

# SCIONs FATE



**Eine Fan Regel-Anpassung des Fate-Core Systems um Abenteuer in White Wolfs Scion Setting zu erleben.**

**Um diese Anpassung spielen zu können, benötigst du zumindest das FATE-CORE Regelwerk und Kenntnisse über White Wolfs Scion Rollenspiel.**

**SCION ist ein Produkt von White Wolf Publishing. Diese Fan Publikation ist weder zum Profit, noch für Verkaufszwecke gedacht. Alle SCION Elemente sind Copyright von White Wolf Publishing und/oder Onyx Path Publishing.**

**Dieser Fate-Hack wurde von StevieSinner geschrieben**

**Ich bin übrigens im Bereich der computergestützten Textbearbeitung und Formatierung nicht gerade ein Experte, also lasst euch ruhig über eventuelle Mängel diesbezüglich aus, aber behaltet meine mangelnde Erfahrung bitte im Hinterkopf.**

## Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis .....	1
<b>Vorwort</b> .....	<b>3</b>
Regelsystem .....	3
Was diese Konvertierung seien soll .....	3
Quellen .....	3
Begriffe .....	3
Neue Regeln.....	4
Schaden und Abwehr .....	4
Epische Attribute .....	5
Fertigkeiten .....	5
Geburtsrechte .....	6
Domänen .....	6
<b>Charaktererschaffung</b> .....	<b>6</b>
Aspekte .....	6
Das Konzept.....	7
Dilemma .....	7
Göttliches Elternteil .....	7
Epische Attribute .....	8
Fertigkeiten .....	8
Geburtsrechte .....	8
Reliquie .....	9
Kreatur .....	9
Gefolgsleute .....	9
Ratgeber .....	10
Stunts (Kniffe und Segnungen) .....	10
Segnungen der Universal-Domänen .....	10
Segnungen der Pantheon-Domänen .....	11
Kniffe aus Epischen Attributen .....	11
Legendenpunkte und Erholungsrate .....	12
Stress und Konsequenzen .....	12
Bonuspunkte .....	12
<b>Epische Attribute</b> .....	<b>12</b>
Epische Stärke .....	13
Epische Konstitution .....	13
Epische Schnelligkeit .....	13
Episches Geschick .....	13
Episches Charisma .....	13
Episches Aussehen .....	13
Epische List .....	14
Epische Wahrnehmung .....	14
Epische Intelligenz .....	14
<b>Stunts</b> .....	<b>14</b>
Kniffe (Stunts von Epischen Attributen) .....	15
Segnungen (Stunts von Domänen) .....	16

<b>Pantheons und Domänen</b> .....	<b>17</b>
Asen, die nordischen Götter .....	18
Theoi (Dodekatheon), die olympischen Götter .....	18
Loa, die Götter des Voodoo .....	19
Netjer (Pesdjed), die ägyptischen Götter .....	19
Teotl (Atztlánti), die aztekischen Götter .....	20
Kami (Amatsukami), die japanischen Götter .....	20
Tuatha dè Dannan, die irischen Götter .....	21
Himmlische Bürokratie, die chinesischen Götter .....	21
Deva, die indischen Götter .....	22
Yazata, die persischen Götter .....	22
Nementondevos, Die gallischen Götter .....	23
Annuna, die Götter Babylons und Mesopotamiens .....	23
Elohim, Die sumerischen Götter .....	24
<b>Universal Domänen</b> .....	<b>24</b>
Chaos, Dunkelheit, Erde .....	25
Erschaffung, Feuer, Frost .....	26
Fruchtbarkeit, Gerechtigkeit, Himmel .....	27
Illusion, Krieg, Leben .....	28
Magie, Metamorphose .....	29
Mond, Prophezeiung, Psychopomp .....	30
Schutz, Sonne, Sterne .....	31
Sturm, Tier .....	32
Tod, Traum .....	33
Wasser .....	34
<b>Änderungen von Spielaspekten</b> .....	<b>34</b>
Schicksal .....	34
Legende, Willenskraft und Legendenpunkte .....	34
Tugenden, Wesen .....	34
<b>Erfahrung und Charakterentwicklung</b> .....	<b>35</b>
Meilensteine .....	35
<b>Charakterbogen</b> .....	<b>36</b>
<b>Anhang: Urheberrecht</b> .....	<b>38</b>

