch sein, die Klaue eines Goblins oder eine Pistole mit sehr kleinem Kaliber. Eine Waffe mit Rot:4 ist dann ein Zweihandschwert, der Biss eines Drachen oder der Schuss einer militärischen Schrotflinte auf kurze Entfernung.
Ersetze bei einem Angriff für jeden Punkt Rot, den deine Waffe hat, einen deiner üblichen Fate-Würfel durch einen roten Fate-Würfel. Wenn das Ergebnis deines Angriffs ein Gleichstand oder besser ist, dann erhöht jeder deiner roten Würfel, der ein ⊞ zeigt, den Treffer um 1 Erfolgsstufe Stress.

Blau ist für Rüstung: Je mehr Blau deine Rüstung hat, umso besser schützt sie dich. Leichte Rüstungen, wie gehärtetes Leder oder dicke Felle, haben Blau:1. Schwere Rüstungen, wie ein Kettenharnisch oder eine Plattenrüstung, haben Blau:2 oder Blau:3.
Ersetze bei der Verteidigung für jeden Punkt Blau, den deine Rüstung hat, einen deiner üblichen Fate-Würfel durch einen blauen Fate-Würfel. Wenn das Ergebnis deiner Verteidigung ein Fehlschlag oder Gleichstand ist, dann neutralisiert jeder deiner blauen Würfel, der ein ⊞ zeigt, 1 Erfolgsstufe Stress.

Da du immer 4 Fate-Würfel verwendest, kannst du logischerweise maximal 4 rote Würfel oder 4 blaue Würfel verwenden.
Wenn du noch ein bisschen mehr aus dem Konzept heraus kitzeln willst, kannst du defensiven Waffen wie einem Kampfstab oder einem Parierdolch blaue Würfel geben, oder einer Offensivrüstung (beispielsweise einer Plattenrüstung mit fiesen Stacheln oder einem elektrostatischen Kraftfeld) rote Würfel. Oder entwirf Stunts, die es dir erlauben, bei der Verteidigung blaue Würfel durch rote auszutauschen – beispielsweise bei einem Fechtmeister mit einer tödlichen Riposte oder bei einem magischen Feuerschild.

ZUSÄTZLICHE AKTIONEN

Zusätzliche Aktionen tauchen in Fate Core nicht auf, auch wenn es sie in früheren Versionen von Fate gegeben hat. Diese Entscheidung haben wir aus zwei Gründen gefällt: Zunächst verwenden wir lieber Boni als Abzüge, und zusätzliche Aktionen haben immer zu einem Abzug geführt. Außerdem sollten zusätzliche Aktionen dazu dienen, die Situation „realistischer" zu machen, aber sie sorgen nicht unbedingt für mehr Spaß oder eine spannendere Geschichte. Sie machen es schwieriger, cooles Zeug zu machen, und nicht einfacher.

Das bedeutet allerdings nicht, dass das Konzept völlig wertlos ist. Wenn du zusätzliche Aktionen verwenden willst, dann mach das einfach wie in den früheren Editionen von Fate: Wenn du eine Aktion ausführst, die dich von deiner primären Aktion ablenkt, bekommst du einen Abzug von –1 auf deine primäre Handlung. Die meisten dieser Handlungen sind in Fate Core freie Handlungen. Wir überlassen es dir, zu entscheiden, welche dieser freien Aktionen zusätzliche Aktionen sein sollten. Wenn du dem Geist von Fate Core näher kommen und keinen Abzug haben willst, dann probiere die Version aus dem Kästchen unten aus.

Zusätzliche Aktionen

Vielleicht möchtest du neben deiner primären Aktion noch eine zweite, kleinere Aktion ausführen – du willst dich eine Zone bewegen, eine Waffe ziehen, in Deckung gehen oder irgendetwas anderes machen, das die SL als zusätzliche Aktion betrachtet. In diesem Fall erschaffst du einen Schub (beispielsweise Abgelenkt oder Schlechte Sicht oder Unsicheres Ziel), der bis zum Beginn der nächsten Runde anhält. Du kannst nur eine solche Aktion ausführen, also wird auch nur ein solcher Schub erschaffen. Jeder, der etwas gegen dich unternimmt oder sich gegen deine Aktion verteidigt, kann diesen Schub verwenden. Danach verschwindet er, genau wie jeder normale Schub. Außerdem kann die SL den Schub einmal kostenlos reizen. Das bedeutet, dass sie dir keinen Fate-Punkt anbieten muss, du aber dennoch bezahlen musst, wenn du nicht gereizt werden willst. Danach verschwindet der Schub.

8 MAGIE

EINFÜHRUNG

Wenn dein Charakter im Spiel eine Handlung durchführt, dann leuchtet dir vermutlich ein, was er da tut. Du kannst sie dir relativ deutlich vorstellen und du hast ein instinktives Gespür dafür, wie die ganze Sache funktioniert, sodass du Spaß haben kannst, ohne allzu viel darüber nachzudenken. Stell dir die zahllosen Berechnungen vor, die anfallen, wenn du jemanden schlagen willst: Sind deine Hände frei? Kannst du sie bewegen? Bist du nah genug? Hast du als Vorbereitung deine Fäuste geballt?
Wir halten im Spiel nicht an und sprechen diese Schritte durch. Wir begreifen implizit, was alles passieren muss, damit wir jemanden schlagen können. Diese Klarheit lässt nach, wenn wir uns außerhalb unserer allgemeinen Erfahrungen bewegen, aber im Großen und Ganzen kann man die Ereigniskette von Handlungen ganz gut verstehen.

> Jede hinreichend missverstandene Handlung ist von Magie nicht zu unterscheiden.

Magie hebelt das aus. Wir können nicht auf unsere Erfahrungen zurückgreifen, wenn wir anfangen, mit Blitz und Donner zu werfen. Also versuchen wir, uns Regeln und Logik auszudenken, die uns die Magie vertrauter machen, aber das ist irgendwie paradox. Magie ist grundsätzlich fiktiv, und Schriftsteller und Erzähler interessieren sich eher dafür, wie sie ihnen helfen kann, Geschichten zu erzählen. Die internen Regeln der Magie bleiben oft außen vor.
Spiele hingegen brauchen Regeln. Die Konsistenz der Regeln bedingt das Verhalten – ohne Sinn und Verstand ist es einfach nur zielloser Wahnsinn.
Glücklicherweise gibt es einen Punkt, der sich genau richtig anfühlt. Du musst ihn nur erwischen. Es ist zwar wahr, dass Magie nur ein Werkzeug für Autoren ist, aber wer sie oberflächlich und willkürlich einsetzt, erschafft schale, unscharfe Fantasien. Du solltest der Magie Regeln geben, denn dann wird nicht nur das Spiel besser, sondern auch die Erzählung. Wenn du den Punkt findest, an dem sich diese beiden Prioritäten überschneiden, dann hast du das Material für ein wirklich tolles Magiesystem.

DIE GRUNDLAGEN

Du solltest als erstes prüfen, ob dein Magiesystem auch außerhalb des Spiels sinnvoll klingt.
Bei den meisten Spielen fühlt es sich an, als wäre es genau anders herum geschrieben. Natürlich macht es viel Spaß, die regeltechnischen Grundlagen für ein Magiesystem zu erschaffen, und das ist oft das erste, was wir mit einem neuen System ausprobieren. Aber im Endeffekt gibt uns das nur eine Weiterführung von Magiesystemen, die wir bereits aus anderen Spielen kennen, in denen sich Vorstellungen und Regeln aber gar nicht vertragen.
Das beste Beispiel für ein Magiesystem ist die Vance'sche Magie. Die heißt so, weil sie auf den Büchern des großartigen, leider verstorbenen Jack Vance basiert. In dieser Form der Magie prägen sich Magier ihre Zaubersprüche ein und vergessen sie, nachdem sie diese gewirkt haben. Das sollte euch vertraut erscheinen, denn das ist die Grundlage für Magie in Dungeons & Dragons. Egal, was man von der Umsetzung dieser Magie in D&D und verwandten Spielen hält: Es sind definitiv eine Reihe Regeln dadurch entstanden, die diese *Vorstellung* einfangen sollten: Zauberbücher, Zauber pro Stufe und so weiter. Wenn du deine Magie auf Vance aufbauen willst, dann hast du dich für tolles Quellenmaterial entschieden. Du solltest es allerdings vermeiden, deine Magie auf der Vance-Interpretation *einer anderen Person* basieren zu lassen.
Anders ausgedrückt: Magie ist nicht nur eine Entschuldigung dafür, Zaubersprüche in dein Spiel zu packen. Magie sagt unglaublich wichtige Dinge über dein Spiel und deine Spielwelt aus. Wenn du diese Dinge nicht durchdenkst, dann ist deine Magie am Ende nur eine dünne Tünche, die schnell abblättert und ausbleicht.

WAS IST MAGIE?

Was ist nun also Magie und wie funktioniert sie?
Es gibt auf diese Frage nicht nur eine Antwort. Das ist zwar genau der Punkt, aber das ist natürlich ungemein frustrierend. Du könntest sagen, dass du mit Magie Dinge tun kannst, die ansonsten unmöglich wären, oder dass du damit auf andere Art Dinge tun kannst, die auch sonst möglich wären. Aber das ist zu kurz gedacht. Du könntest deinen Arthur C. Clarke auspacken und Magie einfach wie eine andere Art von Wissenschaft behandeln. Du könntest sie als ein System von Kosten, Risiken und Belohnungen behandeln. Du könntest sie als etwas betrachten, das von einem anderen Wesen kommt – einem Wesen, das schrecklich oder wunderbar sein kann, je nachdem.
Hier fehlen immer noch ein paar Sachen, aber der Einfachheit halber greifen wir uns einige zentrale Gedanken und reduzieren sie auf diese fünf Faktoren:

- **Ausdruck:** Ist Magie neutral, von etwas eingefärbt oder kommt sie mit Persönlichkeit daher?
- **Preis:** Verlangt Magie einen Preis, birgt sie ein Risiko oder nichts davon?
- **Einschränkungen:** Folgt Magie strengen Regeln? Ist sie flexibel und offen? Was sind die Grenzen der Magie?
- **Verfügbarkeit:** Ist Magie allgemein verfügbar, sodass jeder in der Spielwelt sie erlernen kann? Ist sie selten genug, dass bestimmte Leute sie besitzen, vielleicht einschließlich aller SC? Oder ist sie so selten, dass nur ein oder zwei SC Zugriff auf sie haben dürfen?
- **Quelle:** Wo kommt die Magie her?

AUSDRUCK

Der erste Faktor beschreibt die grundlegende Natur der Magie selbst. *Neutrale* Magie ist einfach eine Kraft wie Elektrizität oder Schwerkraft, die wie ein Werkzeug eingesetzt wird. Eine *eingefärbte* Kraft hingegen reagiert entweder auf bestimmte Ereignisse oder hat eine Tendenz zu bestimmten Ergebnissen. Am häufigsten kennt ihr wohl Magie, die zu Dunkelheit oder Licht tendiert und die an den verschiedenen Enden des Spektrums unterschiedlich funktioniert. In diesem Fall ist die Magie nicht unbedingt eine intelligente Kraft, aber sie hat eigene Neigungen. Beispielsweise neigt Feuer dazu, zu brennen, und Erde neigt dazu, stabil zu sein. Magie *mit Persönlichkeit* stammt von einem anderen Wesen. Vielleicht ist das ein Gott oder ein Engel, vielleicht ist es auch ein grässliches Monster außerhalb von Zeit und Raum. Egal, um wen oder was es sich handelt, es hat eine Agenda. Magie ist ein Werkzeug, mit dem diese Agenda verfolgt wird. Es gibt hier viel Raum für Nuancen. Vielleicht ist die Magie bei ihrer Anwendung neutral, stammt aber aus einer Quelle mit Persönlichkeit. Oder sie wird benutzt, um so ein Wesen tatsächlich zu beschwören oder seine Kraft zu kanalisieren; dann könnte die Magie von dessen Einstellungen eingefärbt sein, wenn sie sich manifestiert.

PREIS

Der zweite Faktor ist der Preis, der für die Benutzung der Magie gezahlt werden muss. Für manche ist es essentiell, dass Magie *einen Preis* haben muss, damit es einen Ausgleich für die errungene Macht gibt. Es ist egal, ob es um echte oder symbolische Kosten geht, aber es geht normalerweise darum, dass Macht einen Preis hat. Im Gegensatz dazu kann Magie auch mit einem *Risiko* verbunden sein. Hier geht es darum, die Verwendung der Magie zu begrenzen, wie beim Preis auch. Allerdings werden damit ganz andere Vorlieben angesprochen, vor allem dann, wenn die Magie leicht zu bekommen ist. Vielleicht ist das Risiko offensichtlich (der Zauber fliegt dir mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit in einer Explosion um die Ohren) oder subtil (eine langsame, schleichende Vergiftung), aber der Charakter muss jedes Mal bewusst entscheiden, ob er Magie verwenden will oder nicht. Am Rande bemerkt: Ein Preis funktioniert mit eingefärbter Magie oder Magie mit Persönlichkeit gut, Risiken passen besser zu neutraler Magie oder Magie mit Persönlichkeit. In letzterem Fall ist das Risiko meistens „du hast die Aufmerksamkeit der Persönlichkeit erregt“.
Es ist sehr ungewöhnlich, wenn Magie gar nichts kostet, und man sollte das nicht allzu wörtlich nehmen. Normalerweise gibt es *irgendeinen* Preis, selbst wenn dieser nur darin besteht, dass man sich einen spitzen Hut kaufen muss und dank des Magiestudiums nicht mehr die Gelegenheit hat, einen BWL-Abschluss zu machen. Das sind vertraute, alltägliche Kosten. Deswegen funktioniert das bei streng reglementierter, neutraler Magie am besten. Dieser Ansatz funktioniert gut mit der „Magie ist eine Wissenschaft“-Denkweise, bei einer Magie mit sehr konkreten Listen von Zaubersprüchen

und Effekten oder mit Regeln für so etwas wie Cyberware. Das ist letztlich auch nur ein umgefärbtes Magiesystem. Davon mal abgesehen, selbst wenn es weder einen Preis noch Risiken gibt, sind da normalerweise noch andere einschränkende Faktoren, sogar in einer Spielwelt mit allgegenwärtiger Magie – beispielsweise gibt es Einschränkungen, welche Art von Magie eine Person verwenden kann.

EINSCHRÄNKUNGEN

Beim dritten Faktor schummeln wir ein bisschen, weil er ganz klar von den Vorlieben eurer Spielgruppe gesteuert wird. Einige Spieler mögen klar beschränkte Magiesysteme mit Zauberlisten und sauber definierten Effekten, andere ziehen lockere Systeme mit viel Spielraum für Interpretation vor. Dazwischen gibt es viel Spielraum für Systeme, deren Effekte offen definiert sind, die aber durch Elemente, Sphären oder etwas Ähnliches eingeschränkt sind.
Unabhängig von euren Vorlieben solltet ihr darüber nachdenken, was Magie nicht kann. Es ist regeltechnisch einfach, ein System zu erschaffen, in dem einfach alles mit Magie geht, aber das ist normalerweise ziemlich langweilig. Ihr verwendet einfach die Fertigkeit Magie, auf die die Spieler immer dann würfeln, wenn sie ihre Handlungen irgendwie mit Magie erklären können. Einschränkungen sind wichtig, damit sich die Magie tatsächlich magisch anfühlt, und helfen dabei, Magie stimmungsvoll ins Spiel einzubinden.

VERFÜGBARKEIT

Der vierte Faktor sagt zunächst einmal etwas über die Spielwelt aus. Außerdem könnt ihr ihn benutzen, um Spielbalance und die Zeit, die ein Charakter im Rampenlicht hat, zu regeln. Ein Magiesystem, das allen Spielern zur Verfügung steht, kann ganz anders entwickelt werden als eines, das nur ein Spieler benutzen wird. Wenn nur ein Charakter Zugriff auf Magie hat, dann ist es wichtig, dass diese Magie nicht so mächtig ist, dass der Charakter die anderen unwichtig erscheinen lässt und die ganze Zeit allein im Rampenlicht steht. Sie darf aber auch nicht so nutzlos sein, dass der Spieler den Eindruck bekommt, dass er eine dumme Entscheidung getroffen hat. Wenn allerdings alle magische Kräfte haben, dann hast du freiere Hand bei der Spielgestaltung. Die Spielbalance ist nicht mehr so wichtig, wenn alle die Möglichkeit bekommen, großartig zu sein.

QUELLE

Der letzte Faktor ist gleichzeitig sehr wichtig und völlig unbedeutend. Die Antwort selbst ist nicht so entscheidend, aber es ist wichtig, dass du eine *hast*. Je besser du weißt, woher deine Magie kommt, umso besser verstehst du, was sie tun kann und – oft noch wichtiger – was sie nicht tun kann.
Du musst diese Antwort natürlich nicht mit den Spielern teilen. Tatsächlich empfehlen wir in

diesem Bereich ein wenig Zurückhaltung. Nicht etwa, weil du deinen Spielern diese Information nicht anvertrauen kannst, sondern weil sich dein Magiesystem deutlich weniger magisch anfühlen wird, nachdem du alles erklärt hast. Es ist leichter, ein Gefühl von Magie und Mysterium aufzubauen, wenn nicht alles bekannt ist.
Dir fällt vermutlich auf, dass keiner dieser Faktoren fragt, was Magie denn nun eigentlich tut. Die Antwort darauf ist nämlich einfach die Frage: Was *soll* sie tun? Hoffentlich hast du schon eine Idee, wie die Antwort darauf aussehen könnte. Wenn dir dazu aber gar nichts einfällt, dann wird der Rest nicht funktionieren. „Weil ich ein Magiesystem haben will" ist keine ausreichende Antwort.

MAGIE UND FATE

Diese Regeln sollen dir Werkzeuge in die Hand geben, mit denen du das, was du sagt und was du dir vorstellst, in eine Struktur umwandeln und mit anderen teilen kannst. Das geht natürlich davon aus, dass du etwas hast, das du teilen *möchtest*.
Fate ist ein darstellerisches Spiel. Das bedeutet: Es bietet dir Mittel und Wege, um das im Spiel auszudrücken, was in deinem Kopf vorgeht. Die Charaktere sollen etwas tun können? Gib ihnen eine Fertigkeit dafür. Sie sollen einen bestimmten Trick beherrschen? Denk dir einen entsprechenden Stunt aus. Du willst eine bestimmte Thematik betonen? Stell sie mit einem Aspekt dar.
Diese Werkzeuge stehen dir auch zur Verfügung, wenn du Magie in dein Spiel einfügen willst. Aber wie im Rest des Spiels gibt es nicht *ein* richtiges Werkzeug. Abhängig davon, wie Magie in eurem Spiel aussieht, kannst du sie mit ganz unterschiedlichen Regeln abbilden.
Die Magiesysteme, die wir hier beschreiben, erfüllen zwei Aufgaben: Zunächst ist jedes davon ein funktionierendes Magiesystem, das du in deinem Spiel verwenden oder nach deinen Vorstellungen umbauen kannst. Das ist wichtig, aber die andere Sache ist noch viel wichtiger: Jedes vorgestellte Systeme zeigt dir, wie du Spielregeln verwenden kannst, um bestimmte Effekte auszulösen. Und so sind wir wieder beim Faustschlag. Wenn du die Fate-Regeln gut kennst, dann ist es leicht, einen Faustschlag zu regeln. Es ist nur minimal schwieriger, dir ein eigenes System für Faustkämpfe auszudenken. Wir hoffen, dass du am Ende dieses Kapitels mit den verschiedenen Varianten für Magiesysteme ähnlich vertraut bist wie mit den Standardregeln. Du solltest danach keine Probleme mehr haben, eine Idee für ein Magiesystem, die dir schon lange im Kopf herum spukt, elegant in Spielregeln umzusetzen.

MAGIE DURCH FERTIGKEITEN

Mit Fertigkeiten kannst du Magie sehr leicht umsetzen; dabei ist es egal, welche Fertigkeiten du dafür verwendest. Zunächst musst du dir überlegen, ob du vorhandene Fertigkeiten zweckentfremden willst oder ob du eine ganz neue Magie-Fertigkeit brauchst. Beides hat seine Vorteile. Wenn du ein eigenes System entwickelst, lohnt es sich, darüber nachzudenken. Falls du vorhandene Fertigkeiten ergänzen möchtest, ist es unter Umständen ganz schön anstrengend, eine magische Verwendung für alle zu finden. Alternativ kannst du nur bestimmte Fertigkeiten magisch machen, aber du musst aufpassen, dass du auf diese Weise keine übermächtigen Fertigkeiten erschaffst.
Viele Probleme lösen sich, wenn du eine neue Fertigkeit einführst. Du kannst vor allem mehrere Fertigkeiten entwickeln und damit zwischen verschiedenen magischen Disziplinen unterscheiden. Dadurch bekommt die Magie indirekt ihren Preis, denn wenn du eine solche Fertigkeit nimmst, heißt das, dass du eine andere Fertigkeit nicht nehmen kannst.
Es gibt keine Patentlösung, aber wenn du dir nicht sicher bist, dann nimm eine neue Fertigkeit. Es ist viel mehr Arbeit, vorhandene Fertigkeiten für ein Magiesystem zu konvertieren. Das solltest du nur tun, wenn du bereits ein klares Bild vor Augen hast, das mit dieser Methode am besten umzusetzen ist.

MAGIE DURCH ASPEKTE

Aspekte haben in den meisten Magiesystemen zwei wichtige Aufgaben: Sie machen den Zugang möglich und drücken die Effekte der Magie aus.

Damit ein Charakter Zugang zu magischen Kräften bekommt, verlangen die meisten Magiesysteme einen Aspekt, der die magische Tradition oder Energiequelle ausdrückt. Es gibt zwar Ausnahmen – wenn „Magie" beispielsweise nur ein anderer Anstrich für Technologie ist – aber normalerweise ist Magie so wichtig, dass der Charakter sie als Aspekt ausdrücken sollte.

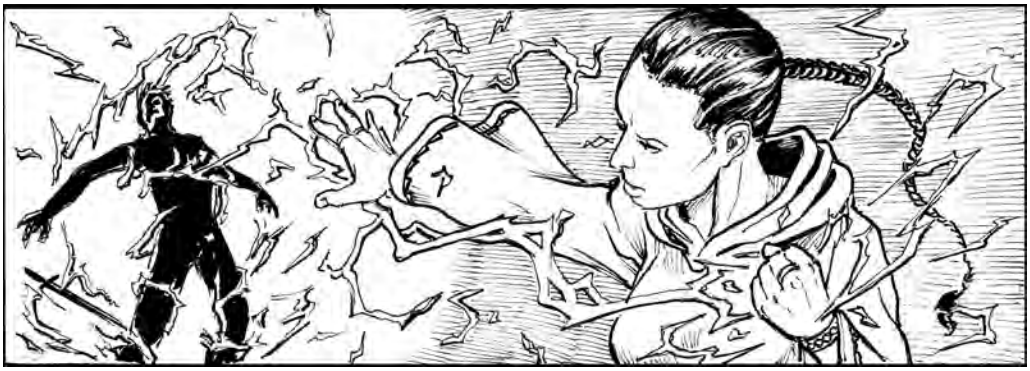
Magisches Wirken lässt sich sehr gut mit Aspekten abbilden. Wenn du es ganz unkompliziert haben willst, dann bau dir einfach ein Magiesystem, in dem durch Magie eine erweiterte Spanne an Aspekten und Schüben erzeugt werden kann.

MAGIE DURCH STUNTS

Stunts funktionieren als Grundlage eines Magiesystems ganz exzellent, besonders wenn Stunts ganz eindeutige Effekte haben. Noch besser eignen sich Stunts allerdings für ein System mit Kräften. Das ist ein deutlicher Unterschied, Kräfte eignen sich besser für Monster oder Superhelden. Trotzdem können Stunts ein Magiesystem interessanter machen, aber du musst dir gut überlegen, wie du die Kosten dafür regelst. Ein Magiesystem kostet häufig von Haus aus schon Punkte aus der Erholungsrate, da wird es gegebenenfalls eng, wenn jetzt noch Stunts ausgewählt werden müssen. Möglicherweise musst du den Preis anpassen. Alternativ entwirfst du Stunts, die es wirklich wert sind.

MAGIE ALS EXTRAS

Eigentlich sind Extras, so wie wir sie beschrieben haben, schon ein eigenes Magiesystem. Für spezifische Extras kann ein Magiesystem erstklassig als Erklärung oder Rechtfertigung herangezogen werden. Generell sind Extras eine sehr stabile Basis, auf der viele verschiedene Effekte aufgebaut werden können.



SYSTEME

Du willst Magie? Hier ist ein ganzer Haufen Magie!

STURMHERREN

DESIGNANMERKUNGEN

Fans von *The Dresden Files RPG* bemerken vermutlich ein paar Gemeinsamkeiten zwischen diesem Magiesystem und den „Evocation"-Regeln aus dem DFRPG. Das ist kein Zufall.
Das ist ein recht stark strukturiertes System, bei dem du ein bisschen Interpretationsspielraum innerhalb fester Grenzen hast. Das System führt die Fertigkeit „Sturmherr" ein und verlangt als Voraussetzung mindestens einen Aspekt. Die Quelle der Magie ist klar festgelegt, kann aber nur begrenzt eingesetzt werden. Das beschriebene System ist so balanciert, dass es sowohl mit nur einem einzigen Sturmherren-SC als auch mit mehreren in einer Gruppe funktioniert.
Wir gehen hier davon aus, dass Nicht-Sturmherren die optionalen Regeln für Waffen- und Rüstungswerte verwenden (siehe Fate Core, Seite 285). Wenn du möchtest, dass ein Sturmherr im Vergleich zu anderen Charakteren balanciert ist, dann kann er diese Boni nicht nutzen. Solltet ihr diese Regeln nicht benutzen, muss der Sturmherr seine Erholungsrate um zwei Punkte senken und nicht nur um einen.

BESCHREIBUNG

Im Herzen der Schöpfung toben Fünf Große Stürme. Jeder davon hat die Macht, Sonnen zu zerschmettern, aber ein präziser Tanz aus Erschaffung und Zerstörung hält sie im Zaum. Erdbeben, Flut, Gletscher, Inferno und Donner stellen jeweils grenzenlose Quellen der Macht dar. Sterbliche Zauberer können diese Stürme anzapfen, um ihre eigenen Ziele zu verfolgen.

KURZ UND KNAPP

Du willst nicht alle Regeln lesen? Hier ist eine kurze Zusammenfassung.

- Wenn dein Spiel Waffen- und Rüstungswerte verwendet, senke die Erholungsrate um 1 Punkt. Wenn nicht, senke sie um 2 Punkte.

- Wähle einen Sturm: Erdbeben, Flut, Gletscher, Inferno oder Donner. Gib dir den Aspekt ***[Sturm]herr,*** beispielsweise ***Erdherr***, ***Eisherr*** und so weiter.

- Erwirb die Fertigkeit Sturmherr.

- Verwende die Sturmherr-Fertigkeit, um anzugreifen, dich zu verteidigen, Hindernisse zu überwinden und Vorteile zu erschaffen, solange du beschreibt, wie du das Element deines Sturms bei der Aktion verwendest.

SPIELREGELN

Charaktere, die die Macht der Stürme anzapfen wollen, müssen Folgendes tun:

- Wenn dein Spiel Waffen- und Rüstungswerte verwendet, senke die Erholungsrate um 1 Punkt. Wenn nicht, senke sie um 2 Punkte.

- Wähle einen Aspekt, der sich auf den Sturm bezieht, mit dem du verbunden bist: Erdbeben, Flut, Gletscher, Inferno oder Donner. Das darf ganz einfach so etwas wie ***Mit dem Erdbeben verbunden*** sein, ist aber nicht darauf begrenzt. Der Aspekt muss sich nur klar und deutlich auf den Sturm, mit dem der Charakter verbunden ist, beziehen, alles andere ist flexibel.

- (Optional) Teile der Fertigkeit „Sturmherr“ einen Wert zu.

STURMASPEKTE

Die Sturmaspekte sind natürlich nützlich, wenn du auf die Fertigkeit Sturmherr würfelst. Aber mit ihnen schwingt auch noch ein Echo des ursprünglichen Sturms mit. Das stellen wir einerseits durch einen passiven Effekt dar, andererseits gibt es spezifische Dinge, für die der Aspekt eingesetzt oder gereizt werden kann.

Erdbeben

Erdbeben lässt Berge einstürzen und neue gen Himmel stoßen. Um Erdbeben anzuzapfen, musst du innerlich bis in den tiefsten Kern stabil und gefestigt sein. Das kann dir Stärke verleihen, aber manchmal kommst du nur schwer in Schwung.

- **Passiver Effekt:** Auch auf sehr unsicheren Boden verlierst du niemals den Halt, wenn dich nicht aktiv jemand aus dem Gleichgewicht bringen will.

- **Einsetzen:** Ertragen – Jede Aktion, die auf Geduld, Entschlossenheit oder Ausdauer basiert, kann von Erdbeben profitieren.

- **Reizen:** Verzögern – Wenn schnelles Handeln erforderlich ist, dann kann Erdbeben gereizt werden, damit es zu einer Verzögerung kommt.

Flut

Niemand kann die Flut einsperren. Sie kommt aus jeder Richtung auf einmal und schlägt mit überwältigender Kraft, mit wandelbarer Finesse oder unendlicher Geduld zu. Immer passt sie sich den Bedürfnissen der Situation an. Nichts kann der Flut widerstehen. Du kannst dich der Strömung nur anpassen und auf das Beste hoffen. Diejenigen, die mit ihrer Macht verbunden sind, teilen diese Anpassungsfähigkeit in gewissem Maße.

- **Passiver Effekt:** Solange es möglich ist zu schwimmen, kannst du problemlos und so lange wie nötig an der Wasseroberfläche bleiben. Du kannst sogar im Wasser schlafen.

- **Einsetzen:** Flexibilität – Wenn du etwas Unkonventionelles tust und beispielsweise eine Fertigkeit für etwas völlig Bizarres verwendest, dann kannst du diesen Aspekt einsetzen.

- **Reizen:** Sauerei – Wasser ist empfindlich und mächtig, aber es macht auch ziemlich viel Sauerei. Reize den Aspekt, um Spuren zu hinterlassen, wenn es wirklich unpassend ist.

Gletscher

Die Erde verharrt an einem Fleck, aber der Gletscher schiebt sich immer weiter vorwärts. Er ist unabwendbar und unbarmherzig. Er zerbricht sich selbst tausendmal, bis er die Dinge in seinem Weg endlich zerstört hat. Ein Sturmherr, der mit dem Gletscher verbunden ist, besitzt einen Teil dieser Unaufhaltsamkeit.

- **Passiver Effekt:** Kälte stört dich nicht, solange sie nicht zu extrem ist.

- **Einsetzen:** Stoßen – Egal, ob es darum geht, eine Tür zu öffnen oder einen Untergebenen zur Seite zu fegen, du kannst den Aspekt einsetzen, wenn es darum geht, sich vorwärts zu bewegen und Dinge aus deinem Weg zu schieben.

- **Reizen:** Stur – Der Gletscher kommt nicht gut um die Kurve. Ein Eisherr neigt dazu, zu lange auf einem eingeschlagenen Weg zu beharren.

Inferno

Das Inferno verschlingt. Sein Appetit ist endlos. Es gibt nichts, das kein Brennstoff für seine endlosen, tobenden Flammen ist.

- **Passiver Effekt:** Hitze stört dich nicht, solange sie nicht zu extrem ist.

- **Einsetzen:** Zerstören – Das Inferno will zerstören, nicht nur kämpfen oder verletzen. Etwas anderes interessiert es nicht.

- **Reizen:** Verzehren – Ein Feuerherr verbraucht alles, ohne weiter darüber nachzudenken: Ressourcen, Nahrung, Wohlwollen und Glück.

Donner

Wer einen Unterschied zwischen Donner und Blitz sieht, der hat nichts begriffen. Donner ist der plötzliche, mächtige Ausdruck von Kraft, sei es der Blitzschlag, der den Himmel zerreißt, oder das Donnergrollen, das ihn erzittern lässt. Die Donnerherren teilen seine Macht.

- **Passiver Effekt:** Deine Stimme reicht weit. Wenn du jemanden gut genug sehen kannst, um ihn zu erkennen, dann kannst du laut genug rufen, um von ihm unabhängig von den äußeren Umständen gehört zu werden. Alle Personen, die zwischen euch stehen, hören dich natürlich auch.

- **Einsetzen:** Entschlossen – Wenn du schnell handeln musst, weil sich die Situation geändert hat (nicht im normalen Austausch im Kampf), dann kannst du diesen Aspekt einsetzen.

- **Reizen:** Überwältigend – Ein Donnerherr unterschätzt gern, dass manchmal Feingefühl, Zurückhaltung und Präzision erforderlich sind.

DIE FERTIGKEIT STURMHERR

Mit der Fertigkeit Sturmherr kannst du die Macht des Sturms anrufen, um damit alle möglichen interessanten und häufig auch mal zerstörerischen Dinge zu tun. Die genaue Form, die das annimmt, hängt vom angerufenen Sturm ab. Aber grundsätzlich beschwört der Sturmherr die Energie des fraglichen Sturms und formt sie nach seinem Willen. Das könnte ein Käfig aus Blitzen sein, oder ein geschleuderter Dolch aus Eis, eine Kraftwoge durch die Erde oder alles andere, was dem Spieler einfällt.

Je nachdem, welcher Sturm gerufen wird, gibt es bestimmte Regeln dafür, was du mit der Fertigkeit Sturmherr tun kannst. Aber es gibt einige Gemeinsamkeiten.

In jedem Fall muss die beschworene Kraft *außerhalb* des Beschwörers wirken, und sie darf sich *nicht nur symbolisch* auf den Sturm beziehen. Das bedeutet, dass sich der Sturmherr mit dieser Fertigkeit *nicht* die „Stärke der Erde" verleihen kann, um einen mächtigen Hieb auszuteilen. Aber er kann jemanden richtig hart mit einem Felsen schlagen. Wenn du einen Effekt beschreibst, muss er sich darauf beziehen, wie du den fraglichen Sturm beschwörst, schleuderst oder grob formst.

Überwinden: Sturmherr ist ein bisschen zu grob für die meisten Überwinden-Aktionen, es seid denn, du willst etwas ganz direktes tun, z. B. jemanden zu Boden werfen. Aber für solche Fälle ist die Fertigkeit ganz ausgezeichnet geeignet.

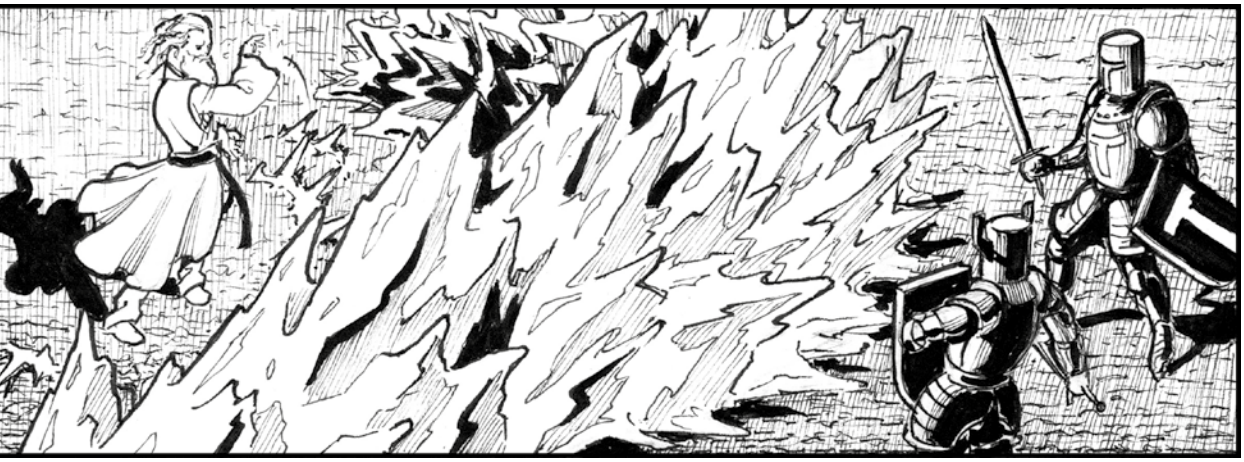
Einen Vorteil erschaffen: Sturmherr eignet sich ganz hervorragend, um Vorteile zu erschaffen. Du könntest Feuerwände rufen oder Gruben in den Boden reißen. Die greifbareren Stürme – Erdbeben und Gletscher – sind dabei meistens am stärksten, da ihre Auswirkungen üblicherweise länger anhalten.

Die meisten Effekte erschaffst du mit einem normalen Wurf als Vorteil und legst einen entsprechenden Aspekt auf die Szene. Es gibt allerdings einige Sonderfälle: Du kannst mit Sturmherr eine Barriere aus dem entsprechenden Element erschaffen. Dafür wählst du zwei Zonen aus und macht einen Wurf gegen eine Mäßige (+0) Schwierigkeit. Das Ergebnis des Wurfs gibt die Schwierigkeit an, die jemand braucht, um die erschaffene Barriere zu überwinden.

Andere Vorteile, die du erschaffen kannst, hängen vom spezifischen Element ab.

Angreifen: Darin sind alle Stürme gut. Innerhalb der gleichen Zone kannst du ohne Abzug angreifen, für jede Zone darüber hinaus bekommst du –1. Das sind normale Angriffe, aber sie können je nach Sturm zusätzliche Effekte haben.

Verteidigen: Mit den Elementen kannst du dich gegen Angriffe verteidigen. Du kannst mit einer Waffe aus Eis parieren, oder du kannst für einen Augenblick eine Mauer aus Wasser entstehen lassen, um einen Hieb abzufangen. Die Details hängen davon ab, welchen Sturm du verwendest.



Barrieren

Mit Barriere meinen wir jegliche Art von Hindernis zwischen einer Zone und der nächsten, z. B. eine Mauer aus Eis. Wenn ein Charakter eine Barriere durchdringen, umgehen oder zerstören möchte, dann ist der Wert der Barriere die Schwierigkeit dafür.

Normalerweise liegt eine Barriere zwischen zwei Zonen, aber sie kann auch länger sein und eine Zone komplett umschließen. Mit der Fertigkeit Sturmherr kannst du als spezielle Anwendung der Aktion Vorteil erschaffen eine Barriere herbeirufen. Der Wert dieser Barriere hängt von dem Ergebnis des entsprechenden Fertigkeitswurfs ab. Bei einem Guten (+3) Ergebnis hat die Barriere einen Wert von 3. Wenn du schlechter als Durchschnittlich (+1) bist, kannst du keine effektive Barriere erschaffen. Je nachdem, mit welchem Sturm du verbunden bist, kannst du deinen Wurf modifizieren oder hast eine Auswahl an anderen Optionen.

Wenn ein Angriff durch eine Barriere hindurch geführt wird, kann der Verteidiger den Wert der Barriere anstelle eines Verteidigungswurfs verwenden. Das muss der Verteidiger festlegen, bevor er würfelt. Wenn er die Barriere verwendet, kann er keinen vollen Erfolg erzielen. Wenn der Angreifer versucht, gleichzeitig anzugreifen und die Barriere zu überwinden (z. B. indem er darüber springt), dann verwendet er für den Angriffswurf die schlechtere der beiden beteiligten Fertigkeiten (die überwindende Fertigkeit und die Angriffsfertigkeit), es sei denn, er verwendet einen passenden Aspekt, um die Barriere geschmeidiger zu überwinden.

Zum Beispiel wird eine dicke Mauer aus Eis (Großartige Barriere, +4) zwischen einem Sturmherrn und dem zornigen Herrn der Leere eine Zone weiter aufgebaut. Wenn der Herr der Leere jetzt einen Schattenstrahl schleudert, dann kann der Sturmherr auf seinen Würfelwurf verzichten. Er verwendet dann einfach ein Großartiges (+4) Ergebnis als seine Verteidigung. Wenn der Herr der Leere über die Barriere springt und mit seinem Schwert angreift, dann verwendet er entweder Athletik (zum Springen) oder Kämpfen (für den Angriff), je nachdem, welche Fertigkeit niedriger ist. Und der Sturmherr kann immer noch die Großartige (+4) Barriere verwenden, um sich zu verteidigen.

Eine andere wichtige Anmerkung: Barrieren gehen in beide Richtungen. Der Erschaffer erhält keine besonderen Vorteile, um Ziele auf der anderen Seite der Barriere anzugreifen. Sie haben die gleichen Vorteile von der Barriere wie er.

Erdbeben

Überwinden: Wenn du eine materielle Barriere überwinden willst und mit deinem Wurf 2 Stufen oder mehr über dem Wert der Barriere liegst, kannst du die Barriere entfernen.

Einen Vorteil erschaffen: Du bekommst +1, wenn du mit Erdbeben eine Barriere erschaffst. Du kannst eine Barriere erschaffen, die eine Zone komplett umschließt, bekommst dafür aber –4 auf den Wurf (mit dem +1 von oben also insgesamt –3). Falls die Barriere auch oben geschlossen sein soll, bekommst du weitere –1.

Angreifen: Du darfst nur Ziele angreifen, die auf dem Boden stehen oder sich in Bodennähe befinden. Niedrig fliegende Kreaturen können mit Geröll getroffen werden – du darfst alles angreifen, was eine stehende Person mit der Hand anfassen könnte. Du kannst –1 nehmen, um alle Ziele innerhalb deiner Zone anzugreifen (außer dir selbst). Für zusätzliche –2 kannst du alle Ziele innerhalb deiner Zone und einer angrenzenden Zone angreifen. Du kannst das beliebig ausdehnen, solange die Zonen aneinander angrenzen und du kumulative –2 auf den Wurf nimmst.

Verteidigen: Erde reagiert nur langsam. Du bekommst –1 auf alle Verteidigen-Aktionen.

Flut

Überwinden: Du bekommst +1, wenn du eine materielle Barriere überwinden willst.

Einen Vorteil erschaffen: Der Wert einer Barriere, die mit Wasser erschaffen wurde, sinkt in jedem Austausch um 1, wenn du dich nicht darauf konzentrierst. Während du dich darauf konzentrierst, bekommst du –1 auf alle Aktionen.

Angreifen: Schaden durch deine Angriffe ignoriert den Rüstungswert. Du kannst –2 auf den Wurf nehmen, um alle Ziele in deiner Zone anzugreifen (außer dir selbst).

Verteidigen: Keine Spezialregeln.

Gletscher

Überwinden: Wenn du eine materielle Barriere überwinden willst und mit deinem Wurf 2 Stufen oder mehr über dem Wert der Barriere liegst, dann wird die Barriere komplett entfernt.

Einen Vorteil erschaffen: Du bekommst +1, wenn du mit Gletscher eine Barriere erschaffst. Du kannst dabei tatsächlich mehrere fortlaufende Barrieren erschaffen. Jede zusätzliche Länge einer Barriere (eine „Länge“ ist eine Barriere zwischen zwei Zonen) verringert ihren Wert um 1. Wenn du also +6 erzielst und eine Barriere mit 3 Längen erschaffen willst, dann hätte diese einen Wert von 4 (6 – 2, die erste Länge ist frei).

Angreifen: Du kannst ein Ziel festfrieren lassen, wenn du bei einem erfolgreichen Angriff nur halben Schaden machst (aufgerundet). Damit erschaffst du eine Barriere, die das Ziel daran hindert, sich zu bewegen. Der Wert der Barriere entspricht dem tatsächlich verursachten Schaden.

Verteidigen: Wenn du einen vollen Erfolg bei der Verteidigung erzielst, dann kannst du auf den Schub verzichten und stattdessen eine deiner aktiven Barrieren um 1 stärken.

Inferno

Überwinden: Wenn du eine physische Barriere überwindest, verringert sich ihr Wert um 1.

Einen Vorteil erschaffen: Der Wert einer Barriere, die mit Inferno erschaffen wurde, sinkt in jedem Austausch um 1, wenn du dich nicht darauf konzentrierst. Während du dich darauf konzentrierst, bekommst du –1 auf alle Aktionen. Wenn es jemand nicht schafft, eine Inferno-Barriere zu überwinden, kann er sich immer noch durch die Barriere zwängen. Dadurch erleidet er Schaden in Höhe der Erfolgsstufen, die ihm zu einem erfolgreichen Wurf gefehlt haben.

Angreifen: Du kannst –1 auf den Wurf nehmen, um alle Ziele in deiner Zone anzugreifen (außer dir selbst).

Verteidigen: Keine Spezialregeln.

Donner

Überwinden: Keine Spezialregeln.

Einen Vorteil erschaffen: Eine Barriere, die mit Donner erschaffen wurde, verschwindet nach einem Austausch, wenn du dich nicht darauf konzentrierst. Während du dich darauf konzentrierst, bekommst du –1 auf alle Aktionen

Angreifen: Du hast zwei verschiedene Angriffsmöglichkeiten:
Kettenblitz: Präzise springen Blitze von Ziel zu Ziel. Pro –1, das du auf den Wurf nimmst, kannst du ein zusätzliches Ziel angreifen. Außerdem spielt die Reichweite eine Rolle: Du bekommst –1 pro Zone, die das am weitesten entfernte Ziel von deiner Zone weg steht.
Donnerschlag: Wenn du ein einzelnes Ziel angreifst, wird der Blitz von einem Donnergrollen begleitet. Wenn du bei deinem Angriff einen Schub bekommst, erzeugst du den zusätzlichen Schub ***Betäubt***.

Verteidigen: Keine Spezialregeln.

VARIANTEN UND OPTIONEN

Tieferes Verständnis

Vielleicht hat jeder Sturm auch eine zugehörige Stille – Glut, Berg, Meer, Schneefall und Wind. Wenn du einen Sturm gemeistert hast, kannst du mit der Zeit einen weiteren Aspekt nehmen, um die Stille abzubilden. Dafür musst du deine Erholungsrate um 1 Punkt senken. Mit der Stille verinnerlichst du die Stärken des dazugehörigen Sturms, durch deinen tieferen Einblick verbesserst du dich und kannst subtilere Effekte bewirken.

Mehrere Stürme

Nichts hindert dich daran, dich mit mehreren Stürmen zu verbinden. Für jeden entsprechenden Aspekt musst du deine Erholungsrate um 1 Punkt senken.

Ritualmagie

Es ist möglich, die Fertigkeit Sturmherr zu besitzen, ohne mit einem Sturm verbunden zu sein. Das ist bei vielen Heckenzauberern der Fall. Dadurch können sie zwar mit jedem gewünschten Sturm arbeiten, aber sie brauchen länger: einige Minuten für einen Effekt, den ein Sturmherr in einem Austausch aus dem Handgelenk zaubert.

Beschwörungen

Die Stürme existieren nicht im leeren Raum. Es gibt Wesen, die in den Stürmen heimisch sind und zufrieden in ihnen umher schwimmen. Wenn du weißt, wie man nach ihnen ruft, kannst du sie beschwören. Genaueres dazu findest du im Abschnitt *Sturmbeschwörer* auf Seite 110.

Lichtherren und Herren der Dunkelheit

Diejenigen, die solche Dinge studieren, sind der Meinung, dass die großen Stürme eine Entwicklung durchmachen. Sie werden aus beinahe reiner Energie geboren (Donner), sammeln (Inferno) und verdichten sich (Flut), ehe sie verhärten (Gletscher) und zu etwas Greifbaren werden (Erdbeben). Oder vielleicht ist es andersherum und beginnt mit grundlegender Materie, die sich zur Energie erhebt. In beiden Fällen gibt es die Theorie, dass es auf den beiden Seite der Skala einen sechsten und siebten „Sturm“ geben muss: Energie und Licht an einem Ende, Stillstand und Dunkelheit an dem anderen. Manche behaupten, dass sie diese Mächte ähnlich wie die der Stürme anzapfen können. Aber diese Lichtherren und Herren der Dunkelheit sind selten. Sie verbringen einen Großteil ihrer Zeit damit, sich untereinander zu streiten, welcher Sturm der Anfang ist und welcher das Ende.

Herren der Leere

Die Stürme mögen wild und zornig sein, aber sie sind ein Teil der Realität und umfassen sowohl Erschaffung als auch Zerstörung. Auf kosmischer Ebene stehen sie gegen die Leere, das Nichts, das alles verzehren will. Lichtherren und Herren der Dunkelheit behaupten voneinander gern, der jeweils andere wäre nicht mit einem Sturm, sondern mit der Leere verbunden – wer weiß, ob das der Wahrheit entspricht oder nicht. Die Leere ist eine Macht der Zerstörung. Vielleicht ist sie nicht bösartig, aber die Wesen, die in ihr leben, sind es ganz sicher: In der Leere existieren Dämonen und Monster, die am liebsten alle Stürme verzehren würden, und die gesamte Welt gleich mit. Genaueres dazu findest du im Abschnitt *Herren der Leere* auf Seite 118.

DIE SECHS WESIRE

DESIGNANMERKUNGEN

Mit den Sechs Wesiren stellen wir ein eingefärbtes Magiesystem vor: Jeder der vorgestellten Wesire hat seine eigenen Interessen und Vorlieben, aber sie manifestieren sich nicht selbst als Wesen mit Persönlichkeit. Im Großen und Ganzen fordert die Magie keinen Preis, wirkt sich jedoch auf die gesellschaftliche Stellung aus. Das wird dadurch ausglichen, dass sie relativ selten ist (sie steht den SC allerdings frei zur Verfügung) und dass sie zwar mächtig, aber nicht übermäßig flexibel ist. Das System ist ebenfalls sehr genau strukturiert. Die magischen Effekte sind stark durch die enge Anbindung an die Domäne des jeweiligen Wesirs eingeschränkt. Das wird durch Fertigkeiten dargestellt.
Die Quelle der Magie sind die Sechs Wesire. Es ist unbekannt, was sie genau sind. Die Suche nach einer Antwort auf diese Frage könnte eine ganze Kampagne umfassen. In der vorgestellten Spielwelt gibt es sechs Konstellationen, die der Kaiserin dienen. Sie gewähren ihre Macht jenen, die mit ihnen verbunden sind.
Regeltechnisch beeinflusst dieses System vor allem Fertigkeiten, die durch die Magie verbessert werden. Es gibt andere Elemente – Aspekte geben Zugang zur Magie, die magischen Effekte selbst erinnern an Stunts – aber grundsätzlich ist dieses Magiesystem ein Modell für verbesserte Fertigkeiten.

BESCHREIBUNG

Die Leute der Endlosen Steppe dulden keinen Herrscher außer dem Himmel selbst. Die Menschen sind so weit verstreut, dass manche scharfen Zungen behaupten, diese Wahrheit wäre das einzige, was sie gemeinsam haben. Und vielleicht haben sie auch recht: Von den Zwiebeltürmen der Flussstädte über die Zeltnationen der Pferdelande bis hin zu den wandelnden Städten der südlichen Dschungel richtet das Volk der Sterne seine Gebete und Verwünschungen immer an dieselben Gestirne.
Die meisten davon sind an die Sechs Wesire gerichtet. Diese Konstellationen umkreisen ewig den Hof der Kaiserin, dessen Position am Himmel unverändert bleibt. Jeder Wesir trägt göttliche Verantwortung, und jeder bringt der Kaiserin rechtschaffene Bittgesuche vor.
Es besteht größtenteils Einigkeit darüber, aus welchen Sternen die Konstellationen bestehen und welche Titel sie tragen, aber abgesehen davon gibt es viele Meinungen. Von Ort zu Ort werden sie anders genannt und dargestellt. An einem Ort ist der Riese ein gewaltiger Mann aus Stein, anderswo eine Maid, die eine Axt mit dem Zorn des Winters trägt, und wieder woanders sogar ein Elefant. Die Geschichten der Wesire (und selbst dieser Name wird nicht überall verwendet) verraten viel über das Volk, das sie erzählt.

Von Zeit zu Zeit wird jemand von einem Wesir gesegnet und trägt ein Zeichen, das aussieht wie die entsprechende Konstellation. Diese Segnung tritt ganz unterschiedlich auf: Bei einer Familie in Akhinst wird die erste Tochter einer bestimmten Familie immer mit dem Zeichen des Riesen geboren. Ein Kloster im Westen wird von einem Auserwählten des Soldaten geführt. Man sagt, sein Zeichen geht auf denjenigen über, der ihn im Kampf bezwingt. Es gibt viele Geschichten, und die Wahrheit dahinter lässt sich nur schwer erahnen.
Es ist allerdings bekannt, dass die Macht der Auserwählten im Einklang mit der Domäne des fraglichen Wesirs steht. Die Persönlichkeit des Gezeichneten passt normalerweise gut zu dem Wesir, der ihn auserwählt hat, aber es ist nicht bekannt, ob diese Ähnlichkeit durch die Verbindung erst entsteht, oder ob sie der Grund ist, warum diese Person erwählt wurde.

KURZ UND KNAPP

Du willst nicht alle Regeln lesen? Hier ist eine kurze Zusammenfassung:

- Ersetze die Fertigkeit Fahren durch Reiten.
- Senke deine Erholungsrate um 1 Punkt.
- Leg fest, welcher Wesir dich auserwählt und mit seinem Zeichen versehen hat (Auge, Bauer, Riese, Schatten, Seneschall oder Soldat) und wähle den Aspekt ***Gezeichnet von [Wesir]*** (beispielsweise ***Gezeichnet vom Riesen***).
- Beschreibe, wo sich das Zeichen am Körper deines Charakters befindet.
- Wenn du eine Fertigkeit verwendest, die mit dem Zeichen zusammenhängt, dann sind deine Handlungen auf irgendeine Weise magisch und erinnern eher an legendäre Heldentaten als an die Bemühungen eines gewöhnlichen Sterblichen. Das heißt nicht, dass du einen Bonus bekommst, aber je nach Situation ist das Ergebnis einfach grundsätzlich eindrucksvoller und großartiger.

  - **Auge**: Nachforschung, Wahrnehmung, Wissen
  - **Bauer:** Empathie, Handwerk, Kontakte
  - **Riese**: Athletik, Wille, Kraft
  - **Schatten**: Diebeskunst, Heimlichkeit, Täuschung
  - **Seneschall**: Charisma, Provozieren, Ressourcen
  - **Soldat**: Kämpfen, Reiten, Schießen

SPIELREGELN

Hintergrund

Das System geht von einer Fantasy-Spielwelt aus, die allerdings nicht den üblichen pseudo-westeuropäischen Hintergrund hat. Die Kulturen, die wir uns hier vorstellen, sind eher von Russland inspiriert.
Auf jeden Fall sollte die Fertigkeit Fahren durch Reiten ersetzt werden. Die funktioniert eigentlich genauso, aber mit einer anderen Art von Transportmittel.

Das Zeichen des Wesirs

Wenn dein Charakter das Zeichen eines Wesirs tragen soll, dann senke seine Erholungsrate um 1 Punkt.

Charaktere, die von einem Wesir gezeichnet sind, müssen einen entsprechenden Aspekt haben, zum Beispiel ***Erwählter des Seneschalls*** oder ***Gezeichnet vom Bauern***. Der genaue Name des Aspekts hängt vom Spieler ab. Wenn der Spieler eine komplizierte Beziehung zu seinem Wesir haben möchte, kann er das wunderbar auf diese Weise ausdrücken.

Es hängt vom Zeichen ab, was der Aspekt genau bedeutet, aber es gibt einige Gemeinsamkeiten: Zunächst erscheint auf dem Körper des Charakters ein Zeichen, das die Konstellation des entsprechenden Wesirs darstellt. Diese Form ist konstant, aber Position und Erscheinung sind sehr unterschiedlich – Narben, Muttermale, silbrige Tätowierungen oder irgendwas ganz anderes, das ist alles schon vorgekommen. An manchen Orten tragen Ungezeichnete ebenfalls künstliche oder aufgemalte Zeichen, aber der Träger eines echten Zeichens erkennt den Unterschied auf den ersten Blick.

Ein Gezeichneter weiß immer, wo sich seine Konstellation befindet, auch tagsüber. Er spürt sie selbst dann, wenn sie sich jenseits des Horizonts befindet. Das ist an sich noch keine große Hilfe bei der Orientierung, aber gepaart mit etwas Ortskenntnis bringt diese Fähigkeit ein untrügliches Gespür für Richtungen mit sich.

Das Zeichen hat außerdem Einfluss auf die gesellschaftliche Stellung, aber das unterscheidet sich von Ort zu Ort. Normalerweise sind Gezeichnete gut angesehen, aber wenn der Wesir, der dich gezeichnet hat, eher unbeliebt ist, kann das auch negative Auswirkungen auf dich haben.

DIE WESIRE

Alle Wesire sind unten zusammengefasst. Einige Informationen erklären sich selbst: Zum Beispiel die verschiedenen Namen und Darstellungen, die für einen Wesir verwendet werden. Andere Elemente sind regeltechnisch relevant.

Jedes Zeichen hat eine Tugend und ein Laster, die relevant werden, wenn du dein Zeichen als Aspekt verwenden willst. Beispielsweise ist die Tugend des Riesen Stärke, sein Laster ist Zorn. Der Aspekt ***Gezeichnet vom Riesen*** kann wie der Aspekt ***Stark*** oder ***Zornig*** verwendet werden. Jeder Wesir hat außerdem drei Domänen; darin sind die mit dem Wesir verbundenen Fertigkeiten angeordnet. Sie liefern einen Rahmen für die Segnungen (oder Stunts), die der Wesir gewährt. Das hat keine direkten regeltechnischen Auswirkungen, sondern steckt nur ab, was alles in die Domäne eines Wesirs fällt, und bietet ein paar Anhaltspunkte für Spiele, die andere Fertigkeitslisten verwenden.
Die Segnungen selbst sind in sich abgeschlossene Regelelemente. Charaktere dürfen zwei Segnungen ihres Wesirs auswählen, ohne dass sie ihre Erholungsrate senken müssen. Allerdings müssen die Charaktere ihre Erholungsrate bereits um einen Punkt gesenkt haben, damit sie überhaupt gezeichnet sind.

DAS AUGE

Tugend: Aufmerksam
Laster: Untätigkeit
Andere Namen: Der Prüfer, Der Inquisitor, Der Weise, Der Spion oder Der Beobachter.
Darstellung: Eine geschlechtslose Gestalt in einer Robe; ein männlicher Magistrat; eine weise Frau; eine Bibliothekarin; eine Eule; ein Auge.
Domänen: Nachforschung, Wahrnehmung, Wissen.

Das Auge beobachtet und berichtet der Kaiserin. Es sieht alles und verleiht anderen das Wissen und die Einsichten, die sie brauchen, um angemessen zu handeln. Das Auge selbst handelt selten direkt. In einigen Geschichten liegt das daran, dass es ein Vertreter des Gesetzes oder ein Ermittler ist, der ein Geheimnis löst und es den Obrigkeiten überlässt, zu handeln. Es gibt aber auch Geschichten, in denen es unbedingt seine Neutralität beibehalten will und deshalb nicht handelt, oder in denen es weiß, welchen Schaden es anrichten könnte, und deshalb wie gelähmt bleibt.

Segnungen

Nachforschung

Puzzleteile: Wenn du dir einige Minuten Zeit nimmst und einen Gegenstand und den Ort, an dem er liegt, untersuchst, kannst du nachvollziehen, wie er dorthin gekommen ist. Deine Schlussfolgerungen sind akkurat, aber du erfährst nicht mehr als die zwingend nötigen Details. Du könntest beispielsweise herausfinden, dass der Gegenstand in der Hand getragen wurde, aber nicht von wem.

Der Schrein des Auges: Du kannst einen Ort anschauen und ihn dir perfekt einprägen. Danach kannst du der SL Fragen über diesen Ort stellen, auch wenn du schon lange woanders bist, und dir viel Zeit bei deinen Nachforschungen lassen. Du kannst *alle* Fragen so stellen, als ob du noch zu dieser Zeit an dem Ort anwesend wärst, auch nach dem Inhalt eines undurchsichtigen Behälters. Wenn du einen Fertigkeitswurf machen müsstest, um eine Antwort zu bekommen (z. B. um ein Schloss zu öffnen, damit du in eine Truhe schauen kannst), dann kannst du das versuchen, als wärst du immer noch da.

Du kannst dir mehr als einen Ort einprägen, aber dann musst du pro Ort, den du dir bereits eingeprägt hast, einen Fate-Punkt ausgeben.