# Vorwort

## Regelsystem

Diese Regelanpassung nutzt als Regeln eine leicht abgeänderte Version von FATE CORE (deutsche Ausgabe). White Wolfs SCION RPG dient für SCIONs Fate lediglich als Setting und als Inspirationsquelle. Zum Spielen benötigst du also auf jeden Fall Fate Core. Idealerweise besitzt du auch eine oder noch besser mehrere Regelbücher von White Wolfs Scion.

## Was dieses Werk sein soll

Eine Hommage an ein von mir und meiner Rollenspielgruppe sehr geliebtes Rollenspiel, welches sich in unseren Augen ab einem gewissen Punkt selbst im Weg stand und deshalb einfachere Regeln benötigt um unseren Ansprüchen gerecht werden zu können. Somit ist dies ein Versuch ein zu unseren und meinen Vorlieben passenderes System für dieses tolle Rollenspiel zu finden.

## Quellen

Ich selbst habe in unseren SCION Spielrunden viel inoffizielles Material, vor allem von der damals noch existenten Seite „JOHNS SCION RESSOURCES“ (<http://www.gothambynight.com/scion/>) genutzt. Hier gab es zusätzliche Pantheons und Domänen sowie diverse Hausregeln für das SCION RPG, die das Spiel erweiterten. Leider wurde die Seite dicht gemacht, da die Betreiber statt weiterer SCION Erweiterungen dazu übergegangen sind ein eigenes, neues Rollenspiel zu erstellen, das auf SCION basiert, welches ich mir aber tatsächlich nie angesehen habe. Dies nur als Info, da sich sicherlich noch einige der relevanten Dateien im Netz finden lassen oder man diese bestimmt über das Team von Hero's Journey, so der Name des neuen RP (<http://www.herosjourneyrpg.com/>) noch erhalten kann. Die wichtigsten Quellen waren für mich aber die Publikationen: SCION HERO, SCION DEMIGOD, SCION GOD, SCION COMPANION, SCION RAGNAROK, SCION YAZATA THE PERSIAN GODS, FATE CORE, das DRESDEN FILES RPG und ShadowCore XP.

## Begriffe

Diese Fate-Regelanpassung verändert einige Begriffe aus FATE CORE um sie dem Setting bzw. persönlichen Vorlieben anzupassen.

**Fate-Punkte** heißen bei SCIONs Fate **Legendenpunkte**, behalten aber alle Regelmechanismen der **Fate-Punkte** bei.

Der Begriff **Austausch** aus den Konfliktregeln wird durch den Begriff **Runde** ersetzt, da dies leichter verständlich ist.

Schaden wird in **Punkten** oder **Stress** und nicht in **Erfolgsstufen** gemessen, da auch dies m.E. leichter verständlich ist.

Der Begriff **Stunt** aus Fate wird durch die Begriffe **Kniff** und **Segnung** ersetzt oder ist gleichbedeutend mit diesen oder als Oberbegriff zu verstehen.

### **Neue Regeln**

Um eine Runde Fate-Core, mit möglichst viel Flair der SCION RPGs zu ermöglichen, müssen einige zusätzliche Regeln zu denen von FATE CORE eingebaut werden. Zuerst einmal hat ein Charakter oder auch Nachkomme (oder Scion) so genannte **Epische Attribute**. Diese stimmen in SCIONs Fate nicht zu 100% mit denen aus SCION überein und sind im weiteren Verlauf beschrieben.

**Stunts** werden bei SCIONs Fate nicht nach Aspekten- oder frei gewählt sondern brauchen einen Fokus in Form von **Epischen Attributen** oder **Domänen** und stellen die übernatürlichen Kräfte der Nachkommen dar. Auch dazu später mehr.