Wahrnehmung

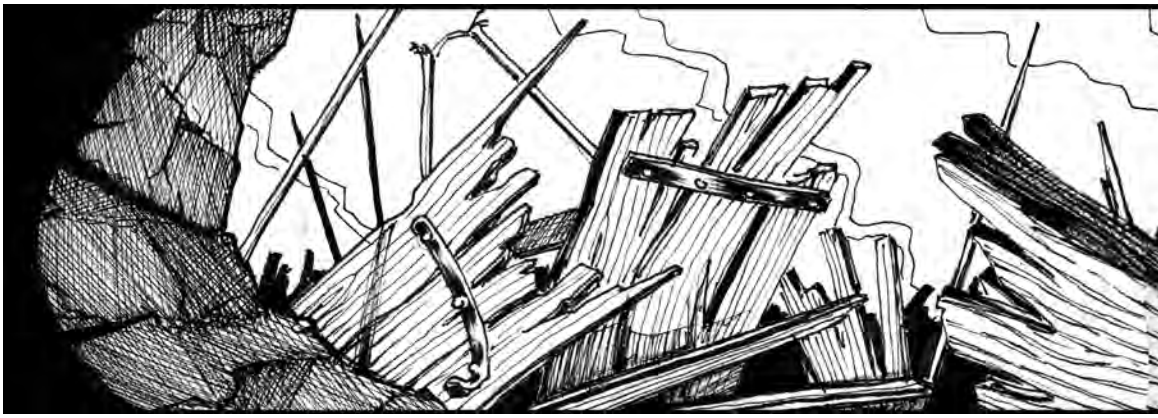
Das Auge blickt in alle Richtungen: Du bist niemals überrascht. Du bekommst immer eine Vorwarnung, wenn gleich etwas Unerwartetes passiert, auch wenn es vielleicht nur einen Moment vorher ist.

Sterne erleuchten die Nacht: Auch bei schwächsten Licht kannst du sehen, als sei es heller Tag. Selbst in der seltenen absoluten Dunkelheit siehst du so gut, als hättest du eine Lichtquelle.

Wissen

Der Segen der Tausend Zungen: Du kannst jede Sprache extrem schnell erlernen. Wenn du einen Lehrer hast, brauchst du einen ganzen Tag. Wenn du nur zuhören oder lesen kannst, dann dauert es eine Woche. Wenn das Quellenmaterial besonders knapp ist, brauchst du vielleicht einen Monat.

Das Auge sieht alle Fäden: Du magst nicht alles wissen, aber du weißt immer, wie du es herausfinden kannst. Wenn du nach einer spezifischen Information suchst, gib der SL einen Fate-Punkt, damit sie dir den nächsten Ort nennt, an dem du sie finden kannst. Dabei ist es egal,



wie versteckt oder verschollen die Information sein mag. Du wirst niemals einfach nur gegen eine Wand laufen, wenn du versuchst, etwas herauszufinden.
Natürlich ist damit nicht gesagt, wie einfach es ist, die Informationen zu finden. Dafür sind Abenteuer da.

DER BAUER

Tugend: Ausdauer
Laster: Provinziell
Andere Namen: Der Tagelöhner oder Der Bürger.
Darstellung: Ein Erntehelfer; eine Milchmagd; ein Spornrädchen; ein Hammer; ein Pflug; ein Maultier; ein Affe.
Domänen: Empathie, Handwerk, Kontakte.

Der Seneschall mag ein kluger Anführer sein, der Bauer jedoch verfügt über die Weisheit und den Witz des einfachen Mannes. Er taucht in den Geschichten oft als der scheinbare Narr auf, der auf einfache, bewährte Traditionen setzt und dadurch triumphiert. Seine Stärke kommt aus der Gemeinschaft.

Segnungen

Empathie
Architektur des Herzens: Für dich ist es ein Kinderspiel, einen Raum voller Leute einzuschätzen. Außerdem kannst du erkennen, wer in dem Raum die Gefühle der anderen am stärksten beeinflusst, und weißt, welche Handlungen welche Auswirkungen auf die Stimmung haben. Mach einen Empathie-Wurf mit Mäßiger (+0) Schwierigkeit, wenn du einen Raum einschätzen willst, und notier dir deine Erfolgsstufen. Im Lauf der Szene muss die SL dir erzählen, wie die Leute auf ein hypothetisches Szenario reagieren würden, wenn du das wissen möchtest. Das kannst du so oft machen wie du Erfolgsstufen erzielt hast.
Das innere Auge sieht die Wahrheit: Du kannst ohne zu würfeln sagen, ob ein anderer Charakter lügt, solange der Täuschungs-Wert des Ziels gleich oder niedriger ist als deine Empathie. Wenn der Täuschungs-Wert zu hoch ist, dann kannst du einfach nicht sicher sagen, ob derjenige lügt oder nicht. Die SL darf dir trotzdem keine falsche Antwort unterjubeln.

Handwerk
Die vereinigte Form: Du kannst mehrere Materialien so verbinden, dass ein Material die Eigenschaften des anderen erhält. Du kannst Papier erschaffen, das die Stärke von Stahl hat, oder Stahl, der so leicht ist wie Papier. Du musst dafür zwei Aspekte (einen für das Material, einen für das zusätzliche Attribut) gleichzeitig bei dem Handwerks-Wurf einsetzen, wenn du den Gegenstand erschaffen willst.
Die Hand wiegt mehr als das Werkzeug: Für meisterliche Werke brauchst du eigentlich nur die primitivsten Werkzeuge. Wenn du eine richtige Werkstatt zur Verfügung hast, kannst du unglaubliche Wunder erschaffen, um die dich da Vinci beneiden würde.

Kontakte
Die Bande zwischen Menschen reichen bis zum Horizont: Es gibt keinen Ort, an dem du niemanden kennst. Dazu gehören auch Orte, an denen du niemals zuvor warst. Du wirst einen Freund finden, wo auch immer du hingehst.
Von der Stärke des Einzelnen zur Kraft der Gemeinschaft: Wenn du anfängst, Leute zu kontaktieren, dann verbreitet sich dein Anliegen wie ein Lauffeuer. Du sprichst mit ein paar Leuten, die sprechen mit anderen Leuten, und diese wiederum tragen das Anliegen noch weiter. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis du eine Antwort bekommst.

DER RIESE
Tugend: Stärke
Laster: Zorn
Andere Namen: Der Erderschütterer, Der Arbeiter, Die Säule, Der Titan.
Darstellung: Steinstatue; eine Frostmaid; ein Oger; ein Elefant; ein Ochse.
Domänen: Athletik, Kraft, Wille.

Der Riese steht für starke Hände, die sinnvoll genutzt werden, aber auch für unkontrollierte Kraft. Seine Stärke wird meistens als körperliche Kraft dargestellt, aber sie reicht viel tiefer. Man sagt, dass es der Riese ist, der auf Geheiß der Kaiserin die Himmel in Bewegung setzt. In Geschichten ist der Riese oft wohlmeinend und kraftvoll, aber er hat die Kraft in seinen großen Händen nicht immer unter Kontrolle. Häufig taucht er auch als Beistand eines anderen Wesirs auf (oft begleitet er den Seneschall oder das Auge) und handelt im Sinne derer, die mehr Urteilsvermögen haben als er.

Segnungen

Athletik
Meine Hand setzt die Welt in Bewegung: Mit einer Kombination von Geschwindigkeit, Geschicklichkeit und unglaublichem Timing findest du immer einen Weg nach vorn. Wenn sich in deiner Umgebung nichts bewegt, kannst du jeden irgendwie zugänglichen Ort mit deinen wilden, parkour-ähnlichen Sprüngen erreichen. Wenn sich in deiner Umgebung noch andere bewegen, kann dich niemand festhalten oder einkesseln. Du findest immer eine Lücke.
Schritte des Riesen: Du rennst so schnell wie ein Pferd, springst aus dem Stand bis auf Kopfhöhe und kannst einen Tag und eine Nacht rennen, ohne anhalten zu müssen. Aber danach brauchst du dringend Ruhe und einen ganzen Berg Nahrung.

Kraft
Appetit des Riesen: Du kannst *alles* essen, ohne dass es dir schadet. Das ist nicht auf richtige Nahrung beschränkt: Wenn du es kauen und schlucken oder trinken kannst, dann kannst du es ohne negative Nachwirkungen verzehren und dich sogar davon ernähren. Gifte, Verwesung, Glasscherben oder ähnliches ignorierst du einfach. Außerdem sind Geschmäcker für dich einzigartig und leicht zu unterscheiden. Damit kannst du ein paar eklige Sachen machen, zum Beispiel zwei Blutproben probieren und herausfinden, ob sie von derselben Person stammen, aber auch weniger absonderliche Dinge, zum Beispiel ein bekanntes Gift identifizieren.
Niemand bindet den Riesen: Du kannst natürliche oder von Menschenhand gemachte Fesseln sprengen, wenn dich jemand einsperrt oder fesselt. Keine Tür und kein Schloss übersteht mehr als einen einzigen Hieb von dir. Barrieren ohne Öffnung dauern länger, aber du richtest mit nichts als deinen Händen und Füßen ähnlich viel Schaden an wie eine ganze Gruppe Minenarbeiter mit Spitzhacken.

Wille
Der Geist ist der größte Berg: Soziale Fertigkeiten haben auf dich überhaupt keine Auswirkung. Niemand kann dich überstimmen, für sich gewinnen, einschüchtern oder anderweitig beeinflussen. Wenn du sprichst, gibst du nichts über dich und den Wahrheitsgehalt deiner Worte preis. Im Hinblick auf die Fähigkeit des Bauern, Lügen zu durchschauen, wird deine Täuschung immer höher als die Empathie des Bauern gewertet.
Ungebrochen: Du bekommst eine körperliche Konsequenz, die 8 Erfolgsstufen Schaden abfängt. Sie baut sich genauso ab wie eine milde (–2) Konsequenz.

DER SCHATTEN
Tugend: Voller Geheimnisse
Laster: Gier
Andere Namen: Der Meuchler, Der Spion, Der Räuber, Der Dieb, der Trickser.
Darstellung: Eine verhüllte Gestalt, manchmal männlich, manchmal weiblich; der Nachtwind; ein menschenähnlicher Schatten; eine Schlange; eine Ratte; ein Rabe.
Domänen: Diebeskunst, Heimlichkeit, Täuschung.

Der Schatten wird entweder als trickreicher Schurke oder als bedrohlicher Unheilsbringer dargestellt, und beides ist nicht ganz falsch. Der Schatten ist die verborgene Hand der Kaiserin und tut die Dinge, die notwendig sind, über die aber niemand sprechen will. Solche Dinge haben keinen festen Platz in der Welt und werden normalerweise nicht gern gesehen – es sei denn, sie werden wirklich gebraucht. Dann jedoch werden sie erleichtert willkommen geheißen.

Segnungen

Diebeskunst
Der Verbleib der kleinen Dinge: Wenn du erfolgreich einen kleinen Gegenstand gestohlen hast, der in deine Tasche passt, dann ist dieser verschwunden, bis du ihn wieder hervorholst. Andere können ihn nicht finden, egal, wie lang und gründlich sie dich durchsuchen, selbst dann nicht, wenn du dich ausziehen musst. Du kannst nur einen Gegenstand auf diese Weise verbergen, nicht mehrere.

Die Unterwerfung der Schlösser: Du kannst ein Schloss auch ohne jedes Werkzeug öffnen, wenn du ihm nur deinen Namen zuflüsterst. Wenn du Erfolg hast, dauert der Versuch nur einen Augenblick. Bei einem Fehlschlag kannst du es danach noch auf die altmodische Art versuchen.

Heimlichkeit

Nur der Wind sieht mich: Gib einen Fate-Punkt aus, um dich allen Blicken zu entziehen und aus einer Szene zu verschwinden.

Stiehl dem Wind die Worte: Wenn du nicht gehört werden willst, machst du keine Geräusche. Das heißt nicht nur, dass du dich vollkommen lautlos bewegst, du kannst außerdem festlegen, wer dich hört und wer nicht. Wenn du zum Beispiel willst, dass dich nur eine Person hört, dann wird dich der Rest nicht bemerken.

Täuschung

Zufällige Bestätigung: Das Schicksal unterstützt deine Lügen durch kleine Zufälle, die als Beweise für deine Aufrichtigkeit gedeutet werden können und die dich glaubwürdiger erscheinen lassen. *Bevor* du auf Täuschung würfelst, kannst du der Szene einen Schub geben. Du musst nur erklären, was genau dich gerade ehrlicher erscheinen lässt. Bei Erfolg verwandelt sich der Schub in einen Situationsaspekt.

Der Name ist eine Maske für die Welt: Wenn du den Namen einer Person aus ihrem eigenen Mund hörst, kannst du ihr Gesicht, ihre Stimme und ihre Gestik kopieren, bis die Sonne zweimal aufgegangen ist. Du darfst eine Person nicht zweimal nachahmen.

Die Macht der Namen

Du musst das Wesen des Schattens nicht verstehen, um zu wissen, dass es eine Geste des Vertrauens ist, wenn du einem Fremden deinen Namen nennst. Es ist von Kultur zu Kultur unterschiedlich, wie vorsichtig die Leute mit ihren Namen sind. Normalerweise haben sie aber zumindest im Hinterkopf, dass man einen Namen nicht leichtfertig preisgeben sollte.

DER SENESCHALL

Tugend: Führung
Laster: Starrsinn
Andere Namen: Großvater oder Großmutter.
Darstellung: Ein weiser Ahn oder eine weise Ahnin; eine Dogge; eine Schlange.
Domänen: Charisma, Provozieren, Ressourcen.

Der Seneschall ist das Ohr, zu dem alle sprechen, die Stimme, auf die alle hören. Die Kaiserin mag die Sterne regieren, doch der Seneschall sorgt im Alltag dafür, dass die Dinge funktionieren. In Geschichten ist er meist ein Ratgeber oder Anführer und seltener ein Held. Hin und wieder jedoch schlüpft der Seneschall in die Rolle des weisen Wanderers, der eine Gemeinde besucht und ihr eine Lektion erteilt, die sie eigentlich bereits hätten lernen müssen.

Segnungen

Charisma

Alle Dinge am richtigen Ort: Du weißt immer, wie die Hierarchie in einem Raum, in dem du dich aufhältst, aufgebaut ist, und du kannst dich an einem beliebigen Platz in dieser Hierarchie einfügen. Sei aber vorsichtig – wenn du diese Kraft einsetzt, beeinflusst du zwar, wie die Leute mit dir interagieren, aber sie verleiht dir keine echte Autorität. Es hat mitunter unangenehme

Folgen, wenn du dich zu hoch einsortierst; vor allem, wenn du dich über Personen stellst, die es gewohnt sind, die höchste Position inne zu haben.
Dein wahres Gesicht: Wenn du dich mit jemandem unterhältst, erfährst du pro zwei Minuten Gesprächszeit einen Aspekt deines Gegenübers. Für je zwei Aspekte, die du erfährst, offenbarst du allerdings auch einen eigenen, und zwar nicht nur deinem Gesprächspartner, sondern allen, die zuhören. Dabei rundest du die Anzahl der erfahrenen Aspekte ab; für den ersten Aspekt, den du erfährst, musst du noch nichts preisgeben.

Provozieren
Krone der Angst: Du bist so furchteinflößend, dass es niemand wagt, dich anzugreifen. Charaktere, die nicht mindestens einen Guten (+3) Willen haben, greifen dich nicht an, solange du nicht selbst körperlich angreifst. Selbst diejenigen, die ausreichend willensstark sind, zucken bei ihrem ersten Angriff immer noch zurück und verfehlen automatisch.
Wandeln mit dem Sturm: Du kannst festlegen, welche Stimmung in einer kleinen Stadt oder an einem ähnlichen Ort herrscht.

Ressourcen
Flüsse aus Gold: Geld ist für dich nur ein Detail. Wenn du komplett nackt auf einer verlassenen Insel landest, wirst du kurze Zeit später im Luxus schwelgen. Wenn du ins Gefängnis geworfen wirst, dauert es nicht lange, bis du die Wächter bestichst. Du kannst deine Ressourcen-Fertigkeit unabhängig von der Situation immer benutzen.
Papierkrieg: Du kannst mit indirekten Mitteln gegen eine Organisation vorgehen. Du kannst jede Organisation bekämpfen, die kleiner als eine Nation ist, ohne dass du Verbündete rekrutieren oder eine eigene Organisation haben musst. Ja, das bedeutet, dass du eine Stadt oder sogar eine Armee „töten“ kannst, wenn du genügend Zeit hast.

DER SOLDAT
Tugend: Disziplin
Laster: Gehorsam
Andere Namen: Der Reiter, Das Schwert, Der Kriegsherr.
Darstellung: Ein männlicher oder weiblicher Krieger, der in die jeweilige Kultur passt; eine Waffe; ein Löwe; ein Tiger.
Domänen: Kämpfen, Reiten, Schießen.

Der Soldat dient durch Gewalt oder Krieg. Seine Tugenden sind hart wie Stahl. Der Soldat schätzt Gerissenheit, Tapferkeit und Loyalität, aber er lässt sich etwas zu leicht dazu bringen, Befehlen zu folgen. In den Geschichten über den Soldaten geht es oft um heldenhaft gewonnene oder verloren Schlachten, aber es gibt auch Erzählungen, in denen er zum Gegner der Helden wird, weil er seinen Befehlen blind folgt.

Segnungen

Kämpfen
Meine Schwertklinge ist eine Armee: Es macht für dich keinen Unterschied, gegen wie viele Feinde du antrittst. Deine Gegner bekommen niemals einen Bonus, wenn sie in der Überzahl sind. Dabei ist es egal, wie unausgewogen die Verhältnisse sind.

Speere aus grünem Holz: Du kannst einen Trupp namenlose Charaktere (ungefähr 100 Soldaten) eine Woche lang ausbilden und ihren Kämpfen-Wert um 1 erhöhen. Du kannst das mehrmals wiederholen. Der Maximalwert, den die Einheit erreichen kann, entspricht deinem Kämpfen-Wert –2.

Reiten

Nur der Wind unter uns: Solange du ein gutes Tempo aufrechterhältst, kann ein Pferd, auf dem du reitest, über Wasser rennen wie über festen Boden. Es kann sogar einige hundert Meter durch die Luft laufen und danach so sanft wieder auf die Erde kommen, als würdest du einen niedrigen Hügel hinunterreiten.

Ross und Reiter sind eine Einheit: Du bekommst keinen Abzug, wenn du auf dem Rücken deines Pferdes sitzt und kämpfst oder etwas anderes tust. Nichts kann dich aus dem Sattel holen. Dein Pferd kann die gleiche Anzahl an Konsequenzen nehmen wie du, und wenn du eine Konsequenz nehmen musst, dann kannst du auch sagen, dass das Pferd sie stattdessen bekommt.

Schießen

Bis zum Horizont: Alles, was du sehen kannst, zählt beim Schießen als nur eine Zone entfernt.

Zu den Sternen: Wenn du ein Geschoss in die Luft schießt, kannst du festlegen, wo genau es landet. Das kann an jedem Ort sein, den du schon einmal gesehen hast, oder in der Nähe einer Person, die du kennst. So kannst du Botschaften und kleine Gegenstände überbringen. Du kannst damit nicht direkt angreifen, aber wenn der Pfeil mit böser Absicht abgefeuert wird, ist es durchaus möglich, dass er ein Pferd oder einen namenlosen NSC in der Nähe tötet.

ENTWICKLUNG

Wenn ein Charakter eine große Aufgabe im Sinne eines Wesirs abschließt (und es muss eine wirklich große Sache sein, um die sich ein Großteil der Kampagne dreht), dann kann der Charakter einen zweiten Aspekt nehmen, der mit seinem Wesir verbunden ist. In diesem Fall darf er sich zwei weitere Segnungen aussuchen, muss aber seine Erholungsrate um 1 Punkt senken.

VARIANTEN UND OPTIONEN

Mit diesem Modell wird ein ziemlich mystisches Magiesystem vorgestellt. Diejenigen, die das Zeichen eines Wesirs tragen, sind legendäre Helden. Allerdings gibt es mehrere Optionen, mit denen du diese Ausrichtung ändern und andere Effekte erzielen kannst.

Machtniveau

Du kannst die Segnungen weniger mächtig machen, indem du ihren Einsatz einen Fate-Punkt kosten lässt. Falls du sie lieber noch mächtiger machen willst, müssen die Spieler ihre Erholungsrate nicht senken und dürfen mehr Segnungen wählen oder vielleicht sogar mehr als ein Zeichen tragen.

Struktur

Wir haben die Zahl der Wesire willkürlich auf sechs festgelegt. Du kannst die Segnungen bzw. Stunts aber auch anders zu den Fertigkeiten sortieren. Vielleicht gibt es achtzehn große Arkana, die jeweils mit einer Fertigkeit verbunden sind. Charaktere, die mit einem Arkanum verbunden sind, erhalten die Segnungen für diese Fertigkeit. Andererseits kannst du die Wesire auch ganz streichen und die Spieler einfach ein paar Segnungen auswählen lassen.

Aktive Wesire

Wenn die Wesire tatsächlich aktive, denkende Mächte sind, dann verändert sich die ganze Stimmung des Spiels. Die Wesire gehen nicht nur direkter mit ihren Gezeichneten um, sie verwickeln sich vermutlich auch untereinander in politische Intrigen. Aktive Wesire sind im Spiel ein starker Antrieb.

Andere Wesire

Vielleicht gibt es andere Wesire da draußen – geheime Konstellationen mit Kräften und Erkenntnissen, die die Welt nicht kennt. Vielleicht sind sie verborgene Feinde oder verschollene Verbündete, oder beides auf einmal.

Dunkle Wesire

Die Wesire werden hier als größtenteils wohlwollende Kräfte vorgestellt. Ihre schlechten Seiten ergeben sich eigentlich direkt aus ihren Stärken. Aber vielleicht hat jeder Wesir ein düsteres Spiegelbild, das seine dunkle Seite betont und positive Eigenschaften nur als Nebenprodukt besitzt. Diese Dunklen Wesire haben vielleicht ihre eigenen Pläne und Gezeichneten. Und das Beste ist: Möglicherweise wissen diejenigen, die ein Zeichen tragen, gar nicht, dass es überhaupt einen Unterschied gibt.

DIE GEHEIME KUNST

DESIGNANMERKUNGEN

Bei dieser Variante basiert die Magie darauf, Vorteile zu erschaffen. Regeltechnisch wird diese Aktion entsprechend erweitert, es gibt mehr Möglichkeiten, wann, wo und welche Vorteile erschaffen werden können. Das System ist wesentlich zurückhaltender als andere Varianten, daher werden auch einige der großen Fragen gar nicht beantwortet. Dadurch ist das Magiesystem besser für Runden geeignet, in denen Magie keine so große Rolle spielt. In Spielwelten, in denen nicht ganz klar ist, ob es Magie wirklich gibt oder nicht, funktioniert diese Variante vermutlich am besten. In anderen Spielen stellt das System vielleicht einen niederen Pfad der Magie dar.

BESCHREIBUNG

Wenn du dir magische Gesellschaften vorstellst, dann denkst du vielleicht zuerst an uralte Logen und geheime Orden. Die gibt es natürlich, aber sie haben nicht viel Magie übrig – ihr eigener Erfolg hat die Magie schwinden lassen. Das liegt daran, dass mit Magie errungene Erfolge nur sehr flüchtig sind, während sich Verschwörungen, heimliche Absprachen und unerwartete Partnerschaften deutlich positiver auswirken.

Für die hochgestellten, erfolgreichen Leute, die sich in rauchigen Hinterzimmern mit dunklem Holzdekor und dicken Teppichen treffen, ist die Magie nur Staffage. Sie müssen nicht mehr daran glauben, und das ist in den meisten Fällen schon ziemlich lange so.

Es gibt Ausnahmen. Als die meisten dieser etablierten Organisationen angefangen haben, waren sie voll Glauben und entschlossen, Dinge zu verändern. Aber dieser Glaube schwand unter dem Gewicht ihres eigenen Erfolgs. Wenn du keine Ahnung von Aktien hast, dann ist es leicht, daran zu glauben, dass dir dein Wohlstandszauber dabei hilft, die richtigen Geldanlagen zu finden. Aber wenn du Erfolg hast, dann lernst du dazu und fängst langsam an, die Gewinne deinem Talent und deinen klugen Entscheidungen zuzuschreiben. Da heißt, je besser du wirst, umso weniger hilft dir die Magie.

Deswegen sind die meisten praktizierenden magischen Gruppen viel weniger förmlich. Sie sind oft nicht viel mehr als Netzwerke von Freunden, Freunden von Freunden oder gemeinsamen Bekannten, die das gleiche Interesse haben. Bei den Treffen wird hauptsächlich in billigen Mietwohnungen getrunken, geflirtet und gemeinsam abgehangen.
In Wirklichkeit hat Magie ihre stärksten Wurzeln bei den Wurzellosen. Clevere und fähige Leute, die kein wirkliches Ziel und keinen echten Lebensinhalt haben, werden von Magie angezogen, weil es eine schnelle, einfache Lösung ist. Das ist eine Kultur im Untergrund, und für manche ist es die beste Waffe, die sie haben.

Magie und Realität

Es ist wichtig, dass es in der „realen Welt" keinen echten Beweis dafür gibt, dass Magie tatsächlich funktioniert. Die eingeführten Aspekte verändern die Realität nicht wirklich, die Ergebnisse sind nicht greifbar und lassen sich nicht exakt wiederholen. Klar, sie manipulieren die Wahrscheinlichkeiten, aber nicht über ein mögliches Ergebnis hinaus. Für einen Beobachter von außen sieht diese „Magie" aus wie ein Bestätigungsfehler. Wenn du jemanden verfluchst und ihm stößt dann etwas Schlimmes zu, dann ist es leicht, zu glauben, dass du die Ursache dafür warst. Ein Zyniker wird allerdings feststellen, dass Leuten andauernd schlimme Dinge zustoßen.
Das ist manchmal sehr frustrierend. Deswegen neigen die Gläubigen dazu, viel Zeit miteinander zu verbringen. Sie bilden Subkulturen, in denen sie von ihren Taten schwärmen, Tipps austauschen und sich gegenseitig in ihrem Glauben, das diese Sache wichtig ist, bestärken können. In vielerlei Hinsicht sind diese Gruppen für ihre Mitglieder wichtiger als die Magie selbst. Sie sind aber sicher nicht das, was man eigentlich erwarten würde.

KURZ UND KNAPP

Du willst nicht alle Regeln lesen? Hier ist eine kurze Zusammenfassung:

- Erwirb eine Fertigkeit namens „Magie“.
- Verbring eine halbe Stunde mit dem Namen einer Person, einer Voodoo-Puppe und ähnlichen Dingen in einem verdunkelten Zimmer. Dann würfle auf Magie, um einen Vorteil gegen das Ziel des Zaubers zu erschaffen.
- Gib dem Ziel einen Aspekt, der einem Fluch oder einem Segen aus der Liste unten entspricht. Er hält drei Tage an. Wenn du einen vollen Erfolg erzielst, hält er sogar sieben Tage.

SPIELREGELN

In dieser Variante wird die Fertigkeit Magie hinzugefügt. Ihre Beschreibung findest du anschließend.

FERTIGKEIT: MAGIE

Mit Magie kannst du Segen und Flüche auf eine Person oder einen Ort zu legen. Die Fertigkeit wird als Grundlage für ganz verschiedene Erscheinungsformen und magische Richtungen benutzt. Wenn du sie einsetzt, musst du einen festen Satz von Regeln und Ritualen verwenden, damit deine Magie funktioniert. Diese Regeln können an magische Riten aus der realen Welt angelehnt, frei erfunden oder eine Mischung davon sein, solange sie konsistent sind und Zeit, Anstrengung und Rituale erfordern. Es gibt noch andere Einschränkungen, die unten aufgeführt sind.

Überwinden: Es gibt wenig sinnvolle Hindernisse, die Magie überwinden kann, auch wenn viele Anwender etwas anderes glauben. Es ist ein weit verbreiteter Irrglauben, dass die Magie-Fertigkeit verwendet werden kann, um andere Magie zu „spüren“. Tatsächlich könntest du aber auch raten, das ist ungefähr genauso zuverlässig.
Allerdings kannst du die Fertigkeit verwenden, um die Skepsis anderer zu überwinden. Mit einem hohen Wert in der Fertigkeit bist du vermutlich ziemlich gut daran, anderen deine Vorstellungen davon, was Magie wirklich ist, zu verkaufen. Oder zumindest, was du *glaubst*, dass Magie wirklich ist. Das funktioniert genauso wie bei der Fertigkeit Täuschung, selbst wenn der Charakter nicht der Meinung ist, dass er jemanden betrügt.

Einen Vorteil erschaffen: Hauptsächlich benutzt du die Magie-Fertigkeit, um Vorteile zu erschaffen. Wenn du ein einzelnes Ziel hast – eine Person oder eine Sache, die nicht größer ist als ein Haus – sowie eine halbe Stunde Zeit und die erforderlichen Ritualgegenstände, dann würfelst du gegen eine Durchschnittliche (+1) Schwierigkeit. Wenn du Erfolg hast, erhält das Ziel den Aspekt des Segens oder Fluchs (dazu unten mehr), und zwar für drei Tage und drei Nächte. Es gibt noch ein paar Modifikatoren:

- Wenn das Ziel nicht anwesend ist, steigt die Schwierigkeit um +1 bis +3. Wenn du nur den Namen des Ziels hast, um +3, wenn du eine mächtige symbolische Verbindung (Blut, ein geliebter Gegenstand oder etwas Ähnliches) zum Ziel besitzt, um +1. Hast du irgendetwas dazwischen zur Verfügung, steigt die Schwierigkeit um +2.

- Bei einem großen Ziel steigt die Schwierigkeit um +3. Auch ein großes Ziel ist auf weniger als ein Dutzend Personen bzw. ein Bürogebäude oder einen Park beschränkt. Das ist das Maximum, auf etwas Größeres funktioniert die Magie einfach nicht. Allerdings wissen das nur die wenigsten Anwender. Jedes Jahr werden Stunden von Magie verschwendet, die die CSU, Bayern München oder Hipster beeinflussen sollen.

- Einige Zauber haben ein sekundäres Ziel, wie beispielsweise ein Zauber, der dafür sorgt, dass dein Boss sauer auf jemanden wird. Die Abwesenheit des sekundären Ziels hat einen ähnlichen Einfluss auf die Schwierigkeit wie die Abwesenheit des primären Ziels: +0 auf die Schwierigkeit, wenn es anwesend ist, +3 auf die Schwierigkeit, wenn du nur den Namen kennst, usw. Allerdings kannst du auch ein Symbol des Zaubers erschaffen (einen Trank, ein Schmuckstück). Wenn jemand das sekundäre Ziel überredet, das Symbol anzunehmen, dann gilt es als anwesend. Solche Symbole müssen aber innerhalb von drei Tagen verwendet werden.

- Bei einem vollen Erfolg hält der Aspekt eine Woche an.

- Kein Ziel kann von mehr als einem Zauber betroffen werden (also nur ein Fluch- oder Segensaspekt). Der neueste Zauber überschreibt die bereits vorhandenen.

- Einige Segnungen und Flüche haben zusätzlich eigene Modifikatoren.

- Ein Zauber auf einem Ort erschafft einen Situationsaspekt, der von jedem Anwesenden ganz normal verwendet werden kann.

Angreifen: Es gibt keine magischen Angriffe.

Verteidigen: Es gibt keine magische Verteidigung.

Zaubersprüche

Aspekte, die auf einem Ziel liegen, nennen wir Flüche oder Segen, abhängig davon, was sie bewirken sollen. Sowohl Flüche als auch Segen sind Zaubersprüche. Das ist keine offene Liste, es gibt eine feste Auswahl von Zaubersprüchen. In der magischen Gesellschaft wird die Kenntnis dieser Sprüche als eine Art Währung benutzt. Zaubersprüche sind so kompliziert, dass man sie sich nur schwer merken und dann auch noch richtig hinbekommen kann. Deshalb werden sie in Notizbüchern, Datenbanken und anderen Archiven aufbewahrt. Du kannst das Zauberbuch eines anderen Magiers stehlen, um an Informationen zu kommen. Die Notizen eines anderen Magiers sind allerdings ungefähr so nützlich wie persönliche Aufzeichnungen zu organischer Chemie. Selbst wenn sie nicht absichtlich verschlüsselt worden sind, ist es ziemlich schwierig, sie zu verstehen. Außerdem gibt es keine Möglichkeit, einen echten Zauberspruch von einem Blindgänger zu unterscheiden.
Zur Begriffsklärung: Das **Ziel** eines Zauberspruchs ist die Person, der Ort oder das Ding, auf das er gewirkt wird. Bei manchen Zaubersprüchen gibt es auch noch einen **Gegenstand**, eine Person, einen Ort oder ein Ding, auf das sich das Ziel des Zauberspruchs fokussieren soll. Stell dir einen Liebeszauber vor, der dafür sorgen soll, dass sich Jake in Andy verliebt. Dieser Zauberspruch wird auf Jake gesprochen (das Ziel) und soll auf Andy fokussiert sein (der Gegenstand).

Ärgernis: Das Ziel geht anderen Leuten auf die Nerven. Wenn der Zauberspruch einen Gegenstand hat, dann ist das Ziel von diesem Gegenstand schneller genervt.

Ausstrahlung: Dieser Zauberspruch ist zwar mit dem Liebeszauber verwandt, aber er setzt an einer ganz anderen Stelle an und verbessert die Ausstrahlung und das Auftreten des Ziels. Der Zauberspruch wird ganz gern lächerlich gemacht, und diejenigen, die so einen Spruch brauchen, ernten viel Spott. Allerdings wird er sehr häufig verwendet, ohne dass das an die große Glocke gehängt wird.

Gesundheit: Das magische Äquivalent von Brausetabletten mit Vitamin C und Zink.

Glück/Pech: Das ist der häufigste Zauberspruch, den fast jeder kennt. Er kann Glück oder Pech bringen.

Klarheit: Dieser Zauberspruch ist beliebt bei allen, die sich für anspruchsvolle Magier halten. Er wird von ihnen gern als Alternative zum Morgenkaffee verwendet und schärft ihre Gedanken und Sinne. Klarheit ist auch ein beliebter „Gegenzauber“, um Flüche aufzuheben.

Liebe: Das ist einer der bekanntesten Zaubersprüche, aber er ist stark umstritten, besonders dann, wenn er mit einem Gegenstand gewirkt wird. Ohne einen Gegenstand wird das Ziel einfach freundlicher und liebenswürdiger, aber mit einem Gegenstand wird das Ziel von dem Gegenstand angezogen. Viele Leute finden das bestenfalls schmierig und sehen es schlimmstenfalls als eine Art Vergewaltigung an. Das ist ein heikles Thema. Viele Magier umgehen es, indem sie bewusst einen wirkungslosen Zauberspruch verwenden.

Sicherheit: Der Zauberspruch macht das Ziel oder den Bereich sicherer, als es sonst wäre.

Tollpatschigkeit: Du kennst diese Tage, wenn du ein Glas fallenlässt, dir den Kaffee in den Schoß kippst und dir das T-Shirt an einer Türklinke zerreißt? Genau so einen Tag beschert dir dieser Zauberspruch.

Unauffälligkeit: Das Ziel wird leicht übersehen. Wenn der Zauberspruch einen Gegenstand hat, nur von dem Gegenstand. Ob das ein Segen oder ein Fluch ist, hängt von den Umständen ab.

Verwirrung: Leute neigen dazu, das Ziel falsch zu verstehen. Ist das Ziel ein Ort, dann verirren sie sich leicht.

Wohlstand: Bei diesem ebenfalls beliebten Segen hat das Ziel großes finanzielles Glück. Das führt selten zu einem richtig großen Gewinn, aber vielleicht wird sein Kredit verlängert oder jemand spendiert ihm ein Freibier.

Zorn: Das Ziel lässt sich mehr als gewöhnlich von Kleinigkeiten stören, so als wäre es mit dem falschen Fuß aufgestanden. Wenn der Zauberspruch einen Gegenstand hat, dann wird das Ziel schneller wütend auf diesen Gegenstand.

Das sind nicht alle verfügbaren Zaubersprüche, aber mit dieser Auswahl solltest du ein Gefühl dafür bekommen, wie sich weitere Sprüche anfühlen sollten.

Magie-Stunts
Böser Blick: Du kannst Pech nur mit einer auffälligen Geste auf jemanden legen. Der Zauberspruch hält nur einen Tag an.

Innenarchitekt: Vielleicht nennst du es auf deinen Rechnungen Feng Shui, aber es geht tatsächlich nur um die Inneneinrichtung. Wenn du einen Zauberspruch auf einen Ort wirkst, kannst du die Einrichtung und das Mobiliar genau richtig positionieren. Wenn du das tust, hält der Effekt eine ganze Jahreszeit lang an; oder bis jemand die Möbel verstellt.

Routine: Du darfst dir drei Zaubersprüche aussuchen, die du so gut kennst, dass du nicht auf deine Notizen zugreifen musst, um sie zu sprechen.

VARIANTEN UND OPTIONEN

Aber funktioniert es?

Gut möglich, dass dieses „System“ nur eine Lüge ist. Magie bewirkt eigentlich überhaupt nichts, das sind alles nur Wunschträume und Bestätigungsfehler. Das könnte eine SL mit einem Spieler machen, indem sie die Aspekte, die er zu erschaffen glaubt, einfach nicht benutzt. Aber eigentlich ist das eine richtig schlechte Idee. Du verarschst damit den Spieler und versaust ihm sein Konzept. Wenn er die Vorstellung, dass das alles gar nicht funktioniert, auch interessant findet, dann macht das gemeinsam.
Vielleicht möchtest du diese Unsicherheit ins Spiel einbringen, aber nicht vollständig umsetzen. In dem Fall ist es eine großartige Idee, die Sachen, die den Beweis der Magie unmöglich machen, häufig zu reizen.

Möble es auf

Es ist auch möglich, diese Variante in ein System mit weniger subtiler Magie zu verwandeln. Hier bietet es sich an, seltsame, unwahrscheinliche oder wirklich bizarre Effekte einzuführen. Erweitere die Liste mit den Zaubersprüchen um Dinge wie „Essen verfault, wenn du es berührst“ und lass die Charaktere Zaubersprüche mit ihrer Magie-Fertigkeit bemerken. In dieser Variante sollte die Wirkungsdauer auf einen Mondmonat verlängert werden.

Kampfzauber

Wenn du noch offensichtlichere Magie haben willst, dann verwende eine Variante, in der Segen und Flüche als Kampfzauber gesprochen werden können. Das ist nun etwas völlig anderes als der traditionelle blitzeschleudernde Magier, aber in einer Spielwelt mit schwacher Magie passt das recht gut. In dieser Variante können Anwender Zaubersprüche auf jedes Ziel im Blickfeld sprechen und so verschiedene lebhafte Vorteil erschaffen.

Natürlich handelt es sich hier um Effekte, die man nicht sehen kann. Allerdings sorgen sie möglicherweise trotzdem dafür, dass jemand eine falsche Entscheidung trifft, dass ein Schlag mit einer Waffe sein Ziel verfehlt und so weiter. Wenn die SL es passend findet, können die Vorteile auch offensichtlicher und sichtbarer werden. Beispielsweise könnte ein Feuerpriester Vorteile erschaffen, die irgendwie feurig sind.

Zauberduelle

Wenn du mit Kampfzaubern spielst, dann solltest du auch Zauberduelle verwenden. Wenn sich zwei Zauberer begegnen und miteinander kämpfen wollen, blicken sie sich gegenseitig in die Augen und beginnen einen Kampf. Beide verwenden Magie statt Kämpfen und verursachen geistigen Schaden, bis einer von ihnen ausgeschaltet wird. Ein Beobachter sieht eigentlich nur, wie sie sich gegenseitig in die Augen starren, bis einer von ihnen zusammenbricht und möglicherweise stirbt. Das entscheidet der Sieger. Für die beiden Zauberer kann die Schlacht jegliche Form annehmen.

Manchmal können mächtige höhere Wesen von sterblicher Magie zu einem Duell gezwungen werden. Dafür muss sich der menschliche Magier gut vorbereiten und unter anderen einen Gegenstand als Fokus erschaffen. Diese Konflikte werden zum großen Teil im Äther ausgetragen, allerdings kann es gut sein, dass Umstehende Entladungen von Energie oder ähnliches sehen. Wenn das mächtige Wesen ein solches Duell verliert, hat das selten tödliche Folgen, doch unter Umständen trägt das Wesen von da an eine Konsequenz mit sich herum.

STURMBESCHWÖRER

DESIGNANMERKUNGEN

Das hier ist eine Erweiterung des Magiesystems der „Fünf Stürme“, das wir im Abschnitt *Sturmherren* auf Seite 84 vorgestellt haben. Es ist ein eigenständiges System und kann leicht abgetrennt und in einer eigenen Spielvariante eingesetzt werden. Aber es passt gut zu der anderen Magievariante, in der die Fünf Stürme auftauchen. Beide zusammen ergänzen sich gut und ergeben ein noch runderes System.

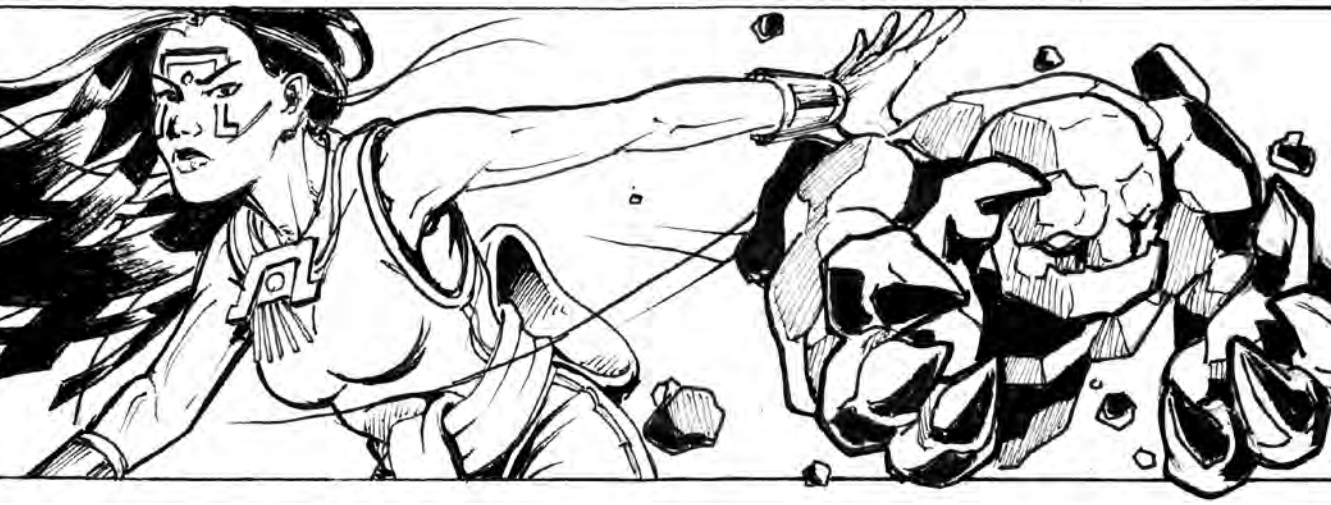
BESCHREIBUNG

In jedem der fünf Stürme im Zentrum der Realität – Erdbeben, Flut, Gletscher, Inferno und Donner – leben viele verschiedene Wesen, die diese tödliche Umgebung ihre Heimat nennen. Ein Laie bezeichnet alle als Elementare. Das sind Wesen, die aus dem Element des Sturms bestehen, aber über Intelligenz und eigenen Willen verfügen. Es ist zwar richtig, dass die Elementare die zahlenmäßig größte Gruppe der Sturmbewohner ist, aber es gibt auch noch andere.

Das Ökosystem innerhalb der Stürme basiert auf den Elementaren. Am zahlreichsten sind die Wichte, winzige elementare Wesen mit sehr eingeschränkter Intelligenz. Auf jeder höheren Ebene werden die Wesen mächtiger, aber es gibt immer weniger davon. Schließlich überschreiten die Geschöpfe eine Schwelle und beginnen, individuelle Gestalten anzunehmen und eine eigene Persönlichkeit zu entwickeln. Sie erscheinen oft als fantastische Versionen irdischer Kreaturen. Die mächtigsten unter ihnen sehen sogar wie Menschen aus. Diese Wesen haben ihre eigenen Fürsten und Königinnen. Angeblich kommen die stärksten von ihnen den Göttern selbst gleich.

Ein Rufer, der die richtige Fertigkeit und die nötigen Werkzeuge besitzt, kann Elementare beschwören und sie dazu bringen, seinem Willen zu folgen. Mit der Macht des beschworenen Wesens steigt aber auch die Gefahr, die er dabei eingeht. Ein einfacher Rufer ist jedoch nicht in der Lage, die mächtigeren Wesen des Sturms herbeizurufen.

Beschwörer unterscheiden sich von Rufern, denn sie haben einen Pakt mit einer großen Macht des Sturms geschlossen. Sie können diesen Pakt verwenden, um Einfluss auf die mächtigeren Wesen des Sturms auszuüben. Allerdings hat ein solcher Pakt auch seinen Preis.



KURZ UND KNAPP

Du willst nicht alle Regeln lesen? Hier ist eine kurze Zusammenfassung:

- Erwirb die Fertigkeit Rufen.

- Führe ein Ritual durch, um ein Elementarwesen der Erde, des Feuers, des Eises, der Blitze oder des Wassers zu rufen. Die Schwierigkeit hängt davon ab, wie stark das gerufene Wesen sein soll und reicht von Durchschnittlich (+1) für Wichte bis Großartig (+4) für Gehilfen. Das Wesen bleibt für eine Woche bei dir. Der Wert deiner Fertigkeit ist die Obergrenze dafür, wie viele gerufene Wesen du haben darfst: Die Summe der Stärke deiner Kreaturen darf nicht höher sein als der Wert deiner Fertigkeit.

- Elementare treten in vier verschiedenen Größen auf:

  - Wichte (Durchschnittlich, 0 Stresskästchen, keine Konsequenzen) sind kleine, faustgroße Kugeln. Sie sind nicht sehr schlau, aber sie sind schnell, leicht zu übersehen und können einfache Befehle ausführen.
  - Knechte (Ordentlich, 0 Stresskästchen, 1 leichte Konsequenz) sind so groß wie ein Hund, stärker als sie aussehen und können schwere Lasten tragen oder einfache Aufgaben ausführen.
  - Diener (Gut, 2 Stresskästchen, 2 leichte Konsequenzen) sind menschengroß und haben eine menschenähnliche Gestalt. Sie sind gut darin, Befehle zu befolgen, und geben anständige Soldaten ab.
  - Gehilfe (Großartig, 3 Stresskästchen, 1 leichte und 1 mittlere Konsequenz) sind mächtige Wesen, die Merkmale ihres Sturms annehmen können. Sie sehen ziemlich ehrfurchtgebietend aus.

- Wenn du einen Pakt mit einer großen Macht schließt, um stärker zu werden, dann:

  - Senke deine Erholungsrate um 1 Punkt.
  - Nimm den Aspekt ***Pakt mit dem Fürsten des [wähle einen Sturm]***.
  - Ersetze die Fertigkeit Rufen durch die Fertigkeit Beschwören.
  - Du kannst jetzt mit einem erfolgreichen Wurf ein Hervorragendes Elementarwesen (4 Stresskästchen, Rüstung:2, eine leichte, eine mittlere und eine schwere Konsequenz) beschwören und selbst beschreiben. Du kannst immer noch Elementare rufen, solange ihr Element deinem neuen Aspekt entspricht, aber warum solltest du?

SPIELREGELN

Diese Variante bildet Beschwörungsmagie mit zwei neuen Fertigkeiten ab. Außerdem gibt es einen klar definierten Aspekt, der den Pakt mit einem der Stürme darstellt.

FERTIGKEIT: RUFEN

Rufen ist die Kunst, Elementare aus den Fünf Stürmen zu beschwören. Es ist eine langsame Kunst, denn du musst einen Beschwörungskreis ziehen und passende Opfer darbringen, um die Dienste einer dieser Kreaturen zu erlangen. Du darfst die Fertigkeit Rufen erlernen, ohne deine Erholungsrate zu senken.

Überwinden: Du kannst Rufen statt Wissen verwenden, wenn es um die Geschöpfe der Fünf Stürme geht. Außerdem kannst du die Fertigkeit einsetzen, um das Band eines bereits beschworenen Elementars zu erneuern, ohne ihn mühsam und zeitaufwändig noch einmal zu rufen. Dazu musst du nur einen Wurf gegen die Stärke des Wesens schaffen – siehe auf der Elementar-Beschwörungstabelle auf der nächsten Seite.

- **Fehlschlag:** Bei einem Fehlschlag kommt das Geschöpf augenblicklich frei. Es kämpft oder flieht, je nachdem, wie du es behandelt hast und in welcher Situation es sich befindet.

- **Gleichstand:** Bei einem Gleichstand kannst du das Band nicht erneuern, das Wesen kommt nach der normalen Zeitspanne frei.

- **Erfolg:** Bei einem Erfolg wird das Band um eine Woche verlängert.

- **Voller Erfolg:** Bei einem vollen Erfolg wird das Band um einen Monat verlängert.

Du kannst einen Elementar auch absichtlich freilassen, solange er sich in deiner Gegenwart befindet.

Einen Vorteil erschaffen: Wenn du einen Elementar rufst, erschaffst du damit einen Vorteil. Dafür brauchst du einen Beschwörungskreis und Opfergaben, die in Menge und Art vom beschworenen Wesen abhängen. Für einen Wicht reicht eine Handvoll interessanter Materialien völlig aus, aber ein Gehilfe ist um einiges anspruchsvoller.

Würfle gegen die Stärke des beschworenen Wesens – siehe auf der Elementar-Beschwörungstabelle auf der nächsten Seite.

- **Fehlschlag:** Bei einem Fehlschlag wird das Geschöpf zwar beschworen, befreit sich aber sofort. Wichte und Knechte laufen normalerweise weg und machen woanders Schwierigkeiten, während Diener und Gehilfen den Rufer unter Umständen angreifen, wenn sie eine Gelegenheit sehen.

- **Gleichstand:** Bei einem Gleichstand erscheint der Elementar, wird aber nur eine einzelne Aufgabe ausführen, die weniger als eine Nacht in Anspruch nimmt.

- **Erfolg:** Bei einem Erfolg erscheint der Elementar und ist für eine Woche gebunden.

- **Voller Erfolg:** Bei einem vollen Erfolg erscheint der Elementar und ist für einen Monat gebunden.

Angreifen: Du kannst Rufen verwenden, um beschworene Geschöpfe anzugreifen. Der Schaden, den du verursachst, stellt deinen Fortschritt bei der Verbannung des Wesens dar.

Verteidigen: Du kannst Rufen verwenden, um dich gegen Angriffe von beschworenen Wesen zu verteidigen. Diese Verteidigung wird besser, wenn du innerhalb eines Kreises bleibst. Der Bonus reicht von +1 für einen schnell gekritzelten Kreis bis zu +4 für einen mathematisch perfekten Zirkel aus Edelmetallen, der mit uralten Runen der Macht bedeckt ist.

Dein Rufen-Wert beschränkt außerdem, wie viele Elementare du gleichzeitig an dich binden kannst. Die Summe ihrer Stärke (siehe Tabelle unten) darf den Wert deiner Fertigkeit nicht übersteigen. Ein Großartiger (+4) Rufer könnte also vier Wichte kontrollieren, oder einen Wicht und einen Gehilfen oder eine andere Kombination. Es ist üblich, dass ein Rufer mehrere Elementare auf einmal an sich gebunden hat, auch wenn das hin und wieder etwas laut wird.

ELEMENTARE

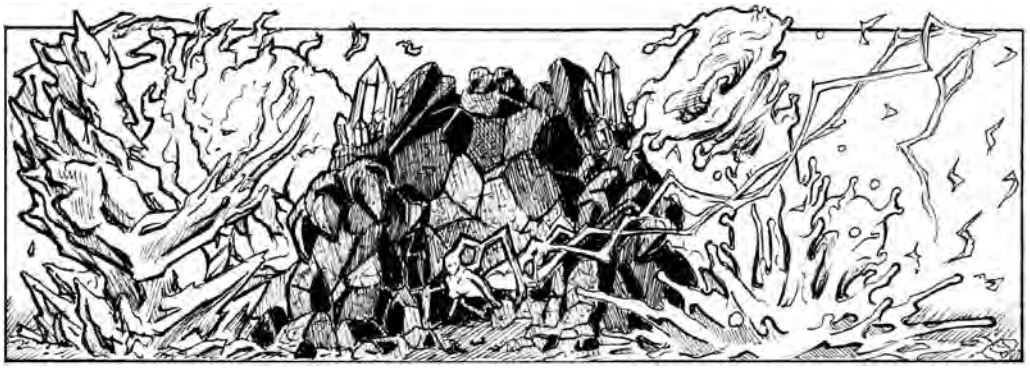
Elementar-Werte

Elementar	Stärke	Stress	Konsequenz
Wicht	Durchschnittlich (+1)	0	Keine
Knecht	Ordentlich (+2)	0	–2
Diener	Gut (+3)	2	–2/–2
Gehilfe	Großartig (+4)	3	–2/–4
Hochrangig	Hervorragend (+5)	4	–2/–4/–6

Elementar-Boni

Element (Sturm)	Wicht	Knecht/Diener/ Gehilfe	Hochrangig
Erde (Erdbeben)	Keiner	+2 Stress	+4 Stresskästchen
Eis (Gletscher)	Keiner	Rüstung:1	Rüstung:2
Feuer (Inferno)	Keiner	Waffe:1	Waffe:2
Wasser (Flut)	Keiner	zusätzliche leichte Konsequenz	zusätzliche leichte Konsequenz, Rüstung:1
Blitz (Donner)	Keiner	Angriffsreichweite: 1 Zone	Angriffsreichweite: 2 Zonen

Für die meisten Aktionen haben die Elementare nur eine Fertigkeit: [X]-Elementar. Der Rang der Fertigkeit entspricht der Stärke des Elementars. Ein Feuerwicht hat also die Fertigkeit Feuerwicht: Durchschnittlich (+1). Bestimmte Elementare haben andere Fertigkeiten, aber wenn nicht, dann würfelt ein Elementar entweder seine Grundfertigkeit oder mit –2 für andere Aktionen.



Alle Elementare können mit ihrem Element verschmelzen. Sie erhalten +4 auf Heimlichkeit, solange es etwas gibt, in dem sie verschwinden können. Zusätzlich erhalten sie Boni, die in der Tabelle *Elementar-Boni* aufgelistet sind und die auf ihrem Element basieren.

Wichte

Wichte sehen aus wie eine Handvoll ihres Elements und haben nicht viel Macht oder Verstand, aber es ist ziemlich leicht, sie zu rufen. Sie sind gut für einfache Aufgaben geeignet, vor allem, wenn es um Athletik oder Heimlichkeit geht. Auf diese Fertigkeiten erhalten sie +4. Allerdings sind sie in einem Kampf fast nutzlos, da sie keine Stresskästchen haben und keine Konsequenzen nehmen können.

Das Element eines Wichts ist nicht allzu entscheidend für seine Erscheinungsform, aber ihre Variationen sind manchmal recht exotisch. Wichte sind die Elementare, die man am ehesten in der freien Natur antrifft. Viele leben schon recht lange nicht mehr in ihrem Sturm, haben sich in der normalen Welt eingewöhnt und Eigenschaften von eingeborenen Pflanzen und Tieren übernommen. Diese „eingeborenen" Wichte lassen sich genauso binden wie die anderen auch.

Knechte

Ein Knecht ist ein etwa hundegroßer Elementar. Er ist nicht intelligenter als ein Wicht, oft sogar noch dümmer, aber wesentlich stärker und geduldiger. Ein Knecht erhält +2 auf alle Kraft-Würfe, wenn es darum geht, ausdauernd zu sein oder Lasten zu tragen. Knechte eignen sich gut für langwierige, langweilige Aufgaben, sind aber keine großen Kämpfer, da sie keine Stresskästchen haben und nur eine leichte Konsequenz nehmen können.

Diener

Diener sind menschengroß und oft grob menschenähnlich, mit unterschiedlich vielen Armen und Beinen und meist keinem nennenswerten Kopf. Sie sind zwar keine Genies, aber sie sind schlau und können komplizierte Befehle befolgen oder für ihren Meister kämpfen. Diener haben 2 Stresskästchen und können zwei leichte Konsequenzen einstecken.

Gehilfen
Wenn sich die meisten Leute einen Elementar vorstellen, denken sie an einen Gehilfen: Ein zum Leben erwachtes Element des Sturms. Sie sind größer als ein Mensch und ähneln einem wandelnden Wirbel aus dem Element ihres Sturms. Gehilfen sind intelligente, fähige Kämpfer. Sie haben 3 Stresskästchen und können eine leichte und eine mittlere Konsequenz nehmen.

ELEMENTARPAKTE

Ein Rufer kann einen Pakt mit dem Fürsten eines Sturms schließen. Dadurch hat er mehr Macht über die Elementare dieser Domäne, aber er bezahlt auch einen hohen Preis. Aus dem Rufer wird ein Beschwörer, der nur auf das jeweilige Element festgelegt ist. Außerdem hat er sich einem fremdartigen Wesen mit großer Macht und fragwürdigen Motiven verpflichtet. Es gibt keinen Mangel an Personen, die einen Handel mit einem Sturmfürsten anstreben, denn der Preis ist zwar hoch, aber die gewonnene Macht ist verführerisch. Nicht alle überleben den Handel. Sei vorsichtig, wenn du mit den Fürsten der Fünf Stürme zu tun hast.
Regeltechnisch bekommst du als frischgebackener Beschwörer einen Aspekt, der sich auf den Pakt bezieht. Du kann ihn bei Würfen auf Rufen und Beschwören einsetzen, oder wenn du in bestimmten Kreisen Eindruck schinden willst. Der Aspekt kann gereizt werden, wenn es darum geht, die Interessen der anderen Seite des Abkommens zu verfolgen. Das reicht von willkürlich scheinenden Forderungen (du musst ein bestimmtes Symbol mit dir tragen) über Tabus (der Prinz des Magmas hasst Bäder!) bis hin zu dem Recht, dich immer und überall zu besuchen. Du kannst den Pakt natürlich brechen: Dabei verlierst du alle Vorteile des Paktes und wirst sofort von allen deinen gebundenen Elementaren angegriffen. Außerdem machst du dir einen Feind. Immerhin, ***Feind des Donnerfürsten*** ist ein toller Ersatzaspekt!
Du solltest gemeinsam mit der SL ausarbeiten, wer das eigentlich ist, mit dem du den Pakt geschlossen hast. Normalerweise wird der Pakt mit dem Fürsten oder der Königin eines Sturms geschlossen, vielleicht mit dem „Magmafürsten“, der „Dame der Eisberge“ oder der „Gräfin der Gespaltenen Himmel“, aber es gibt noch endlos viele andere Möglichkeiten.
Wenn du einen Pakt eingehst, musst du deine Erholungsrate um 1 Punkt senken. Du kannst ruhig mehr als einen Pakt schließen, aber dann kannst du darauf wetten, dass du von da an der Mittelpunkt für Intrigen und Kämpfe zwischen den beiden Sturmhöfen bist.

FERTIGKEIT: BESCHWÖREN

Sobald du einen Pakt schließt, ersetze die Fertigkeit Rufen durch die Fertigkeit Beschwören. Sie hat den gleichen Wert und funktioniert genauso wie die Rufen-Fertigkeit, mit folgenden Änderungen:

- Du darfst nur Kreaturen aus dem Sturm beschwören, mit dessen Fürsten du einen Pakt geschlossen hast.
- Du brauchst keine Opfer mehr, um Elementare zu beschwören.
- Bei einem Fehlschlag beim Beschwören fliehen die Kreaturen immer.
- Wenn es darum geht, wie viele Elementare du auf einmal binden kannst, bekommst du +4 auf deine Fertigkeit.

- Du kannst eine hochrangige Elementarkreatur beschwören, die zu deinem neuen Schirmherren passt. Die Natur der Kreatur hängt eng mit der Natur deines Schirmherren zusammen. Hochrangige Elementare entspringen oft einer klar definierten Gattung fantastischer Wesen: Feuervögel, Blitzgürteltiere oder andere Geschöpfe, die dir und deiner SL einfallen.

- Hochrangige Elementare haben eine Hervorragende (+5) Stärke, 4 Stresskästchen und eine leichte, eine mittlere und eine schwere Konsequenz, dazu noch ihren Elementar-Bonus (siehe die Tabelle weiter oben).