Im weiteren Verlauf wird auch des Öfteren der Begriff **Fokusobjekt** oder **Fokus** zu lesen sein. Dieser ist gleichzusetzen mit dem Begriff **Reliquie** aus SCION oder wie oben beschrieben mit dem **Fokus** für einen Stunt.

Die Liste und Menge der **Fertigkeiten** aus FATE CORE wurde an die Bedürfnisse von SCIONs Fate angepasst.

SCIONs Fate nutzt die Regeln für **Waffen** und **Rüstungen** aus Fate Core in abgewandelter Form.

### **Schaden und Abwehr** (Waffen und Rüstungen Fate Core S.285 ff.)

Zuerst einmal, nicht jede Rüstung oder Waffe besitzt diesen Wert. Die Werte Schaden und Abwehr, stellen übernatürliche Schadensquellen oder Resistenzen dar. Normale Waffen, egal ob Gewehre, Schwerter oder Fäuste haben keine eigenen Werte in SCIONs Fate und werden nach den normalen Fate Regeln über die entsprechenden Fertigkeiten abgehandelt. Aber wie bekomme ich denn jetzt die Werte Schaden und Abwehr? Easy! Zum einen über **Epische Attribute**, da diese genau dieses System in abgewandelter Form nutzen, zum anderen über **Reliquien** in Form magischer Waffen oder Rüstungen und zuletzt indem du sie für **Stunts** nutzt um speziellen Schaden oder Widerstand darzustellen. Die Werte Schaden oder Abwehr stellen bestimmte Boni dar, die auf das Ergebnis eines erfolgreichen Wurfes angewandt werden. Das heißt, der Bonus zählt nicht für den Wurf selbst, aber zur Errechnung des erlittenen Schadens bei einem erfolgreichen Wurf.

## Epische Attribute

Die Epischen Attribute eines Charakters sind Fähigkeiten, die allein durch das göttliche Blut, welches in seinen Adern fließt einige seiner Eigenschaften auf ein episches Maß verstärken.

Ein Episches Attribut gibt immer einen zusätzlichen Bonus, der sich an den Regeln für Schaden und Abwehr (s.O.) orientiert. Dieser wird immer nur angewendet um bei einem Erfolg oder Misserfolg das Ergebnis zu modifizieren und wirkt sich nicht auf den Wurf selber aus. Ein Episches Attribut kann außerdem als Fokus für passende Stunts (Kniffe) dienen.

Die Epischen Attribute sind:

- Epische Stärke (körperliche Kraft)
- Epische Konstitution (Ausdauer und Zähigkeit)
- Epische Schnelligkeit (Geschwindigkeit und Reflexe)
- Episches Geschick (Fingerfertigkeit und Beweglichkeit)
- Episches Charisma (Redegewandtheit und Auftreten)
- Episches Aussehen (Präsenz und Erscheinungsbild)
- Epische List (Strategisches Denken und Täuschung)
- Epische Wahrnehmung (Aufmerksamkeit und Stärke der Sinne)
- Epische Intelligenz (Wissen und Denkvermögen)

Willenskraft: Ich hatte zuerst überlegt die Willenskraft der Götter als Episches Attribut einzuführen, musste aber einsehen, dass gerade die Götter in den wenigsten Geschichten wirklich willensstark wirken und deshalb die Fertigkeit Willen dieses Feld m.E. zur Genüge abdeckt.

## Fertigkeiten

SCIONS Fate nutzt seine eigene Fertigkeiten-Liste. Außerdem wird das Pyramidensystem aus Fate Core ignoriert und das Säulensystem nur für die Charaktererschaffung genutzt um ein bisschen Balance in den Start zu bringen. Da die Charaktere aber nach und nach immer weiter in göttliche Sphären kommen und ihre Fertigkeiten somit ein übermenschliches Maß annehmen können, verzichtet SCIONS Fate im weiteren Verlauf auf solche Einschränkungen und Fertigkeiten können frei gesteigert werden. Wann allerdings das Maximal-Maß im Spiel für Fertigkeiten angehoben wird, sollte mit dem Spielleiter im Zusammenhang mit den **Meilensteinen** (Später mehr dazu) entschieden werden.

Zu Errechnung der Stressbalken und Konsequenzen für körperlichen Stress nutzt SCIONS Fate die Fertigkeit „Zähigkeit“.

Folgende **Fertigkeiten** stehen dir in SCIONs Fate zur Verfügung:

- Akrobatik
- Athletik
- Aufmerksamkeit
- Bildung
- Charme
- Einbruch
- Einschüchtern
- Empathie
- Fahren/Lenken
- Handwerk/Kunst
- Heimlichkeit
- Kämpfen
- Kraft
- Medizin
- Nachforschung
- Provozieren
- Ressourcen
- Sagenkunde
- Schießen
- Täuschung
- Tiergespür
- Überleben
- Wille
- Zähigkeit

### **Geburtsrechte**

Ein zentrales Element der Kräfte eines Nachkommen, sind im SCION RP die *Geburtsrechte*, weshalb diese auch hier nicht fehlen sollen. *Geburtsrechte* können in vier verschiedenen Formen gewährt werden, die bei der *Charaktererschaffung* näher erläutert werden.

### **Domänen**

Ein anderer, wichtiger Bestandteil von Scion sind die *Domänen*. Diese bilden Quellen, übernatürlicher Kräfte, abseits ihrer *Epischen Attribute*, der *Charaktere* ab. In SCIONs Fate erhält ein Nachkomme mit Zugang zu einer *Domäne* bestimmte kleinere Fähigkeiten automatisch, während mächtigere Fähigkeiten durch das *Stuntsystem* erkaufte werden können.

Dies unterscheidet sich stark vom Scion RP und ist bewusst so gewählt. SCIONs Fate soll kein Scion Klon für ein anderes Regelwerk sein, sondern eine Möglichkeit *epische Geschichten* im Scion Setting zu erzählen.

Die *Domänen* werden im späteren Verlauf beschrieben.

**Jetzt solltest du aber so weit informiert sein, dass du endlich deinen göttlichen Nachkommen erstellen kannst.**

## **Charaktererschaffung**

### **Aspekte**

Wie im FATE CORE und anderen FATE Publikationen beschrieben, wählst du zuerst deine **Aspekte**. Ein Charakter kann bis zu 5 **Aspekte** haben.

Das **Konzept** und das **Dilemma** sind hier feste **Aspekte**, **genauso wie das göttliche Elternteil**, während die restlichen 2 frei wählbar sind. Ein weiterer

guter **Aspekt** ist aber die Idee, welche Art Gott dein Charakter einmal werden soll, wenn er denn so weit kommt (z.B. Dr. Nathaniel Hopkins kombiniert seine Profession als Arzt und seine Kräfte als Nachkomme des Baron Samedi und wird zu „Baron Réchapper, zukünftigem Gott der zweiten Chance“).

Aspekte sollten nach Möglichkeit ein zweiseitiges Schwert darstellen. Du solltest sie zu deinem Vorteil nutzen können, indem sie z.B. deine Expertise ausdrücken (ein Nerd wird sich bestimmt mit Computern oder in Bibliotheken auskennen), sie sollten aber auch zu deinem Nachteil ausgelegt werden können (Der Nerd neigt aber vielleicht auch dazu rechthaberisch oder sozial etwas unbeholfen zu sein).

### **Das Konzept**

Beschreibe was dein Charakter ist in einem kurzen Satz, wie bspw. „Profi Wrestler mit Aggressionsproblemen, „Naturverbundenes Mauerblümchen“ oder „Arroganter Weiberheld“.

Irgendwas, dass eben beschreibt, was dein Charakter grundsätzlich ist.