ELEMENTARE IM KAMPF

Wenn du nur einen einzelnen Elementar neben dem Charakter im Kampf führen musst, ist das nicht so schlimm, aber ein fähiger Beschwörer oder Rufer läuft gern mit mehreren gebundenen Elementaren herum. Das kann im Kampf ganz schnell in extreme Buchhalterei ausarten. Aus diesem Grund kannst du eine Variante der Teamwork-Regeln verwenden:

- Der Angriff oder die Verteidigung wird vom mächtigsten Elementar bestimmt, den du kontrollierst. Er erhält +1, weil er unter deiner Kontrolle steht.

- Für das Erschaffen von Vorteilen und das Überwinden von Hindernissen verwendest du nach wie vor deine Fertigkeiten, bekommst aber +1 pro Elementar (außer Wichten), der an dem Kampf teilnimmt und deine Aktionen unterstützen kann.

- Du kannst deine Elementare als zusätzliches Reservoir an Konsequenzen benutzen. Jedes Mal, wenn du getroffen wirst, kannst du einen Elementar verlieren statt eine Konsequenz zu nehmen. Die Elementare fangen Stress ab wie folgt:

  - Knecht: –2.
  - Diener: –4.
  - Gehilfe: –6.
  - Hochrangig: Ein einzelner Schlag beliebiger Härte.

VARIANTEN UND OPTIONEN

Geliehene Kraft

Als Beschwörer mit einem Sturmpakt kannst du die Kraft, die du von deinem Patron verliehen bekommen hast, benutzen, um die Fertigkeit Sturmherr zu erwerben, ohne selbst ein Sturmherr zu sein. Es gibt allerdings ein paar Einschränkungen: Du kannst Sturmherr nicht verwenden, solange du eine hochrangige Kreatur an dich gebunden hast. Außerdem verlierst du den +4-Bonus auf die Zahl der gebundenen Wesen, wenn du Sturmherr verwendest. Allerdings kannst du einen Elementar, der kein Wicht ist, opfern, um +1 auf einen Sturmherr-Wurf zu erhalten. Allerdings ist der Bonus nicht kumulativ. Du musst deine Erholungsrate dafür nicht senken.

Wichtmeister

Manche Rufer spezialisieren sich auf Wichte und interessieren sich nicht für die anderen Möglichkeiten, die sie mit ihrer Fertigkeit haben. Schließlich sind Wichte nützlich. Außerdem kann so ein Rufer an den Wichtkämpfen im Untergrund teilnehmen. Das ist schließlich ein sehr beliebter Zeitvertreib.

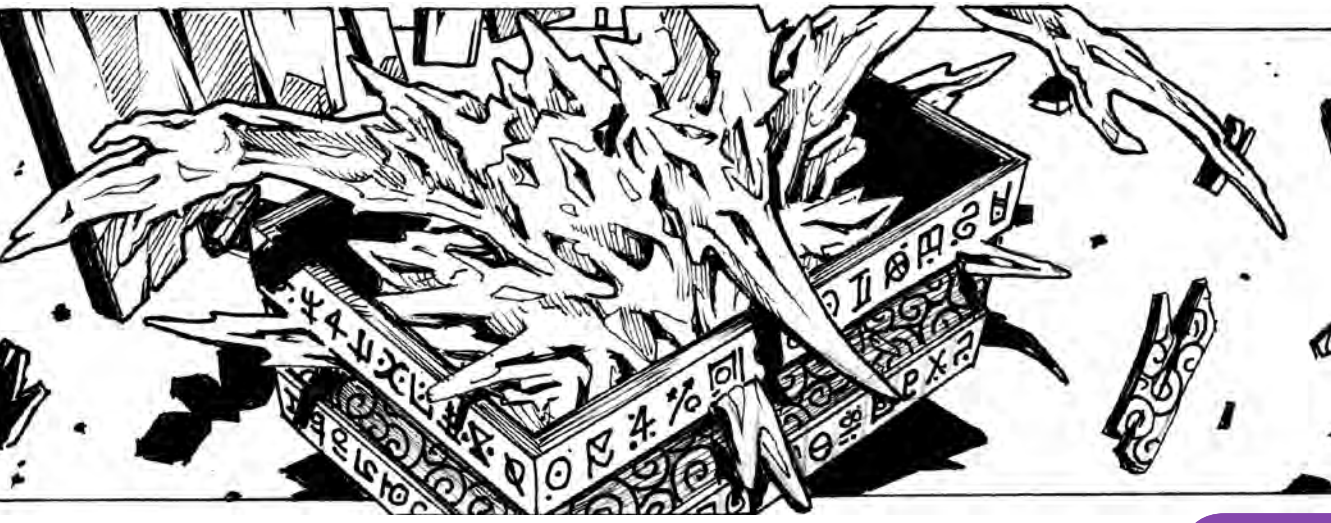
In diesem Fall kannst du Rufen durch Wichttrainer ersetzen. Die Fertigkeit bestimmt immer noch, wie viele Wichte du kontrollieren kannst, aber du kannst sie damit nicht mehr rufen. Stattdessen kannst du „wilde“ Wichte binden, die lange genug in der sterblichen Welt gefangen waren und tierähnliche Gestalten angenommen haben. Ein Wichtmeister findet und fängt diese Wichte. Danach kannst du sie zähmen und zu Kampfwichten trainieren, die für dich an Wettkämpfen teilnehmen.
Hier greift die Bronzene Regel. Kampfwichte sind zwar im Vergleich mit dem Rest der Welt nach wie vor Durchschnittliche Kreaturen ohne Stresskästchen und Konsequenzen. Aber sie unterscheiden sich trotzdem untereinander ganz enorm. Das bedeutet, dass jeder Kampfwicht eigene Fertigkeiten, Kräfte und Fähigkeiten haben darf, die er aber nur im Kampf gegen andere Wichte einsetzen kann. Aber in solchen Kämpfen sind diese Unterschiede sehr wichtig. Allerdings gibt es für einen Beobachter von außen keinen signifikanten Unterschied zwischen dem mächtigsten und dem schwächsten Kampfwicht.

Ausbildung der Kampfwichte

Kampfwichte beginnen das Spiel mit 2 Stresskästchen, einer leichten Konsequenz und 4 Fertigkeiten auf einem Wert von Mäßig (+0): Stärke, Geschwindigkeit, Können und Zähigkeit. Jede Fertigkeit entspricht bei Wichtkämpfen einem Aktionstyp: Stärke zum Angreifen; Geschwindigkeit, um Hindernisse zu überwinden; Können, um Vorteile zu erschaffen; und Zähigkeit zum Verteidigen.
Wichte werden besser, wenn sie Kämpfe gewinnen oder trainieren. Wie und wo das genau passiert, hängt von der Situation ab, aber jedes Mal, wenn sie sich verbessern, können sie eines der folgenden Dinge tun:

- **Fertigkeit erhöhen:** Du kannst alle Fertigkeiten maximal auf einen Guten (+3) Wert steigern, außerdem kannst du eine auf Großartig (+4) und eine auf Hervorragend (+5) erhöhen.

- **Zähigkeit verbessern:** Der Wicht kann entweder eine leichte Konsequenz hinzufügen, eine leichte Konsequenz auf eine mittlere erhöhen oder eine mittlere auf eine schwere Konsequenz steigern. Ein Kampfwicht darf maximal eine leichte, eine mittlere und eine schwere Konsequenz haben.



- **Sich weiterentwickeln**: Dafür hat ein Wicht folgende Optionen:

  - **Panzer:** Rüstung:1
  - **Harter Panzer:** (Erfordert Panzer und Zähigkeit auf Gut): +1 Rüstung.
  - **Atemangriff:** Kann zwei Ziele auf einmal angreifen.

Ein Wicht kann sich auf viele Arten weiterentwickeln. Behandle das einfach wie Stunts.

Außerhalb von Wichtkämpfen hat der Wicht nach wie vor seine Durchschnittliche (+1) Fertigkeit, keine Stresskästchen, keine Konsequenzen, außerdem entwickelt er sich nicht weiter. Vielleicht sieht man eine winzige Veränderung, aber mehr auch nicht. Es spielt keine Rolle, wie viele Kämpfe der Wicht gewinnt oder wie sehr er trainiert wird – daran ändert sich einfach gar nichts.

HERREN DER LEERE

DESIGNANMERKUNGEN

Ähnlich wie die Sturmbeschwörer ist auch diese Variante an das Magiesystem der Fünf Stürme gekoppelt, funktioniert aber genauso gut auch eigenständig. In diesem Fall ist diese Variante allerdings etwas abseitiger. Bei der hier vorgestellten Magie geht es um die dunklen und schrecklichen Dinge, die außerhalb der Grenzen der Realität lauern. Klassischerweise ist das der Raum für unvorstellbare und doch eindeutig mit Tentakeln versehene Schrecken, aber das hier ist eine etwas bodenständigere Version. Gute Quellen für dieses Spielgefühl sind die „Twenty Palaces"-Romane von Harry Connolly (nur auf Englisch erhältlich). Diesem System liegt der Gedanke zu Grunde, dass wir die Krücke des „Unbegreiflichen" eigentlich nicht brauchen, um auf verstörende Ideen zu kommen.
Es wäre leicht zu sagen, dass das hier ein Magiesystem für Schurken ist, aber damit würden wir dir und deiner Gruppe keinen Gefallen tun – und den Schurken auch nicht. Diese Magie fordert einen schrecklichen, fast unmenschlichen Preis, doch „fast unmenschlich" ist nicht ganz das Gleiche wie nur „unmenschlich". Die Kultisten, die mit diesem System dunkle Dinge beschwören, sind nicht einfach nur Bekloppte, die alles zerstören wollen. Sie *wollen* etwas. Und sie sind bereit, einen Preis dafür zu zahlen.
Je nachdem, was sie wollen und welchen Preis sie dafür zahlen müssen, ist es plötzlich gar nicht mehr so einfach, sie von Helden zu unterscheiden.

BESCHREIBUNG

Niemand weiß genau, was die Leere ist. Einige Schriften sagen, sie sei alles, was nicht das Universum ist. Andere Werke vertreten die Ansicht, dass sie das Ende des Universums ist und in einem Maßstab existiert, in dem sich Zeit und Raum nicht mehr unterscheiden lassen. Für manche ist sie einfach die Hölle. Egal, was sie sein mag, sie ist ein schlechter Ort und in jeder Hinsicht finster. Manchmal stolpert jemand in die Randbereiche der Leere. Wenn ihn das nicht sofort umbringt, dann bleibt dennoch ein schreckliches Mal zurück.
Das passiert glücklicherweise selten. Die Leere interagiert nicht mit der Welt, solange sie niemand aktiv sucht. Selbst dann ist sie schwer zu finden. Tatsächlich wäre sie vermutlich unmöglich zu finden, wenn da nicht diese schreckliche Wahrheit wäre: In der Leere gibt es Dinge, die ihr entkommen wollen.

Es gibt keine eindeutige Beschreibung, was das für Dinge sind und was sie wollen. Einige sind wenig mehr als Tiere, aber das sind Tiere, die über schreckliche Kräfte verfügen. Aber es gibt auch welche, die intelligent sind – manche weniger als Menschen, aber andere mehr.

Die intelligenten Wesen sind offensichtlich eine Bedrohung. Sie wollen es den Menschen einfacher machen, die Leere zu finden. Sie bieten Abkommen an und wollen Wissen verbreiten, das besser verborgen bleiben sollte. Ihre ultimativen Ziele unterscheiden sich. Manche wollen sicher die Schwelle zu unserer Welt überschreiten, manche scheinen andere in ihre dunklen Höfe locken zu wollen. Andere sind einfach ein Mysterium.

Man sollte allerdings auch nicht unterschätzen, wie gefährlich die Tiere sind, aber die sind eher eine ökologische Bedrohung. Eine einzelne Kreatur ist vielleicht nicht sehr gefährlich. Aber wenn es mehrere sind und sie Zeit haben, sich zu vermehren und zu verbreiten, dann könnten sie die Menschheit ausrotten.

Aber sie sind einfach so verdammt nützlich.

Die Macht der Leere zeigt sich in verschiedenen Formen. Meistens wird sie genutzt, um eine nützliche Kreatur zu beschwören und zu binden. Solange die erforderlichen Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden, ist es normalerweise recht sicher, diese Geschöpfe zu halten, aber alle Vorsichtsmaßnahmen haben ihre Grenzen. Für sehr mächtige Wesen gilt das gleich doppelt. Es ist nicht schwieriger, sie zu beschwören, aber es ist eine ganz andere Sache, sie zu binden. Du kannst ihnen Beschränkungen auferlegen, aber sie werden ganz sicher versuchen, diese zu umgehen.

Manchmal erlangt jemand tatsächliche Macht durch Abkommen mit der Leere. Vielleicht bekommt derjenige neues Wissen, lernt Zaubersprüche und seltsame Tricks, oder vielleicht bekommt er auch echte Kräfte. Das passiert normalerweise in Form einer Infektion. Meistens ist das genauso schlimm, wie es klingt – verlass dich nicht darauf, dass die Kraft, die du heute erhalten hast, dich morgen nicht in einem Regen aus fleischfressenden Würmern explodieren lässt.

KURZ UND KNAPP

Du willst nicht alle Regeln lesen? Hier ist eine kurze Zusammenfassung:

- Finde eine Anleitung, wie du eine dunkle Beschwörung durchführst.
- Würfle Wissen gegen die Schwierigkeit der Beschwörung. Bei einem Fehlschlag bekommst du einen Bonus in Höhe der Erfolgsstufen, die dir zum Erfolg fehlen. Allerdings bekommt die SL einen Unheilspunkt pro +1, das du bekommst.
- Du benutzt das grässliche Ding, das du beschworen hast, um deine Ziele zu erreichen. Für den Rest der Welt ist das häufig eher nachteilig.
- Die SL gibt Unheilspunkte aus, um deine schlechte Idee sogar noch schlechter zu machen.

SPIELREGELN

Für die Mächte der Leere benutzen wir zwei unterschiedliche Regelmechanismen. Im ersten Schritt geht es darum, wie der Kontakt hergestellt wird, wie Monster beschworen werden und um alles, was damit zusammenhängt. Im zweiten Schritt werden die Auswirkungen der Beschwörung geregelt.

BESCHWÖREN

Das klingt jetzt vielleicht banal, aber wenn du eine Kreatur aus der Leere beschwörst, ist das so ähnlich, wie wenn du einen Schrank aus dem Möbelhaus zusammenbaust: Du hast eine detaillierte Anleitung und wenn du sie genau befolgst und alle nötigen Werkzeuge hast, dann solltest du das versprochene Ergebnis eigentlich bekommen. Unglücklicherweise ist dieser Kram auch unter idealen Umständen sehr verwirrend. Der Autor einer Beschwörungsanleitung ist selten ein fähiger technischer Schriftsteller. Außerdem sollten wir nicht vergessen, dass er offensichtlich ein Typ ist, der gerade ein Buch darüber schreibt, wie man unheilige Monstrositäten beschwören kann.

Aus diesem Grund ist jeder, der irgendeine Ahnung hat, sehr skeptisch, wenn es um „Zauberbücher“ geht. Eine Person, die ein Buch aus diesem Zeug macht, hat ziemlich verdächtige Prioritäten. Außerdem gibt es keine Garantie, dass das Zeug überhaupt funktioniert. Es gibt einige bekannte Zauberbücher, die in ausreichender Menge im Umlauf sind und eine gewisse Bekanntheit erlangt haben. Es ist ziemlich wichtig, dass du herausfinden kannst, welche echt sind und in welchen nur Unsinn steht. Selbst dann ist Vorsicht geboten – nicht selten packen Anwender ihre Bücher voll mit Ritualen, von denen sie wissen, dass irgendetwas damit nicht stimmt.

Die wirklichen Schätze sind Notizbücher. Schlampige Anwender sind tote Anwender. Jeder, der auch nur eine Weile überleben möchte, macht sich zu allem einen Haufen Notizen – zu Erfolgen, Fehlschlägen und allem anderen. Unglücklicherweise sind die Notizbücher im besten Fall unleserliches Gekrakel und im schlimmsten Fall verschlüsselt. Es ist also niemals einfach.

Daher ist in vielen Fällen bei einer Beschwörung das Ritual an sich gar nicht so schwierig. Das ist normalerweise nicht so komplex. Das Problem liegt eher darin, eine gute, zuverlässige Anleitung zu finden.

Deswegen haben selbst erfolgreiche Anwender normalerweise nur einige wenige Tricks auf Lager. Für jede neue Beschwörung, die sie lernen, müssen sie eine Weile lang russisches Roulette spielen, und der Einsatz wird mit jedem Mal höher.

Bei der eigentlichen Beschwörung musst du einen Wissens-Wurf machen, um herauszufinden, wie gut du die Anweisungen umsetzen kannst, wie gut deine Vorsichtsmaßnahmen sind, wie sinnvoll du die Vorgänge beurteilst und wie vorsichtig du allgemein vorgehst. Wenn das Ritual, das du verwendest, korrekt ist (und du kannst dir nie wirklich sicher sein), kommen zwei Schwierigkeiten ins Spiel: Die Schwierigkeit des eigentlichen Rituals und die Schwierigkeit, das Ritual aus dem Text abzuleiten. Wir nennen das **Beschwörungsschwierigkeit** und **Ableitungsschwierigkeit.**

Normalerweise ist die Beschwörungsschwierigkeit selbst bei mächtigen Kreaturen recht niedrig. Schließlich *wollen* sie in unsere Welt kommen. Die Herausforderung liegt eher darin, sich bei der Beschwörung nicht in tödliche Gefahr zu bringen. Es ist viel schwieriger, die Anweisungen abzuleiten.

Beschwörungsschwierigkeiten sind normalerweise relativ konsistent, aber die Ableitungsschwierigkeiten hängen von den Quellen ab, mit denen du arbeitest. Die Ableitungsschwierigkeit kann nicht niedriger sein als die Beschwörungsschwierigkeit. So oder so sind beide Schwierigkeiten dem Spieler nicht bekannt.

Um tatsächlich etwas zu beschwören, musst du alle Schritte ausführen, die im Ritual festgelegt sind, und einen einzelnen Wissens-Wurf gegen beide Schwierigkeiten machen.

Nach dem Wurf:

- Wenn du es nicht schaffst, beide Schwierigkeiten zu überwinden, dann funktioniert das Ritual entweder gar nicht oder es funktioniert schon, aber ohne die erforderlichen Sicherheitsmaßnahmen, sodass das Wesen, das du beschworen hast, frei kommt. Diese Entscheidung liegt vollständig bei der SL, je nachdem, was ihrer Meinung nach mehr Spaß macht.

- Wenn der Spieler die Beschwörungsschwierigkeit schafft, aber die Ableitungsschwierigkeit nicht, dann funktioniert das Ritual! Genau wie es geplant war! …jedenfalls mehr oder weniger.

Schreib dir auf, um wie viel du die Ableitungsschwierigkeit verpasst hast. Dieser Wert wird in eine entsprechende Anzahl Unheilspunkte umgewandelt, die die SL verwenden kann. Es geht hier explizit darum, die Schwierigkeit zu *übertreffen* – selbst bei einem Gleichstand fällt ein Unheilspunkt an. Unheilspunkte ergeben sich aus dem, was schief gelaufen ist, denn das fällt später auf den Anwender zurück und macht Probleme. Das kann klein und subtil oder groß und schmerzhaft sein, aber der Zusammenhang ist nicht auf den ersten Blick offensichtlich. Die SL kann das später enthüllen, wenn sie möchte.

Ein Beispiel: Dave versucht sich an einem Ritual mit einer Ordentlichen (+2) Beschwörungsschwierigkeit und einer Fantastischen (+6) Ableitungsschwierigkeit. Sein Ergebnis ist Großartig (+4), also erhält die SL 3 Unheilspunkte, weil Daves Wurf um 3 höher hätte sein müssen, um die Schwierigkeit zu überwinden.

Wenn du bei einem Ritual einen vollen Erfolg erzielst, dann schaffst du es ohne Probleme. Die Ableitungsschwierigkeit sinkt bei folgenden Anwendungen des gleichen Rituals um 1. Dabei kann die Ableitungsschwierigkeit nicht unter die Beschwörungsschwierigkeit fallen. Außerdem gilt dieser Effekt nur für dich. Alle anderen müssen nach wie vor die Ableitungsschwierigkeit der ursprünglichen Aufzeichnungen verwenden – oder deiner Aufzeichnungen, je nachdem.

Warum ist das Beschwören eigentlich so „sicher“ für die SC? Grundlegendes Spieldesign. Erstelle kein Magiesystem, in dem ein nützlicher Zauberspruch dich umbringen kann, wenn du erfolgreich bist. Das ist aus der Perspektive des „Realismus“ ein absolut vernünftiger Kontrollmechanismus, aber aus einer Spielperspektive ist es eine schlechte Idee. Magie ist wie Tschechows Gewehr, das unausweichlich verwendet werden muss, wenn es einmal aufgetaucht ist – wenn du Magie einführst, dann will sie früher oder später jemand ausprobieren und du musst dafür sorgen, dass sie irgendwie im Spiel funktioniert. In diesem speziellen Fall ist es viel interessanter, wenn die Spieler mit den Konsequenzen ihres Erfolgs umgehen müssen. Das ist manchmal schlimmer als der Tod, und trotzdem muss sich niemand einen neuen Charakter erschaffen. Zumindest nicht sofort.

Gewaltige Rituale

Die bisherigen Regeln gehen davon aus, dass du kleine bis mittelgroße Geschöpfe aus der Leere rufst. Es gibt aber auch größere Kreaturen, die du ebenfalls beschwören und binden kannst. Die grundlegenden Regeln und Schwierigkeiten verändern sich nicht, aber die Voraussetzungen für das Ritual sind normalerweise weitaus extravaganter. Isolierte Berggipfel, Zirkel aus Goldketten, tausend Papierkraniche, deren Flügelspitzen in das Periodenblut einer Mörderin getaucht wurden, so Zeug eben. Wie bei einer normalen Beschwörung ist der Wurf nicht der entscheidende Teil des Vorgangs, denn die Regeln sind tatsächlich dieselben. Es ist der Weg dahin, der zählt.
Das ist vielleicht nicht gerade sehr intuitiv. Wenn die größeren Wesen durchkommen wollen, warum sind für ihre Rituale mehr Komponenten erforderlich? Das ist eine praktische Überlegung: Stell dir das Ritual wie ein Gerüst vor. Je größer die Kreatur ist, die du herüber bringen willst, umso stabiler muss das Gerüst sein. Und da hast du noch nicht einmal darüber nachgedacht, dass du das Wesen anschließend auch binden willst.
Natürlich sind viele dieser Geschöpfe groß, intelligent und mächtig genug, um Schlupflöcher zu finden. Einige haben Artefakte erschaffen oder zu ihrer Erschaffung beigetragen, die einen Weg für sie öffnen können: Spiegel, Statuen, Affenpfoten, Puzzlekästchen und so weiter. Glücklicherweise sind diese Gegenstände normalerweise auf die eine oder andere Art eingeschränkt; ansonsten wäre die Kreatur wahrscheinlich bereits hinübergekommen. Aber sie sind hervorragende Angelköder, wenn man so will.

Binden

Eine beschworene Kreatur kann nicht viel tun. Wenn alles richtig läuft, ist es ein Teil der Beschwörung, das Wesen zu binden. Irgendwann musst du die Kreatur schließlich zumindest zum Teil freilassen, um ihre Fähigkeiten nutzen zu können. Bei dummen Kreaturen bedeutet das, dass du einfach den Zirkel brichst und sie ihre Aufgabe erfüllen lässt. Bei intelligenteren Wesen heißt das, dass du sie frei lassen musst, damit sie ihre Kräfte nach strikten Regeln verwenden können.
Diese Geschöpfe sind bei ihren Abkommen gern sehr faustisch. Normalerweise sind sie nicht in einer Position, in der sie viel Spielraum für Verhandlungen haben (es gibt jedoch immer Ausnahmen). Aber sie werden versuchen, Schlupflöcher in den Regeln, die du ihnen auferlegst, auszunutzen. Allerdings macht es keinen großen Spaß, sich den präzisen Wortlaut auszudenken, also sollte das auch nicht nötig sein. Die SL sollte einfach nach der Absicht der Spieler fragen und diese respektieren. Durch Unheilspunkte und den natürlichen Lauf der Dinge sollten mehr als genug Komplikationen entstehen.

Unheilspunkte

Unheilspunkte sind dafür da, um all die Dinge im Auge zu behalten, die der Charakter *nicht* eingerechnet hat. Stell sie dir wie teuflische Schlupflöcher vor: ein Haufen Zeug, der nur darauf wartet, bei der Beschwörung schief zu gehen. Sie geben der SL eine Freikarte, mit der sie die Situation schlimmer machen kann. Das kann sie zwar ohnehin tun, aber so kann sie wenigstens den Unheilspunkten die Schuld geben. Du kannst ein paar Sachen mit deinen Unheilspunkten machen:

- Die Kreatur darf eine Kraft einsetzen, die nicht in den Rahmen fällt, in dem der Beschwörer sie gebunden hat, wenn auch immer nur ein bisschen.
- Die Kreatur darf andere Kreaturen beschwören.
- Die Kreatur darf Kontakt zu jemand anderem aufnehmen, der vielleicht an einem besseren Abkommen interessiert ist.
- Die bloße Gegenwart der Kreatur sorgt für die Entstehung eines Situationsaspekts in ihrer Umgebung. Der Radius dieses Aspekts wächst langsam, aber stetig.

Rituale und Aspekte

Aspekte scheinen eine tolle Möglichkeit zu sein, um ein Ritual sicher zu machen und diese ganze Unheilssache zu umgeben. An und für sich sind sie das auch. Aber dabei solltest du einige Dinge bedenken. Wenn du eine dieser Beschwörungen ausführst, dann tust du etwas Grauenvolles. Jedes Geschöpf, das du herüber bringst, ist eine Abscheulichkeit und eine Bedrohung für die Welt. Wenn du einen Aspekt einsetzt, der dir dabei helfen soll, dann könntest du diesen Aspekt dadurch besudeln.

Wir wissen alle, wie es ist, schlechte Dinge aus einem guten Grund zu tun. Vielleicht ist das die Motivation, die dich zu einer Beschwörung treibt. Aber wenn du diese Entscheidung fällst, dann überschreitest du eine Grenze und triffst eine fundamentale Aussage über den Aspekt. Das sagt nicht nur etwas über deinen Charakter aus, sondern auch darüber, wie der Aspekt im Spiel vorkommen wird. Wenn du die Tür aufmachst und grässliche Dinge im Namen der Liebe tust, dann lädst du die SL ein zu sehen, wie weit du zu gehen bereit bist.

Und vielleicht ist das großartig. Vielleicht ist das genau das, was du im Spiel sehen willst, das ist ein großartiges, starkes Thema. Aber wir wollten das hier noch mal erwähnen, damit du mit offenen Augen durch die Tür gehst.

KREATUREN UND MÄCHTE

Leider müssen wir dir sagen, dass es keine vollständige Auflistung all dieser grässlichen Geschöpfe gibt oder geben wird. Wir werden viele Beispiele liefern, aber dafür solltest du dir tatsächliche *alle* Varianten von Fate anschauen. Jede dieser Kreaturen ist einzigartig. Wenn die Regeln für ein Geschöpf nicht zum restlichen Spiel passen, dann ist das hier so ziemlich der einzige Kontext, in dem das trotzdem einen Sinn ergibt. Das ist deine Gelegenheit, absolut durchzudrehen.

Es gibt allerdings eine Einschränkung: Du solltest ein paar Kontrollmechanismen einbauen, damit nicht die ganze Gruppe draufgeht, wenn eines dieser Dinger losgelassen wird. Das heißt, du solltest das Ausmaß der negativen Folgen auf Dinge einschränken, mit denen die SC umgehen können. Vielleicht möchtest du ja sicherstellen, dass die Charaktere sich wehren können. Jedenfalls solltest du das im Hinterkopf behalten.

Beispielkreaturen

Wundfraßkäfer

Beschwörungsschwierigkeit: Durchschnittlich (+1)

Diese Käfer sind ein bisschen länger als ein Männerdaumen und haben weiße, weiche Panzer, so als wären sie gerade aus einem Kokon geschlüpft. Allerdings härten diese Panzer niemals aus. Um den Käfer zu nutzen, lass ihn einfach eine Weile auf deiner Haut herumlaufen. Das ist ein paar Sekunden lang ekelhaft, aber dann bemerkst du gar nicht mehr, dass er da ist. Buchstäblich. Wenn du dich nicht aktiv konzentrierst, um ihn zu finden, dann entdeckst du ihn überhaupt nicht, egal, wo er gerade herumkrabbelt. Wenn du nicht weißt, was da auf dich zukommt, ist es einfach nur kurz ein schauriges Gefühl, das schnell vergeht.

Der Käfer hat seinen Namen von seiner Fähigkeit, Wunden zu fressen. Er behebt kleine Probleme und hat regeltechnisch gesehen einen mächtigen Effekt: Einmal pro Tag kann sein Besitzer eine körperliche Konsequenz streichen, weil die Verwundung effektiv verschwunden ist.

Nachdem er drei solche Wunden gefressen hat, legt der Käfer irgendwo auf deinem Körper ein kleines Ei, das du ebenso wenig bemerkst wie ihn. Nach einer Woche schlüpft ein weiterer Käfer, der unbemerkt auf dir herumkrabbelt und der zusätzliche Wunden fressen kann. Wenn der Käfer andererseits eine Woche lang keine Wunden bekommt, die er fressen kann, dann sucht er sich anderswo Nahrung und frisst einen deiner Aspekte. Das verursacht keinen direkten Schaden, du vergisst diese Sachen nicht und es verschwindet nichts. Sie sind einfach nicht mehr wichtig. Sobald alle deine Aspekte gefressen worden sind, verfällst du in träge Antriebslosigkeit, unterbrochen von gelegentlichen Augenblicken intensiver Aktivität oder Selbstverletzung (die Wunden werden aber schnell gefressen), weil du versuchst, nach etwas zu greifen, das du einfach nicht mehr finden kannst.

Deine Wohnung wird zusehends unordentlicher, während du sie mit allerlei Kram vollstellst. Schließlich erinnert sie an ein Nest, dessen Wege vom schwachen Licht des Fernsehers aus wegführen. Es ist kein Zufall, dass eine solche verdreckte Umgebung für die Käfer ein idealer Lebensraum ist. Sie verwenden die Unordnung, um sicherer von dir weg zu reisen und neue Wirte zu finden, da sie sonst leichte Beute für Stiefel und Raubtiere sind. Sie ziehen schlafende Wirtskörper vor, die ihren neuen Gast nicht bemerken.

Die Käfer sind an sich keine große Gefahr, selbst ein unkontrollierter Befall breitet sich selten weiter aus als ein Gebäude. Sie haben allerdings eine symbiotische Beziehung mit wesentlich aggressiveren Eindringlingen oder Infektionen. Ein Mensch, der sich in eine monströse Mordmaschine verwandelt hat, ist ohnehin gefährlich, aber wenn er mit Wundfraßkäfern bedeckt ist, ist das Problem deutlich schlimmer.

Blitzwürmer

Beschwörungsschwierigkeit: Ordentlich (+2)

Es gibt einen längeren Namen für diese Monster, aber er ist schwer auszusprechen. Sie sehen aus wie eine Mischung aus einem Blitz und einem Tausendfüßler, sind aber ständig in Bewegung, sodass man nur selten einen guten Blick auf sie werfen kann. Sie überleben in Stasis nicht lange, aber sie können in einem entsprechend vorbereiteten Glas gehalten werden. Wenn sie frei kommen, gibt es ein grelles Licht und einen Knall, gefährlich wie ein Blitzschlag, dann sind sie weg.

Wenn der Wurm allerdings in ein Medium entlassen wird, durch das er reisen kann (z. B. eine Stromleitung), kann er ewig überleben. Er kann auf diese Weise primitive Kontrolle über elektronische Geräte ausüben und wie eine Kobra aus allen elektrischen Kontaktpunkten schlagen: Aus Glühbirnenfassungen, Steckdosen und so weiter. Ein solcher Angriff wird mit einem Hervorragenden (+5) Wert gegen Wahrnehmung gewürfelt und macht Waffe:7 Schaden. Das ist ziemlich mächtig, aber die Kreatur löst sich dabei auf. Viele Magier verwenden Blitzwürmer als Waffen, die sie nur einmal einsetzen können.

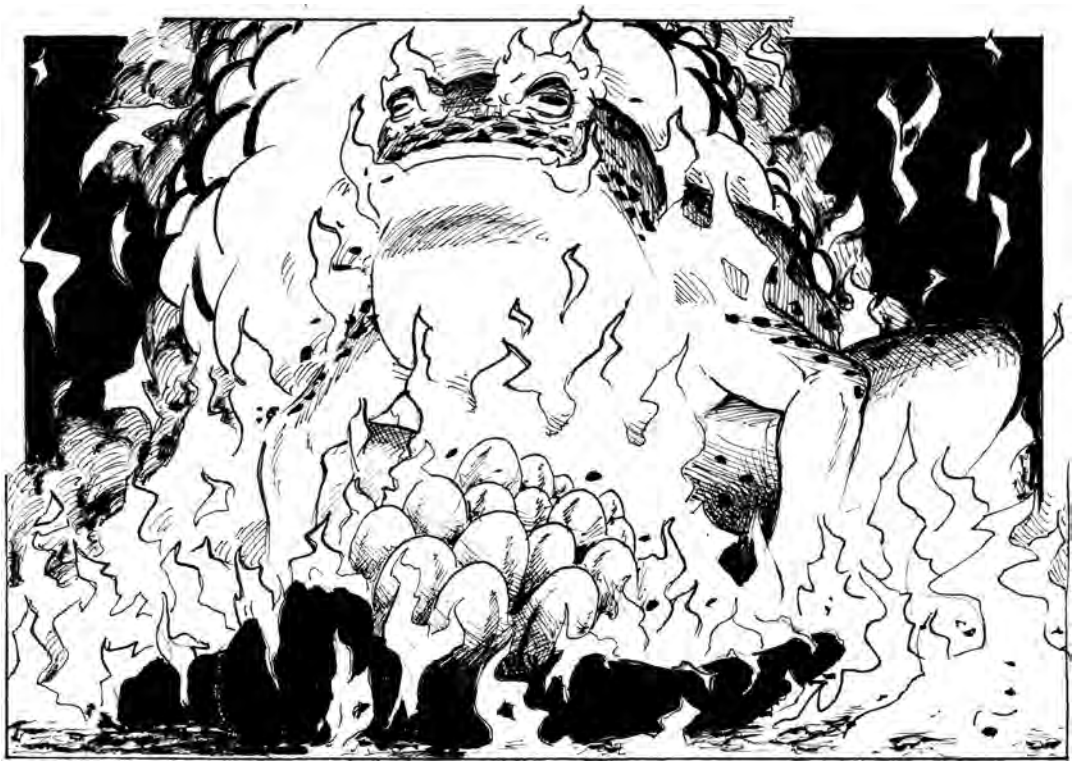
Wenn ein Wurm sich befreit, sucht er sich normalerweise ein „Nest“ aus Kabeln, wie ein Haus oder Bürogebäude. Die Wesen scheinen Schwierigkeiten zu haben, große Entfernungen über das Stromnetz zurückzulegen. Ein solcher Befall zeigt sich nur durch bizarre elektrische Vorfälle, zumindest, bis sich die Kreatur fortpflanzt. Ein kleiner Blitzwurm ist so groß wie ein Tausendfüßler. Er kriecht aus Steckdosen und versucht, in irgendein elektronisches Gerät zu kommen, das er finden kann, normalerweise eher kleine Geräte. Dort bleibt er, bis er mit einem anderen Stromnetz verbunden wird, wo er wachsen und sich schließlich fortpflanzen kann. Wenn das nicht passiert, dann wächst er, bis das Gerät ihn nicht mehr halten kann. Dann tötet er das nächste Lebewesen, das er sieht. So oder so.
Wenn man die Gefahr für die Infrastruktur außen vor lässt, die diese Geschöpfe darstellen, haben sie noch eine andere schlechte Angewohnheit: Frische Leichen geben für sie *wirklich interessante* Kabel ab. Lebewesen interessieren sie nicht so sehr, aber eine frische Leiche mit einem hochkomplexen Nervensystem? Das ist wie eine Party. Eine wankende, nicht ganz tote, knisternde Zombieparty mit Taserberührung – solange, bis der Leichnam ausbrennt.
Es ist schwer, die Würmer zu entdecken, aber sie sterben, wenn sie komplett vom Stromkreislauf abgeschnitten werden.

Lazarusaugen
Beschwörungsschwierigkeit: Ordentlich (+2)
Diese Kreatur ist eine etwa eigroße weiße Kugel und meistens harmlos und unbeweglich. Wird sie allerdings in die Augenhöhle eines frisch Verstorbenen eingesetzt, fährt sie Tentakel in das Gehirn aus und sorgt dafür, dass sich der Körper regeneriert. Solange das Fleisch und, viel wichtiger, das Gehirn weitgehend unversehrt sind, wird die Person im Lauf der nächsten 12 Stunden zum Leben erwachen. Wenn das Gehirn nicht intakt ist, wird der Körper wiederbelebt und wankt umher, bis er verhungert und wieder stirbt. Unheimlich, aber weitgehend harmlos. Wenn das Gehirn allerdings intakt ist, dann kehrt die Person wirklich zurück – Persönlichkeit, Gedächtnis, das ganze Paket. Das Lazarusauge hat jedoch niemals so ganz die gleiche Farbe wie das ursprüngliche Auge, die Person hat jetzt zwei verschiedenfarbige Augen.
Allerdings gibt es ein Problem: Das Lazarusauge ernährt sich von Gehirnmasse. Die kann es nun entweder von seinem Wirt oder von jemandem anderes bekommen. Primär treibt es den Wirt dazu, Gehirne zu essen, aber wenn das nicht geht, ernährt es sich vom Gehirn des Wirts.

Dieser Hunger ist am Anfang vielleicht mit Tieren zu stillen, aber irgendwann wird der Wirt zum Kannibalismus getrieben und verzehrt menschliche Gehirne. Die Gehirne von frisch Verstorbenen reichen eine Weile aus, aber das kann den Hunger nicht so stillen wie das Gehirn eines gerade getöteten oder – noch besser – eines lebenden Opfers.
Das hat allerdings keinen Einfluss auf das essentielle Wesen der Person. Sie macht diese grauenhafte Sache, ist sich völlig bewusst, dass das grauenhaft ist, aber sie muss es tun. Sie kann nicht damit aufhören und höchstens dafür sorgen, dass ihr nicht ihre Freunde und Verwandten zum Opfer fallen. Außerdem überlädt das Lazarusauge ihr Adrenalinsystem. Ihre Reflexe werden gestärkt, und sie wird zu dem gefährlichen Raubtier, das sie sein muss. Sie bekommt +1 auf alle körperlichen Fertigkeiten und –1 auf alle geistigen Fertigkeiten, die nichts mit

Wahrnehmung zu tun haben. Außerdem legt das Auge einige Eier in den Bauch, die durch den Mund austreten, sollte der Wirt sie brauchen. Vielleicht möchte er ja einen geliebten Menschen retten oder ihn dazu bringen, sich ihm anzuschließen, damit sie beide sicher sind.
Das Auge muss regelmäßig gefüttert werden; zu Beginn einmal im Monat, aber im Lauf der Zeit immer mehr und regelmäßiger. Ansonsten beginnt es, sich auf die vorhandene Nahrung zu stürzen und frisst das Gehirn des Wirts. Normalerweise beginnt es mit Erinnerungen und den höheren Gehirnfunktionen. Wenn das passiert, entsteht eine primitive Mordmaschine, die +3 auf alle körperlichen Fertigkeiten und –3 auf alle geistigen Fertigkeiten außer Wahrnehmung bekommt. Dieses Wesen bricht Schädel mit den bloßen Händen auf, um das graue Zeug im Inneren heraus zu schaufeln. Sowohl Wirt als auch das Auge brennen aus, wenn sie über dieses Stadium hinaus keine Nahrung bekommen.

Freet
Beschwörungsschwierigkeit: Gut (+3)
Diese Wesen sind verfälschte Abarten der Ifrits. Sie sehen aus wie Kröten aus Feuer. Aber ihr Feuer verfault und schwärzt, wenn es brennt. Es ist das Gegenteil einer reinigenden Flamme. Da sie Wesen aus Energie sind, ist es schwer, ihnen körperlich zu schaden, aber werden sie von sauberem Wasser verletzt und aufgelöst. Sie haben keine Stresskästchen oder Konsequenzen, können jedoch jeden Schaden ignorieren, der nicht dadurch entsteht, dass sie untergetaucht oder unter Wasser gesetzt werden, zum Beispiel von einem Feuerwehrschlauch. Das ist ein bisschen, als würde man ein Lagerfeuer löschen – aber ein Lagerfeuer, das dabei versucht, dein Gesicht zu fressen. Außerdem wird dabei die Umwelt beträchtlich verschmutzt. Ein beschworener Freet wird normalerweise einem Ziel hinterhergeschickt, um es zu töten. Freets haben Großartige (+4) Werte in Kämpfen und Heimlichkeit. Wenn sie ein Ziel erfolgreich angreifen,



dann bekommt es den Aspekt ***Brennende Fäulnis***. Das ist eine schreckliche, schmerzhafte Infektion, die das Ziel langsam verzehrt. Bis der Aspekt entfernt ist, erleidet das Ziel jeden Tag 1 Stress und kann sich nicht auf normale Weise von Stress und Konsequenzen erholen. Es gibt nur eine Methode, mit der der Aspekt entfernt werden kann: Der Freet und seine Brut müssen zerstört werden.
Wo wir von der Brut sprechen: Freets legen ihre Eier in Feuern. Diese Eier gleichen kleinen Funken, die den Flammen einen üblen Geruch verleihen. Nach drei Stunden erlischt das Feuer und es kommen einige Freets aus den Flammen. Wie viele, hängt von der Größe des Feuers ab. Ein Kamin würde vielleicht einen hervorbringen, ein Waldbrand könnte Dutzende gebären.

Der Feine Herr
Beschwörungsschwierigkeit: Schwach (–1)
Er trägt viele Namen. Wenn du ihn beschwören willst, musst du nur den richtigen Namen in der richtigen Umgebung aussprechen. Er erscheint genau dann, wenn es ihm in den Zeitplan passt. Nachdem du ihn beschworen hast, kann er dich jederzeit besuchen, wenn du alleine bist. Es gibt viele Geschichten über den Feinen Herrn, aber einige Dinge sind in allen gleich: Er ist nicht körperlich anwesend. Oft erscheint er nur in Spiegelbildern, als Schattenriss oder auf andere, unmögliche Arten. Manchmal taucht er auch ganz normal auf. Er ist dünn, aber sein genaues Aussehen ist umstritten. Er ist immer gut, wenn auch seltsam gekleidet. Er kommt zu einem Beschwörer, wenn dieser allein ist. Das hat allerdings mehr damit zu tun, ob die beiden beobachtet werden, als mit buchstäblicher Einsamkeit. Er ist schon auf Partys und anderen Großveranstaltungen erschienen, wo es möglich ist, sich in der Menge zu verlieren. Außer seinem Partner kann ihn niemand jemals sehen.
Der Feine Herr möchte gerne helfen. Er kann körperlich nichts Hilfreiches ausrichten, aber er weiß eine Menge. Er ist eine unergründliche Quelle von Geheimnissen sowohl arkaner als auch irdischer Natur, und er ist nur allzu gern bereit, sie zu teilen. Er hält auch nicht damit hinterm Berg, dass er im Austausch den einen oder anderen Gefallen verlangen wird.
Diese Gefallen erscheinen recht harmlos, aber schlauen Anwendern ist aufgefallen, dass es normalerweise darum geht, Informationen und Rituale zu bewahren und zu schützen, die etwas mit der Leere zu tun haben und ansonsten verloren gehen würden. Er stößt seine Partner selten direkt auf diese Rituale; vielleicht hat er mehr davon, wenn er

seinen Partner im Dunkeln lässt. Es kommt häufig vor, dass er darum bittet, ihn „vorzustellen" – das heißt, einem anderen den Namen des Feinen Herren beizubringen. Du kannst den Gefallen natürlich verweigern. Der Feine Herr wird sich höflich verabschieden und nicht zurückkehren. Es sei denn natürlich, du findest dich zu einem späteren Zeitpunkt in großen Schwierigkeiten wieder. Dann wirst du allerdings feststellen, dass der Preis deutlich gestiegen ist.
Für manche ist ein bisschen Geben und Nehmen das volle Ausmaß dieser etwas verstörenden Beziehung, nicht mehr. Aber für die, die er *interessant* findet, wird die Situation komplizierter. Wenn dich der Feine Herr interessant findet, dann wird er noch hilfreicher. Seine Hilfe öffnet viele Türen, aber das kann zu großen Problemen führen. Und diese Probleme neigen dazu, schlimmer und schlimmer zu werden, bis du nur noch nach einem Ausweg aus der Situation suchst.
Und den wird dir der Feine Herr nur zu gerne zeigen. Niemand weiß, was danach passiert.

Chaldäipilz

Beschwörungsschwierigkeit: Gut (+3)

Dieses Geschöpf ist ein bemerkenswert hässlicher, mit Pusteln bedeckter Pilz, ungefähr dreißig Zentimeter hoch. Wenn du ihn berührst, erscheint eine ähnliche Pustel auf deiner Hand. Das tut nicht weh, ist allerdings ekelhaft. Wenn du diese Hand auf eine kranke Person legst, dann verschwindet die Krankheit, die Pustel trocknet aus und ein kleiner Pilz wächst auf deinem Handrücken. Das kannst du natürlich auch bei dir selbst machen. Dein neuer kleiner Pilz kann entfernt werden (das tut allerdings höllisch weh). Dann kannst du ihn einpflanzen und er wächst, bis er so groß ist wie der ursprüngliche Pilz. Solange der Pilz eingepflanzt wird und gesund ist, bleibt die Krankheit in Remission, aber die Gesundheit aller späteren Pilze hängt von der Gesundheit des ersten ab.
Es gibt noch einen anderen Haken: Die Krankheiten schreiten weiter fort, solange sie sich in dem Pilz befinden. Sollte die Krankheit zurückkehren, dann in dem Stadium, das sie in dem Pilz erreicht haben. Das kann schreckliche und dramatische Folgen haben.
Der Pilz kann auch Verletzungen heilen und sogar traumatische Wunden reparieren, aber das ist etwas problematischer. Der geheilte Charakter scheint äußerlich in Ordnung zu sein, doch innerlich besteht die „Heilung" aus einer schwammigen Pilzwucherung, die als Ersatzfleisch dient. Das ist nicht direkt schädlich, wenn nicht gerade Gehirnmasse ersetzt wird. In diesem Fall sind die Ergebnisse nicht absehbar, aber selten gut. Allerdings sondert eine Person, die auf diese Weise geheilt wurde, die ganze Zeit Sporen ab. Dort, wo sie schläft, wachsen Pilze. Dabei handelt es sich um gewöhnliche, aber giftige Pilze, die allerdings den allgemeinen Verfall beschleunigen, den der Chaldäipilz mit sich bringt.
Die bloße Gegenwart eines Chaldäipilzes ist ungesund, zwar nicht für den Beschwörer, aber für die Umgebung. *Ein* Pilz ist nicht gefährlich. Vielleicht ist die Grippe in der Stadt ein bisschen bösartiger, aber das fällt nicht weiter auf. Mit jedem zusätzlichen Pilz wird es schlimmer. Noch eins: Wenn jemand stirbt, solange er von einem Pilz profitiert, solange also seine Krankheit in Remission ist, dann wächst auf seinem Grab ein weiterer Chaldäipilz.

VARIANTEN UND OPTIONEN

Die Leere in Schach halten

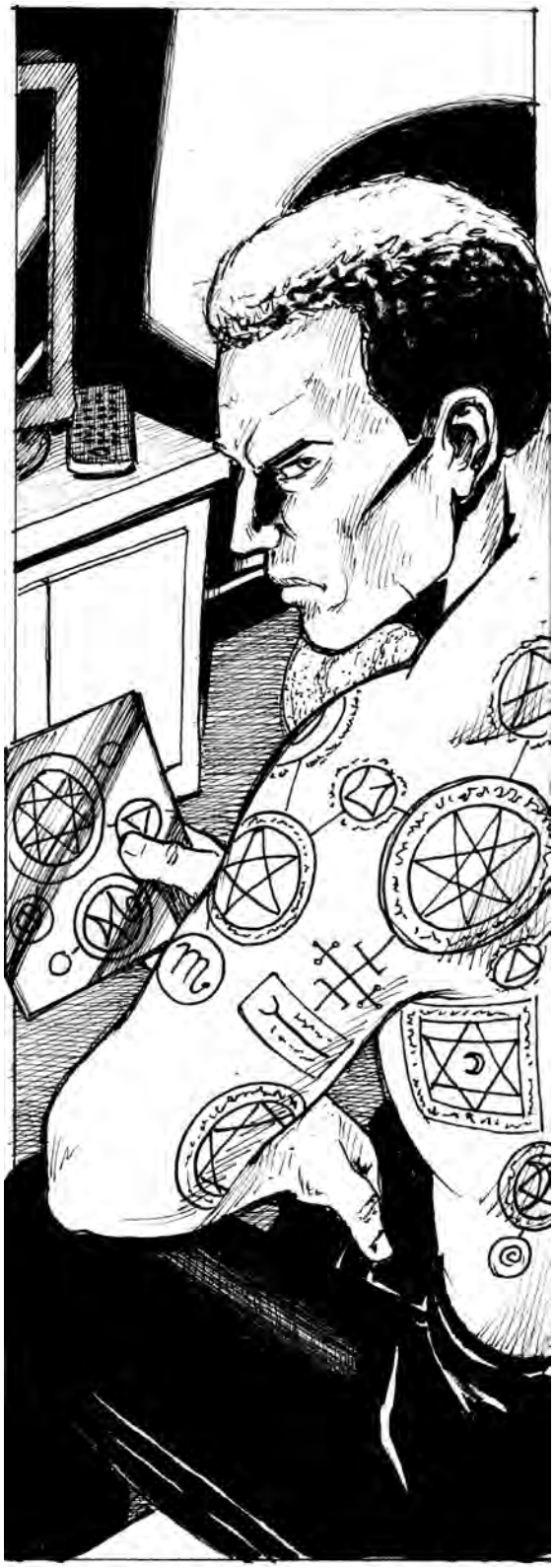
Wenn die Leere also so gefährlich ist, warum haben wir dann noch nicht verloren? Wir sind in der Unterzahl. Früher oder später wird *etwas* hindurch kommen, sich exponentiell vermehren und den Planeten auslöschen. Das ist einfache Mathematik.

Es gibt mehrere mögliche Antworten. Sie könnten alle wahr sein.

Zunächst wehrt sich die Welt selbst gegen die Leere. Lücken heilen mit der Zeit, alte Beschwörungsrituale werden nutzlos, wenn sie zu oft verwendet werden, und es herrscht ein ständiger Druck, der die Leere draußen hält und sich gegen ihren anhaltenden Bemühungen, herein zu kommen, stemmt.

Außerdem gibt es in der Welt mehr als nur die Menschen. In einer magischen Welt sind das vielleicht Feen, Geister oder sogar Götter, die gegen die schlimmsten Eindringlinge vorgehen und sie zurückschicken, aber selbst in einer relativ rationalen modernen Welt gilt das immer noch. Wir Menschen sind stolz auf unsere großen komplexen Gehirne, aber sie machen uns verwundbar. Eine Kreatur, die deiner Seele die Farbe entziehen und dir einen Hunger nach Menschenfleisch einimpfen kann, ist in einer Kleinstadt absolut verheerend, aber für einen Kojoten ist sie nichts anderes als ein köstlicher Snack. Tiere sind wenig beeindruckt von existentiellen Bedrohungen. Wenn wir nachzählen würden, wie oft die Welt schon von Ratten und Spinnen gerettet wurde, wäre das Ergebnis ziemlich verstörend.

Zuletzt könnte es Menschen geben, die aktiv gegen diese Sache vorgehen. Es ist schwierig, die Informationen zu zerstören, aber nicht unmöglich. Das ist eine großartige Vorlage für einen geheimen Krieg, der hinter den Kulissen tobt. Es ist ein Paradox: Auf der einen Seite müssen die Informationen kontrolliert und zerstört werden, aber auf der anderen Seite müssen die Verteidiger genug Wissen haben, um überhaupt reagieren zu können. Aus solchen Problemen entstehen großartige Geschichten.



DEIN EIGENES SYSTEM

Wir haben eine breite Auswahl an Varianten und System vorgestellt. Jetzt hast du die Gelegenheit, das Spiel für dich zu gestalten. Das sollte eigentlich ein einfacher Prozess sein, aber das ist natürlich nicht die ganze Geschichte – am Anfang sieht das ziemlich kompliziert aus, aber es wird mit jedem Mal einfacher. Irgendwann ist der Prozess dir so in Fleisch und Blut übergegangen, dass du kaum noch verstehen kannst, warum das jemals ein Problem war. Wo auch immer du dich auf dieser Lernkurve befindest, wir können dir hier hoffentlich weiterhelfen.

GLEICHGEWICHT

Zunächst solltest du deine Vorstellung von Spielgleichgewicht ablegen. Das ist ein wichtiges Konzept, aber nicht so, wie es normalerweise verwendet wird. Gleichgewicht ist nichts Abstraktes – es ist ein spezifisches Spielelement und sollte immer durch die Linse des Spiels betrachtet werden. Für sich selbst genommen ist nichts eine Störung des Gleichgewichts. Dafür sorgt nur der Kontext. Wenn ein Charakter Kräfte hat, die ihn zu einem allmächtigen Gott machen, scheint das unausgewogen zu sein, aber wenn alle Charaktere solche Kräfte haben, ist das die Grundlage für ein echt cooles Spiel. Es hängt alles vom Kontext ab.
Wie sorgst du also für Gleichgewicht, wenn du Kräfte entwirfst? Drei Sachen sind wichtig: Gleichgewicht innerhalb der Gruppe, innerhalb der Spielwelt und im Spielgeschehen.

GLEICHGEWICHT IN DER GRUPPE

Wenn du ein Kräftesystem entwickelst, musst du dir überlegen, welche der beiden Annahmen unten zutrifft:

- Nur manche Charaktere verwenden Kräfte.
- Alle Charaktere verwenden Kräfte.

Wenn du eine Kraft entwirfst, die nur einige Charaktere verwenden, dann musst du darüber nachdenken, wie die Kraft im Vergleich zu anderen Dingen abschneidet, die die Charaktere tun können. Was muss ein Charakter aufgeben, um diese Kraft zu erhalten? Letztlich brauchst du eine überzeugende Antwort auf die Frage „Warum sollte ich diese Kraft *nicht* nehmen?“
Die Sturmherren sind mit diesem Gedanken im Hinterkopf entworfen worden. Du musst eine Fertigkeit und einen Aspekt opfern, um die Fähigkeit zu erwerben. Das ist ein guter Grund, darauf zu verzichten. Da du Sturmherr vor allem im Kampf einsetzen kann, ist das ein vernünftiger Ausgleich. Aber selbst hier gehen wir davon aus, dass Waffen- und Rüstungswerte im Spiel sind. Ohne diese Annahme ist Sturmherr nur eine überlegene Kampffertigkeit und es gibt keinen Grund, sie nicht zu nehmen.
Du hast sicher bemerkt, dass du das Gleichgewicht hier durch den Bezug zu einem anderen Teil des Spiels herstellst. Das zeigt eine wichtige Eigenschaft des Gleichgewichts innerhalb der Gruppe – du willst sicherstellen, dass jeder Spieler aktiv und beteiligt bleibt. Wenn du einen Teil des Spiels viel cooler machst als alles andere, dann musst du davon ausgehen, dass die Spieler sich davon angezogen fühlen. Das solltest du entweder unterstützen oder andere Möglichkeiten finden, mit denen ihre Charaktere genauso cool sein können.

Wenn du den anderen Weg einschlägst und davon ausgehst, dass all deine Spieler eine Kraft wählen, dann kannst du so ziemlich alles machen. Du hast das Risiko verringert, dass einer der Spieler die anderen in den Schatten stellt. *Sechs Wesire* ist für diese Variante entwickelt worden und zeigt die Stärken und Gefahren dieser Herangehensweise. Die Kräfte, die in diesem System verliehen werden, sind unglaublich mächtig. Wenn nur ein Charakter solche Kräfte hätte, würde er alle anderen in den Schatten stellen, aber da alle gleichermaßen mächtig sind, besteht diese Gefahr nicht. Weil die Kräfte allerdings so stark und vielseitig sind, musst du darauf achten, dass keine von ihnen das Spiel dominiert.
Keine der beiden Methoden ist besser als die andere. Die Logik deines Systems wird normalerweise zeigen, ob nur manche oder alle Charaktere darauf zugreifen sollten. Aber der Unterschied muss *dir* klar sein, wenn du dein System entwirfst. Wenn das System beides versucht, schreit es geradezu danach, ausgenutzt und missbraucht zu werden; außerdem wird es dir keine verlässlichen Ergebnisse liefern.

GLEICHGEWICHT IN DER SPIELWELT

Es kommt dir vielleicht seltsam vor, dass du dir über Gleichgewicht in der Spielwelt Gedanken machen sollst. Aber das ist ein wichtiger Schritt, denn wenn du eine Kraft entwirfst, entwirfst du gleichzeitig einen Teil deiner Spielwelt. Die Regeln für Kräfte haben großen Einfluss darauf, wie die Welt funktioniert, und das solltest du nicht vernachlässigen, wenn du dir Kräfte ausdenkst. Unter anderem solltest du dir folgende Fragen stellen:

- Wer kann die Kräfte verwenden?
- Wie viele Anwender gibt es?
- Wie fähig und mächtig sind sie?
- Wie beeinflussen die Kräfte die gesellschaftliche Rolle der Anwender?
- Was können die Kräfte in der Spielwelt normalerweise bewirken?
- Was können die Kräfte in der Spielwelt maximal bewirken?

Wenn du nur stark eingeschränkte Kräfte verwendest, musst du dir darüber nicht so viele Gedanken machen. Aber solche Kräfte fühlen sich häufig angeflanscht an, so als wären sie gar kein richtiger Teil der Spielwelt. Je mehr du darüber nachdenkst, welche logischen Folgen die Existenz einer bestimmten Kraft in einer Welt haben könnte, desto besser kannst du dein System in jeder Hinsicht ausbalancieren.
Die Herren der Leere sind ein großartiges Beispiel für ein Magiesystem, das sich im Gleichgewicht mit der Welt befindet. Es gibt bei den Herren der Leere nur sehr wenig Kontrollmechanismen, die die Magienutzung eingrenzen. Das System besteht fast nur aus Spielweltelementen, sowohl in Bezug auf das Verhalten der Anwender als auch auf den Einfluss ihrer Kräfte. Jeder kann diese Kräfte verwenden, deshalb bauen die Anwender Hürden auf, die andere daran hindern sollen, sie zu benutzen. Dadurch bleibt es im Dunkeln, wie viele Anwender es eigentlich gibt und was sie genau können. Die Auswirkungen der Kräfte sind allesamt ziemlich schrecklich, werden aber bislang von Glück oder guten Absichten im Zaum gehalten. Wenn du das veränderst, veränderst du auch die Kraft.

Profi-Tipp: Willst du deine Spielidee ein bisschen aufpeppen? Schau dir die Fragen zum Gleichgewicht in der Spielwelt an und ändere eine Antwort. Schau, was passiert. Beispielsweise haben die Kräfte in den Herren der Leere keine wirklich großen Auswirkungen auf die Umwelt, aber was passiert, wenn du das veränderst? Was ist, wenn irgendein Ding Frankfurt auffrisst? Ein Ding, das so groß und grässlich ist, dass man es nicht einfach vertuschen oder verstecken kann? Was verändert sich damit?

GLEICHGEWICHT IM SPIEL

Dieses Konzept ist eine Erweiterung des Gleichgewichts innerhalb der Gruppe. Hier geht es jedoch darum, wie wichtig und entscheidend die Kräfte im Spiel sind und wie sehr sie es antreiben. Es gibt einige Spiele, bei denen die Kräfte zentral im Mittelpunkt des Spiels stehen und sich alles um sie dreht, wie bei einem Superheldenspiel oder bei einem Spiel um Magier in der Tradition von *Ars Magica*. In anderen Spielen, z. B. klassischen Abenteuer- oder Horrorspielen, werden die Kräfte einfach in das größere Umfeld des Spiels integriert. Finde heraus, was für dein System gilt und passe deine Kräfte entsprechend an.