### **Dilemma**

Jeder hat seine Schwächen, auch wenn er ein göttlicher Nachkomme ist. Vielleicht sieht dies bei deinem Charakter so aus: „Erst zuhauen, nie Fragen stellen, „Offene Konfrontationen sind ja nicht so meins“ oder „Lügen haben noch nie jemandem geschadet“

### **Göttliches Elternteil**

Dein Charakter in SCIONs Fate ist der Nachkomme eines Gottes und eines Menschen in einer Kopie unserer modernen Welt. Somit musst du dich als Spieler entscheiden, welcher Gott oder welche Göttin Mami oder Papi sind. „stolzer Sohn des Odin“, „Herakles Tochter mit Daddy issues“, oder einfach „Tochter der Amaterasu“ z.B.

In den SCION Regelwerken sind den Göttern bestimmte **Epische Attribute**, als auch **Fertigkeiten** und **Domänen** zugeordnet. Diese bieten eine gute Richtlinie um ein Verständnis dessen zu erhalten, was einem Kind dieser Gottheit so möglich sein könnte, allerdings sollte jeder Gott auch ein Individuum sein, weshalb du nicht sklavisch daran festhalten solltest. Es ist dein zukünftiger Gott den du hier erstellst, mach es nach deinen Vorstellungen.

Jeder Gott gehört zu einem Pantheon und jedes Pantheon hat eine eigene **Pantheon-Domäne**. Diese werden im Abschnitt Domänen vorgestellt. Pantheon-Domänen können nicht von Mitgliedern anderer Pantheons genutzt oder erlernt werden und stehen dem Nachkommen oder Scion auch ohne ein **Fokusobjekt (Reliquie)** zur Verfügung. Somit erhält dein Charakter mit der Entscheidung

welche Gottheit ein Elternteil deines Charakters ist auch Zugang zu einer Pantheon-Domäne.

Wenn du möchtest kannst du jetzt noch bis zu zwei weitere Aspekte wählen, oder dies später z.B. während des Spiels tun, wenn du dich etwas mehr mit deinem Charakter auseinandergesetzt hast.

### **Epische Attribute**

Wie oben bereits beschrieben erhält dein Charakter Epische Attribute als Teil seines göttlichen Erbes. Du erhältst jetzt **3 Punkte**, die du frei auf die Epischen Attribute verteilen kannst. Bei der Charaktererschaffung darfst du allerdings kein Episches Attribut über die Stufe 3 steigern (Dies wäre sonst durch Bonuspunkte s.U. möglich)

Eine Erklärung was die einzelnen Epischen Attribute bewirken, erhältst du im entsprechenden Abschnitt.

### **Fertigkeiten**

Zu den Fertigkeiten des Charakters. Bei der Charaktererschaffung, darfst du **25 Punkte** auf die obige Fertigkeiten-Liste verteilen. Bei der Charaktererschaffung musst du hierbei darauf achten, dass du für jede Fertigkeit mit einem Wert von +2 (Ordentlich) oder mehr jeweils eine andere Fertigkeit im Rang darunter haben musst. Das heißt: Willst du Willen auf +3 (Gut) haben, musst du mindestens eine andere Fertigkeit auf +2 (Ordentlich) und eine weitere auf +1 (Durchschnittlich) besitzen.

### **Geburtsrechte**

Jedes Götterkind, das von seinem göttlichen Elternteil ausgewählt wird sein göttliches Erbe anzutreten, erhält auch so genannte Geburtsrechte. Dies sind Geschenke, die dem Nachkommen dabei helfen sollen, die Prüfungen, die auf ihn warten zu bestehen.

Die Regeln für Geburtsrechte folgen den Regeln für Extras in Fate-Core (S.277 ff.). Ihre Kosten werden durch die Punkte bei der Charaktererschaffung abgedeckt.