Etwas weniger abstrakt: Achte darauf, wie dein System den Spielfluss am Tisch beeinflusst und steuert. Wenn die Regeln einen guten Teil eurer Aufmerksamkeit erfordern (vielleicht müsst ihr mehr würfeln oder ähnliches), dann kann es passieren, dass die Spieler ohne Kräfte deswegen plötzlich viel weniger beachtet werden, weil sich alle auf die Kräfte konzentrieren. Eine aufmerksame SL kann das ausgleichen, aber es wäre besser, wenn das Problem von vorneherein gar nicht auftreten würde.

DEINE WERKZEUGKISTE

Hier findest du einige unvollständige Komponenten für Magiesysteme. Mit manchen davon kannst du Kraft erzeugen, bei anderen geht es darum, wie Magie sich auswirkt oder welche Effekte sie hat. Wenn du dein eigenes Magiesystem baust, kannst du sie ausschlachten, einzelne Bestandteile verwenden oder etwas, das dir interessant vorkommt, auseinandernehmen und dir anschauen, wie es funktioniert.

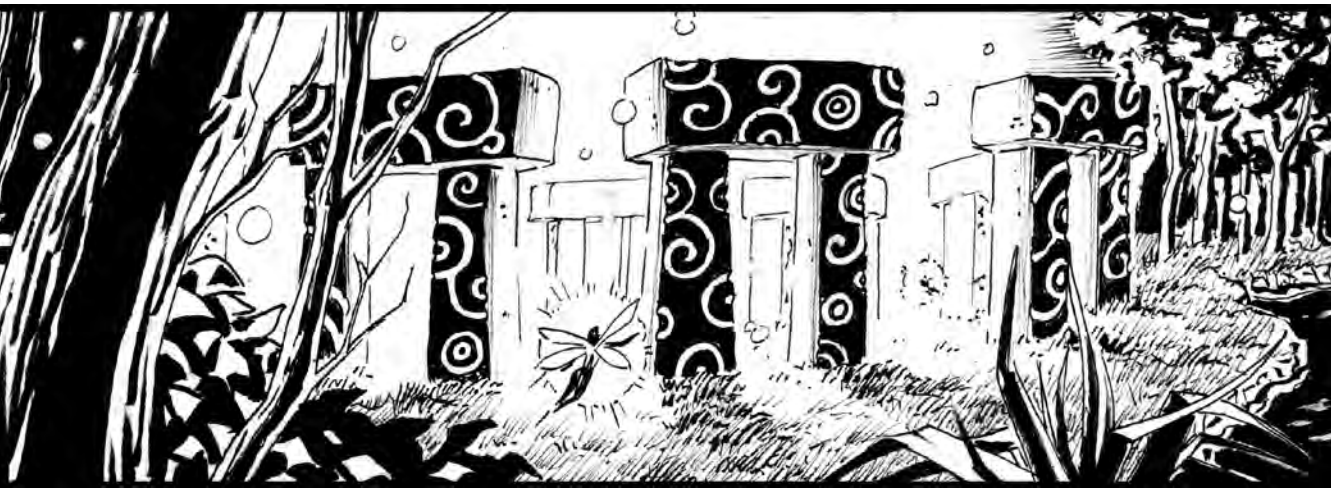
EINSCHRÄNKUNGEN

KANALISIEREN

Das hier ist ein fertigkeitsbasierte Variante, bei der du die Fertigkeit Kanalisieren einführst. Wenn du etwas Magisches tun willst, dann verwendest du die Kanalisieren-Fertigkeit, um die Kraft anzuzapfen und hoffentlich zu entfesseln. Dafür musst du zunächst einen Vorteil erschaffen, in diesem Fall einen Aspekt wie ***Beschworene Kraft*** oder ähnliches. Vermutlich möchtest du mit deiner nächsten Aktion dann einen Zauberspruch sprechen, also mach einen Wurf mit einer Mäßigen (+0) Fertigkeit. Du kannst aber alle Aspekte einsetzen, die du beim Erschaffen des Vorteils angesammelt hast. Du wirst also vermutlich auf +2, +4 oder +6 durch angesammelte freie Einsätze oder vielleicht auch Fate-Punkte kommen. So weit, so gut. Du erzeugst Mana, dann erzeugst du einen Effekt. Jetzt wird es ein bisschen komplizierter.

- Wenn du den Zauber *in einer Aktion* sprechen willst, dann musst du einen Aspekt einsetzen, *ohne* +2 zu bekommen. Dabei ist es egal, ob das ein freier Einsatz ist oder ob du einen Fate-Punkt ausgibst. Das macht schnelles Zaubern ziemlich unsicher. Vielleicht gibt es einen Stunt, mit dem du ohne Abzug schnell zaubern kannst.

- Beim Kanalisieren würfelst du mit einer Mäßigen (+0) Schwierigkeit, aber die Schwierigkeit für den Zauber selbst hängt davon ab, welchen Zauberspruch du verwendest. Wenn dein Ergebnis niedriger als Durchschnittlich (+1) ist, gerät die Kraft außer Kontrolle. Dein Charakter bekommt so viele Erfolgsstufen geistigen Stress, wie er mit seinem Ergebnis unter 0 liegt.



- Optionale Regel (Ausbrennen): Du kannst als Teil des Wurfs gleich im Vorfeld eine Konsequenz nehmen. In diesem Fall musst du eine passende Konsequenz aufschreiben und bekommt einen Bonus in der Höhe des Stresses welchen die Konsequenz normalerweise auffangen würde.

- Eine weitere optionale Regel: Wenn du willst, dass es schwieriger ist, die Magie zu kanalisieren als den Zauberspruch zu sprechen, dann lass den Spieler beim Kanalisieren eine Erfolgsstufe irgendwo zwischen Ordentlich (+2) und Episch (+7) ansagen. Dann muss er würfeln, um diese Schwierigkeit zu überwinden. Bei einem Fehlschlag erleidet er Stress gleich der Differenz zwischen seinem Wurf und der angesagten Erfolgsstufe. Bei einem Erfolg gilt die angesagte Erfolgsstufe für den eigentlichen Zauberwurf. Die Regel, dass du einen Aspekt oder einen Stunt brauchst, wenn du in einer Aktion die Energiequelle nutzen und den Zauberspruch sprechen willst, gilt nach wie vor. Dafür solltest du einen Schub, einen Stunt oder einen Fate-Punkt zur Hand haben.

MANAPUNKTE IN FATE

Wenn du ein System willst, in dem der Einsatz magischer Kräfte Fate-Punkte kostet, dann solltest du die Regeln für die Erholungsrate ändern. Für jeden Punkt, um den ein Charakter seine Erholungsrate senkt, bekommt er zum Ausgleich einen Manapunkt. Manapunkte erholen sich genauso wie Fate-Punkte. Sie werden verwendet, um Zaubersprüche zu aktivieren und magische Fertigkeiten zu verbessern, aber ansonsten können sie nicht wie Fate-Punkte verwendet werden. Wenn ein „Magischer“ Aspekt gereizt wird, weil eine rituelle Einschränkung für Probleme sorgt, kannst du dafür Manapunkte statt Fatepunkte bekommen. Wie genau diese Einschränkungen aussehen, hängt von der Art der Magie ab. Vielleicht musst du täglich beten oder auf Rüstungen verzichten. Wenn das Magiesystem mehr Manapunkte verwendet, kannst du einfach den Wechselkurs verändern. Vielleicht bekommst du für einen Punkt Erholungsrate 2 oder 3 Manapunkte.

BLUTMAGIE

Jeder Punkt körperlicher Stress, den der Charakter erleidet, erzeugt einen Manapunkt. Jede körperliche Konsequenz, die der Charakter nimmt, erhöht seine Manapunkte um den Wert, um den sie Stress abfängt. Eine leichte Konsequenz erzeugt also 2 Manapunkte. Allerdings muss die Konsequenz eine angemessen blutige Verletzung sein. Manapunkte bleiben, bis sie für Magie verwendet werden oder bis der Stress bzw. die Konsequenzen verheilt sind.

GELIEHENE MACHT

Menschen haben die Fähigkeit, Magie zu manipulieren, aber sie können sie nicht selbst erzeugen. Diese Kraft muss aus anderen Quellen kommen, beispielsweise aus Gegenständen, Orten oder Wesen der Macht. Je nach Quelle muss man einen passenden Preis dafür bezahlen oder bestimmte Voraussetzungen erfüllen. In diesem Modell wird der Begriff „Magus“ generisch verwendet und beschreibt alle, die diese Kraft verwenden. Dabei könnte es sich aber ebenso gut um Priester, heilige Krieger, Mystiker, Druiden oder andere Charaktere handeln, die in die Spielwelt passen.
Alle Machtquellen werden robuster, wenn sie mit einem Aspekt kombiniert werden. Die SL hat es viel leichter, eine Machtquelle ohne Aspekt anzugreifen oder wegzunehmen.

Gegenstände der Macht enthalten ein wenig Mana, aber sie müssen zur Hand sein und beim Zaubern verwendet werden. Die meisten solcher Gegenstände sind entbehrliche Schmuckstücke oder Komponenten, die ihre Ladung einmal abgeben und dann nutzlos sind. Es dauert einen Tag, einen solchen Talisman in einer angemessenen Umgebung zu erschaffen. Passend wäre zum Beispiel ein Labor für einen Alchemisten, ein Wald für einen Druiden und so weiter. Außerdem musst du einen akzeptablen Preis zahlen (ungefähr vergleichbar mit einem kleinen Haken) und einen Wurf gegen eine Großartige (+4) Schwierigkeit schaffen. Bei einem Erfolg enthält der Gegenstand einen Manapunkt, bei einem vollen Erfolg 2 Manapunkte. Die Anzahl dieser Talismane, die du bei dir tragen kannst, entspricht dem Wert deiner magischen Fertigkeit. Ja, das bedeutet, dass du die Macht eines Rivalen empfindlich schwächen kannst, wenn du ihm einen Talisman stiehlst und weg schließt. Es ist auch möglich, mächtigere Gegenstände zu erschaffen, die sich täglich wieder aufladen. Das dauert einen Monat, erfordert einen hohen Preis (vergleichbar mit einem großen Haken) und einen Wurf gegen die gleiche Schwierigkeit. Ein Magus darf nur einen solchen Gegenstand haben – umso schlimmer, wenn er gestohlen wird.

Orte der Macht geben jenen Mana, die sich gemäß der ureigenen Regeln des Ortes auf ihn eingestimmt haben. Meistens gewähren sie bei Sonnenaufgang 1 Manapunkt, der an diesem Tag verwendet werden muss, ansonsten geht er beim nächsten Sonnenaufgang verloren. Manche Orte der Macht verleihen einzigartige Vorteile (vielleicht bekommst du zusätzliche Manapunkte, kannst 3 Manapunkte in einem Reservoir ansammeln oder deine Verbindung zu dem Ort gibt dir die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen), andere bringen Einschränkungen mit sich (du darfst die Manapunkte nur für Feuermagie verwenden, alle Manapunkte gehen verloren, wenn du eine Möwe tötest und so weiter), wieder andere tun beides.
Wenn du dich auf den Ort eingestimmt hast, kannst du die Vorteile unbeschränkt lange nutzen. Viele Orte bringen allerdings zusätzliche Privilegien, wenn du tatsächlich anwesend bist, oft eine beschleunigte Regeneration deiner Manapunkte. Es ist allerdings nicht ganz einfach, sich auf einen Ort einzustimmen und diese Verbindung auch zu behalten.
Orte der Macht sind unter Magi und magischen Wesen heiß begehrt. Meistens gibt es also einen aktuellen Besitzer mit einem ausgeprägten Interesse an dem Ort, vor allem, weil sich nicht unbegrenzt viele Personen auf einen Ort einstimmen können. Aber selbst wenn du dir keine Gedanken wegen eines Wächters machen musst, ist es nicht immer offensichtlich, wie man sich auf einen bestimmten Ort einstimmen kann. Möglicherweise musst du erst mal nachforschen und entsprechendes Wissen erwerben.
Du verlierst deine Verbindung zu einem Ort, wenn sich jemand anderes einstimmt und dich hinausdrängt, indem er entweder deinen Platz an einem Ort mit einer maximalen Kapazität einnimmt oder indem er deine Verbindung aktiv kappt. Wie das genau funktioniert, hängt von dem Ort selbst ab.

Orte der Macht werden von Magi an sich sehr geschätzt, allerdings sind sie auch der Auslöser für viele magische Intrigen und Abkommen. Niemand will die ganze Zeit nichts anderes machen, als seine Orte der Macht zu beschützen, aber jeder will so viele Verbindungen wie möglich haben. Viele Kabalen sind entstanden, um dieses Gleichgewicht zu wahren.

Wesen der Macht haben ähnliche Vorteile und Eigenschaften wie Orte der Macht, allerdings ist der Umgang hier noch etwas direkter. Du schließt einen Pakt mit einem Wesen der Macht und stimmst zu, dich an seine Regeln zu halten. Du bekommst dafür eine gewisse Menge Macht und möglicherweise noch andere Vorteile. Im Austausch weiß das Wesen aber genau, was du mit der Macht tust, außerdem hat es eine ständige Verbindung zu dir. Diese Verbindung kann dann durchaus zu weiteren Verhandlungen führen.
Es kann sich hier um alle möglichen verschiedenartigen Wesen handeln – Götter, Geister, Totemtiere, Feenfürsten, unumstößliche universelle Gedankengebäude oder fast einfach alles andere, das irgendwie ein Wesen der Macht sein könnte. Es ist nicht ganz trivial herauszufinden, wie genau man mit einem entsprechenden Wesen in Kontakt treten kann. Bei manchen ist es einfach, aber bei anderen musst du erst tiefe Geheimnisse enträtseln.
Nichts hindert einen Magus, Pakte mit mehreren Wesen zu schließen. Das geht zumindest solange gut, wie sich die einzelnen Pakte nicht widersprechen. Dann wirst du wahrscheinlich feststellen, dass du so einen Pakt nur ganz selten ohne Folgen brechen kannst.

EFFEKTE

Wir beziehen uns weiter unten öfter auf eine Magie-Fertigkeit, aber das muss natürlich nicht bedeuten, dass es so eine Fertigkeit überhaupt geben muss. Das bedeutet nur, dass du auf die Fertigkeit würfeln sollst, die du normalerweise benutzt, wenn du Magie einsetzen willst.

WAS IST IM HUT?

Es ist nicht wichtig, ob der Hut selbst magisch ist oder ob der Träger eine bestimmte Gabe besitzt. Es ist nur wichtig, dass der Träger in den Hut greift und etwas herausholt. Die Regeln sind recht geradlinig:

Effekt 1: Du kannst kostenlos nutzlose, stimmungsvolle Gegenstände herausholen. Wenn du eine Aktion damit verbringst, nutzlose Dinge aus dem Hut zu holen, bekommst du +1 auf die nächste Aktion, bei der du deine Magie zielgerichtet einsetzt.

Effekt 2: Für einen Manapunkt kannst du einen Gegenstand herausholen, der zwar nützlich, aber nicht besonders ungewöhnlich ist, beispielsweise eine Waffe oder das richtige Werkzeug. Dazu musst du keinen Fertigkeitswurf machen. Du kannst einfach etwas hervorzaubern, das du als Voraussetzung für einen Fertigkeitswurf brauchst.

Effekt 3: Für zwei Manapunkte kannst du einen großen, gefährlichen oder eigenartigen Gegenstand herausholen. Du kannst jetzt deine Magie-Fertigkeit statt einer anderen Fertigkeit verwenden, solange du beschreibst, wie der Gegenstand einen bestimmten Wurf unterstützt. Ein riesiger Hammer könnte beispielsweise einen Angriff ausführen, eine Sprungfeder könnte große Sprünge erlauben, eine Nebelwolke könnte dich tarnen und so weiter. Wenn du einen bestimmten Trick schon einmal verwendet hast, bekommst du –2 auf den Wurf.

Effekt 4: Für drei Manapunkte kannst du eine Kreatur oder einen Roboter herausholen, der eigenständig handeln kann. Das ist ein fertigkeitsbasiertes Extra – du wählst die Gestalt der Kreatur und ihre Primärfertigkeit, die SL wählt nach Bedarf sekundäre Fertigkeiten aus. Für drei Manapunkte ist die höchste Fertigkeit der Kreatur Ordentlich (+2). Pro Manapunkt, den du ausgibst, steigt die höchste Fertigkeit um eine Stufe. Sobald du die Stufe festgelegt hast, machst du einen Magie-Wurf mit einer Schwierigkeit gleich der Stufe der Kreatur. Bei einem Fehlschlag erscheint die Kreatur trotzdem, aber je nachdem, um wie viel du die Schwierigkeit verfehlt hast, gibt es entsprechend viele unvorhergesehene Komplikationen. Eine oder zwei Komplikationen sind vielleicht unpraktisch, aber bei drei oder mehr entsteht wahrscheinlich eine unkontrollierte Bedrohung oder ein anderes großes Problem.

Effekt 5: Du kannst auch alle verbleibenden Manapunkte (Minimum 1) ausgeben und blind in den Hut greifen. In diesem Fall ziehst du auf jeden Fall einen großen, dramatischen Gegenstand heraus, der die Szene auf die eine oder andere Art beendet. Allerdings bestimmt die SL die genauen Details. Dazu würfelt die SL verdeckt einen einzelnen Würfel. Bei einem ⊞ verläuft die Szene zu deinen Gunsten: Ein Wirbelwind bringt dich in Sicherheit, deine Feinde werden in Frösche verwandelt und so weiter. Bei einem ⊟ arbeitet der Gegenstand irgendwie gegen dich: Du fängst dich damit selbst ein oder die Situation wird noch viel schlimmer. Bei einer ■ verändert sich die Situation dramatisch, aber nicht unbedingt zum deinem Vor- oder Nachteil: Feinde verwandeln sich in andere Feinde, die Landschaft verwandelt sich in Zuckerwatte und so weiter.

Varianten

Traditionell wird zwar ein Hut verwendet, aber eigentlich kannst du den Effekt auch in einen Mantel, eine Tasche oder etwas Ähnliches packen.
Mit diesem Modell kannst du unter anderem auch große, leuchtende Energiekonstrukte abbilden, wie sie in manchen Comics vorkommen. In diesem Fall streichst du Effekt 5, den Bonus von Effekt 1 und lässt einen Fehlschlag bei Effekt 4 zusätzliche Manapunkte kosten (eins zu eins).
Wenn du eine etwas kosmischere Variante haben willst, verringere die Kosten der Effekte 2 und 3 um jeweils einen Punkt. Damit machst du Zauberei allerdings zu einer beinahe universal einsetzbaren Fertigkeit, aber in bestimmten Genres, z. B. bei Superhelden, ist das vielleicht genau richtig.
Wir können diese Variante auch ein bisschen umlackieren und damit ganz hervorragend bestimmte Science-Fiction-Apparate abbilden. Das klappt besonders gut bei schwammig definierten Allzweckwerkzeugen, vielleicht bei irgendwelchen besonderen Schraubenziehern mit komischen Sonderfunktionen. In diesem Fall wird nichts irgendwo herausgezogen, stattdessen wird der Effekt durch Technobabble und Interaktion mit Technologie ersetzt. Effekt 1 sind einfach ein paar zufällige elektronische Reaktionen. Effekt 2 bleibt weitgehend unverändert. Effekt 3 deutet die „Magie“ um und bildet sie als Super-Hacking ab, mit dem du alles tun kannst, wozu die Ausrüstung der Umgebung imstande ist. Effekt 4 ist nur relevant, wenn es eine bestehende Einheit gibt, die übernommen werden kann, wie ein Roboter oder ein Frachtladegerät. Effekt 5 ist eigentlich vom Tisch, es sei denn, die SL mag Szenarien, die den Satz „Was passiert eigentlich, wenn ich *alle* Knöpfe drücke?“ beinhalten, richtig gerne.

DIE SECHS FREVEL

Hier geht es nicht um die offensichtliche Interpretation. Die Sechs Frevel sind tatsächlich die Namen von sechs sehr mächtigen Teufeln der Hölle. Niemand kann diese Namen mit Zunge oder Schreibfeder zur Gänze ausdrücken. Aber zu jedem Namen gibt es ein eigenes Symbol, das einen Bruchteil der dunklen Kraft des Namensträgers verleiht. Es ist leicht, diese Kraft zu verwenden. Das Symbol muss nur dauerhaft als Tätowierung, Branding oder Narbe in lebendes Fleisch geschrieben werden, damit derjenige die Kraft erhält. Allerdings ist das Wissen über diese Symbole tief verborgen und versteckt. Es heißt, dass nur die Teufel selbst das Geheimnis kennen. Sie nehmen die Gestalt von Sterblichen an, um es zu teilen, weil sie hoffen, so Seelen einfangen zu können. Die Frevel haben viele Namen, die meisten lassen sich jedoch nicht einfach auf Papier drucken. Daher verwenden wir hier die gebräuchlichsten Bezeichnungen, aber verlass dich nicht darauf, dass sie von allen so genannt werden.

Pfeil erlaubt es dir, dich ungefähr 30 Meter (3 oder 4 Zonen) in Sichtlinie zu teleportieren. Du musst diese Distanz körperlich zurücklegen können, die Teleportation darf also nach oben oder über eine Grube gehen, aber nicht durch eine Mauer oder ein Gitter. Ein solcher Sprung endet kurz vor einem Hindernis. Du musst nur einen Schritt machen, um die Kraft auszulösen, und kannst große Entfernungen zurücklegen, indem du mehrere Sprünge in Folge machst. Jeder Sprung kostet dich 1 Manapunkt.

Eisenhaut bietet Schutz vor körperlichen Verletzungen. Wenn du körperlichen Schaden bekommst, kannst du im Nachhinein Manapunkte ausgeben, um einen Rüstungswert in Höhe der ausgegebenen Manapunkte zu erhalten. Wenn du den Angriff schon eine Weile vorher kommen siehst, kannst du 3 Manapunkte ausgeben, um dich zu stählen und den Schaden vollständig zu ignorieren. Das bringt dir im Kampf nicht viel, aber es ist nützlich, wenn du tief

fällst oder gerade unter dem Fallbeil eines Henkers liegst. Allerdings hält der Schutz nur einen Augenblick lang an. Vielleicht überlebst du den Aufprall des heranrasenden Zugs, aber das heißt nicht, dass du die Landung überlebst, wenn du von den Gleisen geschleudert oder – noch schlimmer – unter den Zug gezogen wirst.

Psychopomp gibt dir die Kraft, für 1 Manapunkt mit einem Leichnam zu sprechen. Allerdings muss die Leiche dafür einigermaßen gut erhalten sein und grundsätzlich sprechen können. Wie du den Leichnam überzeugst, dass er noch etwas anderes tut, als zu schreien, ist dann wieder dein Problem.

Reiter erlaubt es dir, 1 Manapunkt auszugeben und in den Verstand eines Säugetiers in Sichtweite zu springen. Du kennst weder die Erinnerungen des Tiers noch kannst du es kontrollieren, während du dich in ihm befindest, aber du kannst seine Sinne benutzen und ihn 2 Minuten lang begleiten. Du kannst einen zusätzlichen Manapunkt ausgeben, um einen Sprung in ein anderes Ziel in Sichtweite auszuführen. Das verlängert den Ritt wieder um 2 Minuten. Weitere 2 Minuten kosten jeweils 1 Manapunkt. Während du diese Kraft verwendest, ist dein Körper wehrlos und starrt einfach ins Nichts. Dadurch wird er zu leichter Beute.

Sicht gibt dir die Fähigkeit, übernatürliche Phänomene wahrzunehmen, allerdings ist die Kraft ein wenig unvorhersehbar. Wenn in deiner Umgebung Magie wirkt, dann spürst du ein Kribbeln. Du kannst 1 Manapunkt ausgeben, um mehr Details zu erhalten. Die Sicht führt hin und wieder auch zu prophetischen Visionen oder Träumen, aber die sind normalerweise eher verstörend als nützlich.

Terror erzeugt für 1 Manapunkt eine Aura des Schreckens um dich. Die Aura hält für eine Szene an. Du kannst mit deinen Angriffen körperlichen oder geistigen Schaden verursachen, ganz wie du willst. Ein Tier mit auch nur dem geringsten Lebenserhaltungstrieb betritt die Zone, in der du dich befindest, nicht und versucht alles erdenkliche, um zu fliehen. Wenn du einen zusätzlichen Manapunkt ausgibst, kannst du einem denkenden Ziel in die Augen sehen und versuchen, ihn einzuschüchtern und den Aspekt ***Angst vor [dein Charakter]*** gegen ihn zu erschaffen. Bei einem Erfolg darfst du den Aspekt für den Rest der Szene kostenlos einsetzen.

Wenn du nicht genug Manapunkte hast, um eine Kraft einzusetzen, kannst du das trotzdem machen. Allerdings riskierst du dabei deine Seele. Wähle einen Aspekt aus und unterstreiche ihn. Du bekommst die benötigten Manapunkte, aber der Aspekt ist jetzt befleckt. Das bedeutet, dass der Aspekt sich auf finstere Weise verzerrt, wenn er in der Geschichte auftaucht. Wenn er gereizt wird, erzeugt der Aspekt regeltechnisch keinen Fate-Punkt mehr, sondern einen Manapunkt. Ein derartig befleckter Aspekt führt manchmal zu dunklen Trieben. Das heißt, die Macht, die mit einem solchen Makel einhergeht, ist sehr riskant. Ein befleckter Aspekt versucht früher oder später, dich zu dunklen Taten zu zwingen. Es ist eine sehr riskante Kraft, die du gewinnst, wenn du einen Aspekt befleckst.

Varianten

Vielleicht gibt es noch mächtigere Versionen der Symbole. Was du aber tun musst, um diese Symbole zu bekommen, wollen wir hier lieber nicht besprechen.

Pfeil: Für 2 Manapunkte wird die Reichweite vergrößert und umfasst nun dein gesamtes Blickfeld.

Eisenhaut: Deine waffenlosen Hiebe schlagen ein wie Metallwaffen und pro Manapunkt, den du ausgibst, bekommst du +2 auf reine Kraftakte.

Psychopomp: Für 3 Manapunkte kannst du einen Leichnam eine Szene lang beleben, wenn er in ausreichend gutem Zustand ist und sich bewegen kann. Er folgt grundlegenden Anweisungen und ist zwar kein wirklich guter Kämpfer, aber er ist verdammt unheimlich.

Reiter: Wenn du 3 Manapunkte pro Sprung ausgibst, verschwindet dein Körper. Er taucht hinter dem letzten Ziel, in das du gesprungen bist, wieder auf.

Sicht: Für 1 Manapunkt kannst du ein Geheimnis über eine Person oder eine Sache erfahren. Es ist hier nicht gesagt, dass dieses Geheimnis genau das ist, was du wissen willst. Du kannst die Kraft pro Ziel nur einmal einsetzen.

Terror: Wenn du einen zusätzlichen Manapunkt ausgibst (insgesamt 2 Manapunkte), kannst du die Intensität deiner Furchtaura verstärken. Wenn du angreifst und körperlichen Schaden verursachst, bekommt dein Ziel zusätzlich die gleiche Menge geistigen Schaden.

AUFBAU VON KRÄFTEN

Okay, du hast also eine Idee für ein Magiesystem, das in sich logisch und sinnvoll erscheint. Du kannst es in einfachen Worten zusammenfassen und hast eine grobe Idee, wie es in deinem Spiel funktionieren soll. Jetzt ist es Zeit, über Spielregeln nachzudenken. Wie soll dein System im Spiel umgesetzt werden?

Gleich als Warnung: Versuch nicht zwanghaft, jedes Problem mit einer Regel zu lösen. Wenn sich dein Magiesystem leicht erklären lässt und gut verständlich ist, dann ist vielleicht nicht mehr als die eine oder andere Fertigkeit notwendig, um es abzubilden. Sei vorsichtig und stürze dich nicht sofort auf die Regeln. Du solltest sicher sein, dass es überhaupt ein Problem gibt, ehe du eine Regel einführst, die das Problem lösen soll. So wird dein Endprodukt stabiler und stärker.

Wenn es Zeit wird, eine Regel einzuführen, dann muss diese Regel zwei Dinge tun oder zumindest ermöglichen: ein **Ergebnis** und eine **Einschränkung**.

Das Ergebnis ist offensichtlich: Du willst Feuerbälle werfen, also beschreibt der Effekt, wie du damit zielst, wie groß er ist, wie viel Schaden er verursacht und so weiter. Die Einschränkung ist weniger sexy, aber noch wichtiger: Sie gibt dir die Antwort auf die Frage warum du überhaupt etwas anderes machen solltest als Feuerbälle zu werfen.

Dabei ist es wichtig, dass du den gesamten Effekt nicht unbedingt an einer einzigen Stelle in den Regeln verankern musst. Häufig kannst du ihn an einer Stelle mit anderen Regeln verbinden, die eigentlich ganz offensichtlich und leicht zu finden ist, an die du aber vielleicht nicht sofort denken würdest.

Magiesysteme sind häufig so konstruiert, dass Einschränkung den Rahmen für die Ergebnisse vorgeben. Es gibt also eine relativ breite Palette Regeln, die angeben, welche Zaubersprüche bekannt sind, wie oft sie eingesetzt werden können, wer sie verwenden darf und so weiter. Die Regeln für Ergebnisse (z. B. „Wie jage ich etwas mit einem Feuerball in die Luft?“) bestehen meistens aus kurzen Texten, die sich auf eine bestimmte Unterkategorie von Zaubersprüchen beschränken.

Vielleicht wirkt das erst mal sehr umständlich, aber wenn du dein eigenes Magiesystem erschaffst, dann solltest du das wirklich verstanden haben. Die zweite Stellschraube gibt dir gewaltige Macht und Flexibilität, wenn du dein eigenes Design erstellst, weil du damit die Achse kontrollierst, auf der sich Dinge verändern lassen.

Nehmen wir als Beispiel das klassische Magiesystem, bei dem sich ein Zauberer seine Zauber einprägen muss. Das System grenzt ein, welche und wie viele Zauber ein Charakter wirken kann. Das ist die wichtigste Einschränkung. Die Ergebnisse hingegen sind die individuellen Zauber. Dadurch wird das System sehr vielseitig, weil du die Einschränkung verändern kannst, ohne dass das die Ergebnisse betrifft, oder die Ergebnisse anpassen kannst, ohne die Einschränkung zu verändern. Im ersten Fall führst du eine andere Charakterklasse ein, die die gleichen Zauber mit anderer Geschwindigkeit erlernt, in zweiten Fall fügst du Zauber hinzu oder entfernst welche.

Es ist keine große Sache, wenn du ein Ergebnis änderst. Es ist leicht, einen Zauber auszutauschen, und du kannst damit viele coole Dinge tun. Wenn du die Einschränkung änderst, ist das ein *wesentlich* größerer Schritt, der viele potenziell unvorhersehbare Folgen hat. Darin liegt der wahre Kern der Systemanpassung. Fast noch wichtiger: Wenn du diesen Unterschied verstehst, dann ist dir auch klar, wie du durch Anpassung des einen oder des anderen Elements ein vollkommen neues Magiesystem erschaffen kannst. Du musst nicht immer gleich ganz ohne Grundlage anfangen!

EINSCHRÄNKUNGEN

Normalerweise werden zwei Dinge eingeschränkt, **Anwendung** und **Gelegenheit**. Wenn du die Anwendung einschränkt, dann beeinflusst du, wer Magie verwenden kann. Wenn du die Gelegenheit einschränkst, sagst du, *wie* und *wann* Magie verwendet werden kann.
Wenn du über ein Magiesystem nachdenkst, dann überleg dir zuerst, wer es verwenden darf. In der Geschichte kann die Antwort „Jeder" sein, aber selbst dann willst du diese Fähigkeit vermutlich irgendwie darstellen. Wenn wir Einschränkungen innerhalb der Erzählung mal außen vor lassen, dann werden normalerweise einer oder mehrere der folgenden Punkte als Grundlage benutzt, um die Anwendung der Magie zu begrenzen:

- Neue Fertigkeit
- Senkung der Erholungsrate
- Ein spezifischer Aspekt
- Gelegenheit
- Ein Stunt
- Nötige Ressourcen

Stunts und Erholungsrate

Wir betrachten Stunts und Erholungsrate hier als zwei verschiedene Grundlagen. Das liegt daran, dass es sich um unterschiedliche Bausteine handelt. Das Standardsystem geht zwar davon aus, dass ein Stunt einem Punkt Erholungsrate entspricht, aber das muss ja nicht so sein. Wenn du dein eigenes System entwirfst, dann hast du die Freiheit, die Sache ganz anders anzugehen. Das lässt dir freie Hand, wenn es um Stunts geht. Schließlich ist jeder Stunt eine eigene kleine Regel oder Regelausnahme. Die Erholungsrate beschränkt die Anzahl und die Möglichkeiten der Stunts normalerweise, aber du kannst dich durchaus von dieser Struktur lösen. Nimm die Sturmherren oder die Sechs Wesire als Beispiel: Sie geben dem Charakter ein Bündel Stunts, obwohl er seine Erholungsrate nur einmal für das ganze Paket senken muss. Er bekommt quasi einen Rabatt, weil er seine Stunts bündelt und thematisch gruppiert.

NEUE FERTIGKEITEN

Es scheint erst mal ziemlich günstig, wenn ein Charakter nur eine „magische" Fertigkeit nehmen muss, um Magie zu beherrschen. Dann übersiehst du aber, dass der Charakter diesen Platz in der Fertigkeits-Pyramide nicht anders nutzen kann. Er muss auf eine andere Fertigkeit verzichten, um Magie zu erlernen. Es ist möglich, Magie mit einer oder mehreren anderen Fertigkeiten zu verbinden, aber wenn du das tust, dann solltest du andere Kosten dafür einführen.

SPEZIFISCHE ASPEKTE

Einerseits ist es sehr mächtig, einen spezifischen Aspekt als Grundlage zu fordern, andererseits aber auch ziemlich trivial. Natürlich sagen Aspekte viel über einen Charakter aus, aber das sind nicht gerade sehr schmerzhafte Kosten. Es sei denn, der geforderte Aspekt wäre besonders langweilig, aber warum solltest du das wollen?
Das heißt nicht, dass es sinnlos ist, einen Aspekt zu verlangen. Magie hat oft eine Spielwelt-Komponente, die durch einen entsprechenden Aspekt unterstützt und verstärkt wird. Mit einem Aspekt kannst du außerdem in einer Spielwelt mit mehreren verschiedenen Magiearten darstellen, für welche sich der Charakter entschieden hat. Das ist besonders interessant, wenn alle Charaktere irgendeine Form von Magie besitzen. In diesem Fall geht es bei den Aspekten weniger darum, Kosten zu erzeugen, und mehr darum, wie sich die Charaktere unterscheiden. Das ist meist eine sehr stabile Grundlage.

STUNTS

Stunts sind für jedes Magiesystem eine gute, offensichtliche Grundlage. Unterschiedliche Aspekte eignen sich gut als Grundlage für verschiedene Spielarten der Magie, und das Gleiche gilt für unterschiedliche Stunts. Wenn du beispielsweise ein Magiesystem verwendest, das Magiepunkte nutzt, dann stellen unterschiedliche Stunts vielleicht verschiedene Methoden dar, wie ein Charakter an diese Punkte kommen kann.

Da Stunts natürlich auch als Ergebnisse eines Magiesystems benutzt werden können, entsteht so das Potenzial für komplexe Interaktionen. Es ist absolut möglich, für Magie ein „Baumsystem" aus Stunts zu verwenden, die auf anderen Stunts als Voraussetzung aufbauen. Solche Systeme machen Spaß, aber es ist oft viel Papierkram notwendig, um sie gut zu bauen.

ERHOLUNGSRATE

Wahrscheinlich ist das Senken der Erholungsrate der höchste Preis, und derjenige, der das meiste Potential für tiefere Bedeutung mit sich bringt: Was genau heißt es, wenn die Erholungsrate gesenkt wird?

Als wir die Idee der Erholungsrate in *The Dresden Files RPG* eingeführt haben, hatten wir damit zwei Ziele: Sie ließ mächtigere Charaktere zu, die ihre Freiheit für diese Macht eintauschen konnten, aber sie unterstrich auch, dass die Grenze zwischen Mensch und Monster dünn ist. Man wird hier leicht von der eigenen Macht verschlungen, wenn die Erholungsrate auf 0 sinkt.

Eine Erholungsrate von 0 muss natürlich nicht genau das bedeuten, aber es ist wichtig, dass ein Charakter mit einer Erholungsrate von 0 Handlungsfähigkeit verloren hat. Regeltechnisch bedeutet das, dass der Charakter grundsätzlich nicht in der Lage ist, auf eine Art zu handeln, die nicht von seinen Aspekten vorgeschrieben wird.

Der Verlust dieser Handlungsfähigkeit kann unterschiedliche Dinge bedeuten, aber er ist immer ein unausgesprochener Teil des Magiesystems. Wenn der Charakter auf Erholungsrate 0 fällt, könnte er natürlich sterben, aber meistens ist es interessanter, wenn der Charakter von seiner magischen Natur verzehrt wird. Solche Charaktere geben später großartige Schurken oder Hindernisse im Spiel ab.

Allerdings sollte sich das Senken der Erholungsrate zwar *anfühlen*, als würde der Charakter sich auf einen Abgrund zu bewegen, aber das ist natürlich nicht wahr. Wenn ein Spieler seinen Charakter auf eine Erholungsrate von 0 fallen lässt, dann entscheidet er damit selbst, ihn aus dem Spiel zu nehmen. Das ist nichts, das tatsächlich einfach so innerhalb des Spiels stattfindet. Wenn du das in Ordnung findest, prima, aber wenn du wirklich willst, dass eine zu niedrige Erholungsrate im Spiel eine Gefahr darstellt, dann musst du dafür sorgen, dass der Charakter öfter vor die Wahl gestellt wird.

Stell dir ein System vor, in dem ein Charakter für einen magischen Aspekt seine Erholungsrate um 1 senken muss, dafür aber zusätzliche Manapunkte bekommt. Jetzt kannst du festlegen, dass ein Charakter einen seiner Aspekte jederzeit verkaufen und in einen magischen Aspekt verwandeln darf, um seinen Manavorrat zu erhöhen. Außerdem kann der Charakter in dem Moment, in dem das geschieht, seinen Stressbalken und seinen Manavorrat voll auffrischen. Das ist ein guter Grund, die Erholungsrate im Spiel zu senken – der Charakter ergibt sich seiner Magie, um einen aussichtslosen Kampf zu gewinnen.

GELEGENHEIT

Es gibt noch eine interessante Methode, mit der du Effekte einschränken kannst: Lege fest, dass sie nicht immer ausgelöst werden können, sondern nur bei einer passenden Gelegenheit. Natürlich gibt es viele Möglichkeiten, was jetzt eine Gelegenheit sein könnte, aber meistens fallen sie in einer dieser beiden Kategorien.

Umstände hängen von Elementen in der Spielwelt ab. Vielleicht kannst du Zaubersprüche nur zu bestimmten Zeiten oder an bestimmten Orten sprechen, oder als Reaktion auf bestimmte Ereignisse. Das ist in vielen Horrorgeschichten ein klassisches Thema: Monster können nur dann beschworen werden, „wenn die Sterne richtig stehen".

Umstände funktionieren in erster Linie als Aufhänger für Geschichten, weil sie das Spiel in Richtung dieser Gelegenheiten lenken. Wenn man im Schoß von Shialla einen Verstorbenen wieder zum Leben erwecken kann, dann ist das ein guter Grund, dorthin zu reisen. Wenn der Dunkle Herrscher nur während einer Mondfinsternis auf den Ebenen des Blutes beschworen werden darf, dann schreibt sich das Abenteuer quasi von selbst.

Für die Spieler sind Umstände allerdings eine sehr harte Einschränkung. Wenn Magie nur unter bestimmten Umständen funktioniert, ist das ein sehr hoher Preis, und wenn das die einzige Art ist, auf die Magie gewirkt werden kann, dann brauchst du wahrscheinlich keine weiteren Kosten. Das soll nicht heißen, dass diese Variante unspielbar ist. Wenn die Charaktere die Fertigkeit Wissen richtig hoch haben, funktioniert sie vermutlich sehr gut. Aber Umstände sind schon eine sehr spezielle Einschränkung.

Alternativ kannst du Umstände zusammen mit einem anderen Magiesystem verwenden, um die üblichen Einschränkungen der Magie zu umgehen. Vielleicht kann man unter den richtigen Umständen besonders mächtige oder sogar ansonsten unmögliche Zauber wirken. Auch hier benutzt du die Magie hauptsächlich als Aufhänger für die Geschichte, und das ist in Ordnung so.

Spielgelegenheiten funktionieren ganz anders. Hier muss etwas anderes passieren, das die Spielregeln benutzt, ehe die Magie möglich ist. Das kann etwas sein, das jemand mit Absicht tut, er muss zum Beispiel eine Aktion aufwenden, um Macht zu sammeln. Oder es kann eher zufällig passieren, wie bei einer Fähigkeit, die dafür sorgt, dass Schübe einen besonderen Effekt haben.

Wenn ein Zauber absichtlich ausgelöst werden muss, ist das eigentlich nichts als ein Mechanismus, der die Magie ein bisschen ausbremst. Deswegen wird diese Methode gern benutzt, um ein Gleichgewicht innerhalb der Gruppe zu erreichen. Dahinter steckt der Gedanke, dass Magie ruhig mächtiger sein kann, wenn sie dafür seltener benutzt wird. Unglücklicherweise hat diese Methode einige verborgene Schwächen. Häufigkeit ist ein schlechter Balancefaktor, denn dann schwankt der Charakter zwischen Mangel und Überfluss – der Spieler eines Zauberers langweilt sich entweder, weil er gerade nur Macht sammeln kann, oder sein Charakter ist völlig übermächtig. Wenn du diese Methode verwenden willst, sorg dafür, dass es spaßig und spannend ist, wenn sich ein Zauberer auf seine Magie vorbereitet. Vielleicht lädt sich der Zauberer ja automatisch auf, während er andere interessantere Dinge tut.

Alternativ kannst du Magie benutzen, um vorhandene Regeln passend zur Spielwelt zu erweitern. Vielleicht können die Charaktere Magie verwenden, um normale Ergebnisse anzupassen. Wenn du mit Erd-Kung-Fu angreifst, dann gibt dir ein Schub einen Aspekt, oder du könntest stattdessen auch deinen Gegner eine Zone weg schleudern. Vielleicht ist das nicht sehr intuitiv, wenn ein Spieler mit dem Gedanken herangeht „Ich möchte ihn weg stoßen". Wenn du das aber als Ausweitung deiner normalen Fähigkeiten betrachtest, ergibt es mehr Sinn.

Außerdem gibt es noch die **Zugriffsgelegenheit**, die vor allem im Bereich der Charaktererschaffung zum Tragen kommt. Vielleicht brauchst du eine magische Fertigkeit oder einen angemessenen magischen Aspekt, aber darüber haben wir ja bereits gesprochen.

RESSOURCEN

Bei Ressourcen geht es mehr um tatsächliche, greifbare Kosten, die beim Zaubern entstehen. Klassischerweise gibt es hier Mana oder Zauberpunkte oder Zaubersprüche, die beim Sprechen aufgebraucht werden. Das sind aber nicht die einzigen Möglichkeiten. Vielleicht musst du für einen Zauber einen Aspekt einsetzen und kannst dann den Zauber wirken, statt +2 zu bekommen oder noch mal würfeln zu dürfen. Vielleicht bekommst du Stress oder sogar eine Konsequenz. Der Preis hat natürlich Einfluss darauf, wie oft Magie wirklich eingesetzt wird.

Der Einsatz von Ressourcen gibt einem Magiesystem oft zusätzlich Farbe – vielleicht sind die Ressourcen nicht immer erforderlich, sondern können verwendet werden, um Magie mächtiger zu machen. Du kannst mit Stress und Konsequenzen viel Spaß haben und damit mächtige, gefährliche Magie abbilden. Eine Warnung: Versuch nicht, das mit reiner Kampfmagie zu verbinden. Wenn Zaubern zu einer Rechenaufgabe à la „Ich kann X Stress einstecken, um dem Gegner Y Stress zuzufügen“ wird, dann fühlt sich das nicht sehr magisch an.

Ressourcen und Gelegenheiten dürfen sich im Bereich der Spieler-Fertigkeiten gern ein wenig überschneiden. Ein zusätzlicher Fertigkeitswurf, mit dem Mana erzeugt wird, erfordert sowohl eine Ressource (Mana) als auch eine Gelegenheit (den zusätzlichen Fertigkeitswurf). Das klingt erst mal etwas verworren, aber es ist immer gut, mehrere Charakterelemente miteinander zu verknüpfen.

Fate-Punkte sind eine weitere offensichtliche Ressource. Es ist einleuchtend, dass man damit nicht nur Aspekte einsetzen, sondern auch Magie aktivieren kann. Du könntest „Mana“ sogar zu einer Unterkategorie von Fate-Punkten machen.

EFFEKTE

Wir haben jetzt darüber gesprochen, wie man die Verwendung von Magie steuern kann, aber was tut Magie eigentlich, wenn du sie einsetzt? Wenn es um Erzählung und Stimmung geht, gibt es eine riesige Palette an Möglichkeiten, aber im Moment schauen wir uns an, welche regeltechnischen Werkzeuge wir haben, um den mechanischen Effekt auszudrücken. Natürlich kannst du auch ganz neue Regeln erschaffen, aber am besten fangen wir mit den Bausteinen an, die wir schon haben. Wie bei den Einschränkungen gibt es eine Liste von grundlegenden Elementen, die wir verwenden können.

- Tatsache
- Fertigkeiten
- Stress & Konsequenzen
- Aspekte
- Stunts
- Extras

Tatsache

Das bedeutet einfach: „Du beschreibst etwas und es passiert". Es gibt einen riesigen Haufen magischer Effekte, die du so abwickeln kannst. Manchmal reicht das auch völlig aus, gerade wenn sich alle am Tisch damit wohl fühlen, aber wenn die Erwartungen auseinander gehen, führt diese Methode möglicherweise zu Unbehagen. Trotzdem gibt es viele Effekte, die am besten als Tatsache abgehandelt werden, selbst wenn sie regeltechnisch wichtig sind. Der magische Effekt ist vielleicht nur die Grundlage für die anderen Regelbestandteile.

Wenn du mit Magie unter Wasser atmen kannst, dann ist das eine Tatsache – es ist einfach *wahr*. Du musst hier keinen Aspekt und keine Fertigkeit verwenden, um das darzustellen. Das ändert sich unter Umständen, wenn ein weiteres Element des Zaubers ins Spiel kommt: Vielleicht kann der Charakter außerhalb des Wassers nicht mehr atmen. Du könntest natürlich auch einen Aspekt verwenden, der niemals eingesetzt oder gereizt wird, aber das kommt aufs Gleiche raus. Sobald der Charakter unter Wasser ist, gibt es natürlich immer noch regeltechnische Elemente, um die wir uns kümmern müssen – die Athletik-Fertigkeit beispielsweise.

Manche magischen Effekte sind regelseitig eine einfache Tatsache, wirken aber in der Spielwelt trotzdem wahnsinnig mächtig oder wichtig. Nehmen wir Ewige Jugend als Beispiel. Wir brauchen dafür eigentlich keine großartigen Regeln, aber die Auswirkungen des Effekts könnten ganze Kampagnen lostreten. Du musst bei Tatsachen nicht über Spielregeln nachdenken, und das bedeutet, dass du umso mehr Zeit auf die anderen Elemente verwenden kannst.

Aspekte

Aspekte sind einer Tatsache eigentlich recht ähnlich, haben aber ein bisschen mehr Gewicht. Wenn ein Aspekt einfach nur dafür sorgt, dass eine Tatsache „offizieller“ wird, dann ist das in Ordnung. Du kannst aber auch regeltechnische Elemente an sie binden.

Viele dieser Effekte werden mit den üblichen Regeln fürs Einsetzen und Reizen abgebildet. Du bist einfach nur ein bisschen flexibler, wenn es darum geht, einen Aspekt plausibel und stimmungsvoll einzusetzen. Auf dem Papier macht das vielleicht nicht viel her, aber im Spiel ist das oft ausgesprochen stabil.

Trotzdem ist es sinnvoll, wenn du durch Magie zusätzliche Möglichkeiten beim Einsetzen oder Reizen von Aspekten bekommen kannst. Diese zusätzlichen Effekte könnten einfach eine Tatsache sein oder sie könnten regeltechnische Auswirkungen haben. Stell dir vor, dass du den Aspekt ***Schattenschritt*** einsetzt, um viele Zonen auf einmal zu durchqueren, oder den Aspekt ***Rüstung aus Licht*** einsetzt und gleichzeitig verbrauchst, statt eine Konsequenz zu nehmen.

Überleg dir, ob der Effekt einen neuen Aspekt erschafft oder einem vorhandenen Aspekt eine neue Funktion verleiht. Manchmal ergibt sich die Antwort schon logisch aus dem Effekt selbst, aber wenn du dir nicht sicher bist, dann verwende lieber einen vorhandenen Aspekt. Dadurch verhinderst du nicht nur eine Aspektschwemme, sondern sorgst auch dafür, dass die Charaktere mehr mit den vorhandenen Aspekten interagieren.

Fertigkeiten

Du kannst Magie statt einer Fertigkeit verwenden. Tatsächlich wird das bei simplen Magiesystemen häufig so gemacht: Du verwendest einfach eine magische Fertigkeit statt einer beliebigen anderen Fertigkeit. Beispielsweise kannst du Energiegeschosse schleudern und es funktioniert genauso, als würdest du Kämpfen mit einer Waffe verwenden. Das ist so weit prima, aber diese Methode funktioniert als Allzweckwerkzeug nur beschränkt.

Es ist interessant, Magie zu verwenden, um den Anwendungsbereich vorhandener Fertigkeiten zu erweitern und sie in den Bereich des Übernatürlichen zu verschieben. Vielleicht erweiterst du einfach die Bandbreite einer Fertigkeit, z. B. kannst du Wahrnehmung magisch verstärken, um ins Infrarotspektrum oder die Geisterwelt zu sehen. Oder du verleihst der Fertigkeit regeltechnische Erweiterungen, z. B. könnte „Der Hammer des Schreckens“ deine Waffenfertigkeit verstärken, sodass du zusätzlich geistigen Stress verursachst, wenn du einen Schub bekommst.

Stunts

Magie kann Stunts hinzufügen oder bestehende Stunts verändern, aber am häufigsten kommen neue magische Stunts hinzu – Stunts, die magische Effekte haben und somit oft stärker sind als normale Stunts. Das wird aber durch Kosten oder Voraussetzungen ausgeglichen.

Ein Stunt, mit dem du etwas Magisches tun kannst, ist ein ziemlich offensichtliches Beispiel. Vielleicht kannst du in deinem Sichtfeld teleportieren oder dich in eine Ratte verwandeln, aber das hat seinen Preis. Möglicherweise musst du nur Manapunkte ausgeben, aber vielleicht musst du auch etwas Komplexes tun oder ein Ritual durchführen. Weil Stunts ohnehin schon in sich abgeschlossene Regelelemente sind, sind Kosten und Gleichgewicht viel näher an der Oberfläche als bei anderen Methoden. Es ist also wichtig, von Anfang an daran zu denken.

Stress und Konsequenzen

Es ist ein einfacher und offensichtlicher Effekt der Magie, Stress und Konsequenzen zu verändern. Heilmagie kann sie wieder herstellen, Schutzmagie kann ihre Kapazitäten verstärken. Pass nur auf, dass Magier nicht zu kugelsicheren Monstren werden – außer das ist genau das, was du willst.

Extras

Magie funktioniert als Voraussetzung für ein Extra ganz hervorragend. Es ist egal, ob du einen Hund aus Flammen beschwören möchtest oder ob du willst, dass Blitze an deiner Schwertklinge entlang zucken, du kannst das alles mit Extras leicht abbilden.

Wenn du Extras verwendest, siehst du sehr gut, wie du ein Magiesystem an den Rest „anschließen" kannst. Die Extra-Regeln sind recht stabil, aber sie sind auch sehr offen. Wenn das gesamte Magiesystem nur daraus besteht, Extras zu erzeugen, dann gerät das schnell außer Kontrolle. Also sind Einschränkungen erforderlich. Die Einschränkungen, die du verwendest, sollten sich so konsistent anfühlen, dass ein kohärentes Magiesystem entsteht. Wenn du dafür sorgst, dass jedes neue Extra im Kontext der bereits bestehenden Extras plausibel ist, dann entsteht die innere Logik deines Magiesystems von ganz alleine.

9 SUBSYSTEME

KUNG FU

Es gibt in der echten Welt natürlich auch Kung Fu, aber das ist im Großen und Ganzen ausreichend von der Kämpfen-Fertigkeit abgedeckt. Hier geht es um cinematisches Kung Fu, um den spektakulären, akrobatischen und melodramatischen Stil der Kampfkunstfilme aus Hong Kong. Dieses Kung Fu ist so dramatisch, dass es nicht in ein Spiel mit einem eher realistischen Stil passt. Der Stil eurer Spielwelt wird sich dadurch ändern, sogar wenn ihr ohnehin schon eine pulpige Abenteuergeschichte spielt. Es kann ein bisschen überwältigend sein. Wenn du diese verrückte, übertriebene Kampfkunst in dein Spiel integrieren willst, mach deinen Spielern im Vorfeld klar, dass alle Charaktere solche Dinge tun können, sowohl SC als auch NSC.

> Wir verwenden hier „Kung Fu" als allgemeinen Begriff, aber das ist nur eine von zahllosen Kampfkünsten in der Welt. Die Regeln hier funktionieren auch mit Savate oder Ninjutsu, und sogar mit der verrückten Kampfkunst, die sie auf dem Mars verwenden – was das auch immer sein mag.

In einem Kung-Fu-Film stehen die Anwender dieser Kunst auf einer höheren Stufe als normale Leute. Wenn sich euer Spiel stark auf Kung-Fu-Meister konzentriert, sollten die meisten oder sogar alle Spielercharaktere solche Fähigkeiten besitzen. Wenn nur ein Charakter Kung Fu kann, stell sicher, dass die anderen Charaktere ihre eigenen Bereiche haben, in denen sie glänzen können. Außerdem solltest du dann vielleicht manche der richtig irren Sachen, die wir in diesem Abschnitt beschreiben, ein bisschen abschwächen. Du willst ja nicht, dass ein Charakter alle Actionszenen dominiert, indem er wie ein Wilder herumspringt. Wenn alle Kung Fu können, dann ist die Gefahr geringer, dass jemand das ganze Rampenlicht für sich beansprucht. Film-Kung-Fu ist eine ziemlich mächtige Sache. Wenn du das in dein Spiel einführst, wird es die ganze Spielwelt dominieren.

Kung-Fu-Meister können Wände hochlaufen, unglaublich weit springen, Geschosse aus der Luft fangen oder sie mit einer Waffe ablenken, auf den schmalsten Simsen kämpfen und manchmal sogar auf der Wasseroberfläche gehen. Das kann so gut wie jeder, der in der Kampfkunst ausgebildet worden ist. Wenn ein Charakter Kung Fu beherrscht, dann behandle solche Aktionen einfach, als würde er ganz normal laufen oder springen. Ein Spieler kann beschreiben, wie sein Charakter solche Aktionen macht, ohne dass sich die Schwierigkeit irgendwie erhöhen würde. Die SL kann Proben verlangen, aber solche Aktionen sind nicht außergewöhnlich schwierig oder auch nur ungewöhnlich. Wenn du möchtest, dass sich dein Spiel anfühlt wie ein Kung-Fu-Film, dann solltest du solche Details einbauen.

Es gibt zwei Methoden, wie du Kung Fu in Fate umsetzen kannst: Entweder verwendest du einfach bereits vorhandene Fertigkeiten, um Kung-Fu-Fähigkeiten und Kampftechniken abzubilden, oder du entwickelst eine eigene Kung-Fu-Fertigkeit. Es hängt von eurem Spiel ab, welche Methode ihr verwenden solltet. Wenn es in eurer Gruppe nur einen Kung-Fu-Meister gibt, dann ist es sinnvoll, die Kung-Fu-Fertigkeit zu verwenden. Wenn alle Kung Fu können, dann solltet ihr vielleicht lieber die vorhandenen Fertigkeiten für eure Kung-Fu-Stunts benutzen. Falls ihr diese Methode verwendet, dann muss jeder Kung-Fu-Kämpfer einen Aspekt haben, der mit seiner Ausbildung zusammenhängt. Dadurch bekommt er das Potential, die Kung-Fu-Fähigkeiten mit seinen vorhandenen Fertigkeiten zu verwenden. Beispiele für solche Aspekte: ***Ausgebildet im Wudang-Kloster*** oder ***Meister des Gottesanbeterinnen-Stils***.

KUNG FU MIT BEREITS VORHANDENEN FERTIGKEITEN

Wenn ihr mit vorhandenen Fertigkeiten spielt, dann werden die meisten Aufgaben ganz klar mit Kämpfen bewältigt. Alle Angriffe, egal, ob mit der bloßen Hand oder mit einer Waffe, machst du mit der Fertigkeit Kämpfen, außerdem benutzt du sie auch noch zur Verteidigung. Da ein Kung-Fu-Meister auch Pfeile und andere Geschosse ablenken kann, ist auch in diesem Fall Kämpfen eine geeignete Fertigkeit. Wenn du in einer modernen Welt spielst oder Feuerwaffen überhaupt in eurer Runde vorkommen, dann musst du festlegen, wie eine Kung-Fu-Verteidigung gegen solche Angriffe funktioniert. Es ist nicht unpassend für das Genre, wenn ein Kung-Fu-Kämpfer Kugeln ablenken oder sogar fangen kann, vor allem, wenn er ein Schwert oder eine andere Metallwaffe verwendet.

Wände hochlaufen und Sprünge machst du mit Athletik. Alle körperlichen Manöver, die nicht direkt zum Kämpfen gehören, fallen unter Athletik oder sogar Kraft. Kung-Fu-Kämpfer sind traditionell darin ausgebildet, Schaden zu widerstehen oder Stürze zu überleben, und das funktioniert vermutlich am besten mit Kraft. Du kannst Wissen verwenden, um rivalisierende Schulen oder Techniken eines Feindes zu identifizieren. Du kannst mit einem Wissens-Wurf einen Vorteil erschaffen, indem du herausfindest, wer der Lehrer deines Gegners war oder welche Kampfschule er besucht hat.

DIE FERTIGKEIT KUNG FU

Wenn es in eurem Spiel eine eigene Kung-Fu-Fertigkeit gibt, dann verwendest du diese Fertigkeit für alle Aktionen, die nicht unter die normalen Fertigkeiten Kämpfen oder Athletik fallen. Wenn du wilde Sprünge machen oder an einer Wand hochlaufen willst, würfelst du auf Kung Fu. Dadurch lassen sich Kung-Fu-Aktionen besser von normalen Aktionen unterscheiden.

Kung-Fu-Kämpfer verwenden oft Spezialmanöver oder geheime Tricks, die nur sie und ihre Meister kennen. Wenn ihr mit vielen Kampfkünstlern spielt, dann solltet ihr solche Spezialmanöver verwenden, damit sich die Charaktere besser unterscheiden und ihr das Gefühl bekommt, dass es viele verschiedene Kampfstile gibt. Spezialmanöver können mit Stunts oder Aspekten abgebildet werden.

Natürlich haben die meisten Kung-Fu-Schulen einen Namen, aber ein Kung-Fu-Meister kennt ein oder zwei charakteristische Manöver, die seinen persönlichen Stil verkörpern. Das kannst du durch Aspekte ausdrücken, z. B. ***Dim Mak*** oder ***Stil der Verborgenen Klinge***. Wenn du den Aspekt einsetzt, kannst du detailliert beschreiben, wie mystisch oder unglaublich deine Aktion ist. So ein Aspekt soll den Charakter richtig cool aussehen lassen, und du kannst ihn verwenden, damit klar wird, dass NSC den Charakter und seinen Stil kennen – „Komm ihm nicht zu nahe, er ist ein Meister des Stils der Verborgenen Klinge!“ Er kann gereizt werden, wenn dein Widersacher ein passendes Gegenmanöver kennt. Genauso kannst du dein eigenes Kung-Fu-Wissen verwenden, um den Stil deines Kontrahenten zu analysieren und eigene Gegenmanöver zu entwickeln.

Wenn du lieber etwas eindeutigere Regeln haben willst, dann stelle die Kampfmanöver durch Stunts dar. Du kannst eine ganze Kung-Fu-Schule nur mit Stunts gestalten. Verwende am Anfang einfache Stunts als Grundlage, die notwendig sind, um die fortgeschrittenen Stunts erwerben zu können. Ein stimmungsvoller, in sich plausibler Kung-Fu-Stil lässt sich am besten über die Beschreibungen bei den einzelnen Manövern erzeugen. Dabei solltest du die Persönlichkeit des Kampfstils immer wieder durch die Namen und die Effekte dieser Manöver unterstützen.

BETRUNKENE FAUST

Der Stil der Betrunkenen Faust ist ein Beispiel für einen Kung-Fu-Stuntbaum.

Der Trinker schwankt. Du wankst und stolperst und weichst dadurch den Schlägen deines Gegners scheinbar zufällig aus. Wenn du diese Technik verwendest und dich erfolgreich mit Athletik verteidigst, dann erhältst du +1 auf deinen nächsten Angriff gegen den Gegner, der versucht hat, dich zu treffen. Wenn du einen vollen Erfolg erzielst, bekommst du +2.

Der Trinker rempelt dich an. Dein ungehobelter, grober Rempler hat weitaus mehr Kraft, als es möglich erscheint. Du bekommst +2, wenn du Kraft verwendest, um einen Vorteil gegen einen Gegner zu erschaffen, indem du ihn aus dem Gleichgewicht bringst.

Der Trinker nimmt einen Schluck. Du hältst inne, um einen Zug aus deinem Krug zu trinken und dich für die Schlacht abzuhärten. Wenn du während eines Kampfes Alkohol trinkst, kannst du dein niedrigstes Stresskästchen leeren. Dafür musst du allerdings eine ganze Aktion damit verbringen, etwas zu trinken.

Der Säufer fällt. (Voraussetzung: Der Trinker schwankt) Wenn ein Gegner angreift, dann kannst du das Gleichgewicht verlieren und zu Boden fallen. Danach rollst du dich schnell wieder auf die Füße, aber dein Gegner muss feststellen, dass er sich zu weit nach vorne bewegt hat. Würfle mit Athletik, um einem Angriff auszuweichen. Bei einem Erfolg bekommst du einen Schub gegen deinen Gegner, z. B. ***Zu weit vorgewagt*** oder ***Aus dem Gleichgewicht***, den jeder gegen ihn verwenden kann. Bei einem vollen Erfolg bekommst du einen zweiten Schub gegen diesen Gegner.

Der Säufer schlägt wild um sich. (Voraussetzung: Der Trinker rempelt dich an) Deine Schläge sind grob und wirken durchschaubar, aber wenn er ausweicht, wird dein Gegner wie durch Zufall von einem Ellbogen oder Knie getroffen. Mach einen normalen Angriff mit Kämpfen. Bei Erfolg verursachst du normalen Stress. Bei einem Gleichstand oder Fehlschlag bekommt dein Gegner dennoch 1 Stress.

Der Säufer gießt ein. (Voraussetzung: Der Trinker nimmt einen Schluck) Du nimmst einen Becher und gießt ihn aus deinem Krug voll. Für diese ausgefeilte und schwierige Aufgabe musst du allerdings im Kampf innehalten. Niemand darf dich angreifen, während du eingießt, und du kannst dein niedrigstes Stresskästchen leeren. Allerdings musst du für diese Technik eine ganze Aktion verwenden und du darfst sie nicht öfter als einmal am Stück ausführen.

Der Zecher stolpert. (Voraussetzung: Der Säufer fällt) Du stolperst und schwankst unkontrolliert, aber dein Feind scheint dich immer zu verfehlen. Stattdessen trifft er ein nahes Hindernis und verletzt sich dabei selbst. Wenn du einem Angriff mit Athletik ausweichst, bekommt dein Gegner 1 Stress, oder 2 Stress bei einem vollen Erfolg.

Der Zecher stützt sich ab. (Voraussetzung: Der Säufer schlägt wild um sich) Du stolperst und scheinst fast zu stürzen, also greifst du um dich und packst den Arm deines Gegners, um dich abzustützen. Dieser scheinbar unbeabsichtigte Griff blockiert den Chi-Fluss und lähmt deinen Gegner. Du kannst einen Situationsaspekt ***Blockiertes Chi*** mit einem freien Einsatz auf deinen Gegner legen. Dein Gegner darf keine Kung-Fu-Stunts verwenden, bis er es schafft, den Aspekt wieder loszuwerden.

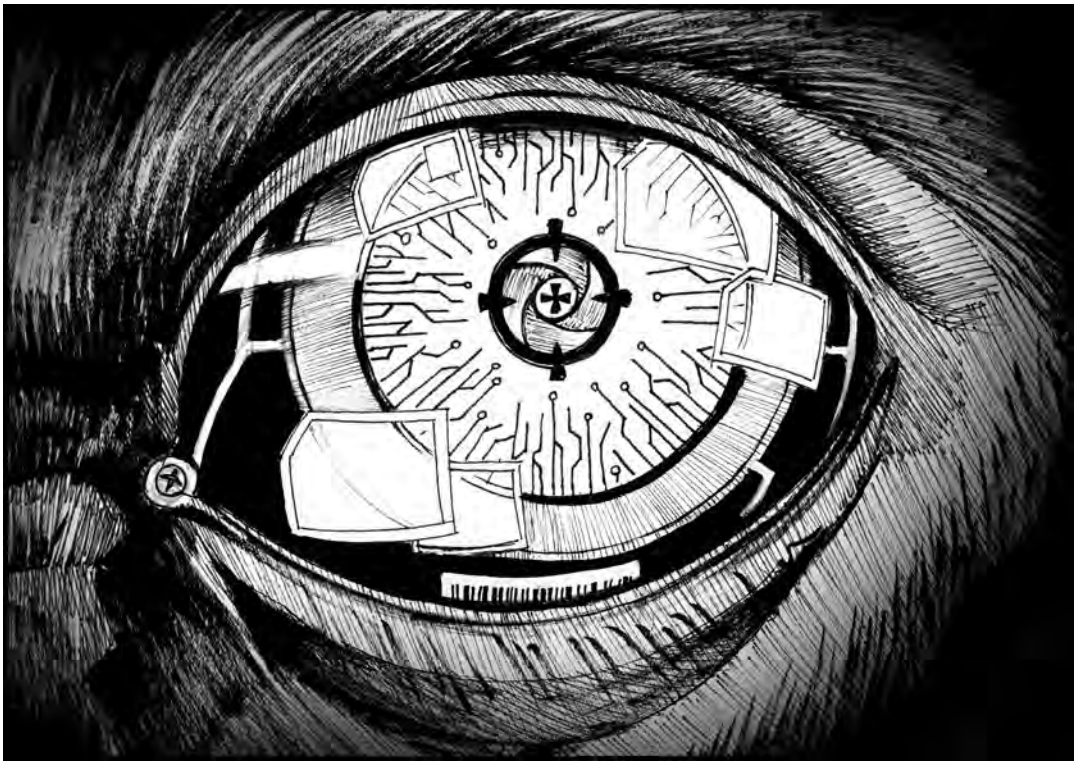
CYBERWARE

Du kannst Cyberware in Fate-Spielen ganz einfach mit den vorhandenen Werkzeugen abbilden. Du wärst gern ein Cyborg? Dann gib dir einen oder zwei Aspekte, die beschreiben, dass du ein paar Implantate eingebaut hast. Machen dich deine Cyberarme übermenschlich stark? Nimm Kraft oder Kämpfen als eine deiner höchsten Fertigkeiten. Kannst du mit deinen Augen Wärmebilder sehen? Verwende einen Stunt dafür.
Wenn du aber ein eigenes System für Cyberware haben willst, das nicht nur bestehende Systeme umdeutet oder als Erklärung oder Rechtfertigung für deine Entscheidungen herhalten muss, dann findest du das in diesem Abschnitt.

PROTHESEN UND AUGMENTATIONEN

Cyberware fordert einen Tribut von dir, sie hat ihren Preis. Viele Leute da draußen haben die eine oder andere Cyberprothese, ein simples Ersatzkörperteil, das die Funktionalität seines menschlichen Gegenstücks nachahmen soll. Die meisten werden als Ersatz für verlorene oder verkrüppelte Körperteile verwendet. Solche neuen Teile kosten dich nur ein bisschen Geld und die Zeit, die du in einer Reha-Einrichtung zubringst, und schon bist du wieder topfit und ganz der Alte – so mehr oder weniger. Wenn du nicht mehr als ein, zwei Prothesen willst, dann musst du dafür weder deine Erholungsrate senken noch Aspekte mit deinen Cyberprothesen verbinden, es sei denn, du willst das.
Augmentationen, oder **Augs**, sind eine ganz andere Sache. Eine Prothese ist gemacht, um in den Körper eingebunden zu werden und seine natürliche Funktionsweise nachzuahmen, so gut es geht. Aber eine Aug soll den menschlichen Körper *verbessern*, dich stärker, schneller oder zäher machen, dich mit natürlichen Waffen ausstatten oder dir Fähigkeiten geben, die normale Leute einfach nicht haben. Normalerweise bekommst du eine Prothese, um ein verlorenes Körperteil zu ersetzen und nicht mehr beeinträchtigt zu sein. Aber es gibt viele Leute, die sich Körperteile abschneiden lassen, damit sie stattdessen Augs verwenden können.
Diese Augs benötigen eine Energiequelle jenseits der normalen bioelektrischen Energie, die der menschliche Körper erzeugt. Deswegen lassen sich diejenigen, die Augs erhalten, ein Cyberherz einsetzen. Ein Cyberherz ist kein richtiges Herz. Dein menschliches Herz wird nicht ersetzt, wenn das nicht unbedingt notwendig ist, aber das Cyberherz ist trotzdem eine gute Absicherung, auch wenn du schon eine funktionierende Pumpe hast. Ein Cyberherz ist in allererster Linie eine Energiequelle. Es handelt sich um einen Kondensator, der sich durch deine bioelektrischen Ströme auflädt. Außerdem kannst du dich zusätzlich an eine Steckdose hängen. Dein Cyberherz versorgt eine oder mehrere Augs mit Energie.
Das hat im Spiel zwei Folgen: Zunächst musst du mindestens einer deiner Aspekte darauf beziehen, dass du ein Cyborg bist. Du bist absichtlich über deine menschlichen Grenzen hinaus gegangen. Jeder, der diesen Weg gewählt hat, wird von dieser Entscheidung geprägt. Außerdem musst du deine Erholungsrate um 1 senken, um die folgende Aug zu bekommen.

Cyberherz: Du kannst andere Cyber-Augs installieren und verwenden. Das Herz dient auch als Back-up für dein natürliches Herz und filtert Verunreinigungen und Toxine aus deinem Blut. Wenn du einem Gift oder Toxin ausgesetzt bist, kannst du einen Fate-Punkt ausgeben, um es zu ignorieren. Wenn du jemals von etwas umgebracht wirst, vor dem dich das Cyberherz möglicherweise retten kann, gib einen Fate-Punkt aus, um aufzugeben statt ausgeschaltet zu werden.



KLEINE UND GROSSE AUGS

Es gibt zwei Arten von Augs: kleine und große Augs. Beide kosten dich Geld und Zeit und unter Umständen auch Erholungsrate.

Kleine Augs sind kleine Veränderungen, die den Körper nicht allzu sehr anstrengen und keine größeren Veränderungen deiner grundlegenden biologischen Systeme nötig machen. Ein neues Auge, eine Hand, ein Hautimplantat oder das Upgrade einer bestehenden Aug – das sind alles kleine Augs. Wenn du im Spiel eine kleine Aug erwirbst und installierst, dann musst du einen Durchschnittlichen (+1) Ressourcen-Wurf schaffen. Für jede zusätzliche kleine Aug, die du installieren lässt, steigt die Schwierigkeit um 1. Außerdem bekommst du durch die Operation eine mittlere Konsequenz, von der du dich ganz normal erholen musst. Wenn du kleine Augs während der Charaktererschaffung oder im Spiel erwirbst, musst du deine Erholungsrate pro angefangene drei kleine Augs um 1 Punkt senken. Die Erholungsrate sinkt also, sobald du dir deine erste kleine Aug einbauen lässt, bei deiner vierten Aug sinkt sie erneut und so weiter. Wenn du eine Prothese installierst, musst du zwar ebenfalls den Ressourcen-Wurf schaffen und bekommst auch eine mittlere Konsequenz, aber du musst deine Erholungsrate nicht senken.

Der Einbau einer **großen Aug** bedeutet einen schwerwiegenden chirurgischen Eingriff, bei dem ein großer Teil deines Körpers ersetzt wird. Neue Arme und Beine sind immer große Augs, genauso Organe und alles, was mit deinem Gehirn verbunden wird. Wenn du im Spiel große Augs bekommst, musst du für jede Aug einen Guten (+3) Ressourcen-Wurf schaffen. Außerdem bekommst du durch die Operation beim Einbau einer großen Aug eine schwere Konsequenz, von der du dich ganz normal erholen musst. Egal, ob bei der Charaktererschaffung oder im Spiel, für jede große Aug musst du deine Erholungsrate um 1 Punkt senken.

BEISPIELE FÜR AUGS

Cyberauge (klein): Du bekommst +1 auf Wahrnehmungs-Würfe, die auf Sicht basieren. Außerdem darfst du einen der folgenden Aspekte auswählen. Wenn du einen weiteren haben möchtest, musst du dafür eine weitere kleine Aug einbauen lassen.

Bildfilter • Restlichtverstärker • Sonarbild • Zielerfassungsinterface • Wärmesicht • Visuelles Net-Interface • Zoom-Vergrößerung

Cyberbeine (groß): Deine Beine wurden durch deutlich stärkere kybernetische Beine ersetzt. Du kannst dich als freie Aktion zwei Zonen weit bewegen und bekommst +2 auf Athletik-Würfe, wenn du rennst oder springst. Außerdem darfst du eins der folgenden Add-ons auswählen. Wenn du ein weiteres Add-on haben möchtest, zählt das als kleine Aug.

- **Magnetischer Halt:** Wenn du auf einer metallischen Oberfläche stehst, kannst du nicht zu Boden geworfen werden. Du kannst auch steile oder sogar vertikale metallische Oberflächen hinauf gehen, aber nur langsam und unbeholfen.
- **Pneumatischer Tritt:** Wenn du jemanden trittst, dann zählt der Tritt als Waffe:2.
- **Verborgenes Fach:** Du hast ein Fach, in dem du Gegenstände aufbewahren kannst, z. B. eine kleine Feuerwaffe oder ein Kilo Kokain.

Klingennägel (klein): Du kannst aus deinen Fingerkuppen etwa drei Zentimeter lange, rasiermesserscharfe Klingen ausfahren und wieder einfahren, wenn du möchtest. Diese Klingen zählen als Waffe:1.

Neurales Interface (groß): Du kannst von überall aus nur mit einem Gedanken auf das Netz zugreifen. Schwache Sicherheitssysteme hackst du automatisch – sie tun einfach, was du von ihnen willst. Selbst komplexe Sicherheitssysteme fallen dir leicht, du bekommst +2 auf Computer-Würfe, um sie zu überwinden.

Subdermalrüstung (groß): Du kannst dich den meisten körperlichen Angriffen mit Kraft widersetzen. Fäuste, Klingen, Schlagstöcke und leichte Feuerwaffen haben Probleme damit, die Platten unter deiner Haut zu durchdringen. Außerdem kannst du einmal pro Szene eine leichte oder mittlere körperliche Konsequenz aus einem solchen Angriff ignorieren.

Thermo-optische Tarnung (klein): Du kannst einen Fate-Punkt ausgeben, um im normalen und im Infrarot-Spektrum unsichtbar zu werden, solange du dich nicht bewegst.

NACHTEILE VON AUGS

Jede Aug hat ihre Nachteile, auch wenn wir das oben nicht explizit angegeben haben. Ein Neurales Interface kann gehackt werden und einem Hacker Zugriff auf dein Gehirn geben. Eine Thermo-optische Tarnung hat unter Umständen einen Kurzschluss und verpasst dir einen bösen elektrischen Schock, wenn du nass wirst. Deswegen hast du einen Aspekt, der etwas damit zu tun hat, dass du ein Cyborg bist. SL, du solltest dich nicht zurückhalten, wenn es um die Nachteile von Augs geht – eure Gruppe kann sich überlegen, welche Nachteile das genau sind. Dadurch wird der Cyborg-Aspekt gereizt, und wie üblich kann ein Spieler in dieser Situation das Reizen ablehnen oder einen Fate-Punkt für die Scherereien, die du ihm machst, bekommen.

APPARATE UND AUSRÜSTUNG

Ausrüstung kann in Fate Core einfach nur ein Aspekt sein, z. B. ***Magnetische Enterhakenpistole***, oder ein Stunt wie **Magnetische Enterhakenpistole:** Du bekommst +2, wenn du ein Hindernis überwindest, dabei kletterst oder an einem Seil schwingst und ein Ankerpunkt aus Metall vorhanden ist. Aber wenn du ein bisschen mehr in die Tiefe gehen willst, kannst du beides zum Extra „Apparat" kombinieren.

FUNKTION UND SCHWÄCHE

Apparate haben von vorneherein zwei Aspekte – eine Funktion und eine Schwäche. Die Funktion benennt den Zweck des Apparats, die Schwäche sagt dir, was damit nicht in Ordnung ist. Du kannst die Funktion als sein Konzept und die Schwäche als sein Dilemma oder als eine ständig andauernde Konsequenz sehen. Diese Aspekte zählen nicht zu den Aspekten deines Charakters.

Magnetische Enterhakenpistole
Funktion: *Elektromagnetisches Hochleistungs-Schwingseil*
Schwäche: *Noch ungeklärte Defekte*

STUNTS

Gib dem Apparat einen oder mehrere Stunts, um abzubilden, welchen verlässlichen regeltechnischen Vorteile er dir verleiht. Für jeden dieser Stunts musst du deine Erholungsrate um 1 Punkt senken.

Magnetische Enterhakenpistole

Aspekte
Funktion: *Elektromagnetisches Hochleistungs-Schwingseil*
Schwäche: *Noch ungeklärte Defekte*

Stunts
SCHEPPER! Gib einen Fate-Punkt aus, um deinen magnetischen Enterhaken auf dramatische Weise mit einem metallischen Gegenstand zu verbinden. Du kannst beispielsweise ein schnelles Fahrzeug, ein fallendes Impulsgewehr oder die Mauer auf der anderen Seite eines gähnenden Abgrunds in einer seltsam gebauten Raumstation packen.
Trickschuss. Du bekommst +2, wenn du mit Schießen einen Vorteil erschaffst und die Enterhakenpistole verwendest, um dich herum zu schwingen, einen Gegner zu entwaffnen oder eine Barriere zu erschaffen.

Preis: Senke deine Erholungsrate um 2 Punkte

Apparate müssen nicht unbedingt „Apparate“ im Wortsinn sein. Beispielsweise kannst du diese Regeln genauso gut für magische Gegenstände in einem Fantasy-Setting verwenden.

Der Ring der Wahrheit

Aspekte
Funktion: *Magischer Lügendetektor*
Schwäche: *Träger ist verflucht, die Wahrheit zu sagen*

Stunts
Den Lügenschleier durchdringen. Gib einen Fate-Punkt aus. Dreimal in der Szene kannst du die SL fragen, ob jemand lügt. Sie muss die Frage wahrheitsgemäß beantworten.

Preis: Senke deine Erholungsrate um 1 Punkt

ZUSÄTZLICHE SCHWÄCHEN

Wenn du deine Erholungsrate für einen Apparat nicht so weit senken willst, dann kannst du ihm zusätzliche Schwächen geben. Pro zusätzlicher Schwäche musst du deine Erholungsrate um 1 Punkt weniger senken; aber egal, wie viele Schwächen er besitzt, du musst für einen Apparat mit Stunts deine Erholungsrate immer um mindestens 1 Punkt senken.
SL, das darf keine lahme Schwäche wie ***Nicht ganz zuverlässig auf dem Meeresgrund*** sein. Und wenn du so etwas doch durchgehen lässt, dann mach dem Spieler klar, dass er sich darauf einstellen sollte, viel Zeit unter Wasser zu verbringen. Tief unter Wasser.

Eine gute zusätzliche Schwäche der Magnetischen Enterhakenpistole wäre ***Schwer und sperrig***. Der Ring der Wahrheit könnte als zusätzliche Schwäche ***Gejagt von den Dienern von Ssak, Gott der Lügen*** haben.

MONSTER

Die Regeln für NSC im Grundregelwerk von Fate Core sind gut geeignet, um Leute zu erschaffen – andere Menschen, deren Ziele sie in Konflikt mit den SC bringen. Aber vielleicht willst du als SL auch einige Monster ins Spiel bringen. Mit diesen Werkzeugen kannst du Monster erschaffen, die unmenschlich und verschlagen sind. Das stellt die Spieler vor die Herausforderung, sich einen cleveren Plan auszudenken, wenn sie es mit monströsen Antagonisten zu tun bekommen.

INSTINKTASPEKTE

Wenn du interessante Monster erschaffen willst, solltest du damit anfangen, einige grundlegende Bedürfnisse festzulegen, die das Monster zum Handeln veranlassen. Wofür geht es Risiken ein? Was ist ihm wichtig genug, dass es mit den Spielercharakteren kämpfen wird, um es zu bekommen? Vermutlich hat so ein Monster unmenschliche Bedürfnisse und Begierden, die normale Menschen niemals haben würden.

Fasse deine Ideen in einem **Instinktaspekt** zusammen. Monstercharaktere können ihre Instinktaspekte normal verwenden, allerdings dürfen sie +3 auf ihren Wurf addieren statt nur +2, wenn sie den Aspekt einsetzen. Monster verfolgen ihre Ziele oft sehr fokussiert. Die Spieler werden sich anstrengen müssen, um diese Feinde zu überwinden.

Rey leitet ein Horrorspiel in einer modernen Spielwelt. Er entwirft eine Gruppe Zombies und verleiht ihnen den Instinktaspekt ***Hunger auf Gehirn***. Immer, wenn sie diesen Aspekt einsetzen, erhalten sie +3 auf ihren Wurf.

MONSTERFÄHIGKEITEN

Monster sind anders als andere NSC, weil es nicht ganz einfach ist, ihre Fähigkeiten in Regeln umzusetzen und sie in den normalen Fluss eines Konflikts zu integrieren. Viele Monster sind ganze Kampfszenen, die nur darauf warten, dass sie endlich losgehen können. Die Spieler müssen oft erst einmal herausfinden, wie sie einen Gegner bezwingen können, der die Regeln verändert. Hier findest du einige Beispiele für interessante Monsterfähigkeiten.

- **Schwer zu töten:** Monster können viel mehr Schaden aushalten als andere Charaktere, entweder weil sie längere Stressbalken haben (Frankensteins Monster) oder weil sie Schaden schnell regenerieren können (die Hydra).

- **Immun gegen Schaden:** Monster sind oft immun gegen jeglichen Schaden, der nicht aus einer bestimmten Quelle kommt (sie können nur durch Silber verletzt werden), oder sie können erst verletzt werden, sobald eine bestimmte Bedingung erfüllt ist (ein besonderer magischer Gegenstand muss zerstört werden).

- **Veränderung:** Monster verwandeln sich oft entweder selbst (ein Vampir wird zur Fledermaus, um zu flüchten) oder die Umgebung (sie beschwören im Kampf zusätzliche Schergen).

Natürlich wäre es möglich, diese Eigenschaften als Stunts darzustellen. Aber solche Fähigkeiten sind oft zu mächtig und müssten mit einem Fate-Punkt aktiviert werden. Wenn ihre Fähigkeiten aber Ressourcen kosten, dann können die Spieler einen Gegner wie die Hydra einfach zermürben und so lange warten, bis dir die Fate-Punkte ausgehen. Das macht deine Monster nicht nur schwach, es zieht Konflikte auch in die Länge. Wer will schon spielen, bis der SL die Fate-Punkte ausgehen?
Du kannst einem Monster allerdings eine **Schwäche** geben, damit du den Stunt aktivieren darfst, ohne Fate-Punkte dafür auszugeben. Wenn du ihm eine **kleine Schwäche** gibst, dann musst du am Anfang der Szene, in der das Monster den Stunt verwenden soll, immer noch einen Fate-Punkt ausgeben. Wenn du ihm aber eine große Schwäche gibst, dann musst du keine Fate-Punkte ausgeben, um den Stunt zu verwenden.
Wenn die SC die kleine Schwäche des Monsters herausfinden und diese Schwäche ausnutzen, dann kann das Monster den Stunt zwar noch benutzen, aber jetzt muss es jedes Mal, wenn es den Stunt benutzen möchte, einen Fate-Punkt ausgeben. Wenn die SC seine große Schwäche entdecken und ausnutzen, dann kann das Monster den Stunt gar nicht mehr einsetzen.

Rey beschließt, einen Dämon namens Masabra zu erschaffen. Er gibt Masabra einen Stunt, der den Dämon immun gegen körperlichen Schaden macht, wenn er einen Fate-Punkt ausgibt. Rey will, dass Masabra extrem gefährlich ist, also gibt er ihm als große Schwäche Gesegnete Waffen. Jetzt kann Masabra den Stunt verwenden, ohne einen Fate-Punkt ausgeben zu müssen. Wenn die SC jemals gesegnete Waffen in ihren Besitz bekommen, dann könnte Masabra den Stunt nicht mehr verwenden, wenn er es mit ihnen zu tun hat.

MONSTER MIT MEHREREN ZONEN

Du kannst Sehr Große Monster (SGM) noch stärker machen, indem du das Monster selbst als Karte mit mehreren Zonen behandelst. Um so ein Ungetüm zu besiegen, müssen die Charaktere jede einzelne Zone bezwingen, während sie die Hindernisse zwischen den Zonen umgehen. Wenn jedes Teilstück des Monsters eigene Werte hat, kannst du die SC zwingen, sich aufzuteilen, und dem Monster außerdem einige zusätzliche Aktionen geben, nämlich eine pro Zone. Das hilft, die Größe des Feindes zu vermitteln und den Konflikt interessant zu halten.

Der Drachenahn von Ormulto ist ein SGM in Reys Spiel. Er ist so groß, dass er aus vier Zonen besteht: Seine beiden Pranken, sein Kopf und sein Schwanz. Wenn die Spieler versuchen, ihn daran zu hindern, ein Haus mit mehreren Etagen zu zerstören, dann müssen sie genug Schaden am Kopf verursachen, um ihn auszuschalten. Wenn sie allerdings nichts gegen seine Pranken oder seinen Schwanz unternehmen, dann wird er vermutlich Tod und Vernichtung über die Leute bringen, die die Helden beschützen wollen. Sie müssen sich auf die Zonen aufteilen, um ihn im Zaum zu halten.

So ein SGM muss nicht nur außerordentlich groß sein, du kannst ihm auch Stunts geben, die Thema und Stil des Monsters unterstützen. Oft geht es dabei um eine Verwandlung – durch den Stunt ändern sich das Monster oder die Parameter des Kampfs grundlegend. Diese Veränderungen werden Spielern vertraut sein, die schon mal gegen einen Bossgegner in einem Computerspiel gekämpft haben. Wie bei kleineren Monstern kannst du diese Stunts mit Schwächen verbinden, wenn du sie kostenlos aktivieren willst.
Um ein riesiges Monster zu zerstören, sind oft mehrere Zwischenschritte nötig, z. B. muss ein Teil des Körpers zerstört werden, oder ein kräftespendendes Portal muss geschlossen werden. Wenn du das noch ein bisschen relevanter und interessanter machen willst, kannst du einen Verwandlungs-Stunt bauen, der sich aktiviert, sobald das SGM eine Teilniederlage eingesteckt hat.

Da seine Pranken und sein Schwanz viel schwächer sind als sein Kopf, hat der Drachenahn von Ormulto einen Verwandlungs-Stunt namens Feueratem, den er aktivieren kann, wenn diese Zonen auf der Karte zerstört werden. Wenn die Spieler entweder Pranken oder Schwanz zerstören, aktiviert der Drache seinen Stunt und jeder Charakter auf der Karte bekommt 2 Stress, egal, in welcher Zone er sich befindet. Außerdem entsteht der Situationsaspekt ***(Name) steht in Flammen!*** Dabei ist (Name) ein wichtiges Gebäude oder eine Person in der Nähe des Kampfes.

Mit diesen Regeln kannst du natürlich auch nichtmenschlichen Charakteren, die keine Antagonisten sind, interessante Eigenschaften verleihen. Vielleicht hat der Vertraute eines Spielers einen Stunt und eine zugehörige Schwäche, die menschliche NSC herausfinden könnten. Oder die Spieler beschwören einen Geisterwächter, der sich über mehrere Zonen erstreckt.

KOMPANIEN

Wie wäre es, wenn du eine Kompanie Charaktere spielen willst, die verpflichtet wurden, am D-Day den Strand der Normandie zu stürmen? Kannst du Fate verwenden, um eine Kompanie Spacemarines zu spielen?

Ja, Sir. Ja, das kannst du.

Wie alle Fate-Regeln sind auch diese sehr flexibel und können für ganz verschiedene Truppenmodelle verwendet werden, z. B. moderne militärische Einheiten, Trupps aus dem Zweiten Weltkrieg, Armeen in einer High-Fantasy-Welt oder futuristische Mechs auf Käferjagd.

KOMPANIEN ERSCHAFFEN

Zuerst erschaffst du ganz normal Charaktere (siehe Fate Core, Seite 35 ff.). Überlegt euch, wie eure Kompanie heißt und welche Aufgaben sie im Truppenverband übernimmt, während ihr eure Charaktere baut. Seid ihr eine zusammengewürfelte Meute ehemaliger Häftlinge? Oder eine hervorragend ausgebildete Truppe von gut ausgerüsteten Profis?

Als nächstes müsst ihr eure Ideen durch zwei Aspekte ausdrücken, ein **Kompaniekonzept** und ein **Kompaniedilemma**, das eurer Kompanie immer Probleme macht. Jeder Spieler eines Charakters in der Einheit kann diese Aspekte einsetzen und durch sie gereizt werden.

Lara, Antonio und Michelle legen fest, dass ihre Kompanie eine heruntergekommene Gruppe Überlebender ist, die nach der Zerstörung von New Orleans durch außerirdische Streitkräfte gegen die Besatzer kämpfen. Sie bauen sich ihre eigenen Charaktere, nennen ihre Kompanie Ninth Ward Defenders und geben ihr das Kompaniekonzept ***Frontschweine***, weil sie richtig zähe Hunde sind. Außerdem nennen sie ihr Kompaniedilemma ***Bis zum Hals im Dreck***, denn die Aliens sind ihnen himmelhoch überlegen.

KOMPANIEFERTIGKEITEN

Mit Kompaniefertigkeiten kannst du das ganze Schlachtfeld beeinflussen, mit den Fertigkeiten deines eigenen Charakters geht das nicht. Vielleicht führt dein Soldat einen Sturmangriff gegen die feindlichen Linien an, oder er ruft Verstärkung, um die gut positionierte gegnerische Verteidigung zu schwächen.

Nachdem ihr eurer Kompanie Aspekte gegeben habt, bekommt sie noch:

- Eine Ordentliche (+2) Kompaniefertigkeit
- Zwei Durchschnittliche (+1) Kompaniefertigkeiten
- Einen Kompaniestunt

Wenn du den Fokus mehr auf die Kompanie als auf die einzelnen Charaktere legen willst, senke die Anzahl der Stunts am Anfang und die Erholungsrate der Charaktere von drei auf zwei. Außerdem ist ihre höchste Fertigkeit nur noch Gut (+3) statt Großartig (+4).

TAKTIK

Die Fertigkeit Taktik beschreibt, wie gut eure Kompanie auf dem Schlachtfeld zusammenarbeitet, um feindliche Einheiten auszuschalten und strategische Schlüsselpositionen zu sichern.

Überwinden: Mit Taktik könnt ihr Hindernisse als Einheit zu überwinden. Ihr könnt euch gegenseitig Feuerschutz geben und einen verwundeten Soldaten sicher erreichen, oder ihr arbeitet zusammen, um über eine Mauer zu klettern.

Einen Vorteil erschaffen: Wenn ihr mit Taktik einen Vorteil erschafft, dann stellt eure Einheit dem Gegner eine Falle (***Hinterhalt!***) oder stürmt direkt auf die Barrikade zu (***Panische Fußsoldaten***).

Angreifen: Ihr könnt Taktik verwenden, um bestimmte Ziele koordiniert anzugreifen. Verwendet diese Fertigkeit statt der Kämpfen- oder Schießen-Werte der einzelnen Charaktere, wenn eure Kompanie als Einheit kämpft.

Verteidigen: Ihr verwendet Taktik, wenn sich eure Kompanie aus einer größeren Gefechtszone zurückzieht oder den gegnerischen Truppen als Einheit ausweichen möchte.

Taktik-Stunts

Schwer festzunageln. Ihr bekommt +2 auf alle Überwinden-Würfe, wenn ihr euch aus einer Gefechtszone zurückzieht.
Blitzkrieg. Eure Kompanie ist schnell, leicht bepackt und tödlich. Ihr bekommt +2 auf Taktik, wenn sich euer Angriff darauf konzentriert, den Gegner zu überrumpeln.

AUSRÜSTUNG

Die Ausrüstungs-Fertigkeit definiert, welche Ressourcen eurer Kompanie zur Verfügung stehen, damit sie einen Einsatz erfolgreich abschließen kann.

Überwinden: Ausrüstung funktioniert ähnlich wie Ressourcen, wenn es um Situationen geht, in denen die Kompanie zusätzliche Hilfsmittel braucht. Die Kompanie könnte einige Trucks kommen lassen, die sie über unwegsames Gelände transportieren, oder sogar ein Bombardement anfordern.

Einen Vorteil erschaffen: Ihr verwendet Ausrüstung, um mächtige Waffen für eine bestimmte Mission zu erhalten (***Flammenwerfer!***) oder um Hilfsmittel anzufordern, die ihr zur Orientierung braucht (***Topografische Karten***).

Angreifen / Verteidigen: Ihr könnt mit Ausrüstung nicht angreifen oder verteidigen.

Ausrüstungs-Stunts

Hightech. Verwendet Ausrüstung statt Taktik, wenn überlegene Technologie in einer Situation den entscheidenden Unterschied ausmachen kann.
Gut eingedeckt. Ihr bekommt +2 auf Ausrüstung, wenn ihr einen Vorteil erschafft und dabei auf eure gegebenen Vorräte zurückgreifen könnt.

AUFKLÄRUNG

Aufklärung beschreibt, wie gut eure Kompanie darin ist, sich Informationen zu verschaffen und einen Überblick über das Gelände zu bekommen, aber auch, wie gut ihr darin seid, gegnerische Aufklärung abzuwehren und in die Irre zu führen.

Überwinden: Aufklärung wird nicht oft verwendet, um Hindernisse zu überwinden, aber ihr könnt die Fertigkeit wie Wahrnehmung benutzen, um Fallen und Hinterhalte zu entdecken.

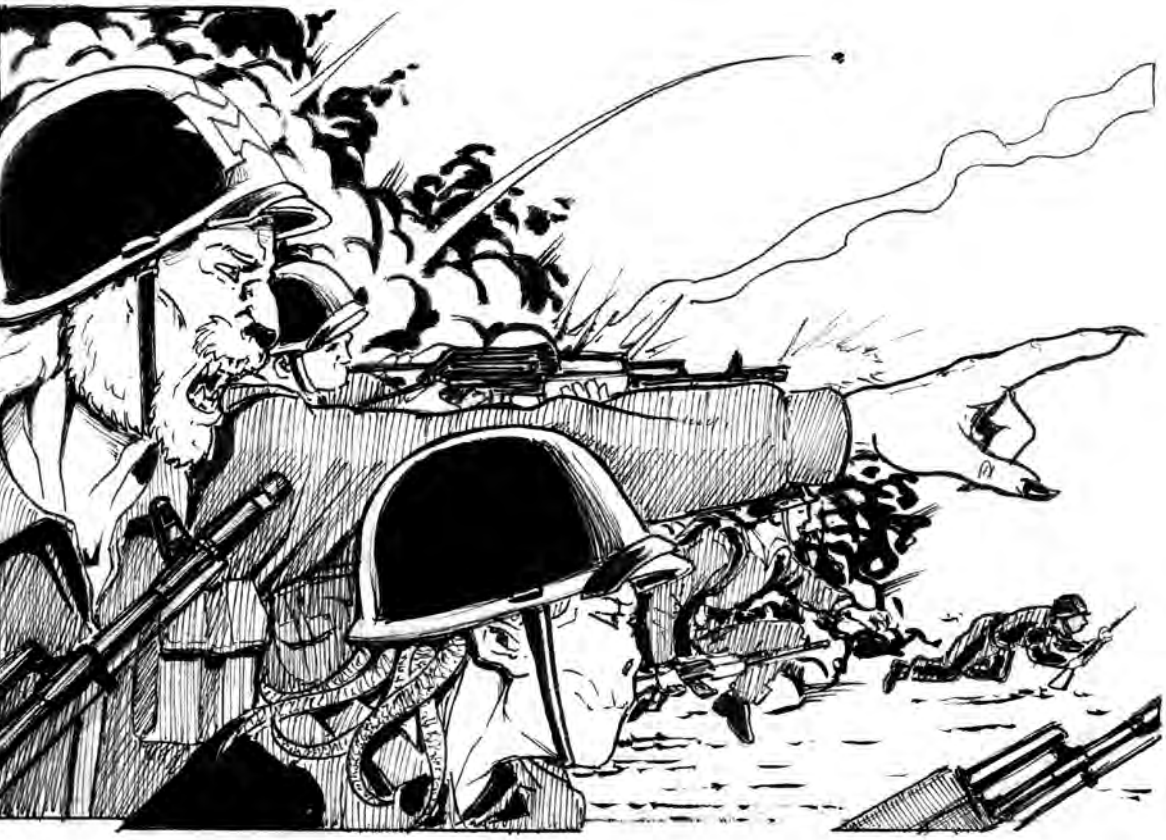
Einen Vorteil erschaffen: Ihr verwendet Aufklärung während einer Schlacht, um euch einen Überblick im Chaos des Gefechts zu verschaffen und Informationen darüber zu erhalten, was jenseits der unmittelbaren Umgebung liegt.

Angreifen / Verteidigen: Ihr könnt mit Aufklärung nicht angreifen oder verteidigen.

Aufklärungs-Stunts

Codeknacker. Wenn ihr mit Aufklärung erfolgreich einen Vorteil erschafft, während ihr die Kommunikation des Feindes überwacht, könnt ihr einen zusätzlichen Aspekt entdecken oder erschaffen. Ihr bekommt allerdings keinen zusätzlichen freien Einsatz.

Gegenprogramm. Verwendet Aufklärung statt Taktik, wenn ihr dem Gegner eine Falle stellt und seine eigenen Kommunikationssysteme gegen ihn verwendet.



WIE VERWENDET IHR KOMPANIEFERTIGKEITEN?

Wenn ihr eine Kompaniefertigkeit oder einen Kompaniestunt verwenden wollt, muss ein Spieler auf seine eigene Aktion verzichten, um die Gruppe zu koordinieren. Es hängt von der Situation ab, wie er das tut – militärische Einheiten z. B. folgen normalerweise Befehlen. Trotzdem braucht er vermutlich die Unterstützung der meisten anderen Spielercharaktere.
Wenn er die Kompanie erfolgreich koordiniert hat, sinkt die Schwierigkeit der Aufgabe um 1 für jedes zusätzliche Mitglied der Kompanie, das auf seine nächste Aktion verzichtet. Die Gruppe verwendet ihre volle Aufmerksamkeit darauf, das Ziel zu erreichen. Es wird nicht nur die Schwierigkeit verringert, der Erfolg oder Fehlschlag des Wurfs betrifft die ganze Einheit, da die Kompaniefertigkeiten auf das ganze Schlachtfeld wirken und damit einen wesentlichen Einfluss darauf haben, ob die Kompanie den Sieg davonträgt oder ob die ganze Einheit gemeinsam leiden muss. Wenn eine Kompanie eine Anzahl Erfolgsstufen Stress bekommt, dann bekommt jedes einzelne Mitglied der Kompanie genau diese Menge Stress.

Lara beschließt, lieber nicht allein zu versuchen, eine außerirdische Barriere zu durchbrechen. Stattdessen sammelt sie die Ninth Ward Defenders, um sie gemeinsam zu Fall zu bringen. Die Schwierigkeit dieser Aufgabe sinkt von Fantastisch (+6) auf Großartig (+4). Bei einem Erfolg hat die ganze Einheit die Barriere durchbrochen, ohne dass ein zweiter Wurf notwendig wäre. Wenn sie den Wurf nicht schafft, dann bekommt die ganze Einheit Schaden durch den außerirdischen Gegenangriff.

KÄMPFE MIT KOMPANIEN

Wenn ihr einen Kampf mit mehreren Kompanien spielen wollt, würfelt auf Taktik und springt direkt ins Kernstück der Action. Fangt nicht am Anfang des Kampfes an, da sind die Konflikte meistens noch langweilig, sondern lasst die Kompanie einen Angriffsplan entwickeln und Taktik verwenden, um eine Schwierigkeit zu überwinden, die vom Ziel abhängt. Am Ergebnis könnt ihr ablesen, wie die Situation sich entwickelt.
Bei einem Erfolg dürfen die Spieler für jede Erfolgsstufe über der Schwierigkeit ein positives Resultat erzählen. Bei einem Fehlschlag erzählt die SL für jede Erfolgsstufe unter der Schwierigkeit ein negatives Resultat. Ihr solltet auf jeden Fall zum spannenden Teil der Action springen. Wiederholt das Ganze, wenn die Situation in der Mitte des Kampfes schleppend wird.

Nachdem sie die außerirdische Barriere durchbrochen haben, ist sich Lara sicher, dass ihr SC nahe genug an die Alienqueen heran kommen kann, um sie zu töten, bevor der Rest der Aliens zurückkehrt. Sie sammelt die Ninth Ward Defenders, um die Stellung der Feinde anzugreifen. Sie würfelt mit Ordentlicher (+2) Taktik gegen die Großartige (+4) Schwierigkeit, die die SL festgelegt hat. Die Würfel bringen ihr +2 und sie setzt ***Frontschweine*** ein, um weitere +2 zu bekommen. Damit hat sie ein Fantastisches (+6) Ergebnis geschafft. Mit ihrer ersten Erfolgsstufe beschreibt sie, wie die Kompanie die Stellung der Feinde erfolgreich stürmt. Mit der zweiten beschreibt sie, wie ihr Charakter nahe genug herankommt, um die Königin zu töten.

DAS BEDEUTET KRIEG: MASSENKAMPF

Diese Regelanpassung kannst du bei einer Fate-Core-Runde einbauen oder als eigenständiges Minispiel verwenden, während ihr auf die Pizza wartet. Jedenfalls ist sie eine einfache Methode, mit der du Konflikte in großem Maßstab austragen kannst.
Diese Regeln sind nicht kompatibel mit den Kompanieregeln, die wir weiter oben beschrieben haben. Hier geht es um die Aktionen von weitaus größeren Gruppen als nur einer Handvoll Leute.

Du brauchst

- Karteikarten, die du als Einheitenkarten oder als Zonenkarten verwenden kannst.
- Spielsteine oder Miniaturen, die Einheiten und Anführer darstellen.
- Freunde, Fate-Würfel und all den Kram, den du ohnehin brauchst, um Fate Core zu spielen.

GRUNDAUSBILDUNG

Die beteiligten Parteien sind **Einheiten** auf einem **Schlachtfeld**, das aus **Zonen** besteht. Das sind drei relativ abstrakte Konzepte, die du flexibel an deine Runde und deine Konflikte anpassen kannst.
Einheiten werden wie Charaktere erschaffen, mit Fertigkeiten, Aspekten und Konsequenzen, aber ohne Stresskästchen oder Stunts. Eine Einheit kann aus einigen Kriegsschiffen, einem Dutzend Doppeldeckerflugzeuge oder tausend kreischenden Orks bestehen, aber auf dem Schlachtfeld handeln sie als Einheit.
Stelle jede Zone des Schlachtfelds mit einer Karteikarte dar, der **Zonenkarte**. Stelle jede Einheit mit einem eindeutigen Marker oder einer Miniatur dar und platziere sie auf einer Zonenkarte, um ihre aktuelle Position auf dem Schlachtfeld anzuzeigen.
Manche Einheiten haben einen **Anführer**, der zu ihnen gehört. Das kann ein SC, ein Neben-NSC oder Haupt-NSC sein. Anführer machen ihre Einheit effizienter und können einander mitten in der Schlacht Mann gegen Mann gegenübertreten.

AKTIONEN MIT EINHEITEN

Wenn eine Einheit aktiviert wird, kann sie sich kostenlos eine Zone weit bewegen, solange es in der Zielzone kein Hindernis gibt, z. B. eine feindliche Einheit oder störendes Gelände. Außerdem kann sie eine Aktion ausführen – Überwinden, Angreifen oder einen Vorteil erschaffen. Das wird weiter unten beschrieben.
Wenn eine Einheit einen Anführer hat, der auf seine eigene Aktion verzichtet, dann kann sie eine *zweite* Aktion ausführen. Ein Spieler kann auch einen Fate-Punkt ausgeben, damit eine seiner Einheiten ohne Anführer eine zweite Aktion ausführen kann.
Eine Einheit kann die gleiche Aktion allerdings nicht zweimal in einer Runde durchführen. Ein Angriff beendet die Runde des Spielers immer.

Wenn deine Einheit einen Anführer hat, kann sie sich eine Zone weit bewegen und angreifen oder einen Vorteil erschaffen und angreifen und so weiter, aber sie kann weder zweimal angreifen noch zweimal einen Vorteil erschaffen, und sie darf auch nicht erst angreifen und dann einen Vorteil erschaffen oder sich bewegen.

EINEN VORTEIL ERSCHAFFEN

Wenn sie einen Vorteil erschafft, dann kundschaftet die Einheit das Gelände aus, schüchtert eine andere Einheit ein, benutzt die Umgebung oder tut andere Dinge, die gerade sinnvoll sind. Hier ein paar Vorschläge, wie du diese Aktion verwenden kannst, um deine Kämpfe dynamischer zu machen.

Hinterhalte: Eine Einheit verwendet Heimlichkeit, um Situationsaspekte wie ***Es ist eine Falle!*** ins Spiel zu bringen. Das geht nur, wenn sich in der Zone der Einheit gerade kein Gegner befindet.
Einschüchtern: Eine Einheit verwendet Provozieren, um einen Situationsaspekt wie ***Rasende Berserker***, ***Die Macht der Imperialen Flotte*** oder ***Zögerlich*** ins Spiel zu bringen.
Festnageln: Eine Einheit verwendet Schießen, um einer gegnerischen Einheit den Situationsaspekt ***Festgenagelt*** zu geben. Dieser Aspekt sorgt dafür, dass sich die Einheit nicht in eine andere Zone bewegen kann, es sei denn, sie schafft es, eine Überwinden-Aktion gegen die Schießen-Fertigkeit des Gegners auszuführen. Der Aspekt verschwindet, wenn der Verteidiger sich erfolgreich bewegt oder wenn der Angreifer keine Aktion mehr verwendet, um den Aspekt von Runde zu Runde aufrecht zu erhalten.
Erkundung: Eine Einheit verwendet Wahrnehmung, um einen neuen Zonenaspekt in einer angrenzenden Zone ins Spiel zu bringen, solange sich in dieser Zone noch keine andere Einheit befindet. Die Schwierigkeit ist Ordentlich (+2), +2 für jeden Aspekt, den die Zone bereits besitzt. Wenn die Zone beispielsweise den Aspekt ***Undurchdringliche Wälder*** hat und die Einheit einen zweiten Aspekt darauf erschaffen möchte, dann müsste sie gegen eine Großartige (+4) Schwierigkeit würfeln.
Umzingelt: Eine Einheit kann den Aspekt ***Umzingelt*** ins Spiel bringen, wenn sie in ihrer Zone mehr Verbündete besitzt als der Gegner. Jede verbündete Einheit in der Zone erhält +1 auf ihre Angriffe, solange der Aspekt im Spiel bleibt.

ÜBERWINDEN

Verwende eine Fertigkeit, um dich in eine Zone mit einem Hindernis oder einer feindlichen Einheit zu bewegen.

Wenn die Zone einen Aspekt hat, der Bewegung einschränken könnte, wie ***Dichter Wald*** oder ***Asteroidenfeld***, dann entspricht die Schwierigkeit der doppelten Anzahl von störenden Aspekten. Beispielsweise müsste eine Großartige (+4) Schwierigkeit überwunden werden, um eine Zone mit ***Felsigem Gelände*** und einem ***Reißenden Fluss*** zu betreten.
Wenn sich eine oder mehr Einheiten in der Zone befinden, kann sich eine davon dem Versuch als Verteidigungsaktion aktiv in den Weg stellen. Das funktioniert normalerweise mit Athletik, Fahren oder Pilot. Jede zusätzliche Einheit in der Zone, die mit dem Verteidiger verbündet ist, bringt dem Verteidiger +1 auf den Wurf.
Du verwendest die üblichen Ergebnisse für Überwinden, um die Aktion abzuwickeln.

Verwende eine Fertigkeit, um dich eine oder zwei zusätzliche Zonen ohne Hindernisse weit zu bewegen: Bei einem Gleichstand oder Erfolg bewegt sich die Einheit eine Zone (bei einem Gleichstand mit einem kleinen Haken). Bei einem vollen Erfolg kann die Einheit auf den Schub verzichten, um sich stattdessen eine zweite Zone zu bewegen.

ANGREIFEN

Wenn im Kampf sowohl Kämpfen als auch Schießen verwendet werden, dann werden Angriffe auf Gegner in der gleichen Zone mit Kämpfen und Angriffe auf Feinde in einer angrenzenden Zone mit Schießen gemacht. Wenn nur Schießen verwendet wird, z. B. im Luftkampf, dann werden alle Angriffe unabhängig von der Entfernung mit Schießen durchgeführt. Ein Gegner, der zwei Zonen entfernt ist, bekommt +2 auf seinen Verteidigungswurf, wenn er angegriffen wird.
Provozieren wird nicht zum Angreifen verwendet, sondern nur, um einen Vorteil zu erschaffen. Siehe *Einschüchtern* weiter oben.

VERTEIDIGEN

Abhängig davon, wo die Schlacht ausgetragen wird, möchtest du die Verteidigung unter Umständen anpassen. Vielleicht kann sich ein Kämpfer in einer mittelalterlichen Schlacht nur mit Wille gegen Schießen verteidigen – er weicht den Pfeilen nicht aus, sondern hält die Stellung und verliert nicht den Kopf. Dadurch ist Athletik keine so umfassende Fertigkeit mehr, aber das gilt für alle Einheiten gleichermaßen und niemand ist dadurch besonders im Nachteil.

QUALITÄT DER EINHEITEN

Die Qualität einer Einheit ist Durchschnittlich, Ordentlich oder Gut. Sie bestimmt, wie viele Fertigkeiten, Aspekte und Konsequenzen sie hat.

- **Durchschnittlich:** Rekruten. Eine Durchschnittliche (+1) Fertigkeit. Ein Aspekt. Keine Konsequenzen, ein einziger Treffer schaltet eine Durchschnittliche Einheit aus.

- **Ordentlich:** Frontsoldaten. Eine Ordentliche (+2) und zwei Durchschnittliche (+1) Fertigkeiten. Zwei Aspekte. Eine leichte Konsequenz.

- **Gut:** Elitesoldaten. Eine Gute (+3), zwei Ordentliche (+2) und drei Durchschnittliche (+1) Fertigkeiten. Drei Aspekte. Eine leichte Konsequenz, eine mittlere Konsequenz.

Eine Einheit könnte folgende Fertigkeiten aus Fate Core verwenden.

- Athletik
- Kämpfen
- Wahrnehmung
- Fahren/Pilot
- Provozieren
- Wille
- Heimlichkeit
- Schießen

Natürlich passen nicht alle Fertigkeiten zu jeder Einheit in jedem Konflikt. Bei einer Raumschlacht sind Kämpfen oder Fahren nicht sehr nützlich. Bei einer Schlacht zwischen Zwergen und Untoten in unterirdischen Hallen kommt Pilot nicht zum Einsatz. Benutz einfach deinen gesunden Menschenverstand.

ASPEKTE FÜR EINHEITEN

Der erste Aspekt einer Einheit und gleichzeitig ihr Konzept ist ihr Name: ***Sternenjäger der Rebellion***, ***Zwergische Grenadiere***, ***27. Schwere Infanterie*** und so weiter. Bei einer Ordentlichen oder Guten Einheit kannst du die zusätzlichen Aspekte definieren, wie du möchtest.

EINHEITEN ERSCHAFFEN

Jeder Spieler bekommt eine „Kriegskasse" mit Kriegspunkten für die Schlacht. Je mehr Punkte, umso mehr Einheiten gibt es und umso größer ist die Schlacht. Du kannst mit Kriegsspunkten Einheiten erschaffen oder zusätzliche Fate-Punkte erwerben, die du während der Schlacht ausgeben kannst. Eine Schlacht mit fünf Kriegspunkten pro Spieler ist eher klein, mit relativ schwachen Einheiten, während eine Schlacht mit zwanzig Kriegspunkten schon sehr episch ist. 10 – 12 Punkte sind ein gutes Mittelmaß. Du kannst nicht verbrauchte Kriegspunkte auch noch während der Schlacht ausgeben, aber wenn du nach der Schlacht noch welche übrig hast, verschwinden sie, genauso wie die Fate-Punkte, die du dir aus deiner Kriegskasse gekauft hast.

Durchschnittliche Einheit: 1 Kriegspunkt
Ordentliche Einheit: 2 Kriegspunkte
Gute Einheit: 3 Kriegspunkte
Fate-Punkt: 3 Kriegspunkte

Schreibe die Werte jeder Einheit auf eine Visitenkarte. Wenn sie besiegt wird, dreh die Karte um – aber behalte sie, damit du sie in zukünftigen Schlachten wieder verwenden kannst.

ZONEN

Eine Zone kann ein einzelner Hügel, eine große, offene Wiese oder ein Weltraumsektor sein. Die genauen Details hängen von deinem Spiel und der Größe des Konflikts ab.

ANZAHL DER ZONEN

Als Faustregel sollte das Schlachtfeld eine Anzahl Zonen haben, die eins über der Zahl der Spieler liegt. Dazu gehört auch die SL. Somit gäbe es in einer Runde mit SL und drei Spielern fünf Zonen. Wenn ihr zu viele Einheiten habt und die Zonen völlig überfüllt aussehen, dann packt ruhig noch ein paar Visitenkarten dazu.

ZONENASPEKTE HINZUFÜGEN

Für einen Fate-Punkt kann ein Spieler einen Aspekt auf eine leere Zonenkarte schreiben, nachdem sie auf dem Schlachtfeld platziert worden ist, aber bevor die Schlacht beginnt. Danach wird die Zonenkarte *umgedreht* zurück aufs Schlachtfeld gelegt. Wenn sich eine Einheit in die Zone bewegt oder sie auskundschaftet, dreh sie um, um den Aspekt aufzudecken.
Wenn ein Spieler einen Vorteil erschafft und einen neuen Aspekt auf eine Zone legt, schreib ihn auf die Zonenkarte, sodass ihn alle sehen können.

DAS SCHLACHTFELD ERSCHAFFEN

Die Spieler platzieren abwechselnd Zonenkarten. Der Spieler, der die meisten Fate-Punkte in der Kriegskasse hat, darf anfangen. Jede Zonenkarte muss an eine bestehende Zonenkarte angrenzen. Vermeidet am besten ein allzu lineares Schlachtfeld – es ist interessanter, wenn es mehrere Wege in die meisten Zonen hinein und wieder heraus gibt.

ANFÜHRER

Jeder SC und jeder Neben- oder Haupt-NSC kann ein Anführer sein. Verwende eine Miniatur oder einen anderen Marker, um den Anführer darzustellen. Nimm etwas, das du sowohl mit einer Einheitenkarte verbinden als auch allein auf dem Schlachtfeld platzieren kannst, falls die Einheit zerstört wird oder beide aus anderen Gründen unabhängig agieren. Wenn eine Einheit besiegt wird, ist der Anführer deswegen noch nicht geschlagen. Nur ein Anführer kann einen anderen Anführer direkt angreifen und besiegen.

Du brauchst keine Aktion, um einen Anführer mit seiner Einheit zu verbinden oder ihn von seiner Einheit zu lösen, aber ein Anführer kann nicht beides in der gleichen Runde tun.

Wenn der Anführer bei seiner verbundenen Einheit ist, kann er seine Aktion gleichzeitig mit ihr ausführen. Er kann auf seine eigene Aktion verzichten und sie an seine Einheit übergeben, damit sie zwei Aktionen ausführen kann. Das muss er aber nicht machen, er könnte auch etwas anderes tun: Beispielsweise einen anderen Anführer in einen Zweikampf verwickeln oder die Einheit von einer Konsequenz befreien.

Eine Einheit, die mit einem Anführer verbunden ist, hat mehrere Vorteile.

- Solange die Einheit mit ihrem Anführer verbunden ist, bekommt sie +1 auf alle Fertigkeiten, deren Wert niedriger ist als der Wert der Willens-Fertigkeit des Anführers. Falls es in deinem Spiel eine Fertigkeit gibt, die besser passt, dann verwende lieber die.

- Der Anführer kann seine Aspekte für die Einheit einsetzen.

- Der Anführer kann eine Konsequenz mit einem Willens-Wurf entfernen. Die Schwierigkeit des Wurfs entspricht der Schwere der Konsequenz, wie in Fate Core bei der üblichen Erholung. Das zählt als Aktion des Anführers für diese Runde.

- Der Anführer kann seine Aktion verwenden, um der Einheit einen Schub zu geben, z. B. ***Sturmangriff!*** Dazu muss er nur dann würfeln, wenn die Einheit bereits eine Konsequenz genommen hat. In diesem Fall verwendet der Anführer Wille mit einer Schwierigkeit gleich der doppelten Anzahl von Konsequenzen, die die Einheit hat.

Ein unabhängiger Anführer muss genau wie eine Einheit aktiviert werden um zu handeln.

SPIELABLAUF

1. Wähle einen deiner Anführer und lass ihn einen Willens-Wurf machen. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis ist zuerst an der Reihe, dann der zweithöchste und so weiter. Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige mit dem höchsten Wert in Wille. Falls das ebenfalls ein Gleichstand ist, gewinnt der Spieler mit den meisten Einheiten.
2. Wenn du an der Reihe bist, wähle eine deiner Einheiten oder einen unabhängigen Anführer aus und aktiviere sie oder ihn. Wenn du eine Einheit mit verbundenem Anführer wählst, darf der Anführer seine Aktion ebenfalls ausführen. Wenn du einen unabhängigen Anführer auswählst, dann kann dieser keine Einheit beeinflussen, aber er kann mit anderen Anführern interagieren (wahrscheinlich wird es gewalttätig). Alle Einheiten und Anführer auf einer Seite müssen handeln, bevor Anführer und Einheiten auf einer Seite wieder handeln dürfen.
3. Die Schlacht ist vorbei, wenn alle Spieler, die nicht auf derselben Seite stehen, ihre Einheiten und Anführer verloren haben.

GEWINNEN

Alle auf der Siegerseite erhalten einen Fate-Punkt. Jeder Spieler, der einen feindlichen Anführer besiegt hat, erhält pro besiegten Anführer einen Fate-Punkt. Dabei spielt es keine Rolle, ob er ihn im Kampf geschlagen hat, ob er ihn überzeugt hat, aufzugeben oder die Seiten zu wechseln, oder ob er ihn irgendwie anders besiegt hat.

MANTEL-UND-DEGEN-DUELLE

Mantel-und-Degen-Geschichten sind voll mit cinematischer, heldenhafter Action, und genau das liegt Fate Core sehr am Herzen – das ist einfach die Natur des Spiels. Doch solche filmreifen Kämpfe Mann gegen Mann zwischen unserem Helden und einem heimtückischen Schurken bestehen so gut wie immer aus viel Hin und Her zwischen ihnen, bevor einer der beiden einen satten Treffer landet. In der Zwischenzeit tauschen sie gewitzte Schlagfertigkeiten oder bissige Beleidigungen aus, schwingen sich von Kronleuchtern, springen von Balustraden, schlagen ihre Gegner mit ihren Umhängen oder tausend andere Dinge. Schau dir D'Artagnan und Jussac in *Die Drei Musketiere* an, Errol Flynn und Basil Rathbone in *Robin Hood, König der Vagabunden* von 1938, Cyranos mit Poesie gespicktes Duell mit Valvert in Rostands *Cyrano de Bergerac* oder Luke Skywalkers und Darth Vaders Duell in *Das Imperium schlägt zurück*.

In Fate Core kannst du Vorteile erschaffen und solche Konflikte dadurch ziemlich gut abbilden. Allerdings wollen die meisten Spieler ihren Gegner möglichst schnell und effizient ausschalten, vor allem, wenn keine anderen SC anwesend sind und sie keinen Grund sehen, Situationsaspekte zu erschaffen. Diese Regelvariante hier soll die Spieler dazu bringen, in einem Konflikt andere Fertigkeiten als Kämpfen zu benutzen, und der Auseinandersetzung mehr Farbe geben.

Für Duelle Mann gegen Mann benutzen wir eine Regel, bei der es darum geht, wer im Kampf die **Oberhand** hat. Nur der Duellant, der die Oberhand hat, kann mit einer Fertigkeit angreifen und Schaden verursachen. Der andere Duellant kann durchaus andere Aktionen ausführen, aber er kann nicht angreifen – bis natürlich *er* die Oberhand gewinnt.

Aber wie bekommst du die Oberhand? Du musst einen vollen Erfolg mit einer Fertigkeit schaffen, mit der du in einem körperlichen Konflikt keinen Schaden anrichten kannst (also nicht mit Kämpfen oder Schießen oder dem entsprechende Äquivalent in eurem Spiel). Sobald ein Kämpfer einen vollen Erfolg mit so einer Fertigkeit schafft, gewinnt er die Oberhand. Das ersetzt das normale Ergebnis, das du beim Einsatz der Aktion für einen vollen Erfolg bekommen würdest, also den Schub oder den zusätzlichen freien Einsatz. Du kannst festlegen, ob du das normale Ergebnis eines vollen Erfolgs nehmen willst oder ob du die Oberhand bekommst, aber nicht beides.

Verwende irgendeinen Marker, der anzeigt, wer gerade die Oberhand hat. Dieser Marker sollte etwas sein, das leicht hin und her gereicht werden kann, z. B. eine Münze, ein kleines Cocktailschwert aus Plastik, eine Karteikarte mit einer Hand darauf oder ein Fechthandschuh. Hauptsache, eure Gruppe hat Spaß daran.

Zu Beginn eines körperlichen Konflikts zwischen zwei (und nur zwei) Kontrahenten bestimmst du die Reihenfolge zunächst auf die übliche Weise. Wenn ihr hier einen Fertigkeitswurf verwendet und einer der beiden Duellanten einen vollen Erfolg erzielt, dann hat er gleich zu Beginn des Konflikts die Oberhand – er hat den anderen überrumpelt.

Danach können die Kämpfer in jeder Runde eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Angreifen, wenn sie die Oberhand haben.
- Versuchen, die Oberhand zu gewinnen, wenn das nicht der Fall ist.
- Etwas anderes: Einen Situationsaspekt entfernen, versuchen, dem Konflikt zu entkommen, und so weiter.

Es empfiehlt sich, dass du die Variante *Kein Stress* (siehe Seite 62) mit diesen Regeln verwendest. Ansonsten lauft ihr Gefahr, dass sich der Kampf hinzieht statt richtig zu rocken.

Dekka ist eine Imperiale Gesetzeshüterin von Porthos V. Sie hat ihren Erzfeind Xoren, den hinterhältigen Cyborg und Möchtegern-Räuber des Himmlischen Throns, mitten in der Krönungszeremonie gestellt. Beide sind Meister der Photonenklinge und haben das in der Vergangenheit viele Male unter Beweis gestellt. Ihre Hightech-Waffen erwachen mit einem urheberrechtlich geschützten Brummen zum flackernden Leben. Es geht los.

Dekka gewinnt die Initiative mit +5 im Vergleich zu Xorens +3. Das ist ein Erfolg, aber kein voller Erfolg. Sie beginnt den Kampf mit ein bisschen Geplänkel und hofft, mit Empathie einen seiner Aspekte zu entdecken. „Was ist dein Problem, Xoren? Hast du irgendwo in deiner Neuromatrix einen Algorithmus, der dich böse macht? Oder glaubst du tatsächlich, dass du Erfolg mit deinem Plan haben wirst?“ Sie erzielt eine +6, während Xoren nur +2 schafft. Ein voller Erfolg!

„Böse?“, speit er ihr entgegen. „Verbringe nur einen Tag als Cyborg in den Ruinen dieses elenden Imperiums, und du wirst begreifen, was das wahre Böse ist!“ Sie entdeckt den Aspekt ***Alle sollten leiden für meinen Schmerz!*** und entscheidet sich, die Oberhand zu gewinnen statt einen zusätzlichen freien Einsatz zu bekommen.

Jetzt ist Xoren an der Reihe. Da er ein böser Cyborg ist, packt er einen Zuschauer und schleudert ihn auf Dekka. Er will einen Vorteil mit Kraft erschaffen. Er hat 4 Erfolgsstufen mehr als Dekka, das würde reichen, um die Oberhand zu gewinnen, aber sie verwendet ihren freien Einsatz von ***Alle sollten leiden für meinen Schmerz!***, um sein Ergebnis um 2 Erfolgsstufen zu verringern. Ihr Spieler erklärt, dass Xoren in seinem rechtschaffenen Zorn seine Aktion unabsichtlich mit seiner Körpersprache angekündigt hat. Die SL ist einverstanden. Xoren bringt den Situationsaspekt ***Gefährdete Zivilisten*** mit einem freien Einsatz ins Spiel.

Dekka hat nach wie vor die Oberhand und will sie auch verwenden. Sie schubst den armen Zuschauer zur Seite und springt Xoren mit ihrer Photonenklinge an. Sie greift mit Kämpfen an und schafft ein Großartiges (+4) Ergebnis, er nur ein Gutes (+3). Aber er nutzt aus, dass sie von den ***Gefährdeten Zivilisten*** abgelenkt ist und benutzt den freien Einsatz, um sein Ergebnis auf Hervorragend (+5) zu erhöhen. Es fliegen noch ein paar Fate-Punkte hin und her, und am Ende ist Dekka um eine Erfolgsstufe im Vorteil. Da die Duellanten die Variante *Kein Stress* verwenden, muss Xoren eine leichte Konsequenz einstecken: ***Schwindendes Selbstbewusstsein***.

FAHRZEUGE

Fahrzeuge haben in einem Spiel, das sich vor allem um persönliche Aktivitäten dreht, eine seltsame Stellung. Einerseits sind sie wie ein Werkzeug oder eine Waffe ein Teil des Charakters und verbessern seine Fähigkeiten, aber andererseits sind sie wie Verbündete und Ressourcen eine Sache, die außerhalb des Charakters liegt. Diese Stellung wird leicht übersehen, kann aber absolut essentiell sein, wenn die Spieler und ihre Kampagne die passenden Prioritäten haben.
Wenn wir in diesem Abschnitt Fahrzeuge beschreiben, gehen wir zunächst von Autos oder Trucks aus, aber du kannst viele dieser Ideen problemlos auch für Pferde, Streitwagen, Raumschiffe und anderes mehr verwenden.

FAHRZEUGE ALS NEBENSACHE

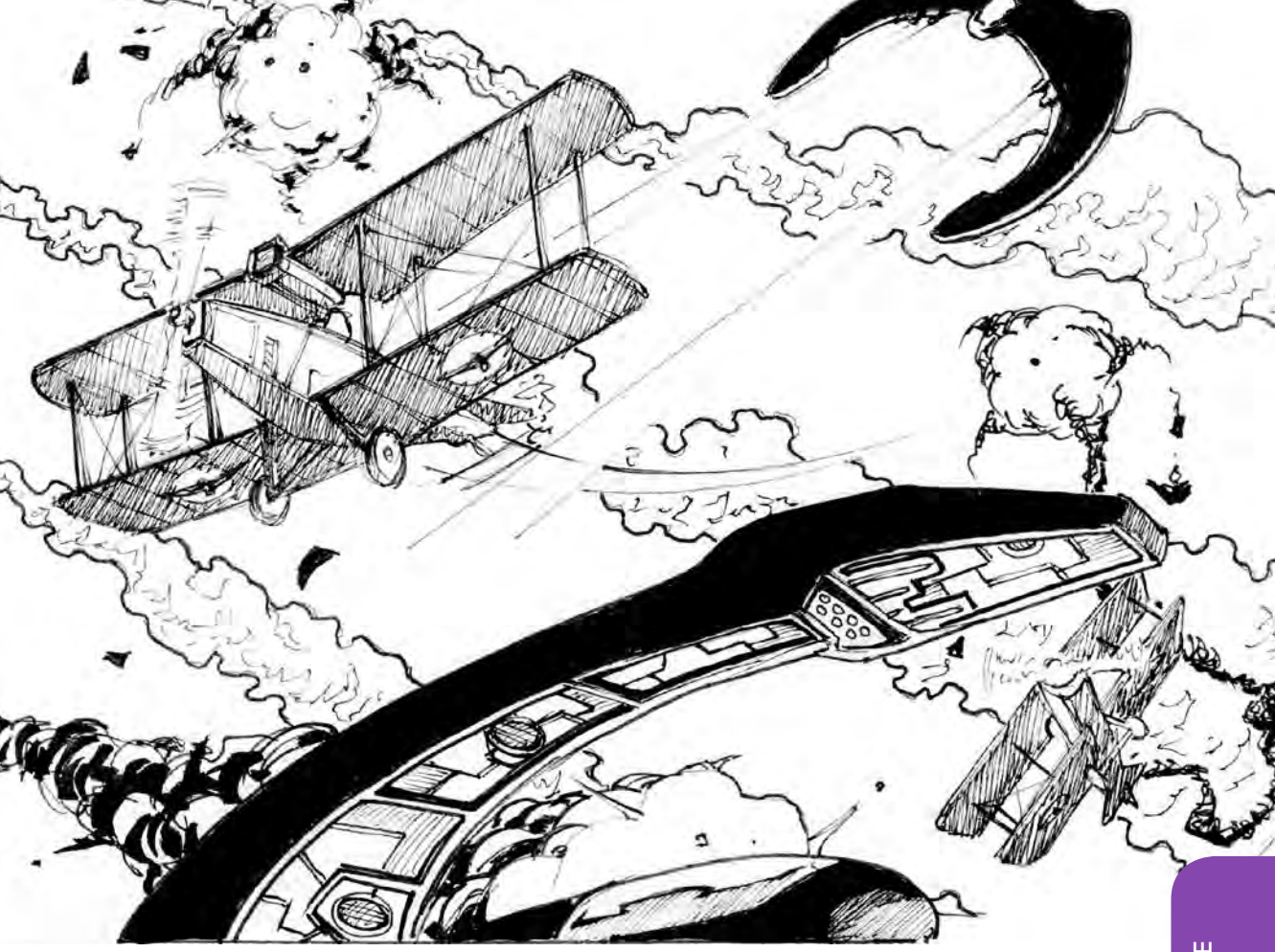
In vielen Spielen sind Fahrzeuge nur ein **nebensächlicher** Faktor in der Erzählung. Das bedeutet, sie tauchen auf, wenn es die Situation erfordert, sind aber ansonsten nicht allzu wichtig. In diesem Fall sind Fahrzeuge nur ein Mittel, das dir erlaubt, die Fahren-Fertigkeit zu verwenden. Wenn die bösen Jungs in einem Fahrzeug flüchten und du in ein anderes Auto springst, um die Verfolgung aufzunehmen, geht es nur noch um die Fertigkeiten.
Wenn du in einem solchen Kontext überhaupt einen Unterschied zwischen verschiedenen Fahrzeugen machen willst, verwende dafür am besten Aspekte. Ein Fahrzeug hat normalerweise zwischen einem und drei Aspekten. Wie detailliert diese Aspekte sein sollen, hängt davon ab, wie sehr sich die Leute am Tisch für Autos interessieren. Aspekte wie ***Groß***, ***Schnell***, ***Geländegängig*** oder ***Klapperkiste*** sind völlig in Ordnung, genau wie ***Hemi-Motor***, ***Geneigte Reifen*** oder ***Fünfganggetriebe***.
Das reicht für die meisten Spiele vollkommen aus, aber wenn Fahren in eurer Runde eine entscheidende Rolle spielt, besteht eine gute Chance, dass Fahrzeuge bei euch mehr oder weniger austauschbar sind.

PERSÖNLICHE FAHRZEUGE

Ein persönliches Fahrzeug wird wahrscheinlich durch einen Aspekt ausgedrückt, aber alle weiterführenden Details hängen stark von eurem Spiel ab. In einer bodenständigeren Runde kommt vielleicht einfach ein charakteristisches Fahrzeug vor, z. B. der Sportwagen eines Detektivs, aber in einigen Spielen passen Superautos, die mit elektronischem Schnickschnack vollgepackt sind, wahrscheinlich besser.
Die Grundregeln für Fahrzeuge müssen nicht komplizierter sein als die Regeln für nebensächliche Fahrzeuge. Kompliziertere Fahrzeuge lassen sich gut mit Extras umsetzen.

REPARATUREN

Ein Gegenstand, der von einem Aspekt abgebildet wird, kann nicht zerstört werden. Dennoch wird es irgendwann unglaubwürdig, wenn ein Fahrzeug vollständig immun gegen Schaden ist. Als Faustregel gilt: Das Fahrzeug darf ganz normal beschädigt werden, aber der Schaden kann zwischen den Sitzungen ohne weitere Schwierigkeiten behoben werden.
Aber vielleicht *möchte* der Spieler ja mit den Schäden arbeiten. Das ist ein toller Aufhänger für eine Szene, wenn ein Auto dringend repariert werden muss, und es motiviert einen Charakter unter Umständen, etwas zu tun, um ein dringend benötigtes Ersatzteil zu beschaffen. Der Spieler kann erklären, dass sein Auto beschädigt ist. Damit wird sein entsprechender



Aspekt gereizt und er bekommt auch einen Fate-Punkt, sobald die Reparaturen das erste Mal im Spiel erwähnt werden. Vielleicht muss er ja gleichzeitig an seinem Motor arbeiten und ein wichtiges Gespräch führen.

GRUPPENFAHRZEUGE

In vielen Geschichten und Spielrunden taucht ein gemeinsames Fahrzeug auf, normalerweise irgendein Schiff, Lieferwagen oder so etwas, das der Gruppe als Transportmittel und mobile Einsatzzentrale dient.

Ihr könnt das fragliche Fahrzeug einfach als Aspekt behandeln, den alle Mitglieder der Gruppe haben, oder zumindest alle, die irgendwie mit dem Gefährt verbunden sind. Das zeigt ziemlich gut, wie wichtig das Fahrzeug in eurer Runde ist.

Ihr könnt auch ein paar mehr Nuancen ins Spiel bringen und jedem Charakter einen Aspekt geben, der seine Beziehung zum Fahrzeug widerspiegelt: Der Kapitän eines Raumschiffs und ihr Maschinist haben ganz unterschiedliche Meinungen darüber, was das Schiff denn nun eigentlich ausmacht.

Unabhängig davon kann ein Gruppenfahrzeug Aspekte wie ein nebensächliches Fahrzeug haben. Ihr habt aber ein paar mehr Freiheiten, wenn es darum geht, was das für Aspekte sein sollten. Jeder Spieler, der durch einen Aspekt mit dem Fahrzeug verbunden ist, darf ihm einen Aspekt geben. Je mehr sich ein Spieler für das Fahrzeug interessiert und je enger er damit verbunden ist, desto mehr Einfluss hat er auch darauf.

EINE HANDVOLL FAHRZEUGREGELN

FAHRZEUGKATEGORIEN

Die Geschwindigkeitskategorien sind hier aufsteigend sortiert:

- Zu Fuß
- Fahrrad/Pferd
- Auto/Motorrad
- Helikopter
- Flugzeug

Bei einer Verfolgungsjagd zwischen zwei Fahrzeugen aus verschiedenen Kategorien bekommt das schnellere Fahrzeug eine Anzahl von freien Einsätzen auf seine Aspektn, die dem Unterschied zwischen den Kategorien entspricht. Das hängt allerdings auch von den Umständen ab: In einem Stau bist du zu Fuß oder auf dem Fahrrad schneller als mit dem Auto, und mit einem Auto kannst du vielleicht ein Flugzeug einholen, solange es noch nicht in der Luft ist. In den meisten Fällen sollte das System oben aber ausreichen.

EIN AUTO STEHLEN

Wenn du ein Auto stehlen oder anderweitig beschaffen willst, musst du mit einer passenden Fertigkeit ein Hindernis überwinden. Du kannst hier entweder Diebeskunst oder Ressourcen benutzen, die Schwierigkeit hängt von der Situation, der Sicherheitsstufe der Umgebung und den verfügbaren Möglichkeiten ab. Du kannst außerdem Aspekte für das gewünschte Fahrzeug erschaffen, die dich beim Überwinden unterstützen. Wir gehen hier davon aus, dass du einfach das nimmst, was du bekommen kannst – wenn du versuchst, ein bestimmtes Fahrzeug zu kriegen, dann musst du mit deinem Fertigkeitswurf eine spezifische Schwierigkeit überwinden.

MASSGESCHNEIDERTE AUTOS

Wenn du dein Auto entsprechend aufmotzen willst, brauchst du erst mal eine Werkstatt und die entsprechenden Werkzeuge. Du machst einen Wurf auf die Fertigkeit Handwerk mit einer Mäßigen (+0) Schwierigkeit. Die Schwierigkeit steigt für jeden Aspekt auf dem Fahrzeug um +2. Bei einem Erfolg darfst du dem Fahrzeug einen neuen Aspekt geben oder einen unerwünschten Aspekt entfernen, wenn es in der Situation passt. Ein Fahrzeug darf maximal 5 Aspekte haben.

FAHRZEUGSCHADEN

Fahrzeuge haben keinen Stressbalken, aber sie können durchaus Konsequenzen nehmen. Wenn du die Optionalregel *Besonderer Kraftaufwand* (Seite 62) verwendest, kannst du damit einen Fehlschlag bei einem Fahren-Wurf in einen Erfolg verwandeln. Ein durchschnittliches Fahrzeug mit 3 oder weniger Aspekten hat eine leichte Konsequenz. Ein außergewöhnliches Fahrzeug mit 4 oder 5 Aspekten hat eine leichte und eine mittlere Konsequenz. Ein Fahrzeug mit einem Aspekt wie ***Stabil*** oder ***Militärisch*** verträgt unter Umständen sogar eine schwere Konsequenz.

FAHRZEUGSTUNTS

Autodieb. Du kannst Fahren statt Diebstahl nutzen, wenn du ein Auto knackst.

SUPERKRÄFTE

Fate-Charaktere sind bereits unglaublich fähige und erfahrene Leute, aber vielleicht möchte eure Gruppe das System ja noch ein bisschen weiter strapazieren und eine Geschichte über richtige Superhelden erzählen, die gegen Verbrecher und Superschurken mit Welteroberungsplänen kämpfen. Dieser Abschnitt gibt euch einige Werkzeuge an die Hand, damit ihr dafür sorgen könnt, dass Superhelden in eurer Gruppe funktionieren.

HERKUNFTSGESCHICHTE

Fate-Superhelden sind normalen Fate-Charakteren ziemlich ähnlich. Allerdings können sie bei der Charaktererschaffung das Dilemma durch ihre Herkunftsgeschichte ersetzen. Dieser Aspekt fasst schnell zusammen, wie der Charakter seine Superkräfte erlangt hat und/oder warum diese Kräfte dem Helden Probleme machen. Denk daran, dass ein Aspekt immer ein zweischneidiges Schwert sein sollte. Er sollte sowohl für Stärken als auch für Schwächen des Charakters stehen. Beispielsweise könnte ein Held als Konzept ***Genetisch gezüchteter Supersoldat*** haben, um seine übermenschliche Stärke und Geschicklichkeit zum Ausdruck zu bringen, und die Herkunftsgeschichte ***Dimensionsreisender***, um gleichzeitig zu zeigen, dass er in unserer Welt oft völlig fehl am Platz ist.

SUPERFERTIGKEITEN

Das hier ist eine Möglichkeit, Superkräfte in Fate darzustellen: Deine Spieler dürfen einzelne Fertigkeiten zu Superfertigkeiten ernennen, statt Stunts auszuwählen. Ein Held, der auf einer fortschrittlichen außerirdischen Welt geboren wurde, könnte Super-Wissen besitzen. Ein Teenager, der von der Macht eines uralten Naturgottes berührt wurde, nimmt vielleicht Super-Athletik. Ein Held, der Technologie oder magische Gegenstände benutzt, darf die Fertigkeiten an einen Gegenstand koppeln und ihn als Fertigkeits-Extras kaufen. Ein solcher Charakter trägt vielleicht den Schicksalsspeer bei sich (Kraft) oder baut fantastische Uhrwerkroboter (Schießen).

Du kannst diese Fertigkeit ganz normal verwenden, aber wenn du einen Fate-Punkt ausgibst, darfst du die entsprechende Superkraft aktivieren. Mit deiner aktivierten Superfertigkeit kannst du fantastische Leistungen erbringen und deinen aktuellen Fertigkeitswert verdoppeln. Nach dem Wurf musst du die Fertigkeit allerdings um eine Stufe senken. Solange die Fertigkeit nicht auf 0 reduziert wird, erholt sie sich in der nächsten Szene wieder auf ihr ursprüngliches Niveau. Wenn du die Kraft allerdings voll ausgeschöpft hast, musst du dich erst ausruhen oder irgendwo wieder aufladen, bevor du sie wieder verwenden kannst.

Maxine ist eine Walküre mit Hervorragender (+5) Kraft. Sie kann einen Fate-Punkt ausgeben, um ein Auto nach einem Superschurken zu werfen. Dadurch addiert sie fünf Erfolgsstufen auf ihren Wurf, aber nach diesem Wurf sinkt ihre Fertigkeit auf Großartig (+4). Wenn sie ihre Superstärke weiter verwendet und ihre Kraft vollständig aufbraucht, muss sie nach Walhalla reisen, um vom Met der Einherjer zu trinken und dadurch ihre Stärke wiederherzustellen.

Das System passt gut zu Helden aus dem Golden Age der Comics, die unglaubliche Heldentaten ohne größere Nachteile vollbringen, abgesehen davon, dass sie irgendwann müde werden und ihnen die Kraft ausgeht. Hier hat die SL die Chance, interessante Erholungsszenen zu spielen (siehe *Erholungsrate* auf Seite 65), in denen die Helden ihre Kräfte wieder aufladen, sich ihrem menschlichen Leben widmen oder einfach nur lange genug ausruhen, um dem Schurken wieder mit voller Stärke entgegenzutreten. Eine minderjährige Heldin könnte ab und zu nach Hause zurückkehren, um Zeit mit ihrem Vater zu verbringen, während ein gestaltwandelnder Nachtjäger sich in seinen Bau zurückziehen und den Tag durchschlafen muss, ehe er seine Jagd fortsetzt.

SUPERSTUNTS

Wenn deine Gruppe besser definierte Superkräfte vorzieht, lass die Spieler Superkräfte als Stunts erwerben. Du kannst ihnen ja sogar ein oder zwei Stunts umsonst geben. Für ein Superheldenspiel mit geringem Machtniveau, das die dreckigen Antihelden aus den 1980ern abbilden soll, reichen die vorhandenen Stunts aus Fate Core wahrscheinlich völlig aus. Die Helden sind hier keine übermächtigen Vorbilder, sondern einfach nur außergewöhnliche Leute, die sich in Kostüme werfen.

Für epischere Superhelden-Geschichten eignen sich Stunts mit stärkeren Superkräften, bei deren Verwendung der Spieler aber Fate-Punkte bieten muss. Bei einem unbeweglichen Hindernis musst du vielleicht nur einen Fate-Punkt ausgeben, aber andere Charaktere mit Superkräften können die Aktion hinnehmen, aufheben oder erhöhen, indem sie auch einen Fate-Punkt bieten und erzählen, wie sie gegen dich vorgehen. Das geht hin und her, bis ein Charakter keine

Fate-Punkte mehr ausgeben kann oder will. Wenn die Aktion in einem Gleichstand endet, dann bekommt die SL die Punkte, aber wenn ein Charakter eindeutig gewinnt, dann bekommt der Verlierer alle gebotenen Fate-Punkte. Du solltest berücksichtigen, dass diese Variante dramatische Auswirkungen auf den Fluss der Fate-Punkte hat, da ein Spieler am Ende eines Konflikts einen ganzen Berg Fate-Punkte erhält.

Sergio ist ein Held mit einem Stunt namens **Türen öffnen, Stangen verbiegen**. Damit kann er materielle Hindernisse zerstören, wenn er einen Fate-Punkt setzt. Solange ihn kein Charakter mit Superkräften daran hindern will, ist die Aktion ohne einen Wurf erfolgreich. Wenn Maxine allerdings ihre nordischen Kräfte verwendet und die Metallstangen, die er verbiegen möchte, unter Strom setzt, dann kann sie einen Fate-Punkt ausgeben und seine Aktion aufheben, oder sie kann zwei Fate-Punkte ausgeben und ihre eigene Kraft **Gewittersturm** einsetzen, statt nur seinen Stunt aufzuheben. Wenn sie zwei Fate-Punkte ausgibt, dann hat Sergio die Chance, weitere Fate-Punkte auszugeben, um ihre Kräfte aufzuheben oder seine eigenen zu verwenden. Er kann ihre Aktion aber auch zulassen und die beiden Fate-Punkte, die sie ausgegeben hat, für sich einstreichen.

SCHURKEN UND SIDEKICKS

Fate hat bereits tolle Regeln zum Erschaffen von NSC (beginnend auf Seite 221 in Fate Core). Bei Geschichten über Superhelden kann die SL diese als Schergen, Schurken und Superschurken beschreiben, damit die Helden besser verstehen, welche Gefahr jede Gruppe Gegner für sie darstellen. Besonders wertvoll sind hier die Fate-Core-Regeln, mit denen du Schergen zu einer Gruppe zusammenfassen oder als Hindernis verwenden kannst. Wenn es darum geht, dass ein Held eine Horde schwachbrüstiger Schergen vermöbelt, ist es manchmal am besten, das einfach nur mit einem Wurf oder mit einem einzigen Einsatz einer Superkraft darzustellen.

Schurken sollten den Helden ein bisschen ähnlicher sein und am besten ebenfalls eine oder zwei Superkräfte besitzen. Im Idealfall sollte eine Gruppe von Schurken in der Lage sein, es eine Weile mit deinen Helden aufzunehmen und ihnen einen interessanten Wettkampf zu liefern. Aber sie sind wahrscheinlich nicht die wahre Bedrohung, denen die Helden entgegentreten müssen.

Superschurken hingegen sollten vollständige Charaktere sein, komplett mit einem Konzept, einer Herkunftsgeschichte, Superkräften und Extras. Lass die Herkunftsgeschichte deines Superschurken nicht weg. Sie ist eine tolle Möglichkeit, den Spielern zu vermitteln, wie der Charakter tickt. Zu einer böse Kultistin passt vielleicht die Herkunftsgeschichte ***Ich habe den einzigen Mann verloren, den ich jemals hätte lieben können***, während ein dämonischer Supersoldat die Herkunftsgeschichte ***Von der Macht der Hölle verflucht, auf Erden zu wandeln*** hat.

Helden können im Lauf der Geschichte auch eigene Sidekicks (siehe *Sidekicks und Verbündete* auf Seite 70) und Schergen sammeln. Sie können sie als Extras kaufen, wenn sie einen Meilenstein erreichen.

In der Fate-Worlds-Spielwelt *Wild Blue* findest du einige großartige Ideen, wie du Kräfte als Stunts mit narrativen Kosten verwendest. Zum Beispiel Zeitreisen, die ein Held nicht ganz kontrollieren kann, oder Telepathie, die immer unerwünschte Informationen zu Tage fördert. Schaut es euch an, wenn ihr eine weitere Methode sucht, um Superkräfte bei Fate zu verwenden!

Alternativ sind Superkräfte nur ein anderer Name für Magie. Wirf einen Blick in das Kapitel *Magie* (Seite 77), damit du siehst, wie du Superkräfte als „Magiesystem“ bauen und dadurch noch komplexer und besser eingebunden darstellen kannst.

DAS HORROR-PARADOX

Auf den ersten Blick ist Fate schlecht für das Horror-Genre geeignet. Der Grund steht direkt in der Einleitung von Fate Core: „Es funktioniert aber am besten in Spielwelten, in denen die Charaktere aktive und kompetente Leute sind, die ein dramatisches Leben führen." Aber bei Horror geht es perfiderweise darum, dass die Charaktere in tödliche, unausweichliche Umstände gebracht werden, die sich ihrer Kontrolle entziehen. Im Horror-Genre sind Charaktere oft dazu gezwungen, zu reagieren statt zu agieren. Trotz ihrer Fähigkeiten müssen sich die Charaktere oft Gefahren stellen, die weitaus mächtiger sind als sie. Sie sind einfach nicht kompetent genug, um zu gewinnen. Die Niederlage scheint unausweichlich. Jeder Erfolg fordert einen hohen Preis. Die Charaktere können nicht einfach vorstürmen und den Sieg davontragen, sie müssen sich darauf konzentrieren, die nächsten paar Minuten zu überleben und zu entkommen.
Wie bringen wir diese beiden Sichtweisen zusammen? Wie nehmen wir ein System, das für aktive, fähige Charaktere gebaut ist und passen es auf die Bedürfnisse des Horror-Genres an? Das ist das Horror-mit-Fate-Paradox. Und hier kannst du sehen, wie wir es lösen.

ELEMENTE DES HORRORS

Bei Horror geht es darum, dass die Spieler instinktiv und emotional auf das Spiel reagieren. Das System ist absolut dazu in der Lage, das zu leisten, aber es braucht deine Hilfe. Für die Bedürfnisse dieses Toolkits ist Horror eine Kombination aus **bedrückender Atmosphäre**, **unmöglichen Umständen** und **totaler Verzweiflung**.

BEDRÜCKENDE ATMOSPHÄRE

Oft reizen: Es geht beim Reizen nicht darum, Ergebnisse zu *erzwingen*, aber es ist ein gutes Werkzeug, wenn du dafür sorgen willst, dass Dinge *richtig schief gehen*. Also benutze es oft. Gib Szenen, der Geschichte, der Kampagne Aspekte – und reize sie, damit die Dinge für alle schief gehen. Wenn du einfach ***Der Tod holt jeden*** auf die Geschichte legst und den Aspekt genau zum schlechtesten Zeitpunkt für die Spieler reizt, um die Sache noch mal ein Stück schlimmer zu machen, bringt dich das schon viel weiter. Ja, klar, die betroffenen Spieler bekommen ein paar Fate-Punkte – die werden sie auch brauchen, um zu überleben. Aber sie können sich der emotionalen Wucht des Augenblicks vermutlich trotzdem nicht entziehen. Und sie werden sich fragen, was als nächstes gereizt wird. Tu ihnen weh. Lass sie sich Sorgen machen.

Wege in die Finsternis: Du kannst Atmosphäre nicht nur mit Aspekten erzeugen. Arbeite mit Hindernissen und Zonen. Es ist niemals einfach, vor dem Horror davon zu laufen, also versperre den Weg zur Rettung mit Hindernissen (mehr zu Hindernissen findest du weiter unten). Wenn du deine Zonenkarten zeichnest, mach sie klaustrophobischer als sonst. Zeichne mehr Zonen auf weniger Raum. Die räumlichen Entfernungen sind zwar nicht anders, aber es ist im Horror-Genre einfach schwieriger, von den gefährlichen Orten wegzukommen. In einem gewöhnlichen Haus ist die Haustür vielleicht nur eine Zone weit weg. In einem Spukhaus? Da sind es wahrscheinlich eher fünf oder zehn... und lass sie niemals den ganzen Weg sprinten.

UNMÖGLICHE UMSTÄNDE

Nur weil die Charaktere mächtige Protagonisten sind, muss die Sache nicht leicht für sie sein. Wenn ein Hindernis eine Schwierigkeit hat, die zwei höher ist als die Fertigkeit, mit der sie überwunden werden soll, ist es wahrscheinlich, dass ein Aspekt eingesetzt werden muss. Wenn die besten Fertigkeiten der Spieler Gut (+3) oder Großartig (+4) sind, dann sollten die leichtesten Schwierigkeiten in diesem Bereich liegen oder höher sein. Sei hier hart. Zieh die Daumenschrauben an!

Wenn die Schwierigkeiten hoch sind, dann ist es viel wahrscheinlicher, dass die Spieler versagen. Du musst hier dafür sorgen, dass das nicht dazu führt, dass die Spieler gelähmt und apathisch werden, also verwende die Alternative „Erfolg mit einem Haken". Das darf keine lahmer Gummihaken sein, er muss unangenehm sein und soll weh tun. Die Spieler sollten die kalte Hand des Horrors spüren, wenn sie sich auf dem Haken aufspießen. Bei jedem Schritt nach vorn vergießen sie ein bisschen mehr Blut. Der Tod kommt häppchenweise.

Bei Kämpfen gegen unmöglich harte Feinde wollen deine Spieler sicher gern aufgeben, um ein bisschen Kontrolle über die Situation zu haben. Es gibt keinen Grund, das nicht zu akzeptieren, aber du solltest immer dafür sorgen, dass es wirklich weh tut. Auch hier hat die Sache einen Haken und sie sollten spüren, wie er in ihr Fleisch beißt.

All das bringt die Spieler an den Rand der Verzweiflung. Also...

TOTALE VERZWEIFLUNG

Verzweiflung entsteht, wenn ohnehin knappe Ressourcen bedroht werden und harte Entscheidungen unter hohem Druck gefällt werden müssen. Zu den knappen Ressourcen der Spieler gehören Fate-Punkte, Stress und Konsequenzen. Mach sie knapper, aber nimm sie nicht ganz weg. Du hast folgende Möglichkeiten.

- **Niedrige Erholungsrate:** Wenn die Spieler nur wenige Fate-Punkte haben, dann fühlen sie sich wertvoller an. Natürlich müssen sie diese ausgeben, um einen eindeutigen Erfolg zu erringen – oder überhaupt irgendeinen Erfolg. Die Anspannung bei dieser Entscheidung führt zu Unruhe und Beklemmung.

- **Minimale Stressbalken:** Gib ihnen nicht mehr als ein oder zwei Kästchen, wenn sie überhaupt welche bekommen. Im Horror-Genre sollten Charaktere keinen wirklichen Puffer haben, ehe sie beginnen, kaputt zu gehen und zu bluten. Verwende am besten auch einen geistigen Stressbalken oder sogar einen Trauma-Stressbalken, denn dann sind anhaltende Geistesstörungen, Schrecken und Wahnsinn nicht mehr weit weg.

- **Schwächere Konsequenzen:** Du könntest dafür sorgen, dass Konsequenzen weniger Schaden absorbieren. Der Standard ist –2/–4/–6 für leichte, mittlere und schwere Konsequenzen, das ist ganz anständig. Bei einem Horror-Spiel könntest du diese Werte halbieren oder einfach –1/–2/–4 nehmen. Du musst einen Charakter nicht mehr besonders hart treffen, um ihm wirklich weh zu tun. Dadurch wird jeder Konflikt gefährlicher.

Kombiniere diese Regelvarianten mit harten Entscheidungen, die die Charaktere unter Druck fällen müssen. So können sie keinen sauberen, einfachen Sieg erzielen. Schließlich sind auch die SC selbst eine begrenzte Ressource. Sie können nicht an zwei Orten gleichzeitig sein. Druck entsteht, wenn wenig Zeit zur Verfügung steht. Zeit ist die letzte begrenzte Ressource, die du als SL kontrollieren kannst. In einem Horror-Spiel sollten die Charaktere *niemals* genug Zeit haben.

Gib deinen Spielern also zu viel zu tun und nicht genug Zeit dafür. Die Leute und Dinge, die den Charakteren wichtig sind, sind auch eine begrenzte Ressource. Für die SL ist es oft leichter, sie zu bedrohen als die Charaktere selbst. Rette deinen Ehemann oder dein Kind, aber du kannst nicht beide retten – du bist allein und es gibt zwei Bomben an gegenüberliegenden Seiten des Hauses.

Deine Spieler werden dich dafür hassen. Und wenn sie gekommen sind, um sich wirklich auf den Horror einzulassen, werden sie dich dafür auch lieben und dabei die ganze Zeit vor Angst schreien.

10 ZUSÄTZE

Im folgenden Kapitel findet ihr die durch das Fate-Core Crowdfunding realisierte „Comissions“. Diese Zusätze konnten dank einzelner Personen, die einen gewissen Betrag spendeten, Wirklichkeit werden. Im Gegenzug konnte Sie sich eine Umsetzung für ein bestimmtes Thema von der Fate-Core-Redaktion wünschen. Dies sind Ihre Themen.

SEHR GROSSE MONSTER

Geschrieben von *Mark Diaz Truman* **für** *Michael Cambata.*

Dieser Artikel behandelt Sehr Große Monster (SGM) und die Organisationen, die versuchen, gegen sie zu kämpfen.

SEHR GROSSE MONSTER (SGM)

Sie sind mächtig. Sie sind unaufhaltsam. Sie sind die Schrecken aus den dunkelsten Träumen der Menschheit. Sie sind... SEHR GROSSE MONSTER.
Von Godzilla bis zum Cloverfield-Monster wurden tausende von Geschichten über die wenigen, tapferen Seelen erzählt, die bereit sind, sich in den Weg von riesigen Monstern zu stellen. Deine Fate-Gruppe kann sich jetzt den Legenden anschließen und daran arbeiten, diese gewaltigen Bestien davon abzuhalten, die Landschaft zu verschlingen und die Bauern auszulöschen.

MONSTER ALS ZONEN

Wenn du es mit Sehr großen Monstern (SGM) zu tun hast, behandle die Monster selbst als eine Karte mit mehreren Zonen. Um das Monster zu besiegen, müssen die Charaktere vielleicht jede Zone für sich besiegen, während sie Hindernisse zwischen den Zonen umgehen, oder sie müssen eine Zielzone mit einem bestimmten Plan angreifen (wie ein Portal zu schließen oder ein Gerät zu aktivieren).
Indem du dem Monster Stück für Stück Werte zuweist, kannst du die Spieler aufteilen und dem Monster eine Zahl von zusätzlichen Aktionen verleihen – eine pro Zone – um die Größe des Gegners auszudrücken. Diese zusätzlichen Aktionen können verwendet werden, um mehrere Spieler anzugreifen, so dass es alle mit der gleichen riesigen Kreatur zu tun haben, ohne dass die Kreatur auf eine Aktion beschränkt ist.

Der Drachenahn von Ormulto ist ein SGM in Reys Spiel. Er ist so groß, dass er aus vier Zonen besteht: seine beiden Pranken, sein Kopf und sein Schwanz. Wenn die Spieler versuchen, ihn daran zu hindern, ein Etagenhaus zu zerstören, dann müssen sie genug Stress am Kopf verursachen, um ihn auszuschalten. Wenn sie allerdings nichts wegen seiner Pranken oder seines Schwanzes unternehmen, dann wird er schnell die Leute zerstören, die die Helden beschützen wollen. Sie müssen sich auf die Zonen aufteilen, um ihn im Zaum zu halten.

Du kannst die regeltechnischen Auswirkungen der Angriffe von SGM umsetzen, indem du sie Vorteile erschaffen lässt, wie ***Panische Menge*** oder ***Einstürzende Gebäude***, und dann die Helden mit den freien Einsätzen, die sie durch diese Würfe erschaffen, reizt.

ZUSTANDSVERÄNDERUNGS-STUNTS

Neben der Größe und Reichweite von SGM kannst du auch besondere Stunts erschaffen, die dazu beitragen, das Thema und den Stil des Monsters auszudrücken. Viele dieser Stunts sind Zustandsveränderungen, Stunts, die das Monster auf fundamentale Art und Weise verändern, die Art des Kampfes verändern oder die gesamte Zone betreffen. Viele dieser Zustandsveränderungen können es wirklich schwer machen, das SGM zu besiegen, so dass die Spielercharaktere entweder zu ihrer Organisation zurückkehren oder sich einen Plan ausdenken müssen.

Einige potenzielle Zustandsveränderungs-Stunts für den Drachenahn von Ormulto beinhalten:

Drachenflug: Der Drache hat gewaltige Schwingen. Er darf einen Fate-Punkt ausgeben, um das Arrangement seiner Zonen zu verändern oder zu jedem Zeitpunkt aus einem Konflikt auszusteigen, ohne sich zu ergeben.

Drachenblut: Ormultos Blut ist wie Säure und tödlich für jene, die ihn verwunden wollen. Ormulto kann einen Fate-Punkt ausgeben, um einem Angreifer Stress gleich dem Stress zuzufügen, den dieser ihm zugefügt hat.

Feueratem: Der Drache kann einen Fate-Punkt ausgeben, um seinen Feueratem zu verwenden und alle Charaktere in der Zone anzugreifen, in der sich sein Kopf befindet.

Um die Bedeutung der Zwischenschritte auszudrücken, die zum Sieg über ein riesiges Monster notwendig sind – vielleicht ist es beispielsweise erforderlich, einen Teil ihres Körpers zu zerstören oder ein Portal zu schließen, aus dem sie ihre Kraft ziehen –, könnte man eine Zustandsveränderung an ihrer partiellen Niederlage festmachen.

Da seine Krallen und sein Schwanz viel schwächer sind als sein Kopf, hat der Drachenahn von Ormulto eine Zustandsveränderung mit der Zerstörung dieser Zonen auf der Karte verbunden, die er ***Atem der Rache*** nennt.

Atem der Rache: Wenn die Spieler eine seiner Gliedmaßen zerstören, fügt der Drache jedem Charakter 2 Punkte Stress zu, egal in welcher Zone er sich befindet. Außerdem entsteht der Situationsaspekt _____ steht in Flammen!, wobei _____ ein wichtiges Gebäude, eine wichtige Ressource oder eine Person in der Nähe des Kampfes ist.

SCHWÄCHEN VON SGM

Zu guter Letzt haben SGM Schwächen, Verwundbarkeiten, die es leichter machen, sie zu besiegen, sobald die Spielercharaktere die Geheimnisse des SGM ergründet haben. Manchmal sind diese Schwächen offensichtlich (die Anfälligkeit eines Feuerelementars gegenüber Wasser) oder in den Mythen belegt (die Schwäche eines Werwolfs gegen Silber), doch können sie auch ein wichtiger Teil der Erzählung sein, wenn die Spielercharaktere in größter Eile versuchen, Informationen über eine Kreatur zu sammeln und die Schwächen aufzudecken, die sie benötigen, ehe sie wieder zuschlägt.

Es gibt zwei Arten von Schwächen, die Kreaturen verwenden können: kleine Schwächen und bedeutende Schwächen. Eine kleine Schwäche ist nicht so entscheidend – eine bestimmte Waffe funktioniert gut oder die Kreatur fürchtet sich vor etwas. Eine bedeutende Schwäche hat deutlich stärkere Auswirkungen – ein großes Geheimnis, das die Kreatur schnell töten kann. Manchmal haben die Nachkommen oder Schergen eines SGM kleine Schwächen, welche die bedeutenden Schwächen des SGM nachahmen.

Schwächen haben einen großen Vorteil für die Kreaturen, weil sie ihnen erlauben, ihre Stunts zu verwenden, ohne so viele Fate-Punkte auszugeben. Wenn sie eine kleine Schwäche haben, können sie einen Fate-Punkt ausgeben, um einen Stunt mehrere Mal in einer Szene zu aktivieren, wenn

sie sogar eine bedeutende Schwäche haben, können sie den Stunt so oft sie wollen ohne Kosten aktivieren. Eine bedeutende Schwäche kann ein Monster beispielsweise so gut wie unverwundbar machen, indem sie ihm erlaubt, einen Regenerations-Stunt ohne Kosten zu verwenden.
Wenn die Spielercharaktere eine kleine Schwäche ausnutzen, dann muss das SGM wieder für den Stunt bezahlen. Wenn sie sogar eine bedeutende Schwäche ausnutzen, dann verliert das SGM den Stunt vollständig. So oder so nutzen die Spielercharaktere eine Schwäche auf eine Weise aus, die das SGM verwundbar macht.

Mögliche Schwächen für Ormulto sind:

Verwundbar gegenüber Silber: Die Schwingen des Drachens sind anfällig gegenüber Waffen, die aus reinem Silber bestehen. (Bedeutende Schwäche des Drachenflugs)

Verwundbare Augen: Die Augen des Drachen sind verwundbar gegen gezielte Angriffe. (Kleine Schwäche des Feueratems).

Schwächen tragen dazu bei, die Action zu strukturieren, weil sie das SGM in ersten Begegnungen unverwundbar erscheinen lassen und es dann deutlich schwächen, sobald die Spielercharaktere die Zeit hatten, die Schwäche herauszufinden und sich entsprechend vorzubereiten.

MONSTERJÄGER-ORGANISATIONEN

Weil SGM eine Bedrohung für die gesamte Menschheit darstellen, gibt es Organisationen, die sich ihnen in den Weg stellen und die Welt vor den Riesenmonstern beschützen, wo immer sie sich zeigen. Egal ob es sich um Geheimorganisationen handelt, die für schattenhafte Regierungen arbeiten oder um öffentlich auftretende Beschützer der Menschheit, diese Monsterjäger-Organisationen sind unsere letzte und einzige Hoffnung!
Um die Fähigkeiten einer Monsterjäger-Organisation abzubilden, behandle die Organisation selbst als Extra (siehe *Extras* im Grundregelwerk von Fate Core) mit Aspekten, Methoden, Stunts und einer Stressleiste mit mehreren Kästchen für Konsequenzen. Sie können im Spiel Bedeutung gelangen, wenn die Charaktere mit der Organisation interagieren, oder deine Gruppe nimmt sich vor Spielbeginn einige Minuten Zeit, um die Gruppe und die Art, auf die sie ihre Ziele erreicht, zu definieren.

ORGANISATIONSASPEKTE

Monsterjäger-Organisationen beginnen mit einem Konzept und einem Dilemma.
Das Konzept sollte beschreiben wie die Organisation finanziert wird oder was sie zusammenhält – ***Geheime Kabale des Vatikans*** oder ***Rauflustige Techno-Teenage-Wunderkinder*** –, während das Dilemma die Bedrohungen enthüllen sollte, denen sich die Organisation stellen muss, während sie die Welt vor den SGM beschützt – ***Verfolgt von den Mächten der Dunkelheit*** oder ***Immer Pleite***. Während des Spiels können diese Aspekte eingesetzt oder gereizt werde, als würden sie jedem Charakter gehören, der zur Organisation gehört.

METHODEN DER ORGANISATION

Im Gegensatz zu Charakteren haben Organisationen keine Fertigkeiten, um sie gegen ein bestimmtes Problem zu verwenden. Stattdessen haben sie Methoden, ein Werkzeug aus Turbo-Fate, das die Effektivität der Organisation bei der Art von Aktion beschreibt, die sie versucht. Beispielsweise würde eine Organisation, die einen Militärschlag gegen das Ziel verwenden möchte, die Methode Militärisch verwenden, die ihre eigenen militärischen Ressourcen beschreibt, oder ihre Methode Politisch, um Druck auf die Regierung auszuüben, so dass der Militärschlag mit den nationalen Streitkräften durchgeführt wird.

DIE SECHS METHODEN

Organisationen haben sechs Methoden, alle mit einem Wert zwischen –1 und +3. Zu Spielbeginn sollte der Spieler sechs Startwerte (–1, +0, +1, +1, +2, +3) auf die sechs Methoden verteilen, um die Stärken und Schwächen der Organisation auszudrücken. Beispielsweise würde eine Organisation, die von reichen und mächtigen Geldgebern finanziert wird, aber keine ausgeprägten wissenschaftlichen Ressourcen besitzt, über einen Guten (+3) Wert in Finanziell und einen Schlechten (–1) in Wissenschaftlich verfügen.

- **Finanziell:** Würfle Finanziell, wenn die Organisation versucht, Probleme zu lösen, indem sie Geld einsetzt, besonders wenn die Organisation finanziellen Druck ausübt, indem sie Ressourcen aufkauft und Bestechungsgelder bezahlt.

- **Militärisch:** Würfle auf Militärisch, wenn die Organisation eigene Truppen verwendet, um ein militärisches Ziel zu erfüllen, zum Beispiel um ein Ziel anzugreifen oder eine Ressource vor Schaden zu bewahren.

- **Politisch:** Würfle auf Politisch, wenn sich die Organisation auf politische Verbündete und Kontakte verlässt, um ein Ziel zu erfüllen, beispielsweise um den Erfolg von politischen Kandidaten zu stärken oder zu schwächen oder Regierungshindernisse zu umgehen.

- **Übernatürlich:** Würfle auf Übernatürlich, wenn die Organisation versucht, übernatürliche Ressourcen zu verwenden, wie uralte Folianten voll verborgenem Wissen oder mächtige magische Rituale.

- **Verdeckt:** Würfle auf Verdeckt, wenn die Organisation versucht, ein Ziel durch Tricks oder Heimlichkeit zu erzielen, zum Beispiel wenn sie geheime Spezialtruppen einsetzen oder verborgene soziale Manöver durchführen wollen.

- **Wissenschaftlich:** Würfle auf Wissenschaftlich, wenn die Organisation versucht, Probleme zu lösen, indem sie wissenschaftliche Ressourcen einsetzt, zum Beispiel um die wissenschaftlichen Ursachen des Problems zu erforschen oder um den Prototypen eines experimentellen Geräts zu bauen.

AKTIONEN FÜR ORGANISATIONEN

Auch wenn die Leute in der Organisation immer individuelle Aktionen ausführen können, ist es doch möglich, dass die Organisation größere Ressourcen aufbringt, um weitaus größere Aufgaben zu vollführen. Ein einzelner Hacker mag es schaffen, ein Computersystem für einige Stunden zum Absturz zu bringen, doch eine Organisation von Hackern kann die ganze Netzwerkinfrastruktur eines Landes stilllegen. Kurz gesagt können Organisationen ihre Größe einsetzen, um Ziele zu erfüllen, die ein einzelner Charakter nicht bewerkstelligen könnte.

- **Überwinden** – Organisationen können würfeln, um Probleme in wirklich großem Maßstab zu überwinden. Sie können Rettungsmissionen starten oder Dämonen austreiben. *Anmerkung:* Dies sollte nur für Probleme verwendet werden, die die Organisation mit ihrem Wissensstand auch lösen kann, nicht für Probleme, bei denen die Spielercharaktere eingreifen müssen, um mehr Informationen zu sammeln.

- **Einen Vorteil erschaffen** – Organisationen können auch Vorteile für die Spielercharaktere erschaffen, die diese in bevorstehenden Szenen verwenden können. Wenn die Organisation neue Ausrüstung erwerben, neue Prototypen für Waffen bauen oder wichtige Informationen herausfinden will, um den Spielercharakteren zu helfen, dann verwende diesen Wurf.

- **Angreifen** – Organisationen können diesen Wurf verwenden, um Angriffe gegen andere Organisationen auszuführen.

- **Verteidigen** – Organisationen können sich mit diesem Wurf gegen Angriffe verteidigen, solange die Verteidigung von der Fiktion der Geschichte getragen wird.

STUNTS FÜR ORGANISATIONEN

Stunts für Organisationen sind genau wie persönliche Stunts, doch erlaubten sie es der ganzen Organisation, etwas Neues oder Unerwartetes zu tun. Klau ruhig Stunts aus dem Grundregelwerk von Fate Core, da viele von ihnen auf den Maßstab einer Organisation übertragen werden können.

STRESS FÜR ORGANISATIONEN

Organisationen erleiden keinen geistigen oder körperlichen Stress, da sie keine individuellen Charaktere sind, die körperlich getötet werden könnten. Die Geschichte ist voll von Geschichten über Revolutionen (oder Religionen) die weit über den Tod des Gründers oder die Zerstörung eines physischen Ortes erhalten blieben. Doch einige Organisationen werden ausgerottet oder von rivalisierenden Organisationen übernommen, die politische, finanzielle oder rechtliche Angriffe auf ihren Feind konzentrieren.

Um die Auswirkungen solcher Aktionen abzubilden, haben Organisationen eine Stressleiste und Konsequenzen, die den Stress aufnehmen können, der von Angriffen auf Organisationsebene verursacht wird. Organisationsstress wird allerdings erst dann geheilt, wenn die Spielercharaktere einen Bedeutenden Meilenstein erreichen. Die Konsequenzen, die eine Organisation erleidet, werden erst aufgelöst, wenn die Organisation einen erfolgreichen Überwinden-Wurf schafft und die Charaktere einen Großen Meilenstein erreicht haben.

Wenn eine Organisation in einem Konflikt ausgeschaltet wird – weil sie von einer anderen Organisation angegriffen wird und den Stress nicht absorbieren kann –, dann zerbricht sie und löst sich auf. Das bedeutet nicht, dass die Organisation einfach verschwindet; die Leute, die dort gearbeitet haben, besitzen immer noch wichtige Informationen und Ressourcen, die die Spielercharaktere verwenden können, selbst wenn sie nicht länger Teil einer Organisation sind. Vielleicht müssen die Spielercharaktere die Organisation sogar neu gründen, um den aktuellen Bedrohungen zu begegnen.

AUFSTIEG VON ORGANISATIONEN

Wenn die Spielercharaktere einen Bedeutenden Meilenstein erreichen, dann können sie:

- Die Werte von zwei Organisations-Methoden austauschen, die auf der Leiter nebeneinander stehen (beispielsweise Gut/Großartig oder Durchschnittlich/Ordentlich).
- Einen bestehenden Organisationsstunt durch einen neuen Stunt ersetzen.
- Die Stressleiste der Organisation leeren.

Wenn die Spielercharaktere einen Großen Meilenstein erreichen, können sie eine der folgenden Optionen auswählen:

- +1 auf eine Organisations-Methode addieren.
- Einen neuen Organisations-Stunt auswählen.
- Eine Organisations-Konsequenz entfernen, die gerade heilt.

BEISPIELORGANISATION

ABTEILUNG FÜR PARANORMALE VERTEIDIGUNG & SICHERHEIT (APVS)

Aspekte

Konzepte: Geheime US-Abteilung der Paranormalen Verteidigung
Dilemma: Im Konflikt mit der Allianzbewegung Viertes Reich (ABVR)

Methoden

Schlecht (–1) **Finanziell**
Durchschnittlich (+1) **Politisch**
Durchschnittlich (+1) **Verdeckt**
Mittelmäßig (+0) **Militärisch**
Gut (+3) **Übernatürlich**
Ordentlich (+2) **Wissenschaftlich**

Stunts

Durch die Akten graben: Wenn die APVS einen Vorteil gegen ein SGM erschafft, der mit Nazi-Forschung zusammenhängt, dann erhält sie bei einem Erfolg zwei anstelle von einem freien Einsatz. Wenn der Wurf einen Vollen Erfolg erzielt, dann erhält sie einen zusätzlichen Schub neben den beiden freien Einsätzen.

Organisations-Stress ☐☐

Konsequenzen

Leicht (2):
Moderat (4):

MENSCHLICHKEIT UND MAGIE

Geschrieben von *Brian Engard* **für** *Alex Corbett*.

Dieser Beitrag befasst sich mit den Gefahren der Verwendung von Magie und wie du deine Menschlichkeit verlieren kannst, bis du zu einer Fee wirst.

MENSCHLICHKEIT

Menschlichkeit ist eine Stressleiste, ein bisschen wie deine körperliche und geistige Stressleiste. Sie stellt dar, wie menschlich du bist. Je mehr Magie du nutzt und je mehr du ihr ausgesetzt bist, umso mehr schwindet die Menschlichkeit aus deinem Körper und umso mehr wirst du zur Fee. Alle menschlichen Wesen haben eine Menschlichkeits-Stressleiste mit drei Kästchen: eines mit –1, eines mit –2 und eines mit –2. Da niemand mehr oder weniger *menschlich* als andere anfängt, wird diese Leiste nicht modifiziert. Nichts kann dich *menschlicher* machen, aber wenn du Magie verwendest, kannst du unter Umständen *weniger menschlich* werden.

VERSTÖSSE

Du erleidest Menschlichkeits-Stress, wenn du einen **Verstoß** begehst. Verstöße sind Dinge, die gegen das laufen, was es bedeutet, ein Mensch zu sein. Zum Beispiel wenn du Magie verwendest oder dich Magie aussetzt. Magie stammt nicht aus dieser Welt, sondern aus der Welt der Feen. Wenn du sie verwendest, saugt dir das deine Menschlichkeit aus.

Es gibt drei Arten von Verstößen.

- **Unbedeutende Verstöße** saugen dir nicht direkt die Menschlichkeit aus, aber sie sammeln sich im Lauf der Zeit an, ein Tod der tausend Schnitte. Kleine, schwache Zauber sind unbedeutende Verstöße. Wenn du eine Kerze mit Magie entzündest oder einer Person am anderen Ende der Stadt eine Nachricht zukommen lassen willst, indem du die Worte in deinen Atem hauchst, dann begehst du einen unbedeutenden Verstoß. Ebenso ist es ein unbedeutender Verstoß wenn du einige Stunden an einem Ort verbringst der mit Magie erfüllt ist oder für eine Woche an einem Ort verweilst an dem es überdurchschnittlich viel Grundmagie gibt.

- Ein **schwerer Verstoß** ist wesentlich schwerwiegender. Schleuderst du elementare Mächte umher? Nutzt du die Macht eines Steinkreises? Veränderst du das Wetter? Veränderst du deine Gestalt? Dann begehst du einen schweren Verstoß.

- **Extreme Verstöße** sind die richtig heftigen Sachen. Hast du den Geist eines Feenfürsten verschlungen? Eine ganze Stadt in Glas verwandelt? Bist du zwischen den Welten gewandelt? Das sind extreme Verstöße.

Wenn du einen kleinen Meilenstein erreichst, stelle deinen Spielern die Frage: „Hast du seit dem letzten Meilenstein viele unbedeutende Verstöße begangen?“ Wenn die Antwort ja ist, dann erleidet der Spieler einen Treffer für 1 Stress gegen seine Menschlichkeit.
Wenn du einen schweren Verstoß begehst, erleidest du sofort einen Treffer für 1, 2 oder 3 Stress; die Spielleitung ermittelt die genaue Größenordnung deines schweren Verstoßes. *Du erleidest immer dann einen Treffer, wenn du einen schweren Verstoß begehst*, nicht erst bei einem Meilenstein.
Wenn du einen extremen Verstoß begehst, brauchst du erst gar nicht mit Stress anzufangen; du erleidest eine Konsequenz, die deinem Verstoß entspricht. Die Spielleitung entscheidet, abhängig von der Schwere deines Verstoßes, wie hart die Konsequenz ausfällt (leicht, mittel oder schwer).

KONSEQUENZEN UND ERHOLUNG

Menschlichkeit erhält keine eigenen Kästchen für Konsequenzen, sie verwendet die gleichen Kästchen, die du auch für körperliche und geistige Konsequenzen benutzt. Wenn du eine Menschlichkeits-Konsequenz erleidest, benenne sie entsprechend und versehe sie mit einem Sternchen, um zu zeigen, dass es sich um eine Menschlichkeits-Konsequenz handelt.
Von Menschlichkeits-Stress und Menschlichkeits-Konsequenzen erholt man sich nicht so wie von normalem Stress und Konsequenzen.
Um sich von Menschlichkeits-Stress oder Konsequenzen zu erholen, musst du **Buße** tun. Um zu büßen vollführst du Handlungen, die deinem zunehmenden Feenwesen widersprechen. Wenn du zwischen zwei Meilensteinen darauf verzichtest, Magie zu nutzen oder sich ihr auszusetzen, zählt das als Buße. Ebenso wenn du Werke der Magie mit Logik oder Wissenschaft zunichte machst.
Wenn ein Spieler einen Meilenstein erreicht, stelle ihm die Frage: „Hast du für deine Vergehen ausreichend Buße getan?“ Wenn die Antwort ja ist, dann kann er seine Menschlichkeits-Stressleiste leeren und eine Konsequenz auswählen, von der er sich erholt. Entferne den Stern neben der Konsequenz und taufe sie so um, dass die Erholung zum Ausdruck gebracht wird. Sie kann sich jetzt wie jede andere Konsequenz der entsprechenden Stufe erholen.

AUSGESCHALTET WERDEN

Wenn du von Menschlichkeits-Stress ausgeschaltet wirst, dann hast du deine gesamte Menschlichkeit verloren und wirst zur Fee. Vielleicht kannst du gerettet werden. Vielleicht. Wahrscheinlich aber nicht. Vielleicht erlaubt es dir dein Spielleiter, als Fee weiterzuspielen, vielleicht wird dein Charakter ein Nichtspielercharakter und du musst einen neuen erschaffen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE & RASSEN

Geschrieben von *Brian Engard* **für** *Michael Pedersen (Originaltitel: Black Sun).*

In dieser Erweiterung findest du eine Herangehensweise an magische Gegenstände und stellt weitere Möglichkeiten vor, Rassen in einem Fantasy-Setting abzubilden

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Es gibt drei verschiedene Größenordnungen von magischen Gegenständen: **Unbedeutend**, **Bedeutend** und **Legendär.**

UNBEDEUTENDE GEGENSTÄNDE

Ein unbedeutender magischer Gegenstand fällt normalerweise in eine dieser drei Kategorien: Alltagsgegenstände, Unterhaltungsgegenstände und Verbrauchsgüter.

Alltagsgegenstände sind Dinge, die das alltägliche Leben einfacher oder praktischer machen. Decken, die sich selbst erhitzen, Besen, die selbstständig einen Raum fegen und andere ähnliche Dinge sind Alltagsgegenstände. **Unterhaltungsgegenstände** sind von ähnlicher Macht, werden aber dazu verwendet zu bezaubern und zu erfreuen anstatt dafür, eine alltägliche Aufgabe zu erfüllen oder das Leben angenehmer zu gestalten. Vielleicht hast du einen Stab, der vielfarbige Funken aus seiner Spitze schießt oder einen Papierkranich, der umherfliegen kann.

Sowohl Alltagsgegenstände als auch Unterhaltungsgegenstände funktionieren identisch, was die Regeln angeht: Sie sind Aspekte. Du kannst eine erwärmte Decke einsetzen, um dich in einer kalten Nacht warm zu halten, oder einen fliegenden Papierkranich, um eine Menge zu erfreuen und vielleicht ein bisschen Geld zu verdienen. Diese Aspekte funktionieren wie jeder andere Aspekt; du setzt sie mit einem Fate-Punkt ein oder indem du mit ihnen einen Vorteil erschaffst. Sie bringen auch den üblichen Nutzen.

Verbrauchsgüter sind ein bisschen anders, weil sie einen konkreten regeltechnischen Effekt haben. Normalerweise musst du deine Aktion dafür verwenden, ein Verbrauchsgut zu benutzen. Das Einsetzen verbraucht die Magie, die auf ihm liegt. Der Gegenstand verliert entweder seine Magie oder wird physisch aufgebraucht. Was seine Macht angeht, entspricht ein unbedeutendes Verbrauchsgut zwei Erfolgsstufen, was wiederum einem Einsatz eines Aspekts entspricht. Ein Verbrauchsgut verbraucht allerdings für seine Verwendung keinen Fate-Punkt.

BEISPIELE

Gürtel der Last (unbedeutend): Das Tragen dieses Gürtel erleichtert die körperliche Last des Trägers. Rucksäcke werden leichter, schwieriges Gelände weniger schwierig und so weiter.

Mantel der Vielen Farben (unbedeutend): Dieser feine Umhang wechselt auf ein Kommandowort hin die Farbe. Er kann auch Muster und Verzierungen wechseln, was ihn zu einem perfekten Accessoire für jede Feierlichkeit macht!

Balsam der Erholung (unbedeutend, Verbrauchsgut): Wenn du diesen Balsam auf eine körperliche Verletzung aufträgst, beschleunigt er deutlich die Wundheilung. Wenn du den Balsam verwendest, wähle eine körperliche Konsequenz aus. Benenne die Konsequenz um, um anzuzeigen, dass sie jetzt heilt; du erholst dich auf die normale Art und Weise.

BEDEUTENDE GEGENSTÄNDE

Bedeutende Gegenstände sind um einiges mächtiger als unbedeutende Gegenstände. Zwar kann ein bedeutender Gegenstand auch ein Alltags- oder Unterhaltungsgegenstand von großer Macht sein, doch ist die üblichste Form die einer magischen Waffe oder Rüstung, eines magischen Schilds, eines Stabes, der Feuerbälle abfeuert und so weiter. Bedeutende Gegenstände sind Aspekte, genau wie unbedeutende Gegenstände, doch haben sie zusätzlich noch einen bestimmten regeltechnischen Vorzug. Um den Vorzug eines Gegenstands zu aktivieren, musst du einen Fate-Punkt ausgeben. Dann kannst du den Vorzug des Gegenstands für den Rest der Szene verwenden. Die Vorzüge von bedeutenden Gegenständen reichen von zwei bis 4 Erfolgsstufen, was ihren Effekt angeht.

Es gibt auch bedeutende Verbrauchsgüter. Diese funktionieren genau wie unbedeutende Verbrauchsgüter, nur dass ihre Verwendung einen Fate-Punkt kostet (natürlich wird der Gegenstand dabei verbraucht) und der Effekt normalerweise 4 Erfolgsstufen wert ist.

BEISPIELE

Axt der Schrecklichen Wunden (bedeutend): Jede Konsequenz, die du mit der Axt zufügst, ist eine Stufe schwerer als normal.

Spiegelschild (bedeutend): Wenn du dich mit diesem Schild gegen einen Fernkampfangriff wehrst und einen vollen Erfolg erzielst, dann wirfst du den Angriff auf den Angreifer zurück, was einen Treffer für 3 Punkte Stress verursacht.

Heiltrank (bedeutend, Verbrauchsgut): Wenn du diese bläulich-gelbe Mixtur trinkst, dann kannst du deine Stressleiste leeren und die Schwere einer körperlichen Konsequenz verringern, wobei du sie umbenennst, um anzuzeigen, dass sie heilt. Wenn du eine leichte Konsequenz auswählst, dann kannst du sie ganz streichen.

LEGENDÄRE GEGENSTÄNDE

Legendäre Gegenstände sind selten und definieren den Charakter, der sie führt. Es gibt keine legendären Verbrauchsgüter. Wenn du einen legendären Gegenstand findest, musst du ihm einen Teil deiner eigenen Persönlichkeit und Lebenskraft opfern, um dich mit dem Gegenstand zu verbinden. Dafür musst du 1 Punkt Erholungsrate ausgeben und einen deiner Aspekte umtaufen, um deine Verbindung mit dem Gegenstand zum Ausdruck zu bringen. Wenn dies geschieht, erhältst du alle Vorteile des legendären Gegenstands; für jeden anderen, der ihn führt, hat er keine besonderen Eigenschaften.

Wenn du einen legendären Gegenstand für einen deiner Spieler erschaffst, sollten seine regeltechnischen Effekte der Geschichte folgen. Entscheide, was der Gegenstand innerhalb der Geschichte tun soll und versuche dies mit den Regeln abzubilden. Es ist völlig in Ordnung, wenn ein legendärer Gegenstand einen passiven Vorzug hat, der ungefähr einem Stunt entspricht; schließlich hat der Spielercharakter, der ihn führt, bereits Erholungsrate ausgegeben, um sich mit ihm zu verbinden. Weil der Spieler außerdem einen Aspekt für den legendären Gegenstand aufgewendet hat, kann er diesen Aspekt einsetzen (und du kannst ihn reizen), genau wie jeden anderen Aspekt. Es ist auch in Ordnung, wenn legendäre Gegenstände mehrere Fähigkeiten besitzen. Grundsätzlich gilt, dass wenn ein legendärer Gegenstand über mehrere Fähigkeiten verfügt, sie nicht alle auf einmal aktiv sein sollten. Vielleicht kostet es einen Fate-Punkt, wenn du die aktive Fähigkeit wechseln willst, oder der Gegenstand hat eine Fähigkeit, die immer aktiv ist, doch andere Fähigkeiten kosten jedes Mal einen Fate-Punkt, wenn der Träger sie verwenden möchte. Du kannst auch sagen, dass eine Fähigkeit nur einmal pro Szene oder einmal pro Sitzung eingesetzt werden kann, anstatt einen Fate-Punkt zu verlangen; diese Optionen sind gut für mächtigere Fähigkeiten. Bei wirklich mächtigen Fähigkeiten bietet es sich vielleicht sogar an, einzuschränken wie oft sie verwendet werden können *und* sie einen Fate-Punkt kosten zu lassen. Du kannst ruhig andere Kosten einführen, wie Stress oder einen Preis innerhalb der Geschichte, ganz wie es dir gefällt.

BEISPIEL: SEELENTRINKER

Seelentrinker ist ein uraltes Breitschwert mit einer bösartigen Intelligenz. Seine Klinge ist scharf und zackig, sein Griff ist von etwas umwickelt, das menschliche Haut sein könnte, und in die Parierstange ist ein großer Edelstein eingesetzt, der aussieht wie ein Auge (und sich bewegt, um Dinge in seiner Umgebung anzublicken). Wenn du dich mit Seelentrinker verbindest, versprichst du ihm, ihm im Austausch für Macht die Seelen jener, die du erschlägst, darzubringen.

Beispielhafte Aspekte: ***Träger des verfluchten Seelentrinkers, Seelen für Macht, „Ich kann die Klinge sprechen hören“***.

Herzsuchende Klinge: Wenn du Seelentrinker in der Schlacht führst, verleiht dir die Klinge unvergleichliches Können in Mord und Zerstörung. Wenn du mit Seelentrinker angreifst, um zu töten, dann ist deine Kämpfen-Fertigkeit Hervorragend (+5). Seelentrinker mag es allerdings nicht, wenn du vor Blutvergießen zurückschreckst. Wenn du mit Gnade im Herzen einen Vorteil erschaffst oder dich verteidigst, dann ist deine Kämpfen-Fertigkeit nur Mäßig (+0).

Seele trinken: Wenn du ein Lebewesen, das eine Seele hat, mit Seelentrinker erschlägst, dann trinkt das Schwert die Seele des Wesens und verwandelt seinen Körper in Asche. Du kannst verhindern, dass Seelentrinker eine Seele verschlingst, doch ist dazu ein Guter (+3) Wurf auf Willenskraft erforderlich. Außerdem erzürnt es das Schwert.

Gestohlenes Leben: Du kannst eine Seele aus Seelentrinker ziehen, um dich zu heilen. Dazu musst du einen Fate-Punkt ausgeben und einen Guten (+3) Willenskraft-Wurf schaffen. Bei Erfolg sieht Seelentrinker ein, dass dein Überleben in seinem Interesse liegt und erlaubt es dir, eine Seele zu verzehren. Leere deine körperliche Stressleiste und wähle eine Konsequenz aus; verringere ihre Schwere um eine Stufe (eine leichte Konsequenz wird gestrichen). Wenn der Wurf misslingt, kannst du dich wie beschrieben heilen, aber Seelentrinker verweigert weiteren Einsatz dieser Fähigkeit, bis du ihm einen Dienst erweist; er wird dir sagen, was er von dir verlangt.

EINGESCHRÄNKTES STURMRUFEN

Um die Macht eines Sturms anzurufen, muss sich ein Sturmrufer erst sammeln und nach dem Sturm greifen. Das erfordert eine Aktion und entweder einen Fate-Punkt oder das Freie Einsetzen eines passenden Aspekts, der als Vorteil erschaffen worden ist. Wenn der Rufer diese Voraussetzungen erfüllt, kann er für den Rest der Szene den Sturm anrufen.

Grodan hat es mit einer Gruppe gieriger Zombies zu tun und er will sie mit der vollen Macht des Inferno verbrennen. Er könnte eine Aktion und einen Fate-Punkt ausgeben, um nach dem Inferno zu greifen, doch hat er im Augenblick zu wenige Fate-Punkte. Stattdessen entscheidet er sich, einen Vorteil mit Willenskraft zu erschaffen: „Ich reinige meinen Geist und blende die Anwesenheit der verderbten untoten Kreaturen aus, die mich umgeben." Er hat Erfolg und erschafft den Aspekt ***Fokussierter Geist***, den er nun kostenlos einsetzen kann. In seiner nächsten Runde wird er dazu in der Lage sein, eine Aktion auszugeben und kostenlos ***Fokussierter Geist*** einzusetzen, was es ihm erlaubt, mit dem Inferno in Kontakt zu treten. Wenn dies geschehen ist, kann Grodan das Inferno für den Rest der Szene so viel anrufen wie er möchte. Diese Zombies sind schon so gut wie verkohlt!

RASSEN

Wenn es um die Darstellung deiner Rasse geht, hast du drei Möglichkeiten, abhängig davon, wie wichtig deine Rasse sein soll.

Unwichtig: Wenn du nicht willst, dass die Rasse in deinem Spiel einen großen Faktor darstellt, entscheide einfach, welche Rasse du sein willst und schreibe es irgendwo auf deinem Charakterblatt auf. Denk nicht weiter drüber nach. Du bist vielleicht ein Elf, aber dass du ein Elf bist, definiert nicht, wer du bist.

Wichtig für die Geschichte: Wenn du willst, dass deine Rasse ein wichtiger Faktor in der Geschichte deines Spiels ist, wende einen Aspekt dafür auf. Vielleicht bist du ein ***Elfischer Hausierer*** oder ein ***Zwergischer Leibwächter***. Du kannst deinen Rassen-Aspekt einsetzen, wenn du glaubst, dass deine Rasse dir helfen könnte (wenn beispielsweise die Nachtsicht deiner zwergischen Abstammung ins Spiel kommen könnte, oder das feine Gehör deines Elfen). Gleichermaßen kann die SL deinen Aspekt reizen, wenn deine Rasse ein Hindernis darstellt (wie ein Zwerg, der versucht, etwas aus dem obersten Regal zu holen oder ein Elf, der einem harten Schlag in den Bauch widerstehen soll).

Wichtig für die Spielwerte: Wenn du willst, dass deine Rasse ein regeltechnisch wichtiger Teil deines Charakters ist, wende eine Fertigkeit für deine Rassen-Fertigkeit auf. Du könntest beispielsweise die Fertigkeit Elf mit Gut (+3) besitzen um abzubilden, dass du mit deiner Abstammung in Einklang stehst und dich auf deine natürlichen Vorteile verlässt. Wenn du dich für diese Möglichkeit entscheidest, dann erhältst du die unten beschriebenen Vorteile; die Beschreibung

zeigt dir, wofür du deine Rassenfertigkeit verwenden kannst. Du kannst zusätzliche Rassen-Optionen auswählen, als seien sie Stunts. Es spricht außerdem nichts dagegen, sowohl diese Option als auch den oben beschriebenen Aspekt zu verwenden; das drückt aus, dass dir deine Rasse viel wichtiger ist als vielen anderen Vertretern, was sich sowohl in deiner Geschichte als auch in deinen Regeln widerspiegelt.

Das Wort „Rasse"

Auch wenn wir uns wiederholen. Der Begriff „Rasse" ist in diesem Zusammenhang sowohl ungenau als auch problematisch. Wir benutzen das Wort nicht so, wie das ein moderner Mensch tun würde. Eigentlich beschreiben wir damit eher eine Spezies. Wenn du eine Rasse in Fate erschaffst, dann entwirfst du eigentlich Regeln für ein Wesen, das *kein* Mensch ist, nicht für eine Nationalität oder Ethnie.
Warum verwenden wir also das Wort „Rasse"? Weil es im Kontext von Rollenspielen vertraut ist. Die Leute wissen, was wir meinen, weil zahlreiche Spiele den Begriff schon vorher mit dieser Bedeutung verwendet haben. Jeder versteht sofort, wovon wir reden. Ist es das beste Wort? Nein. Aber wir haben kein besseres Wort, das im Rahmen unseres Hobbys ähnlich viel Tradition hat. Deswegen benutzen wir es hier, wenn auch im vollen Bewusstsein, dass es sich um einen problematischen Begriff handelt.

RASSENFERTIGKEITEN

ELF

Anmut der Wälder: Du kannst deine Fertigkeit verwenden, um nützliche Tiere und Pflanzen zu erkennen, dich in den Wäldern zurechtzufinden, verborgene Gefahren zu bemerken, Wild zu jagen und in den Wäldern Nahrung zu finden. Wähle eine der unten beschriebenen Optionen.

- *Perfektion in der Schlacht:* Wähle Schießen oder Kämpfen. Wenn du die traditionellen Waffen deines Volkes verwendest, kannst du deine Elfen-Fertigkeit anstelle der gewählten Fertigkeit verwenden.
- *Elfische Hohe Magie:* Du kannst deine Elfen-Fertigkeit verwenden, um kleinere Zaubersprüche zu wirken, die mit der Natur oder Wachstum zu tun haben, selbst wenn du keine anderen magischen Fähigkeiten hast.

ZWERG

Geboren aus der Erde: Du kannst deine Fertigkeit verwenden, um dich unter der Erde zu orientieren, in der Dunkelheit zu sehen, unterirdisch Nahrung und Wasser zu finden und den Wert von Metallen und Edelsteinen erkennen. Wähle eine der unten beschriebenen Optionen.

- *Zwergisches Metallhandwerk:* Du kannst deine Zwergen-Fertigkeit statt Handwerk verwenden, wenn du Waffen, Rüstung, Schmuck und andere Dinge erschaffen willst, die aus Metall bestehen. Wenn du auf diese Weise einen Vorteil erschaffst, dann kannst du ihn einmal zusätzlich kostenlos aktivieren.
- *Stärke des Steins:* Du bist standhaft und unverwüstlich. Du kannst deine Zwergen-Fertigkeit verwenden, um Versuchen zu widerstehen, dich gegen deinen Willen zu bewegen oder deinen Willen mit Magie zu unterwandern.

MENSCH

Das Zahlreiche Volk: Du darfst deine Fähigkeit anstelle von Kontakte verwenden, um Kontakt mit einem anderen Menschen aufzunehmen, wenn du in einer menschlichen Siedlung eintriffst. Wenn du dies tust, dann ist dieser Kontakt immer freundlich. Wähle eine der unten beschriebenen Optionen:

- *Entdecker:* Wenn du an einen Ort reist, an dem du noch niemals warst, dann kannst du deine Menschen-Fertigkeit verwenden, um deinen Weg zu finden und Gefahren zu entdecken, ehe sie eintreffen.
- *Anpassungsfähig:* Du darfst einen Fate-Punkt ausgeben, um für einen Wurf Mensch anstelle einer anderen Fertigkeit zu verwenden.

WORTE DER MACHT

Geschrieben von *Brian Engard* **für** *John Hoyland.*

Hier findest du ein neues Magiesystem für Fate, das auf der Kombination magischer Silben basiert.

MAGIE

Um Magie zu verwenden brauchst du drei Dinge. Zunächst brauchst du einen Aspekt, der den Umstand widerspiegelt, dass du ein Anwender von Magie bist. Etwas wie ***Ausgebildet in der Akademie der Sieben Türme*** könnte beispielsweise rechtfertigen, dass du Magie studiert hast. Zweitens brauchst du einen hohen Wert in der Fertigkeit Wissen. Wissen ist die Fertigkeit, die du verwendest, um Zaubersprüche zu wirken; wenn dein Wissen-Wert hoch ist, bedeutet das, dass du geschickter und kenntnisreicher in allen magischen Fragen bist, zusätzlich zu allen anderen Arten des Wissens, vorausgesetzt, du hast einen passenden Aspekt. Zu guter Letzt brauchst du Worte.

Zaubersprüche bestehen aus **Worten**. Jeder der unten beschriebenen Worte ist ein Einflussbereich, ein Dach, unter dem es magische Effekte gibt, die einem bestimmten Thema folgen. Jedes Wort hat drei Silben mit ansteigender Macht. Jeder, der in der Verwendung von Magie ausgebildet ist, kann die erste Silbe eines jeden Worts verwenden. Um auf die zweite und dritte Silbe eines Worts Zugriff zu erhalten, musst du die folgenden Stunts auswählen.

Schüler der Magie: Du hast Zugriff auf die zweite Silbe aller Worte.

Meister der Magie: Du hast Zugriff auf die dritte Silbe aller Worte.

EINEN ZAUBER WIRKEN

Wenn du einen Zauber wirken willst, musst du den Zauberspruch aus den Worten bilden, ihn in deinen Gedanken fixieren und den Zauberspruch aussprechen.

Wenn du den Zauberspruch bildest, entscheide dich, was er bewirken soll. Willst du einen Fluss umlenken? Jemanden in die Flucht schlagen? Einen Dschinn beschwören? Entscheide, was du erreichen willst und wähle alle entsprechenden Worte.

Wenn du den **Zauberspruch in deinem Geist fixierst**, ermittelst du, welche Silben du verwendest und wie schwierig es ist, den Zauberspruch zu wirken. Schau dir bei jedem Wort, das du in den Zauberspruch legst, die Silben an, die dir zur Verfügung stehen. Wenn der Effekt, den du willst, in dem Rahmen liegt, den eine Silbe abdeckt, dann addiere den Wert der Silbe auf die Schwierigkeit des Zaubers. Ist das nicht der Fall, verwende die nächsthöhere Silbe. Wenn ein Effekt in der dritten Silbe nicht möglich ist, addiere +4. Folge diesem Prozess für jedes Wort im Zauber, bis du einen Gesamtwert für deinen Zauberspruch ermittelt hast.

Wenn du den **Zauberspruch sprichst**, sagst du ihn mit deutlicher Stimme. Gib einen Fate-Punkt aus und würfle auf Wissen.

- Wenn du den Wurf nicht schaffst, dann hat der Zauberspruch entweder keine Auswirkung und du bekommst deinen Fate-Punkt zurück, oder er funktioniert, hat aber unvorhersehbare (und unter Umständen katastrophale) Konsequenzen.
- Wenn du einen Gleichstand erzielst, dann hat der Zauber den gewünschten Effekt, hat aber kleinere unvorhergesehene Nebenwirkungen.
- Wenn du einen Erfolg erzielst, hat der Zauber den gewünschten Effekt.
- Wenn du einen vollen Erfolg erzielst, dann hat der Zauber seinen gewünschten Effekt und du wählst ein Wort aus. Du kannst den Zauber wirken, als hättest du in diesem Wort die nächsthöhere Silbe verwendet, selbst wenn du keinen Zugang dazu hast.

Bücher und materielle Komponenten

Magier verwenden oft Bücher und materielle Komponenten, um ihre Zauber zu unterstützen. Im Spiel werden diese als Aspekte abgebildet. Ein Buch könnte ein dauerhafter Aspekt deines Charakters oder ein Situationsaspekt sein, den du zuvor erschaffen hast. Materielle Komponenten sind normalerweise Schübe; du benutzt sie einmal und sie sind weg.
Nicht nur verleihen sie Boni auf die Zaubersprüche, die du wirkst, du kannst einen freien Einsatz, den du für ein Buch oder eine Komponente erhältst, auch anstelle des Fate-Punkts verwenden, den du ausgeben musst, um einen Zauberspruch zu wirken.

DER STANDARD-ZAUBER

Ehe du Worte zu deinem Zauberspruch addierst, sieht er folgendermaßen aus:
- Er beeinflusst dich oder einen Sterblichen, den du berührst.
- Er hält an, solange du das Ziel sehen kannst.
- Er hat keinen bestimmten Effekt.
- Er bietet Mittelmäßigen (+0) Widerstand.

Wenn du einen Zauberspruch auf eine Kreatur gegen ihren Willen verwendest, addiere ihren Willen zu dem Widerstand, den du mit deinem Wissens-Wurf überwinden musst.

WORTE

BEFEHLIGEN

Du kannst das Verhalten einer Kreatur beeinflussen und sie so zwingen, auf bestimmte Weise zu handeln.

Erste Silbe: Du legst einen besonderen Schub auf die Kreatur, der deinen Befehl darstellt. Du kannst den freien Einsatz nur verwenden, um die Kreatur dazu zu bringen, deinem Befehl zu folgen. Sie kann sich diesem Befehl widersetzen, in dem sie dir einen Fate-Punkt gibt.

Zweite Silbe: Der Aspekt, den du platzierst, ist ein Situationsaspekt und nicht nur ein Schub. Du kannst ihn einmal umsonst einsetzen.

Dritte Silbe: Wenn sich das Ziel deinem Befehl widersetzt, erleidet es eine geistige Konsequenz in seinem niedrigsten verfügbaren Konsequenz-Kästchen.

BEWEGUNG

Du kannst die Geschwindigkeit verändern, mit der sich Dinge bewegen, oder sogar die Art, auf die sie sich bewegen.

Erste Silbe: Du kannst unbeweglichen Dingen die Fähigkeit verleihen, sich über den Boden zu bewegen. Ebenso kannst du ein bewegliches Ding verlangsamen oder beschleunigen.

Zweite Silbe: Du kannst einem Gegenstand oder einem Lebewesen die Fähigkeit verleihen, sich auf eine Art zu bewegen, die ihm vorher nicht zur Verfügung stand. Vielleicht kann nun ein Fisch gehen oder ein Teppich fliegen.

Dritte Silbe: Du kannst dafür sorgen, dass etwas schlagartig an einem anderen Ort ist.

ELEMENT

Du kannst die Elemente Erde, Feuer, Luft und Wasser beeinflussen. Das Wort besteht tatsächlich aus vier unterschiedlichen Worten. Wenn du zwei unterschiedliche Elemente beeinflussen willst, zählt das als zwei unterschiedliche Worte.

Erste Silbe: Du kannst Elemente beeinflussen, die auf irgendeine Weise von menschlichen Wesen beschränkt oder gebunden worden sind: Statuen, Flammen in einer Laterne, den Atem, einen Brunnen und so weiter.

Zweite Silbe: Du kannst das Element selbst direkt beeinflussen: Wildes Feuer, die Erde unter deinen Füßen, die Luft, die dich umgibt, einen Fluss und so weiter.

Dritte Silbe: Du kannst elementare Kreaturen beeinflussen, die aus dem Element gemacht sind, wie einen Dschinn (der aus Feuer besteht) oder einen Golem (der aus Erde besteht).

ENTFERNUNG

Du kannst Zaubersprüche auf größere Entfernung wirken. Wenn du einen Zauberspruch verwendest, ohne dieses Wort zu verwenden, kannst du nur dich selbst oder Dinge, die du berühren kannst, beeinflussen.

Erste Silbe: Du kannst alles beeinflussen, was du sehen kannst.

Zweite Silbe: Du kannst alles und jeden beeinflussen, wozu du eine Art sympathetischer Verbindung besitzt (eine Haarsträhne, ein Stück einer Statue und so weiter), unabhängig von der Entfernung.

Dritte Silbe: Du kannst alles und jeden beeinflussen, vorausgesetzt du kannst seinen Namen aussprechen.

GESTALT

Du kannst die Gestalt eines Dings beeinflussen. Du kannst sie verändern und umformen. Wenn das Ding, das du beeinflusst, sich dir widersetzt, addiere entweder seinen Wille oder Kraft auf den Widerstand gegen deinen Wissens-Wurf.

Erste Silbe: Du kannst die kosmetischen Eigenschaften des Dings verändern: Farbe, Form und so weiter. Du kannst eine Person auf den ersten Blick leicht anders aussehen lassen, doch eine genaue Untersuchung wird ihre Identität offenbaren. Im Spiel erschafft das einen Situationsaspekt mit einem freien Einsatz, der eine Verkleidung oder Veränderung der grundlegenden Erscheinung darstellt.

Zweite Silbe: Du kannst die Gestalt eines Dings stärker beeinflussen und ihm Merkmale verleihen, die vorher nicht da waren. Du kannst einer Schildkröte Flügel schenken oder einen Mann in eine Frau verwandeln. Im Spiel erschaffst du einen Situationsaspekt mit bis zu drei freien Einsätzen oder mehrere Situationsaspekte, die sich bis zu drei freie Einsätze teilen. Diese Situationsaspekte können neue Fähigkeiten verleihen, wie die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen oder zu fliegen, doch hat die Kreatur keine natürliche Begabung dafür. Du kannst einer Kreatur keine Fähigkeiten rauben, und du kannst ihr fundamentales Wesen nicht beeinflussen.

Dritte Silbe: Du kannst ein Ding vollständig verändern. Du kannst eine Sache in eine andere verwandeln. Du kannst ein Pferd in einen Stein verwandeln, einen Mann in einen Wandteppich. Wenn die Spielleitung will, kann das die Aspekte des Dings vollständig verändern, so dass sie zur neuen Gestalt passen.

GLÜCK

Du kannst das Schicksal einer Person verändern, so dass es wahrscheinlicher wird, dass sie Glück oder Pech hat.

Erste Silbe: Du legst einen besonderen Schub auf das Ziel, der den Umstand abbildet, dass es Glück oder Pech hat. Solange er existiert kannst du ihn jederzeit einsetzen, entweder um dem Ziel einen Glücksfall zu gewähren (es findet beispielsweise einen Beutel voller Münzen) oder ihm ein unbedeutendes Unglück aufzuerlegen (der Charakter wird mit Farbe übergossen). Du kannst den Einsatz des Schubs dem Ziel überlassen, wenn du willst. Dein eigenes Glück kannst du nicht beeinflussen.

Zweite Silbe: Du kannst den Schub mit größerem Effekt nutzen. Das Ziel erfährt entweder einen großen Segen (es vermeidet es knapp, von Pferden auf der Straße niedergetrampelt zu werden) oder ein großes Unglück (es verliert eine große Summe in einem Glücksspiel). Du kannst dein eigenes Glück beeinflussen, doch hat das oft unvorhergesehene Folgen.

Dritte Silbe: Der Segen oder die Tragödie, die du mit einem Einsatz auslösen kannst, hat keine Beschränkungen. Du kannst dem Ziel so gut wie alles schenken oder rauben. Du kannst dein eigenes Glück beeinflussen und es funktioniert beinahe genauso wie geplant. Beinahe.

REINIGUNG

Du kannst Dinge von Verunreinigungen befreien oder, wenn der Zauber mächtiger ist, sogar von Schaden oder Verwundungen.

Erste Silbe: Du kannst unbelebte Materie von Verunreinigungen und kleinen Makeln befreien. Du kannst Essen und Trinken reinigen, kleine Einschlüsse aus einem Juwel entfernen oder den Rost von einer Rüstung entfernen.

Zweite Silbe: Du kannst ein Lebewesen von Verunreinigungen befreien und geringen Schaden bei Lebewesen und Gegenständen heilen. Wenn ein Lebewesen oder ein Gegenstand einen Situationsaspekt oder eine leichte Konsequenz erlitten hat, der eine Verwundung, Gift, Krankheit oder dergleichen darstellt, kannst du ihn entfernen.

Dritte Silbe: Du kannst schweren Schaden heilen, den Kreaturen und Gegenstände erlitten haben. Du kannst mittlere Konsequenzen heilen, doch schwere Konsequenzen entziehen sich deinem Einfluss.

WISSEN

Du kannst durch den Schleier des Kosmos blicken und unsichtbare Wahrheiten erkennen. Alle Antworten, die du erhältst, gewähren dir Schübe.

Erste Silbe: Du darfst der Spielleitung eine Frage stellen. Sie muss deine Frage mit wahrheitsgemäßen, nützlichen Informationen beantworten. Ohne die Worte Zeit oder Entfernung kannst du nur Fragen über die Gegenwart in deiner unmittelbaren Umgebung stellen.

Zweite Silbe: Du darfst der Spielleitung zwei Fragen stellen.

Dritte Silbe: Du darfst der Spielleitung drei Fragen stellen.

ZEIT

Du kannst dafür sorgen, dass deine Zaubersprüche länger wirken. Wenn du einen Zauberspruch wirkst, ohne dieses Wort zu verwenden, dann hält er nur solange an, wie du das Ziel sehen kannst.

Erste Silbe: Der Zauber hält bis zum Sonnenaufgang an.

Zweite Silbe: Der Zauber hält ein Jahr und einen Tag an.

Dritte Silbe: Der Zauber ist permanent, solange ihn nicht etwas vorzeitig beendet. Du kannst ihn, unabhängig von der Entfernung, jederzeit mit einem gesprochenen Befehl beenden.

BEISPIELZAUBER

ADLERGESTALT

Du kannst dich in einen Adler verwandeln, bis du wieder ein Mensch sein willst.

- **Gestalt:** 3
- **Gesamtwiderstand:** Gut (+3)

DSCHINN BINDEN

Du beschwörst einen Dschinn und bindest ihn für einen Jahr und ein Tag an deinen Willen.

- **Befehligen:** 2
- **Element (Feuer):** 3
- **Entfernung:** 3
- **Zeit:** 2
- **Gesamtwiderstand:** Legendär (+10)

FLIEGENDER TEPPICH

Du erschaffst einen Teppich, der auf deinen Befehl hin fliegen kann. Du musst den Teppich berühren. Der Zauber hält bis zum Sonnenaufgang an.

- **Befehligen:** 2
- **Bewegung:** 2
- **Element (Erde):** 1
- **Zeit:** 1
- **Gesamtwiderstand:** Fantastisch (+6)

PSYCHISCHE MÄCHTE

Geschrieben von *Brian Engard* **für** *Carl McLaughlin.*

Dieser Artikel liefert die Regeln zu Psi-Kräften für Fate Core.

FORMEN UND TALENTE

Psychische Mächte treten in den Regeln in zweifacher Gestalt auf: Als **Formen** und **Talente**.

Eine **Form** ist ein Wort, das eine allgemeine Art beschreibt, Dinge zu erledigen. Sie hat einen Wert auf der Leiter und wenn du eine psychische Aktion ausführst, dann würfelst du auf eine deiner Formen. Die Form, die du verwendest, hängt davon ab, wie du die Aktion beschreibst, aber auch davon, welches Talent oder Talente du verwendest. Die Formen sind Projizieren, Empfangen und Ablenken.

Ein **Talent** stellt eine spezifische psychische Begabung dar, etwas, das du mit deinen Formen tun kannst. Du kannst ein **allgemeines Talent** besitzen, das für alle Formen gilt, in denen du einen Wert besitzt, oder ein **fokussiertes Talent**, das nur für eine einzelne Form zu verwenden ist. Die Talente sind Telepathie, Empathie, Aufmerksamkeit, Telekinese und Energie.

FORMEN

Formen haben einen Wert auf der Leiter und stellen dar, wie gut du darin bist, eine Aufgabe mit deinen psychischen Mächten zu erfüllen. Um ein Psioniker zu sein, musst du deine *Erholungsrate um 1 Punkt verringern* und einen *passenden Aspekt besitzen*. Sobald das der Fall ist, darfst du die Formen auswählen, als seien sie Fertigkeiten. Du kannst sie in deine Pyramide setzen wie jede andere Fertigkeit und sie verbrauchen den Platz einer Fertigkeit, den du normalerweise für etwas anderes verwenden könntest. Es gibt allerdings drei wichtige Unterschiede zwischen Fertigkeiten und Formen:

- Eine Form wird **nur** für psychische Aktionen verwendet.
- Einer Form muss ein Talent zugewiesen werden. Dazu gehören auch die allgemeinen Talente, die allen Formen zugeteilt sind.
- Wenn du nicht mindestens einen Durchschnittlichen (+1) Wert in einer Form hast, dann kannst du sie nicht verwenden.

PROJIZIEREN

Du verwendest Projizieren, um unmittelbar Dinge in deiner Umgebung zu beeinflussen. Wenn du geistig mit jemandem sprechen willst, Gegenstände mit Telekinese bewegst oder einen Raum in Brand setzt, dann verwendest du Projizieren.

Überwinden: Du kannst Telekinese verwenden, um eine Tür zu öffnen, telepathisch mit einem Freund zu sprechen, um keinen Verdacht zu erwecken oder dich über ein Hindernis levitieren.

Einen Vorteil erschaffen: Ein Projizieren-Vorteil kann die Gestalt einer Emotion annehmen, die du im Kopf eines anderen platzierst, eine ***Sensorische Überladung*** oder einfach der Umstand, dass du jemanden ***In Brand*** gesetzt hast.

Angreifen: Projizieren ist die faktische psychische Angriffsform. Telekinetische Hiebe, Flammen, die aus deinen Händen springen, geistige Angriffe: all dies ist damit möglich.

Verteidigen: Du kannst ein Hindernis zwischen dich und einen Gegner bewegen oder ihrem psychischen Angriff mit einem eigenen begegnen.

EMPFANGEN

Empfangen ist die Form, mit der du Dinge in dich aufnimmst. Du kannst die Form verwenden, um die Gedanken oder Emotionen eines anderen zu lesen, um den Schuss eines Blasters harmlos zu zerstreuen oder um deine Sinne zu schärfen.

Überwinden: Du musst herausfinden, was die Befehle der Wache sind? Lies seine Gedanken! Du musst durch eine eisig kalte Steppe wandern? Absorbiere und zerstreue die Kälte!

Einen Vorteil erschaffen: Hat der Diplomat über ein ***Delikates Geheimnis*** nachgedacht, als du seine Gedanken abgesucht hast? Vielleicht hat dein ***Lebensgespür*** dich auf eine nahe Lebensform hingewiesen.

Angreifen: Empfangen wird nicht für Angriffe verwendet.

Verteidigen: Wenn du die Kälte absorbierst und zerstreust, dann verteidigst du dich. Wenn du die Energie einer Kugel fängst und zerstreust, dann ist das ebenfalls eine Verteidigung.

ABLENKEN

Ablenken wird zur Verteidigung benutzt, aber auch für Heimlichkeit und Verschleierung. Du kannst die Form verwenden, um telekinetisch einen Plasmastrahl abzuwehren, aber auch um das Licht, das dich umgibt, zu reflektieren und zu beugen, um dich unsichtbar zu machen.

Überwinden: Du musst vielleicht den Regen ablenken, um trocken zu bleiben oder die Aufmerksamkeit eines Anderen von dir abzulenken.

Einen Vorteil erschaffen: Wenn du einen ***Tarnschild*** erschaffst, dann verwendest du Ablenken, um einen Vorteil zu erschaffen. Wenn du den Flammen nicht erlaubst, dich zu berühren, dann verwendest du auch Ablenken.

Angreifen: Ablenken wird normalerweise nicht für Angriffe verwendet, doch ist es sicherlich nicht unmöglich. Du kannst beispielsweise die Schussbahn eines Lasers verändern, indem du Ablenken verwendest.

Verteidigen: Es ist leicht, Ablenken zur Verteidigung zu nutzen. Willst du deinen Geist vor einem telepathischen Eindringen schützen? Eine Kugel in der Luft aufhalten? Beides verwendet Ablenken.

TALENTE

Talente repräsentieren die spezifischen Anwendungen deiner psionischen Begabung. Sie können allgemein oder fokussiert sein und du kannst sie auswählen, indem du die folgenden Stunts auswählst. Ein Talent erhältst du automatisch, wenn du einen psionischen Charakter spielst. Es ist Teil der Kosten, die anfallen, um einen Psioniker zu spielen. Du kannst absolut frei auswählen und einen Stunt auch mehrfach erwerben, wenn du die Erholung dafür bezahlen kannst.

- **Allgemeines Talent:** Wähle ein Talent aus, das du nicht bereits besitzt. Es ist ein allgemeines Talent: du kannst es mit allen Formen verwenden, in denen du mindestens einen Durchschnittlichen (+1) Wert besitzt.

- **Fokussiertes Talent:** Wähle eine Form aus, in der du mindestens einen Durchschnittlichen (+1) Wert besitzt sowie ein Talent, das du für die Form nicht bereits besitzt. Es ist ein fokussiertes Talent; es gilt nur für die ausgewählte Form, aber wenn du es verwendest, erhältst du einen Bonus von +2 auf den Wurf mit der Form.

Die Talente selbst beschreiben, was sie beeinflussen:

- **Aufmerksamkeit:** Dieses Talent beeinflusst die körperlichen Sinne sowie eher esoterische Sinne, wie ESP, Lebensgespür, Auralesen, Psychometrie und so weiter. Du kannst es nicht verwenden, um Gedanken oder emotionale Zustände zu lesen.

- **Empathie:** Empathie verleiht dir Einfluss über Emotionen. Du kannst sie lesen, projizieren, manipulieren, verändern und so weiter.

- **Energie:** Dieses Talent verleiht dir Kontrolle über verschiedene Formen von Energie, wie Hitze, Kälte, Licht, Elektrizität und so weiter. Du kannst Energie mit diesem Talent weder erschaffen noch zerstören, doch kannst du sie manipulieren, verstärken und unterdrücken.

- **Telekinese:** Du kannst eine Kraft erschaffen, die es dir erlaubt, Gegenstände mit der Macht deines Geistes zu bewegen und zu manipulieren.

- **Telepathie:** Du kannst Gedanken von anderen lesen und deine eigenen Gedanken in den Verstand anderer projizieren. Wenn du deine Gedanken in den Kopf eines anderen projizierst, dann wird er wissen, dass es nicht seine eigenen Gedanken sind.

PSYCHISCHE MÄCHTE VERWENDEN

Wenn du eine psychische Macht verwenden willst, folge diesen Schritten:

- Entscheide, was du tun willst
- Wähle eine Form
- Bestimme die Talente
- Bestimme die Tragweite
- Würfelwurf und Abwicklung

ENTSCHEIDE, WAS DU TUN WILLST

Was willst du in der Erzählung mit deinen psychischen Mächten erreichen? Die Gedanken eines anderen lesen? Sie mit Angst erfüllen? Sie durch den Raum schleudern? Kümmere dich noch nicht um Formen und Talente, sag einfach, was du tun willst.

WÄHLE EINE FORM

Wähle die Form, die am besten beschreibt, was du tun willst. Wenn du Dinge erfahren, absorbieren oder anderweitig in dich aufnehmen willst, wähle Empfangen. Wenn du die Welt und die Personen in deiner Umgebung direkt beeinflussen willst, ist es Projizieren. Wenn du etwas blockierst, verhüllst oder umlenkst, dann verwendest du Ablenken.

BESTIMME DIE TALENTE

Ein oder mehrere Talente sollten für einen Wurf verwendet werden. Schau dir die Beschreibungen der Talente an, um zu sehen, was sie abdecken. Wenn du etwas tun willst, das von deinen Talenten nicht abgedeckt ist, dann ist es mit deinen psychischen Mächten auch nicht möglich. Wenn du mehrere Talente verwendest, erhöhe den Widerstand um 1 für jedes Talent nach dem ersten, das du verwendest. Beginne hierbei bei einem Durchschnittlichen (+1) passiven Widerstand, außer jemand widersetzt sich dir unmittelbar. Wenn du es schaffst, mehrere fokussierte Talente zum Einsatz zu bringen, dann erhältst du den Vorteil von ihnen allen.

BESTIMME DIE TRAGWEITE

Die **Tragweite** einer psychischen Aufgabe beschreibt, wie groß und komplex das ist, was du zu tun versuchst. Wenn du einen großen Bereich beeinflusst, erhöhe den Widerstand um 2. Wenn du viele Leute beeinflussen willst (mehr als zwei oder drei), dann erhöhe den Widerstand um 2. Wenn du versuchst, etwas zu tun, das sehr heikel oder komplex ist, erhöhe den Widerstand um 2. Wenn du zu guter Letzt versuchst, deine Spuren zu verwischen, erhöhe den Widerstand um 2. Alle diese Erhöhungen sind kumulativ.

WÜRFELWURF UND ABWICKLUNG

Wähle auf deine gewählte Form. Rechne alle Boni für Talente ein sowie alle anderen Boni für Stunts oder Aspekte. Vergleiche das Ergebnis entweder mit dem passiven Widerstand oder dem aktiven Widerstand, angepasst wie oben beschrieben entsprechend der Anzahl von verwendeten Talenten und der Größenordnung. Wickle die Aktion ab, wie du es bei jeder anderen Aktion tun würdest.

TROPFEN IM TEICH: OPTIONEN FÜR MASSENKONFLIKTE

Geschrieben von *Leonard Balsera* **für** *Jeffrey Fuller.*

Von Haus aus konzentriert sich Fate Core grundsätzlich stärker auf die Aktionen von individuellen Charakteren, die ihre Ziele verfolgen. Vielleicht findest du dich allerdings in einer Position wieder, in der die Spielercharaktere in größere Armeen eingegliedert werden, entweder als Kommandeure oder als Elitesoldaten in den einzelnen Einheiten.

Hier findest du einige Möglichkeiten, die du in solchen Situationen nutzen kannst.

ARMEEN ALS HINTERGRUND

Die einfachste Methode ist es, sich nur auf die kleineren Momente zu konzentrieren, die die Spielercharaktere in der allgemeinen Schlacht haben, wie den Kampf mit einem Erzfeind oder einen wichtigen Augenblick, in dem sie das Blatt zu ihren Gunsten wenden können. Das erfordert von deiner Seite nicht mehr als etwas kreative Erzählung und die Verwendung der normalen Konfliktregeln, vielleicht mit einigen stimmungsvollen Situationsaspekten, wenn die Armeen etwas tun, das die unmittelbare Umgebung der Spielercharaktere beeinflussen könnte, wie ***Mörserbeschuss*** oder dergleichen. Diese Methode solltest du verwenden, wenn die Armeen mehr zur Dekoration dienen als alles andere und du die Spielercharaktere konstant im Rampenlicht halten willst.

ARMEEN ALS CHARAKTERE

Wenn du die Schlacht aus der Vogelperspektive betrachten willst, dann kannst du auch die Einheiten der Armee selbst in Charaktere umwandeln, indem du einige Regeln aus dem Extra-Kapitel verwendest. Verleih der Einheit einfach Aspekte, die wichtige Merkmale oder Personen darstellen, verwende allgemein abstrahierte Fertigkeiten, um die Fähigkeiten der Streitmacht abzubilden (ein Infanteriezug, der mit Gewehren bewaffnet ist, erhält die Fertigkeit Schießen, ein sehr mobiler Zug erhält die Fertigkeit Athletik und so weiter) sowie Stunts, um spezielle Ausbildung oder andere Vorteile darzustellen, die sie vielleicht besitzen (eine Kavallerieeinheit erhält vielleicht +2 auf Kämpfen, wenn sie sich auf dem Pferderücken befindet).

Jede Einheit auf jeder Seite sollte ein Charakter sein. Eine Armee gegen eine Armee ist ein bisschen langweilig, und dieser Ansatz gibt dir die Möglichkeit, dass verschiedene Spieler diverse Einheiten kontrollieren. Dann gib den Spielern die Kontrolle über die Einheiten auf ihrer Seite (oder auf der Seite, die sie unterstützen wollen, wenn die Spielercharaktere die Schlacht aussitzen) und verwende das normale Konfliktsystem, aber alles ist „herausgezoomt“. Zonen werden zu ganzen Regionen des Schlachtfelds, wie die Nordbrücke oder das Lager des Feindes.

Situationsaspekte spiegeln sich entwickelnde Elemente der taktischen Situation dar, wie ***Barrikaden*** oder ***Umzingelte Einheiten***. Wenn ihre Spielercharaktere in der Einheit kämpfen, verwende die Boni für Teamwork für die relevanten Fertigkeiten. (Wir wissen dass das wie ein ziemlich großer Einfluss aussieht, aber die Spielercharaktere sind die Stars dieser Show! Es ist völlig in Ordnung, den Realismusfaktor hier ein bisschen außer Acht zu lassen.)

Verwende diese Methode, wenn du den Spielercharakteren das Gefühl geben willst, dass es eine größere Welt in ihrer Umgebung gibt, aber große Konflikte dabei schnell abwickeln möchtest.

TROPFEN IM TEICH

Bei Schlachten, die als große Versatzstücke gedacht sind, die du zu einem wirklich dynamischen Teil deines Spiels machen willst, musst du diese beiden Methoden miteinander verbinden. Du zoomst zu verschiedenen Zeitpunkten in die Schlacht hinein und wieder heraus. In kritischen Situationen stehen die Spielercharaktere im Rampenlicht, und dann zoomst du wieder heraus, um zu zeigen, wie diese Momente den Verlauf der Schlacht als Ganzes beeinflussen.

Das ist tatsächlich die Art und Weise, auf die auch Kriegsfilme eine große Schlacht im zweiten oder dritten Akt abhandeln. Wenn du *Braveheart* oder *Die Zwei Türme* gesehen hast, weißt du genau, was ich meine. (Wenn nicht, dann hör auf das zu lesen und schau sie dir an.)

DEN KONFLIKT VORBEREITEN

Um anzufangen, bereite die Szene genauso vor, als würdest du „Armeen als Charaktere" verwenden. Denke dir Spielwerte für deine Einheiten aus und platziere die Zonen auf dem Schlachtfeld, lege anfängliche Situationsaspekte fest und stelle die Parteien auf.

Dann denke darüber nach, welche Momente gute Gelegenheiten abgeben würden, näher an die SC heranzuzoomen und ihnen das Rampenlicht zu gewähren. Wir nennen diese Gelegenheiten Brennpunkte. Du solltest eine Liste von zwei oder drei Brennpunkten bereithalten, wenn du die Schlacht beginnst, doch ist es wahrscheinlich, dass du einige weitere haben wirst, wenn du erst mal loslegst.

Gute Ideen für Brennpunkte sind:

- Konfrontation mit rivalisierenden Neben- oder Haupt-NSC, wenn sie sich auf der feindlichen Seite befinden, besonders wenn einer deiner SC einen Aspekt besitzt, der mit dieser Rivalität zusammenhängt.

- Kritische situationsabhängige Wendepunkte für die Schlacht, wie das Einnehmen eines bestimmten Ziels oder einer Ressource.

- Kleinere Ziele, die unabhängig von dem Ergebnis der Schlacht sind.

DEN KONFLIKT SPIELEN

Entscheide dich, ob du mit einem deiner Brennpunkte oder mit der breiter angelegten Auseinandersetzung zwischen den Armeen beginnen willst. Denke dabei wie ein Filmregisseur. Willst du einen ausholenden Schwenk über die Schlacht, ehe du heranzoomst, oder willst du mit den Stars mitten im Geschehen anfangen und dich dann herausziehen, um die Größe dessen zu zeigen, worum es geht?

Egal wofür du dich entscheidest, am Ende jedes Austauschs denke darüber nach, ob es jetzt an der Zeit für einen Übergang ist. Wenn es Sinn ergibt, dass als nächstes ein Brennpunkt ausgelöst werden sollte, dann tu genau das, und wickle Austausche mit den SC ab, bis der Brennpunkt abgehandelt ist. Wenn du am Ende eines Brennpunkts bist, zoom zu den Hauptarmeen heraus und zeige, wie die Geschehnisse im Brennpunkt die allgemeine Schlacht beeinflussen, oder benutze die Gelegenheit, um die Geschichte der Schlacht voranzutreiben.

Wenn dein Charakter ein Ziel ankündigt, das scheint, als könnte es nach den Richtlinien oben einen Brennpunkt auslösen, dann mach mit dem nächsten Austausch sofort mit diesem weiter! Ein wirklich guter Zeitpunkt für einen Übergang ist es, *wenn ein Spieler eine Konfliktaktion für eine Armee ansagt, die vor allem aus einer unabhängigen Aktion durch den Charakter besteht*. („Ich will die Ballista übernehmen, so dass ich die Typen angreifen kann, die über die Geländekante kommen." „Okay, das heißt, du willst einen Vorteil für die führende Einheit erschaffen. Das klingt wie ein guter Brennpunkt.")

Das heißt also, dass jeder Brennpunkt letztlich einen Mini-Konflikt im größeren Konflikt darstellt und die Ergebnisse des Brennpunkts sich auf die größere Schlacht übertragen. Schau dir die Beispiele unten an um zu sehen, wie das Ganze im Spiel aussieht.

WIE DAS KLEINE DAS GROSSE BEEINFLUSST

Um sicherzustellen, dass das Ganze funktioniert, muss man nur dafür sorgen, dass die Brennpunkte einen greifbaren Effekt auf das haben, was die Armeen tun. Ansonsten spielst du eigentlich nur zwei eigenständige Konflikte und die Zeit, die du darauf verwendest, ist einfach nicht gut eingesetzt.

Am besten siehst du es so: *ein abgeschlossener Brennpunkt entspricht einem Austausch für die Armee, nur mit einem bereits feststehendem Ergebnis*.

Weil es sich außerdem um die Spielercharaktere handelt, *führt ein abgewickelter Brennpunkt zum maximalen Nutzen für die Armee, die einen Vorteil hat und zu schrecklichen Folgen für die Armee, die den Nachteil hat*. Schau dir „volle Erfolge" oder Stunteffekte an, um Beispiele zu erhalten, wie du das Ganze abwickeln kannst. Schauen wir uns einfach mal die verschiedenen Aktionsarten an.

ANGRIFFS-BRENNPUNKTE

Damit ein Brennpunkt sich als Angriffs-Brennpunkt qualifiziert, muss das direkte Ziel sein, der Einheit Schaden zuzufügen, oder der Brennpunkt muss als logische Konsequenz in Schaden für eine Einheit resultieren. Einige Möglichkeiten hierzu sind:

- Einen Haupt- oder Neben-NSC oder einige NSC, die mit dieser Einheit verbunden sind, ausschalten.
- Eine Sprengfalle oder eine Belagerungsmaschine aktivieren.
- Persönlich eine große Zahl namenloser NSC ausschalten.
- Kontrolle über eine wichtige Waffe oder Artillerie erlangen.

Wenn der Brennpunkt erfolgreich ist, sollte der Zieleinheit ein *Treffer mit maximalem Wert* zugefügt werden. Wähle die höchste relevante Fertigkeit der Spielercharaktere und addiere +4, dann nimm die Verteidigungsfertigkeit der Zieleinheit und ziehe –4 ab. Stress oder Konsequenzen werden auf die normale Weise verursacht.

VORTEILS-BRENNPUNKTE

Damit sich ein Brennpunkt als Vorteils-Brennpunkt qualifiziert, muss das allgemeine Ziele eine Veränderung der Situation sein, die einer Einheit einen Vorteil gegenüber einer anderen verleiht, oder dieses Ergebnis muss die logische Konsequenz des Brennpunkts sein. Einige (und ich meine einige, da die Möglichkeiten hier wirklich endlos sind) Ideen hierzu sind:

- die Bewegung einer Einheit beschränken, indem etwas in der Umgebung in Brand gesteckt wird.
- eine wichtige Ressource der Zieleinheit zerstören.
- mit verrückten, epischen Heldentaten die Moral des Feindes zerstören.
- eine Sprengfalle oder Belagerungsmaschine aktivieren. (Du weißt wie es ist. Manche Sprengfallen blenden und verwirren. Andere zerfetzten und zermalmen.)

Ein Erfolg bei diesem Brennpunkt verleiht den Siegern einen Vorteil mit zwei freien Einsätzen gegenüber der Zieleinheit.

ÜBERWINDEN-BRENNPUNKTE

Dies sind die am breitesten angelegten Brennpunkte, ganz allgemein gesprochen ein Sammelbegriff für alle Ziele, die nicht eindeutig in die Kategorien Angriff oder Vorteil fallen. Meistens wird ein Überwinden-Brennpunkt ein Versuch sein, ein narratives Detail zu etablieren, dass die größere Schlacht irgendwie verändert, aber nicht wirklich als Vorteil eingeordnet werden kann und auch keinen Schaden verursacht.

Das häufigste Beispiel ist, wenn eine Art von unüberbrückbarer Barriere oder Situation etabliert worden ist, die verhindert, dass eine Einheit auf deiner Seite auch nur versuchen kann, ein Ziel zu erreichen und die entfernt werden muss, ehe du weitermachen kannst. Die Turbolaser-Türme, die den Graben des Todessterns in Star Wars beschützen, sind ein tolles Beispiel für ein solches Hindernis, weil der Angriff auf den Graben einfach nicht fortgesetzt werden konnte, bis diese ausgeschaltet wurden.

Du nutzt Überwinden-Brennpunkte auch, um den Weg für die Bewegung einer bestimmten Einheit freizumachen und Barrieren auf dem Schlachtfeld zu entfernen. Letztlich erfordert jeder Situationsaspekt auf dem Schlachtfeld, den du ändern oder entfernen willst, einen solchen Brennpunkt, wenn du möchtest, dass die Veränderung ganze Einheiten betrifft.

Ein Erfolg bei einem solchen Brennpunkt entfernt das Hindernis oder erlaubt es dir anderweitig, ein beliebiges Detail für die größere Schlacht zu erzählen. Wenn es passend ist, dass einer Einheit auf deiner Seite ein Schub verliehen wird, dann bekommst du zusätzlich das.

WIE DAS GROSSE DAS KLEINE BEEINFLUSST

Ein Spielercharakter kann außerhalb eines Brennpunkts nicht als Individuum gegen eine ganze Einheit agieren. Wenn sich ein Spielercharakter einer Einheit alleine stellen muss, ohne Einheiten die ihn unterstützen können, dann muss er entweder einen Brennpunkt rechtfertigen oder automatisch aufgeben.

EINEN BRENNPUNKT AUSSPIELEN

Jeder Brennpunkt ist ein voller Konflikt, eine Herausforderung oder ein Wettstreit, der unabhängig vom größeren ausgetragen wird. Zoom also hinein und bereite die Szene vor, wie du eine normale Szene für deine Spielercharaktere vorbereiten würdest. Behalte im Blick, mit welcher Opposition sie es zu tun haben, welche Umweltfaktoren die SC beeinflussen und wie die unmittelbare Umgebung des Schlachtfelds um sie herum aussieht.

Wenn die Spielercharaktere den Gegner besiegen, dann erhalten sie den oben für den entsprechenden Brennpunkt beschriebenen Effekt. Wenn sie ausgeschaltet werden oder sich ergeben, dann erleiden sie oder ihre verbündeten Einheiten den *Gegenteil* des Effekts. Wenn sie also bei einem Angriffs-Brennpunkt versagen, dann erleidet ihre Einheit einen maximalen Treffer.

EINHEITEN UND AUFGEBEN

SL, ihr solltet die Einheiten, die ihr in einem größeren Gefecht kontrolliert, wie NSC behandeln, wenn es darum geht, wie lange sie in einem Kampf bleiben. Es ist nicht notwendig, dass jede Einheit kämpft, bis sie ausgeschaltet wird, es sei denn, du willst dass der Kampf wirklich lange anhält.

Die Einheiten, die du am längsten in der Action halten solltest, sind diejenigen, die die meisten Aspekte und den meisten interessanten Kram haben, besonders wenn das eine durch einen Aspekt unterfütterte Beziehung mit SC ist (etwas wie ***Landon ist unser Vorbild in der Schlacht*** oder ***Solange Zird in Ordnung ist, sind wir in Ordnung***). Soldaten ohne Aspekte, die nur ein Konzept haben, sind für den Fleischwolf gedacht, so wie namenlose NSC, also sollten sie aufgeben, sobald ihre Stressleiste voll ist oder sie eine Konsequenz erleiden.

Spieler, wenn ihr die Kontrolle über eine Einheit habt, hat die SL dennoch das letzte Wort darüber, wie lange diese im Kampf bleibt. Natürlich kann ein Überwinden-Brennpunkt, um die Truppen zu sammeln, an einem kritischen Moment passend sein. (SL, wenn ein Spielercharakter ausgeschaltet wurde oder sich ergeben musste, sollte auch seine Einheit gegen die Wand gefahren werden.)

BEISPIELKONFLIKT: DER STURM GEGEN DIE FESTUNG DES ROTEN KAISERS

Landon, Cynere und Zird wurden vom König von Vorenal angeworben, um Truppen gegen einen abtrünnigen Kriegsherren zu führen, der sich der Rote Kaiser nennt. Dieser ließ seine Truppen durch die Randbezirke von Vorenal marschieren und jede Stadt und jedes Dorf auf ihrem Weg erobern.

Die Spielercharaktere haben herausgefunden, wo sich die Hauptfestung des Roten Kaisers befindet, eine Sumpfruine, die von Zwangsarbeitern wieder zu ihrem früheren Glanz gebracht wurde.

Landon und seine Freunde beschließen, vor dem Angriff am Morgen so viele der Wehranlagen des Feindes wie möglich zu sabotieren.

SC-EINHEITEN

Die SC haben die folgenden Verbündeten:

EINHEIT: GENERAL EPHONS KOMMANDOSOLDATEN

Aspekte: ***Leichtfüßig, Elitekämpfer, Nur wenige Kämpen***

Fertigkeiten:
Großartig (+4): Kämpfen
Gut (+3): Athletik, Kraft und Wahrnehmung
Ordentlich (+2): Heimlichkeit

Stunts:
Flinke Manöver: +2 auf Heimlichkeit, um sich unbemerkt durch eine große Schlacht zu bewegen

Stress: ☐☐☐☐

EINHEIT: INFANTERIE

Aspekte: keine

Fertigkeiten:
Ordentlich (+2): Athletik, Kämpfen, Kraft und Wahrnehmung

Stunts: keine

Stress: ☐☐☐

FEINDLICHE EINHEITEN

Der Rote Kaiser hat die folgenden Verbündeten:

EINHEIT: TURMWACHEN

Aspekte: ***Loyal bis in den Tod, Schwer bewaffnet und gerüstet***

Fertigkeiten:
Großartig (+4): Kämpfen, Wahrnehmung
Gut (+3): Athletik, Kraft

Stunts:
Belagerungskünstler: Können Kämpfen verwenden, um die Turmballisten zu verwenden und andere Einheiten auf Entfernung anzugreifen.

Stress: ☐☐☐☐

EINHEIT: DAS ZAUBERKORPS

Aspekte: ***Magische Macht***

Fertigkeiten:
Gut (+3): Wissen
Ordentlich (+2): Kraft, Wille
Durchschnittlich (+1): Athletik, Kämpfen, Wahrnehmung

Stunts:
Bumm: +2 auf Wissen, um mit Magie einen Fernkampfangriff zu wirken.

Großes Kabumm: Können einmal pro Konflikt ein Stresskästchen abstreichen, um alle feindlichen Einheiten in einer Zone anzugreifen.

Stress: Körperlich ☐☐☐, Geistig ☐☐☐

EINHEITEN: ROTE TRUPPEN

Aspekte: keine

Fertigkeiten:
Ordentlich (+2): Athletik, Kämpfen, Kraft und Wahrnehmung

Stunts: keine

Stress: ☐☐☐

DIE SITUATION

Die Festung ist tief im Sumpf gelegen und die Verbündeten der SC kampieren an seinem Rand. Amanda beschließt, dass ein einfacher Aspekt ***Sumpfiges Gelände*** als Behinderung für die Bewegung ausreicht und platziert zwei Zonen offenes Gelände zwischen dem Lager und der Festung.

Außerdem sind die Mauern der Festung selbst ***Gegen Eindringlinge Befestigt*** und mit ***Belagerungstürmen*** umringt, auf denen sich Ballisten befinden. Die Anlage besteht auch aus zwei Zonen, eine für den Hof und eine für die Festung. Die Festung selbst ist ***Mit Fallen Gespickt***.

Die Spielercharaktere sind bei Nacht in die Festung geschlichen, um die Wehranlagen zu sabotieren. Die anderen Truppen sind an ihrem Lager positioniert, wenn die Schlacht beginnt.

BRENNPUNKTE

Amanda entscheidet, dass es so gut wie unmöglich ist, die Festung zu erreichen, solange die Ballisten nicht sabotiert worden sind und damit nicht mehr auf die vorrückende Armee feuern können. Also legt sie das als Überwinden-Brennpunkt fest.

Der Wesir des Roten Kaisers, ein schrecklicher Nekromant namens Kraag, begleitet die Zauberer. Amanda beschließt, dass es der Armee einen schweren Schlag zufügen würde, wenn er ausgeschaltet werden könnte. Das ist ein Angriffs-Brennpunkt.

Zu guter Letzt ist der Kampf mit dem Roten Kaiser in der Festung ein Überwinden-Brennpunkt, der das Ende der Schlacht ODER die totale Vernichtung von Vorendals Soldaten bedeutet.

DIE SCHLACHTENSEQUENZ

Brennpunkt: Belagerungsturm

Diese Schlacht beginnt mit dem Belagerungsturm-Brennpunkt, in dem die SC versuchen, den Weg für das Vorrücken der Truppen freizumachen. Amanda verlangt einen Heimlichkeits-Wettstreit zwischen den SC und den Turmwachen, um zu ermitteln, ob die SC in Position gelangen können, ohne dass sie bemerkt werden.

Die SC verlieren! Sie verlangt sofort einen Konflikt mit den Turmwachen. (Sie verwendet einfach die Werte der Einheit und schickt die Wachtrupps als individuelle Mobs gegen die SC.) Sie skizziert schnell Zonen im Turm, in dem sie gefangen werden und trägt einen normalen Konflikt zwischen den SC und den Wachen aus.

Das Ergebnis ist durchwachsen – Cynere muss aufgeben, doch ein verwundeter Landon und Zird retten den Tag. Sie beschließen, dass sie es schaffen, die Ballisten zu sabotieren, doch Cynere wird von den Wachen gefangengenommen und in den Kerker der Festung gebracht.

Schlacht-Austausch 1

Jetzt beschreibt Amanda die Schlacht und verleiht den SC das Kommando über die Soldaten. Lily übernimmt Ephons Kommandosoldaten und Lenny die Infanterie.

Amanda zieht die Zauberer in diesem Austausch auf das Schlachtfeld und lässt sie sofort ihren Stunt einsetzen, was die Kommandosoldaten verletzt und die Infanterie zwingt, Konsequenzen hinzunehmen. Lenny reagiert, indem er die Infanterie gegen die Zauberer schickt, doch verursachen sie keinen nennenswerten Schaden. Lily verwendet eine Überwinden-Aktion, um die Kommandosoldaten über die Mauer der Festung schleichen zu lassen, so dass sie anfangen können, Leitern aufzustellen. Sie ist erfolgreich.

Ryan beschließt, dass er Kraag in Kampf Mann gegen Mann besiegen muss und fordert einen Brennpunkt. Er verwendet seine Runde, um Zird auf das Schlachtfeld zu bewegen.

Brennpunkt 2: Zauberduell

Die Schlacht zwischen Zird und Kraag wird in vier Austauschen ausgetragen, und endet damit, dass Zird siegreich ist.

Das erlaubt es Zird, den Zauberern Schaden zuzufügen. Sein Wissen +4 ist Legendär (+8), das Wissen der Zauberer mit einem Modifikator von –4 liegt bei Schwach (–1). Zird verpasst ihnen einen mächtigen Treffer für 9 Punkte, was ausreicht, um sie dazu zu zwingen, zwei Konsequenzen hinzunehmen.

Schlacht-Austausch 2

Die Infanterie schafft es, zusammen mit einem Teamwork-Bonus durch Zirds Anwesenheit, die letzten Zauberer mit einem schnellen Angriff auszuschalten.

Amanda zieht die Roten Truppen nach draußen und lässt sie die Infanterie angreifen. Selbst mit Zirds Unterstützung erleiden sie mehr Stress, als sie erdulden können, und werden ausgeschaltet.

Lily will den Vorteil ***Leitern*** erschaffen, so dass die Kommandosoldaten die Festungsmauern überwinden können, doch schafft sie es nicht. Sie beschließt, mit Kosten erfolgreich zu sein. Amanda schlägt vor, dass die Kommandosoldaten an den Mauern zwischen den Roten Truppen und den Turmwache eingekesselt werden und effektiv dort feststecken.

Lenny fragt, ob Landon und Zird die Infanterie abwehren und sie von den Kommandosoldaten abhalten können, um den Druck von den Kommandosoldaten zu nehmen. Amanda schaut ungläubig, doch Ryan erklärt ihr, dass er Magie verwenden will, um die Illusion zu erschaffen, dass Verstärkungen aus dem Sumpf eintreffen.

Sie beschließt, dass das ein Vorteils-Brennpunkt ist.

Brennpunkt 3: Schwerter und Illusionen

Amanda beschließt, den tatsächlichen Brennpunkt als Herausforderung abzuwickeln und legt drei unabhängige Aufgaben fest: die Truppen müssen mit der Illusion abgelenkt werden, es muss brutales Chaos erzeugt werden, und sie müssen von den Mauern weggelockt werden. Zird übernimmt die erste und letzte Aufgabe mit Wissen, Landon übernimmt die mittlere mit Kämpfen.

Die Aktionen laufen wie folgt ab: Zird ist erfolgreich; Landon versagt und will mit Preis erfolgreich sein. Zird erzielt am Ende einen Gleichstand. Sie beschreiben zusammen, dass die Illusion entsteht und effektiv ist, Landon in die Ecke gedrängt und von Zird getrennt wird und Zird es nicht schafft, sie wegzulocken, sie aber dort beschäftigt, wo sie sich gerade aufhalten.

Amanda beschließt auch, dass dies gut genug ist, um Zird den Bonus eines Vorteils zu verleihen. Also erscheint die ***Einheit der Phantomarmee*** mit zwei freien Einsätzen, die die SC verwenden können, und die an den Roten Truppen hängt.

Schlacht-Austausch 3

Die Kommandosoldaten greifen die Turmwache an und es kommt zum Schlagabtausch. Zird und Landon würden normalerweise von der Infanterie überrannt werden, doch Ryan weist darauf hin, dass es ihnen die ***Einheit der Phantom-Armee*** erlauben würde, aus der Situation herauszukommen. Amanda sagt, dass sie Ryan das festlegen lässt, wenn er einen der freien Einsätze dafür aufwendet, und er tut es. Zird und Landon ziehen sich in Richtung der Festung zurück, um die Kommandosoldaten zu unterstützen.

Schlacht-Austausch 4

Die Kommandosoldaten fügen, durch die Teamwork-Boni aller SC unterstützt, den Turmwachen schweren Schaden zu. Zird verwendet seinen letzten freien Einsatz des Aspektes, um die Roten Truppen zu beschäftigen.

Schlacht-Austausch 5

Amanda beschließt dass die Roten Truppen jetzt eine Überwinden-Aktion verwenden können, um Zirds Illusion zu durchschauen. Zird hat keine relevante Einheit die ihn unterstützt, also kann er nicht wirklich viel dagegen unternehmen. Die Phantome verschwinden.

Die Kommandosoldaten und die Turmwachen geraten wieder aneinander. Weil sie wirklich schrecklich schlecht würfeln, müssen die Kommandosoldaten die Schlacht aufgeben. Somit bleiben die übrigen beiden SC zwischen den Turmwachen und den Roten Truppen eingekeilt. Lenny und Ryan schlagen vor, dass sie vielleicht einen Elite-Anführer in einem Brennpunkt bekämpfen können, doch Amanda merkt an, dass sie wahrscheinlich nicht darauf hereinfallen werden, nachdem sie gesehen haben, wie Kraag von Zird ausgeschalten wurde.

Zögerlich sind die beiden dazu gezwungen aufzugeben. Sie werden zu Cynere in den Kerker geworfen.

AUTORITÄT & REPUTATION AUF DEM WELTENZUG

Geschrieben von *Rob Donoghue* **für** *Nick Bate.*

Dieser Artikel ist ein Teil von Nicks Weltenzug-Setting, einer urbanen Steamfantasy-Cop-Show, in der die die Spielercharaktere (freiwillige) Schaffner auf einem gewaltigen Zug sind, der Meilen lang ist und alle paar Jahre einmal um die Welt fährt. Er konzentriert sich auf die Themen Autorität und Reputation, die auch für andere Spielwelten interessant sein können.

REPUTATION

Wenn ein Aspekt dich als Mitglied einer Gruppe identifiziert, gibt es viele Facetten an diesem Aspekt, die rein innerhalb des Charakters und seiner Geschichte existieren. Ausbildung, Erfahrung, Ressourcen, Kontakte und viele andere Dinge sind eine Funktion des Aspekts selbst und unterstehen fast ausschließlich der Kontrolle des Spielers.

Allerdings haben solche Aspekte auch Elemente, die außerhalb der Kontrolle des Spielers stehen, darunter auch die Reputation der Gruppierung, der er angehört. In einem relativ statischen Spiel mag diese Reputation nur die Grundlage für ein Reizen sein, doch in einem eher kosmopolitischen Spiel kann die Reputation wesentlich flexibler ausfallen. Das heißt, deine Reputation kann stark von der Wahrnehmung der Leute abhängen, mit denen du zu tun hast.

Wenn du die Reputation ein bisschen genauer aufgliedern willst (aus Gründen, zu denen wir gleich kommen), dann sieh den Reputations-Aspekt als einen Aufhänger, an dem die Leute drei andere Aspekte anbringen können, die jeweils den Satz „[Gruppe] ist [Aspekt]“ vervollständigen könnten. Jeder dieser Anteile der Reputation ist eine Wahrnehmung der Gruppe.

Beispiel: *In einem gut gewarteten, urbanen Abschnitt des Zugs werden die Schaffner als* ***Hilfsbereit****,* ***Verlässlich*** *und* ***Schrecklich Altmodisch*** *betrachtet. An Orten, in denen der Titel des Schaffners von Banden und Schlägern übernommen worden ist, gilt „****Schaffner sind Tyrannen****,* ***Gefährlich*** *und* ***Besser zu meiden****“.*

WARUM DAS ALLES?

Offensichtlich bietet das Ausarbeiten der Details einer Reputation einige Nuancen, wenn es darum geht, den Reputations-Aspekt zu verwenden. Dafür fällt aber auch einiges an zusätzlicher Arbeit an, um das möglich zu machen. Glücklicherweise gibt es ein paar coole Tricks, für die wir diese Informationen verwenden können.

All das geht von der Annahme aus, dass Reputation wichtig für die Kampagne ist. Das wird sicherlich nicht für jedes Spiel der Fall sein, doch ist es sehr relevant, wenn die Spiele von vereinten Organisationen (Schaffner, Musketiere) oder Fraktionen (Verschwörung, Politisch) dominiert werden.

DAS FRAKTIONSGETRIEBENE SPIEL

Wenn du ein fraktionsgetriebenes Spiel haben möchtest, dann sind diese Reputationsaspekte eine einfache Möglichkeit, eine Kreuzverweistabelle zu erstellen, die zeigt, was die Fraktionen voneinander halten. Nehmen wir beispielsweise an, wir hätten imaginäre Rote, Blaue und Grüne:

	ROTE	BLAUE	GRÜNE
ROTE	Ehrenwert, Loyal, Tun was notwendig ist	Unzuverlässig, Verschlagen, Wende ihnen nicht den Rücken zu	Leidenschaftlich, Unvorhersehbar, Gruselig
BLAUE	Verkrampft, Gewalttätig, Selbstherrlich	Gelehrt, Hingebungsvoll, Die Einzigen die die Wahrheit ertragen können	Wild, Wahnsinnig, Wahren Geheimnisse
GRÜNE	Stark, Starrsinnig, Engstirnig	Feige, Heimtückisch, Geheimniswahrer	Beschützer, Familie, Reiniger

Die Blauen glauben also, die Grünen seien Wild, Wahnsinnig und Wahren Geheimnisse. Es ist keine komplizierte Tabelle, doch wenn man sich diese Interaktionspunkte anschaut, können sie im Spiel ein starker Antrieb sein oder auch eine einfache Antwort auf die Frage „Wie ist die Reaktion darauf?“

REPUTATION ALS ANTRIEB EINER SITZUNG

Gehen wir auf eine sehr abstrakte Ebene zurück und werfen einen Blick auf die Situation, die hinter jeder Spielsitzung steht. Das kann viele Gestalten annehmen, doch am üblichsten ist ein einfaches Modell, das aus diesen drei Elementen besteht:

Es besteht ein **Bedürfnis** das meist der offensichtlichste Spielantrieb ist. Hier gibt es viele Möglichkeiten – ein Bedürfnis nach Ressourcen, ein Bedürfnis nach Sicherheit, das Bedürfnis, eine Meinung zu ändern – was auch immer es ist, es ist etwas, das die Handlungen der Leute antreibt.

Oder das wäre es zumindest, gäbe es da nicht das **Hindernis**, der Grund, aus dem das Bedürfnis noch nicht erfüllt worden ist. Das Hindernis stellt wahrscheinlich die wirkliche Substanz des Spiels dar, da es mit all den Dingen gefüllt ist, die wir klassisch als Widerstand betrachten. Diesen Wiederstand aber als Hindernis zu beschreiben, erlaubt uns zu erkennen, dass es sich ebenso so leicht um Vorurteile oder Traditionen handeln kann wie um einen Haufen Monster.

Der letzte Faktor ist der **Katalysator**, der Grund, aus dem das alles jetzt gerade wichtig ist. Es könnte eine externe Kraft sein, die ins das Spiel eintritt (vielleicht die Ankunft der Charaktere), es könnte ein Zeitfaktor sein (der Winter naht!) oder ein anderes auslösendes Element. Das mag vielleicht wie das am wenigsten notwendige Standbein erscheinen, besonders wenn Bedürfnis und Hindernis besonders deutlich sind, aber wenn es nicht da ist, dann kann die Situation ein bisschen flach erscheinen.[1]

[1] Das ist natürlich eine Vereinfachung. Die meisten Spiele bestehen aus vielen Schichten solcher Dreiergruppen, manchmal mit anderen Elementen wie Täuschung, Ablenkung und so weiter. Aber es ist eine gute Grundlage.

Wenn du jetzt über diese Dinge nachdenkst, tu das mit einer Liste der örtlichen Reputationen vor dir und schau, ob du einen Antrieb findest, der zu diesen Einstellungen passt. Nehmen wir als Beispiel eine zivilisierte Reihe von Waggons, in denen die Schaffner als ***Hilfsbereit***, ***Verlässlich*** und ***Schrecklich Altmodisch*** betrachtet werden.

Wenn das **Bedürfnis** mit etwas verbunden ist das die Schaffner üblicherweise tun (Post ausliefern beispielsweise), dann ist das **Hindernis** eine Bedrohung für ihre Verlässlichkeit. Wenn das **Hindernis** Widerstand gegen die Veränderung einer Tradition ist, dann hängt das mit der Ansicht, dass die Schaffner altmodisch sind, zusammen. Wenn der **Katalysator** eine unmittelbare Bedrohung ist, dann wird die Erwartung bestehen, dass die Schaffner auch helfen.

Die Wahrnehmung, auf die du dich konzentrierst, gilt für die Dauer dieses Handlungsbogens als „im Spiel", egal ob dieser eine Sitzung oder mehrere dauert. Es ist ein Thema, das du im Kopf behalten solltest, wenn du an dem Abenteuer arbeitest.

Manchmal kann eine Situation auch darauf hindeuten, dass mehr als eine Wahrnehmung angemessen ist. Das ist kein Problem. Vielleicht willst du erst im Spiel entscheiden, für welche du dich entscheidest, weil du abwarten willst, worauf die Spieler anspringen. Aber wenn sich zwei Wahrnehmungen nicht gerade interessant unterstützen, dann suchst du dir besser eine aus und benutzt sie anstatt die Situation mit zwei Wahrnehmungen zu verwässern (es sei denn, du jonglierst wirklich gerne mit verschiedenen Themen).

DAS THEMA TREFFEN

Es ist leicht zu sagen „das ist ein Thema", aber es tatsächlich im Spiel umzusetzen, ist nicht ganz so einfach.

Der erste Schritt ist es, die Idee aus dem Kontext zu nehmen und sie für sich zu untersuchen. Im Idealfall wollen wir eine Handvoll (4 bis 6) Ideen, die mit der Kernidee verbunden sind. Du kannst dir ein paar Fragen stellen, die Optionen nahelegen könnten, wie zum Beispiel:

- Was ist das Gegenteil dieser Idee?
- Was ist die ideale Form dieser Idee?
- Was ist die schlimmste oder korrumpierteste Form dieser Idee?
- Welche physischen Gegenstände sind mit dieser Idee verbunden?
- Ist die Idee mit einem bestimmten Ort verbunden?

Denk darüber nach, mach ein kleines Brainstorming und schau, was für eine Liste du zusammen bekommst. Wenn die Liste zu lang ist, ist das gut, weil du ein paar Sachen hast, die du raus werfen kannst. Jede Idee ist ein potenzielles Samenkorn für eine Szene oder ein Element im Spiel.

Werfen wir einmal einen Blick auf Verlässlichkeit. Unabhängig von den Schaffnern kann man das Konzept auf Leute und Ausrüstung anwenden, also haben wir zwei potenzielle Ansatzpunkte, die wir erforschen können.

Wenn wir Verlässlichkeit umdrehen, kommen wir auf Unzuverlässigkeit, was sich ebenso leicht aufspalten lässt wie Verlässlichkeit. Das ist ein guter Anfang, aber wir brauchen noch etwas Würze. Verlässlichkeit zu korrumpieren bietet uns einige interessante Möglichkeiten – Vorhersehbarkeit oder die Gefahr, in einen Trott zu geraten. Wenn wir dabei an einen Zug denken, der pünktlich fährt, haben wir auch gleich noch ein bisschen Faschismus auf dem Tisch. Das ist als Thema vielleicht ein bisschen groß, aber durchaus interessant. In der positiven Richtung haben wir vielleicht ein bisschen weniger Fleisch auf den Knochen, weil alle grundlegenden Bedeutungen ziemlich positiv ausfallen. Wenn ich an Orte, Gegenstände und Leute denke, fällt mir ein Briefträger ein, ein Fahrplan und eine Uhr.

Wenn du diese Samenkörner hast, kann es sich manchmal ein bisschen fordernd anfühlen, sie in „gute" Szenen zu verwandeln, aber diese Falle kannst du leicht vermeiden. Wenn du die Samenkörner vorliegen hast, denk *nur* über sie nach. Wenn du die Post als Handlungselement einführst, denke nicht „*Wie kann ich die Post auf eine Weise verwenden, die Zuverlässigkeit widerspiegelt?*", denk einfach an die Post.

Der Instinkt, zu viel nachzudenken, ist verständlich. Wenn wir tiefgreifende Themen und Schichten von Bedeutung erschaffen können, sollten wir das nicht tun? Ja, das sollten wir – bis zu einem gewissen Punkt. Wenn du jemals einen dieser nervigen Lehrer hattest, der so lange über die Symbolik in einem Roman geredet hat, dass es den ganzen Spaß aus der eigentlichen Geschichte gesaugt hat, dann hast du eine direkte Erfahrung mit dem, was wir hier vermeiden sollten. Wenn du deine Samenkörner aus den Themen ziehst, dann verwende einfach nur diese Samenkörner. Die Themen werden sich dann wieder ganz von selbst ins Spiel bringen.

EINE REPUTATION VERÄNDERN

Die Elemente einer Reputation sollten nicht statisch sein. So wie eine Reputation sich von Ort zu Ort unterschieden kann, so kann sie sich auch als Folge von Aktionen im Spiel verändern. Es ist absolut möglich, diese Veränderungen regeltechnisch abzubilden – behandle sie als Aspekte und behandle eine ganze Spielsitzung wie einen Würfelwurf. Wenn du das wirklich tun willst, ist es am einfachsten, vier Hauptszenen auszuwählen (die Szenen mit der größten Bedeutung) und ihre Ergebnisse als positiv, negativ oder neutral zu werten. Dann kannst du einfach eine große Aktion zum Vorteil erschaffen machen.[2]

Befriedigender ist es allerdings, das zum Teil des Aufstiegs zu machen und die Spieler miteinzubeziehen. In deinem Spiel gibt es mit Sicherheit mehr Nuancen als deine Würfel abbilden könnten, also nutze das zu deinem Vorteil. Wenn eine Sitzung einen entsprechenden Meilenstein erreicht, lege den Spielern einfach die Elemente einer Reputation, die im Spiel waren, vor und diskutiere das Ergebnis. In einer perfekten Welt könntet ihr einfach diskutieren, wie sie sich verändern wird, aber die Wahrheit ist, dass Spieler oft ein bisschen Struktur haben wollen, um ihr Gefühl von Leistung und Errungenschaft zu untermauern. Somit kannst du als Spielleitung dem Ergebnis einen Wert geben und die Spieler können basierend auf diesem handeln.

[2] McKees „Story" oder Laws „Hamlet's Hit Points" liefern einige interessante Einsichten, wenn du Szenen auf diese Weise betrachten willst.

Ergebnis	Spieler dürfen
++	**Verkörpern:** Gib der Reputation einen neuen Namen, um sie zu betonen ODER verändere ein anderes Element in Richtung dieser Reputation.
+	**Verstärken:** Gib der Reputation einen neuen Namen, um sie zu betonen.
■	**Repräsentieren:** Keine Veränderung.
−	**Unterwandern:** Gib der Reputation einen neuen Namen, um sie zu schwächen.
−−	**Leugnen:** Gib der Reputation einen neuen Namen, um sie zu schwächen ODER kehre die Reputation um.

REPUTATION UND KONFLIKT

Die Sache ist vielleicht recht geradlinig, wenn du und deine Freunde in eine neue Gegend kommt und ihr Aktionen ausführt, um die Reputation eurer Gruppe zu verbessern. Aber was passiert, wenn jemand anderes eurer Reputation **schaden** oder sie gegen euch verwenden will?

Natürlich können Gegner eine schlechte Reputation gegen euch verwenden, so wie jeden anderen Aspekt, aber wie können sie eurem guten Namen schaden?

Wenn Charaktere in einem Konflikt über den Status einer Reputation sind, dann willst du definitiv die „Hauptszenen"-Abwicklung verwenden (siehe oben). Im Falle von Widerstand durch NSC, sollte die SL bestimmte Szenen als Hauptszenen festlegen, ehe sie abgewickelt werden. Diese Szenen werden entweder durch Aktionen der NSC initiiert oder sind die Folge von Erfolgen der NSC. Letztendlich wird der NSC eine aktive Kraft, die den Ruf der NSC **prüft** und explizit bestimmte Ziele anstrebt.

Wenn Spieler unterschiedliche Ziele in Bezug auf eine Reputation haben, dann ermutige sie, diese an passenden Punkten in einer Szene zu erwähnen (entweder bei der Beschreibung des Rahmens oder wenn die Situation kritisch wird, aber nicht erst, nachdem alles abgewickelt ist). Ein Spieler kann letztlich sagen „Ich will X tun, um Ergebnis Y zu erzielen", und wenn X passiert, dann beanspruchen sie letztlich das Ergebnis dieser Hauptszene für sich – man kann sagen, sie erzielen einen Punkt. Wenn sie scheitern, dann kann die SL den Punkt für diese Szene passend verteilen.

Wenn es zur Abwicklung kommt, dann wird jede Agenda einige Hauptszenen haben, die sie für sich gewonnen hat. Die SL kann übrig gebliebene Punkte wie gewünscht auf die Agenden verteilen und sogar neue Agenden erschaffen. Die Abwicklung kann sehr einfach sein – wenn es keine Übereinkunft über die Auswirkungen der Hauptszenen gibt, dann heben sich die Hauptszenen der unterschiedlichen Agenden gegeneinander auf. Wenn eine Agenda mehr Punkte hat als der Rest, dann kann sie das Ergebnis bestimmen. Letztlich verwandelt sie die Anzahl von Hauptszenen, die sie noch hat, je nach Bedarf in ein positives oder negatives Ergebnis entsprechend der obigen Tabelle.

Der Haken ist, dass die Agenden ihre Bemühungen zusammenlegen können. Wenn sich zwei Agenden auf eine Veränderung der Reputation einigen können, die ihren beiden Vorhaben entspricht, dann können sie vor der Abwicklung ihre Hauptszenen zusammenlegen. Die SL ist hier ebenfalls beteiligt. Die Verteilung der Hauptszenen durch die SL erlaubt es, das Ergebnis zu lenken.

Wenn du nicht die Anzahl von „beanspruchten“ Hauptszenen einschränkst (beispielsweise auf eine pro Spieler), dann läufst du Gefahr, sehr viel mehr als 4 Hauptszenen zu haben, selbst nachdem einige aufgehoben worden sind. Wenn das der Fall ist, kann die SL die Veränderungen der Reputation auf einen Schritt einschränken (effektiv ein Ergebnis von ⊞ oder ⊟), es sei denn, **alle** Spieler legen ihre Agenden zusammen und haben die meisten Hauptszenen.

Wie die Sache auch gelöst wird, es ist auf jeden Fall angemessen, die Veränderungen bei einem Meilenstein zu konkretisieren.

AUTORITÄT

Autorität ist oft ein impliziter Teil einer Rolle und kann einem Charakter an Orten, an denen diese Autorität respektiert wird, bestimmte Vorteile gewähren. Leute beantworten einem Polizisten Fragen, die sie einem Fremden niemals beantworten würden, doch gibt es auch Dinge, über die sie mit einem Polizisten nicht sprechen möchten.

Wenn ein Spieler in einer Situation ist, in der seine Autorität anerkannt und respektiert wird, dann verleiht sie den meisten sozialen Interaktionen einen Bonus, in denen der Charakter aus seiner Rolle einer Autoritätsfigur spricht. Wenn der Charakter allerdings in einer Situation ist, in der seine Autorität abgelehnt oder verachtet wird, dann erleidet er einen Abzug auf die meisten Interaktionen.

Die genaue Höhe des Bonus oder Abzugs hängt vom Kontext und der Persönlichkeit der beteiligten Personen ab. Der Kontext ist normalerweise situationsabhängig – einige Orte oder Situationen haben vielleicht einen größeren oder kleineren Respekt vor Autoritäten, wie beispielsweise der „Gute Teil der Stadt“ verglichen mit den Slums. Der Bonus kann auch von anderen Umständen abhängen – wenn die Autorität eine große physische Präsenz hat, hat sie normalerweise größeres Gewicht als wenn sie weit abgelegen ist. Persönlichkeit ist genau das, wonach es klingt – Leute haben unterschiedliche persönliche Beziehungen zu Autoritäten.

Jede dieser Achsen kann als eigener Fate-Würfel gewertet werden, der ein ⊞, ein ■ oder ein ⊟ ergibt. Der Gesamtbonus oder Gesamtabzug hängt von dieser Kombination ab. Ein gesetzestreuer (+1) Bürger in einem guten Teil der Stadt (+1) bringt einen Bonus von +2 auf Interaktionen mit der Polizei, während ein Berufsverbrecher (–1) in einer dunklen Gasse (–1) einen Abzug von –2 bedeutet.

Regeltechnisch gesehen sind alle Autoritäten gleich. Ein Soldat achtet vielleicht auf den Unterschied zwischen einem Hauptmann und einem Oberst, aber für einen Außenstehenden sind sie allesamt Soldaten, und das ist die Grundlage ihrer Autorität.

AUTORITÄT VERWENDEN

Um Autorität verwenden zu können, muss der Charakter über die notwendigen erkennbaren Merkmale verfügen. Das kann so einfach wie eine Marke oder so kompliziert wie eine volle Uniform sein. Was auch immer seine Authentifizierung ist, wenn der Charakter seine Autorität erst einmal etabliert hat, dann benutzt er sie für alle Interaktionen, bei denen sie relevant ist.

Das ist natürlich ein zweischneidiges Schwert. An Orten, an denen die Autorität nicht respektiert wird, kann sie ein wirkliches Handicap sein, aber wenn man die Autorität erst einmal etabliert hat, wird man sie nur noch schwer los. Um das zu tun, musst du eine menschliche Verbindung schaffen, indem du mit einer Aktion einen Aspekt wie „Nur ein normaler Typ" erzeugst. Soziale Fertigkeiten können dazu verwendet werden, aber es erfordert Zeit und könnte zukünftige Einsätze der Autorität unterwandern.

AUTORITÄT MISSBRAUCHEN UND ERWEITERN

Es ist nicht immer ganz klar, wann Autorität für eine Situation verwendet werden kann. So sollte es auch sein – solche Dinge sind niemals so eindeutig, wie wir sie gerne hätten. Oft wird Autorität dann missbraucht, wenn sie über die Strenge schlägt. Von einem Regelstandpunkt aus passiert das meistens, wenn ein Charakter seine Autorität in einem Kontext, in dem sie nicht relevant ist (0), auf eine Person, welche diese Autorität respektiert (+), anwendet. Die Folgen hängen stark von der jeweiligen Autorität ab. Vielleicht gibt es auch gar keine. Aber es ist nützlich, wenn die Spielleitung ein Auge darauf hält, da es einige wunderbare Aufhänger für das Spiel geben kann.

ARTEN VON AUTORITÄT

Es ist definitiv möglich, alle Arten von Autorität regeltechnisch im Spiel zu verwalten (was auch ein sehr interessantes Bild ergeben könnte), doch in der Realität solltest du dich auf die Autoritäten beschränkten, die relevant sind. Normalerweise ist das nur eine. Aus dieser könnten auch zwei werden, wenn diese explizit im Konflikt miteinander stehen (zum Beispiel im Fall eines Spiels von Polizei gegen Verbrechen).

UMGANG MIT AUTORITÄT

Es wird Situationen geben, in denen es toll ist, Autorität zu haben, in anderen Situationen wird sie wie ein Stein um den Hals der Spieler hängen. Auf den ersten Blick ist es vielleicht nur eine interessante Möglichkeit, um die Interaktionen mit der Gemeinschaft komplizierter zu gestalten, doch ihr wahrer Zweck ist es, den Spielern Entscheidungen aufzuzwingen. Es ist leicht, eine Marke zu tragen, wenn man an einem Ort ist, an dem sie Respekt einflößt, aber was tut man, wenn einem die Marke nur Verachtung und Ärger einbringt?

AUTORITÄT, REPUTATION UND DIE SCHAFFNER

Wie überträgt sich das alles auf ein Spielmodell? Wenn es darum geht, eine Sitzung in einem neuen Abschnitt des Zugs vorzubereiten, dann kannst du auf diese Weise ein Gerüst erstellen, welches das Spiel voranbringt und regeltechnische Verflechtungen ermöglicht. Indem du die Reputation der Schaffner darlegst, herausfindest wie sehr ihre Autorität respektiert wird, und danach diese Reputation verwendest um eine Situation zu erschaffen, hast du alle Bestandteile die du für ein gutes Spiel brauchst. Noch wichtiger, du hast alle Werkzeuge die notwendig sind, damit das Spiel sich auch als Veränderungen auf das Setting ausdrückt.

FRAKTIONEN

Geschrieben von *Mark Diaz Truman* **für** *Declan Feeney*.

Wenn dein Spiel auf politischen Fraktionen und anderen Interessengruppen basiert, findest du hier die Regeln, um dies umzusetzen.

FRAKTIONEN ERSCHAFFEN

Nachdem sich deine Gruppe für die Aufgaben des Settings entschieden hat (siehe Fate Core Seite 28), benennt jeder Spieler eine Fraktion, eine Sammlung von Individuen in der Gemeinschaft, die eine eigene Perspektive zu den Aufgaben haben, denen sich die Gemeinschaft stellen muss. Diese Fraktionen können formelle Organisationen sein, wie eine Berufsgilde oder politische Partei, doch haben sie oft eher poröse Begrenzungen, die es Mitgliedern der Gemeinschaft erlauben, der Fraktion beizutreten und sie zu verlassen, wenn sich die Einstellungen des Charakters verändern. Viele Fraktionen haben inoffizielle Strukturen und Bezeichnungen, wie „**die Sportskanonen**“ oder „**der Adel**“. Manche Fraktionen könnten auch eine Untergruppierung einer größeren Gruppe sein, wie „**arme Hafenarbeiter**“ oder „**fromme Hindus**“.

Unabhängig von der formalen Struktur wird jede Fraktion durch ihre Prinzipien vereint, Einstellungen über die Aufgaben des Themas, die gleichgesinnte Personen zusammenbringen. Es kann andere Voraussetzungen geben, wie Reichtum oder einen bestimmten Beruf, die die Charakter erfüllen müssen, ehe sie als Teil der Fraktion gelten, doch ist die wichtigste Bedingung für die Mitgliedschaft, im Einklang mit den Prinzipien zu handeln. Diese Prinzipien müssen einander nicht unbedingt ausschließen und ein Charakter kann zu mehr als einer Fraktion im Setting gehören. Die Spielercharaktere werden eng mit den Fraktionen verbunden sein, die sie erschaffen, doch müssen sie nicht allen Prinzipien der Fraktion zustimmen.

Octavio spielt in einer pulpigen Runde im Los Angeles des Jahres 1946, die den Abenteuern von geheimen Helden folgt, die Nazis in der Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg bekämpfen. Die Gruppe hat sich bereits für eine aktuelle Aufgabe (***Der Krieg ist vorbei!***) und eine zukünftige Aufgabe (***Der Aufstieg der Thule-Gesellschaft***) entschieden. Octavio will einen Charakter erstellen, der in Europa gekämpft hat, also erschafft er die Fraktion **Zurückkehrende Veteranen**.

SIND PRINZIPIEN ASPEKTE?

Ja, aber eingeschränkte Aspekte. Da nicht jedes Mitglied einer Fraktion dem Dogma der Organisation auch treu ergeben ist, sind Prinzipien eingeschränkter als andere Aspekte. Mitglieder der Fraktion können gereizt werden, den Prinzipien zu folgen, doch können sie dem Reizen widerstehen, ohne einen Fate-Punkt ausgeben zu müssen. Zur gleichen Zeit können Prinzipien nur bei einem Fraktions-Fertigkeitswurf eingesetzt werden, nicht aber, wenn ein einzelner Charakter eine Aktion ausführt.

PARADEBEISPIELE FÜR FRAKTIONEN

Sobald Fraktionen erschaffen worden sind, identifiziert jeder Spieler ein Paradebeispiel für die Fraktion, einen Nichtspielercharakter, der die Prinzipien und Traditionen der Fraktion verkörpert. Die SL kann den Paradebeispielen Werte geben, wenn es nötig wird, doch sind es die Spieler, die entscheiden, wie das Paradebeispiel aussieht, eingestellt ist und wie es um sein Temperament bestellt ist.

Paradebeispiele kommen in allen Formen und Größen, doch sind sie normalerweise wichtige politische und kulturelle Figuren ihrer Fraktion. Man findet nur selten ein Paradebeispiel, das sich nicht um die Fraktion oder die Aufgaben des Settings kümmert. Paradebeispiele haben eine gehörige formlose Autorität innerhalb der Fraktion und sie nutzen diese, wenn es ihren Interessen dient.

Ocatavio beschließt, dass das Paradebeispiel seiner Fraktion Ruben Fox sein soll, ein afroamerikanischer Soldat, der während des Krieges im Pazifik gekämpft hat. Octavio beschreibt Ruben als großen, breiten Mann, der von den Soldaten, die an seiner Seite gekämpft haben, geliebt wird. Jetzt arbeitet er daran, für Ressourcen für die zurückkehrenden Veteranen von Los Angeles zu kämpfen. Er ist den **Zurückkehrenden Veteranen** wohl bekannt.

DIE PRINZIPIEN DER FRAKTIONEN

Fraktionen sind deshalb besonders wichtig für das Setting, weil sie eine Meinung zu den Aufgaben haben, denen sich die Protagonisten im Spiel stellen müssen. Prinzipien werden oft als die Lösungen für die Aufgaben betrachtet, doch können sie auch eine neue Perspektive auf den kommenden Konflikt sein oder Einstellungen darüber, wie andere Fraktionen mit dem Problem umgehen.

Um eine Fraktion mit Prinzipien auszustatten, erschafft jeder Spieler ein Prinzip, das die Fraktion bezüglich einer Aufgabe des Settings hat. Das Prinzip ist eine vollständige Aussage, wie *„Der einzig wahre König des Landes ist Fürst Trellian“* oder *„Unsere Rivalen im Außenministerium sind verantwortlich für die Terrorbedrohung“*. Je aggressiver die Prinzipien einer Fraktion sind, umso aktiver und präsenter wird die Fraktion im Setting sein.

Nachdem die Spieler jeder Fraktionen ein erstes Prinzip zugewiesen haben, sollte jeder Spieler einer anderen Fraktion, die ihn interessiert, ebenfalls ein Prinzip zuteilen. Der Erschaffer der Fraktion kann bezüglich dieses Prinzips ein Veto einlegen. Viele Anhänger der Fraktion befolgen einige der Prinzipien unter Umständen mit geringer Überzeugung, besonders wenn die Fraktion eine recht formlose Autoritätsstruktur hat.

Octavio glaubt, dass sich die **Zurückkehrenden Veteranen** ziemlich große Sorgen um die Thule-Gesellschaft machen, also erschafft er das Prinzip *„Die Thule-Gesellschaft ist die größte Bedrohung für Amerika“* für die Fraktion. Ein anderes Mitglied von Octavios Gruppe, Amy, fügt ein weiteres Prinzip hinzu, und zwar *„Zivilisten verstehen den Krieg nicht“*. Octavio mag das Prinzip, also verzeichnet er beide Prinzipien auf dem Bogen seiner Fraktion.

FRAKTIONS-FERTIGKEITEN

Jede Fraktion hat neben den grundlegenden Prinzipien die folgenden Fertigkeiten:

- **Bruderschaft:** Die Fähigkeit der Fraktion, Ressourcen und Informationen für ihre Mitglieder zu generieren.
- **Dynamik:** Die Fähigkeit der Fraktion, Veränderungen an der Welt vorzunehmen, ohne dass die Spielercharaktere dazu direkt eingreifen müssen.
- **Gefolgschaft:** Beschreibt wie stark die Mitglieder der Fraktion den Prinzipien anhängen und wie formell die Autoritätsstruktur innerhalb der Fraktion ist.
- **Kameradschaft:** Das Vertrauen und der gute Willen, den die Mitglieder zueinander haben, besonders wenn es zu Konflikten um die Prinzipien der Fraktion kommt.

Nachdem sie die Fraktion benannt haben, ein Paradebeispiel ersonnen und Prinzipien etabliert haben, weisen die Spieler den Fertigkeiten ihrer Fraktion Ränge zu: einmal Mittelmäßig (+0), einmal Durchschnittlich (+1), einmal Ordentlich (+2) und einmal Gut (+3). Diese Fertigkeiten können im Spiel verbessert werden, wenn die Mitglieder der Fraktion Meilensteine verfolgen, die mit der Fraktion zusammenhängen (siehe *Verbesserung von Fraktionen*).

Jedes Prinzip der Fraktion erhält eine Stressleiste. Das höchste Prinzip erhält Stresskästchen gleich der Gefolgschaft der Fraktion; jedes zusätzliche Prinzip erhält ein Kästchen weniger, Minimum 1. Dieser Stress spiegelt wider, wie stark die Fraktion an das Prinzip glaubt und wie viel Konflikt notwendig wäre, damit die Fraktion das Prinzip überdenkt oder verändert (siehe *Prinzipien im Konflikt*).

Zusätzlich zu den Stressleisten für jedes Prinzip erhält jedes Mitglied der Fraktion eine neue Stressleiste zusätzlich zu geistigem oder körperlichem Stress – Statusstress. Wie geistige und körperliche Stresskästchen beginnt der Statusstress mit zwei Kästchen, doch steigt dies auf drei Kästchen, wenn die Kameradschaft der Fraktion mindestens Durchschnittlich (+1) ist, auf vier Kästchen, wenn sie sogar Gut (+3) oder besser ist. Charaktere können so viele Leisten für Statusstress haben, wie sie Fraktionen angehören.

BRUDERSCHAFT

Einige Organisationen sind besser darin, ihre Mitglieder zu unterstützen als andere. Wo Kameradschaft misst, wie die Mitglieder einander sehen, ist Bruderschaft die Fertigkeit, die Ressourcen erzeugt und Probleme durch die Verbindungen und Beziehungen der Fraktion löst.

Überwinden: Verwende Bruderschaft, um Probleme zu überwinden, welche mit den Beziehungen und Kontakten der Fraktion lösbar sind. Wenn ein Mitglied der Fraktion einen Telefonanruf machen kann, um Türen zu öffnen, dann ist Bruderschaft die richtige Fertigkeit.

Einen Vorteil erschaffen: Verwende Bruderschaft, um Aspekte zu erschaffen, die gemeinsam benutzte Ressourcen abbilden, die von den Mitgliedern der Fraktion zu einer Sache beigetragen werden können. Diese Ressourcen können vieles sein, aber normalerweise stammen sie aus einer kollektiven Aktion wie einer Spendensammlung (***Beladener Sammelteller***) oder der Stärke zahlreicher schwacher Beziehungen (***Mein Gewerkschaftskollege kennt da jemanden***).

Angreifen: Bruderschaft wird nicht für Angriffe verwendet.

Verteidigung: Bruderschaft wird nicht für Angriffe verwendet.

DYNAMIK

Fraktionen sind dazu imstande, zu handeln, ohne dass die Spielercharaktere direkt beteiligt sind. Wenn sie das tun, dann verwenden sie Dynamik um die Effektivität ihrer Aktionen zu ermitteln.

Überwinden: Dynamik erlaubt es den Fraktionen, direkte Hindernisse zu überwinden. Sie können physische Barrieren einreißen oder Kriminelle von der Straße treiben.

Einen Vorteil erschaffen: Verwende Dynamik, um Aspekte zu erschaffen, die die direkte Ausbeute einer Aktion abbilden. Mitglieder deiner Fraktion könnten ***Eine Öffnung in den Reihen des Feindes*** erschaffen oder eine ***Sammlung von Diebesgut*** finden, wenn sie Einbrecher überraschen. Man kann Dynamik auch verwenden, um Mitglieder zu einem Mob zu sammeln und ein Ziel anzugreifen.

Angreifen: Verwende Dynamik, wenn Mobs der Fraktion versuchen, Ziele in einem Konflikt anzugreifen.

Verteidigen: Verwende Dynamik, wenn Mobs der Fraktion direkt angegriffen werden.

GEFOLGSCHAFT

Gefolgschaft basiert auf Autoritätsstrukturen und den Prinzipien der Fraktion. Fraktionen mit starker Gefolgschaft glauben fest an die Prinzipien, die die Fraktion vereint und bestrafen die Mitglieder regelmäßig, wenn es zu Abweichungen kommt.

Überwinden: Verwende Gefolgschaft, um die Mitglieder einer Fraktion zu sammeln, die in einer Szene anwesend sind, so dass sie zusammenarbeiten, wenn sie bedroht oder gequält werden.

Einen Vorteil erschaffen: Gefolgschaft kann verwendet werden, um Aspekte zu erschaffen, die mit innerem Konsens und Einstimmigkeit zu tun haben (***Wir stehen hinter dir***) oder gemeinsamen Erlebnissen oder Opfern (***Die Schlacht von York***).

Angreifen: Gefolgschaft kann verwendet werden, um ein Mitglied aus der Fraktion zu entfernen, indem sein Status angegriffen wird. Wenn die Fraktion ein Mitglied ausschaltet, dann reichen die Folgen für dieses Mitglied von der Bestrafung bis hin zum Ausschluss.

Verteidigen: Gefolgschaft wird verwendet, um sich gegen Angriffe auf die Prinzipien der Fraktion zu verteidigen, wenn kein Einzelcharakter als Verteidiger agieren kann.

KAMERADSCHAFT

Jede Fraktion hat eine unterschiedliche Achtung für ihre Mitglieder. Manche Fraktionen glauben an die Mitglieder als Ganzes und schenken ihnen Vertrauen, was nahelegt, dass die Mitglieder die Beziehungen zueinander schätzen sollten. Aus diesem Grund ist Kameradschaft die Fertigkeit die bestimmt wie lang die Leiste für den Statusstress ist.

Überwinden: Ohne aktive Führung kann eine Fraktion Kameradschaft verwenden, um Herausforderungen zu überwinden, besonders wenn es um fehlende Moral geht. Kameradschaft kann auch verwendet werden, um Charakteren dabei zu helfen, sich von Konsequenzen zu erholen, die aus sozialen Konflikten mit anderen Fraktionen herrühren.

Einen Vorteil erschaffen: Verwende Kameradschaft, um Aspekte zu erschaffen, welche die Inspiration darstellen, die von der Fraktion dem Charakter gegeben wird (***Dein Wille geschehe***) oder die Auswirkungen von gegenseitiger Unterstützung innerhalb der Fraktion (***Meines Bruders Hüter***).

Angreifen: Kameradschaft wird nicht für Angriffe benutzt.

Verteidigen: Kameradschaft wird nicht zur Verteidigung verwendet.

WER WÜRFELT FÜR DIE FRAKTION?

Meistens steht die Fraktion unter der Kontrolle der SL, wie jedes andere Kollektiv von NSC. Die Spieler wissen aber, wer überzeugt, in die Irre geführt oder erpresst werden muss, damit die Fraktion handelt: das Paradebeispiel. Wenn das Paradebeispiel überzeugt wird zu handeln, ist es völlig in Ordnung, die Spieler würfeln zu lassen, um die Effektivität der Aktionen der Fraktion zu bestimmen.

Da die **Zurückkehrenden Veteranen** eine sehr lose organisierte Gruppe sind, beschließt Octavio, Gefolgschaft zur schwächsten Fertigkeit zu machen, mit einem Gefolgschafts-Wert von Mittelmäßig (+0). Er möchte, dass Kameradschaft die stärkste Fertigkeit wird, mit einem Wert von Gut (+3), gefolgt von einer Bruderschaft von Ordentlich (+2). Die Veteranen vertrauen und schätzen einander und teilen wahrscheinlich Ressourcen und Kontakte. Somit bleibt für Dynamik der Wert von Durchschnittlich (+1), da die Veteranen in den Jahren nach dem Krieg nicht gerade scharf darauf sind, sich auf neuen Ärger einzulassen.

Der Mittelmäßige (+0) Gefolgschafts-Wert der Veteranen führt dazu, dass all ihre Prinzipien nur über ein Stresskästchen verfügen. Ihr Guter (+3) Kameradschafts-Wert bedeutet allerdings, dass Octavio eine Leiste für Statusstress mit vier Kästchen hat. Seine Fraktion kann eine Menge inneren Stress verkraften.

STATUSSTRESS

Wenn Charaktere normalerweise geistigen Stress durch soziale Konflikte mit Mitgliedern ihrer Fraktion erleiden würden, besonders wenn diese Mitglieder versuchen, Gefolgschaft zu verwenden, um den Charakter anzugreifen, dann sollte der Charakter die Statusstressleiste verwenden anstelle seiner normalen geistigen Stressleiste. Wenn ein Charakter durch einen solchen Konflikt ausgeschaltet wird, dann wird er aus der Fraktion verstoßen. Wenn ein Charakter sich in einem solchen Konflikt ergibt, dann bedeutet das oft, dass er sich der Fraktion vollständig anpasst.

PRINZIPIEN IN KONFLIKT

Allgemein gesagt gibt es drei Arten, auf die Prinzipien in Konflikt geraten können;

- Charaktere fordern die Prinzipien ihrer eigenen Fraktion heraus.
- Charaktere fordern die Prinzipien eines anderen Charakters heraus.
- Charaktere fordern die Prinzipien einer anderen Fraktion heraus.

Wenn du die Prinzipien deiner eigenen Fraktion herausforderst, würfle Provozieren gegen die Gefolgschaft der Fraktion. Normalerweise wird dies als Konflikt abgewickelt, wobei die Fraktion Stress auf der Leiste des Prinzips verzeichnet und du auf deiner Statusleiste. Wenn du den Konflikt gewinnst, dann bist du imstande, das Prinzip der Fraktion zu verändern. Wenn du verlierst, dann erleidest du Folgen durch die Gruppe. Individuelle Charaktere können sich dir in den Weg stellen. Sie können in diesem Fall einen Teil des Stresses, den du erschaffst, auf sich nehmen anstatt dich direkt das Prinzip angreifen zu lassen.

Wenn du die Prinzipien eines anderen Charakters herausforderst, würfle Provozieren gegen den Willen des Charakters, wie üblich. Allerdings können sowohl du als auch dein Ziel ebenfalls Stress auf der Leiste des Prinzips, nicht nur auf der geistigen Stressleiste, abkreuzen, wenn die Konversation halbwegs öffentlich ausgetragen wird (das heißt, wenn andere Mitglieder der Fraktion das Ergebnis kennen könnten). Wenn sich die Leiste des Prinzips allerdings füllt, dann muss deine Fraktion das Prinzip überdenken oder neu bewerten. Das könnte dazu führen, dass die Fraktion ihre Prinzipien stärkt, besonders wenn die Person, die sie provoziert, als Feind wahrgenommen wird.

Wenn du die Prinzipien einer anderen Fraktion herausforderst, würfelst du Provozieren gegen die Gefolgschaft der Fraktion, als würdest du die Prinzipien deiner eigenen Fraktion herausfordern. Da du allerdings kein Mitglied der Fraktion bist, ist deine Situation deutlich angespannter. Wenn du die Fraktion erfolgreich zwingst, ihre Prinzipien zu überdenken, stellst du vielleicht fest, dass Mitglieder der Fraktion, die wirklich an sie geglaubt haben, sich an dir rächen wollen, um deinen störenden Einfluss zu entfernen.

Octavios Charakter, Ralph Gabaldon, macht sich Sorgen darüber, dass die Zurückkehrenden Veteranen die Bedrohung ignorieren, die die Wahl des neuen Stadtrats für die Fragen der Veteranen haben könnte, da sie sich zu sehr auf die Thule-Gesellschaft konzentrieren. Er entscheidet sich, die Gruppe zu konfrontieren und macht sich auf in eine Bar, von der er weiß, dass sich dort nach der Arbeit viele Veteranen versammeln. Er würfelt sein Gutes (+3) Provozieren gegen die Mittelmäßige (+0) Gefolgschaft der Zurückkehrenden Veteranen und erzielt eine Erfolgsstufe. Mehr braucht er nicht, um die Veteranen zu überzeugen. Er ändert ihr Prinzip auf *„Wir müssen uns auf andere Gefahren für Amerika konzentrieren"*.
Gabaldon hatte Glück, dass kein bestimmter Charakter in der Bar anwesend war, den er konfrontieren musste. Wenn ein anderer Veteran, beispielsweise Ruben Fox, sich ihm in den Weg gestellt hätte, dann wäre eine längere Diskussion ausgebrochen, in der Fox unter Umständen Gabaldons Status unter den Veteranen hätte verletzen können. Fox könnte sich natürlich nach wie vor als Hindernis erweisen, wenn er herausfindet, was Gabaldon getan hat.

FRAKTIONEN VERBESSERN

Wenn die Spielercharaktere einen Bedeutenden Meilenstein abschließen, der in Zusammenhang mit der Fraktion steht, dann können sie zusätzlich zu ihrem persönlichen Aufstieg eine der folgenden Verbesserungen für die Fraktion auswählen:

- Tausche den Wert von zwei Fraktions-Fertigkeiten.
- Füge deiner eigenen Fraktion ein zusätzliches Prinzip hinzu.

Wenn die Spielercharaktere einen Großen Meilenstein abschließen, der in Zusammenhang mit ihren Fraktion steht, dann können sie zusätzlich zu ihrem persönlichen Aufstieg eine der folgenden Verbesserungen für die Fraktion auswählen:

- Addiere einen zusätzlichen Fertigkeitspunkt auf eine Fraktions-Fertigkeit.
- Wähle ein neues Paradebeispiel für die Fraktion aus.

INDEX

A

Angreifen 30
Apparate und Ausrüstung 158ff
Aspekte 14, 36, 43, 46, 47, 48, 50, 143, 148, 163, 170, 174
  Aspekte ausnutzen 14
  Aspektklassen 15
  Ausrüstungsaspekte 17
  Flüche und Segen 106
  geistige und soziale 64
  Genreaspekte 17
  Instinktaspekte 160
  Magie 83
  Questenaspekte 17
  Reizen 14
  Rituale und 123
  schwache 17
  Spielweltaspekte 66
  Sturmaspekte 85
  Waffen- und Rüstungsaspekte 73
  zu viele? 19
Aspektereignisse 38
Autorität 223ff

B

Barrieren 88
Bewegung 64
Bronzene Regel 11, 56, 117

C

Charaktererschaffung 42
  Klassen und Rassen 42f
  Vorgeschichte 46
Cyberware 155ff

E

Einführung 10f
Elementare 113 ff
  Diener 114
  Gehilfen 115
  Knechte 114
  Wichte 114
Erholungsrate 49, 65
Extras 18, 33, 69, 70, 149, 158, 174, 178, 186, 208
  Magie 83

F

Fahrzeuge 173ff
Fertigkeiten 23,49
  auf den zweiten Blick 29
  Berufe 26
  Fertigkeitspakete 31f
  Freie Fertigkeiten 26
  Magie 82, 105
  Methoden 26, 187
  Neue Fertigkeitsliste 26
  Sturmherr 86
  und Aspekte 27
  Verändern der Liste 24f
Fraktionen 225ff

G

Geheime Kunst 103ff
  Fertigkeit 105
  Zaubersprüche 106ff
Größe 69

H

Herausforderungen 57
Herren der Leere 118ff
  Beschwören 118ff
  Kreaturen und Mächte 124ff
  Unheilspunkte 123
Horror-Paradox 180ff

K

Konflikte 57
Kompanien 163ff
  Aufklärung 165
  Ausrüstung 164
  Kämpfe 166
  Kompaniefertigkeiten 163ff
  Taktik 164
Konsequenzen 62f, 191
  Gruppenkonsequenzen 63
  kollaterale 63
Kräfte 142ff
  Effekte 147ff
  Einschränkungen 143ff
Kung Fu 152ff

M

Machtniveau 49
Magische Gegenstände 192ff
Magie 77
  Aspekte 83
  Ausdruck 80
  Dein Eigenes System 131ff
  Effekte 137ff
  Einschränkungen 81, 134f
  Extras 83
  Fertigkeiten 82
  Grundlagen 78
  Quelle 81f
  Preis 80
  Stunts 83
  und Menschlichkeit 190ff
  Verfügbarkeit 81
Mantel-und-Degen-Duelle 172f
Massenkampf 167ff, 208 ff
  Anführer 171
  Einheiten 167
  Zonen 170
Menschlichkeit 190ff
Monster 160ff
  sehr große 184ff
Monsterjäger 186ff
Montagen 67

P

Psychische Mächte 204ff
Pyramide 28f

R

Regeln vs. Klarstellungen 20f
Reputation 218ff
Reizen 17, 47
  Abenteuerdesign 47

S

Sechs Wesire 92ff
  Auge 95ff
  Bauer 97 ff
  Schatten 99f
  Seneschall 100f
  Soldat 01f
Sidekicks 70
Situationsaspekte 16
  zünden 16
Soziale Konflikte 56f
  Bedürfnisse und Instinkte 56
Spezialeffekte 14f
Spielwelt umgestalten 66f
Stress 50, 62
Stunts 35, 49
  flexible 36
  kombinierte 37
  Kosten 38f
  Magie 83
  mit Auslöser 37
  und Aspekte 36
  umfangreiche 37
Sturmbeschwörer 110ff
  Elementarpakt 115f
  Fertigkeit Beschwören 115f
  Fertigkeit Rufen 111f
Sturmherren 84f
  Donner 86f
  Erdbeben 85
  Flut 85f
  Gletscher 86
  Inferno 86
Superkräfte 177ff
  Herkunftsgeschichte 177f
  Schurken und Sidekicks 179
  Superfertigkeiten 178
  Superstunts 178

V

Verbündete 70
Verfolgungsjagden 54f

W

Waffen und Rüstungen 72
  Aspekte 73
  Mindest- und Höchstwerte 72
  Rote und blaue Würfel 73f
Wettstreite 57
Wohlstand 71
Worte der Macht 198ff
Würfel 68, 73f

Z

Zonen 64, 170
  gefährliche Zonenaspekte 64
  geistige und soziale 64
  kleine Zonen 64
Zusätzliche Aktionen 75
Zustände 20f

FATERPG.DE

DIE OFFIZIELLE DEUTSCHSPRACHIGE SEITE FÜR ALLE FANS VON FATE.

HIER FINDEST DU AKTUELLE NEWS, DOWNLOADS (CHARAKTERBÖGEN, SPIELHILFEN) UND ARTIKEL RUND UM FATE. SCHAU MAL VORBEI UND LASS UNS WISSEN, WAS DU DENKST.

WWW.UHRWERK-VERLAG.DE • WWW.FATERPG.DE

DEPONIA

DAS ROLLENSPIEL

IM FACHHANDEL UND
IM UHRWERK-SHOP ERHÄLTLICH

www.uhrwerk-verlag.de

Jagen – wo Gletscher brennen
Kämpfen – wo Träume töten
Herrschen – wo Götter dienen

Sword & Sorcery
Fate Core Regelwerk
www.malmsturm.de

REGELN, GLORIOSE REGELN!

Fate Core ist flexibel, anpassungsfähig und funktioniert mit jeder Welt, die ihr euch ausdenken könnt. Dieses **Fate-Handbuch** steckt voller Ideen für Varianten und Optionen, mit denen ihr eure Träume zum Leben erwecken könnt.

Findet heraus, wie ihr die Fertigkeiten so anpasst, dass sie in eurer Terraforming-Kampagne optimal funktionieren. Holt euch Ideen, wie ihr Rassen und Kulturen für eure Waldelfen, eure unterirdischen Aliens oder eure Polizisten im Jenseits erstellen könnt. Benutzt unsere Vorschläge, um euch ein eigenes Magiesystem zu basteln oder um eure Ausrüstung mit Leben zu füllen (vielleicht nicht gerade wortwörtlich).

Völlig egal, in welchem Genre ihr spielt, im **Fate-Handbuch** findet ihr viele Konzepte, die ihr auf eure Runde zuschneiden könnt, und viele optionale Regeln, um eure Kampagne auf eine neue Stufe zu heben.

FATE-HANDBUCH. STEIGERT EUER SPIEL.

Nur spielbar mit
FATE-CORE-SYSTEM

www.evilhat.com
www.uhrwerk-verlag.de
www.faterpg.de

EVIL HAT PRODUCTIONS

UHRWERK VERLAG