Geburtsrechte haben vier verschiedene Erscheinungsformen und du erhältst **5 Punkte**, mit denen du die Geburtsrechte deines Nachkommen erstellen darfst. Hier ist jetzt etwas mehr Kreativität gefragt, denn jetzt geht es für deinen Charakter darum seine besonderen Besitztümer und Verbündeten zu erhalten. Sei kreativ, lass dich von Mythen und den Scion Regelwerken inspirieren und leg los. Thors Hammer „Mjölhir“ ist genauso eine Reliquie wie die „Klingen des Chaos“ aus

den „God of War“ Spielen und der Pegasus war genauso eine Kreatur wie es der Affe „Apu“ für „Alladdin“ war. Die Möglichkeiten sehen wie folgt aus.

### **Reliquie:**

Dies sind Gegenstände mit besonderen Fähigkeiten, die normalerweise dazu genutzt werden einem Nachkommen als Fokus zu dienen um eine Domäne zu nutzen. Es könnte sich hierbei aber auch um eine Waffe oder Rüstung handeln, deren Schaden bzw. Abwehr erhöht ist oder aber ein Objekt, das eine ganz bestimmte Fähigkeit besitzt, wie z.B. Freyas Falkengewand, das es dem Anwender erlaubt sich in einen Falken zu verwandeln.

Eine Reliquie sollte zumindest einen Aspekt besitzen und ist ein Gegenstand, den der Charakter bei sich trägt.

Beispiele: Ein übergroßer Revolver namens Riesenbann (Schaden +2, Domäne-Krieg, Domäne-Sturm) Aspekt: Riesiger Ballermann

Reliquien haben folgende Kosten:

- + 1 auf Schaden oder Abwehr (1 Punkt)
- Zugang zu einer Domäne (1 Punkt)
- Besondere Fähigkeit (Nach Spielleiter Entscheid)

### **Kreatur:**

Tiere oder magische Tiere, die einen Helden begleiten, ob ein Pegasus oder ein Wolf der auf die Befehle des Nachkommen hört z.B.

Die Kosten für Kreaturen sind stark davon abhängig um welche Art Kreatur es sich handelt. Ein kleineres Geschöpf, bis zur Größe eines Hundes beispielsweise, könnte 1 Punkt kosten, während ein Pferd, mit oder ohne Flügel eher 2 Punkte kosten würde. Hier ist Kreativität gefragt und im Endeffekt sollte der Spielleiter entscheiden, wie viele Punkte deine Kreatur kostet. Die Kreatur ist ein NSC, der den Charakter begleitet und eigene Aspekte, Stresskästchen etc. besitzt.

### **Gefolgsleute:**

Ein loyales Gefolge ist etwas Tolles für einen Gott von morgen und wird einem Nachkommen deshalb auch schon mal zur Seite gestellt. Die Kosten für ein Gefolge berechnen sich nach Größe und Macht des selbigen. So wird eine Gruppe aus 5 kampferprobten Amazonen mit übermenschlichen Kräften oder ein einzelner, dem Nachkommen ebenbürtiger Minotaurus 5 Punkte kosten, während eine Gruppe aus 5 generischen Straßenschlägern auch für 1 Punkt zur Verfügung steht.

Wie bei den Kreaturen ist hier Kreativität gefragt und zum Schluss muss der Spielleiter entscheiden. Auch Gefolgsleute zählen als NSC.

### **Ratgeber:**

Als Ratgeber bezeichnet man eine Kreatur oder Person die sich mit bestimmten Dingen, meist übernatürlicher Natur auskennt und einem Nachkommen mit Rat zur Seite steht. Ein Ratgeber könnte eine bestimmte Stadt und deren übernatürlichen Bewohner besonders gut kennen, oder beträchtliches Wissen über die verschiedenen Göttlichen Wohnorte besitzen.

Fakt ist, auch hier sollte der Spielleiter entscheiden, wie die Kosten für einen Ratgeber sind. Einen Gott oder z.B. Mimirs Kopf von Zeit zu Zeit befragen zu können ist wesentlich teurer als der Barkeeper einer Kneipe in der bekanntlich übernatürliche Geschöpfe ein und aus gehen.

Kreaturen oder Gefolgsleute können auch gleichzeitig Ratgeber sein.

### **Stunts (Kniffe und Segnungen)**

Wie bereits vorher beschrieben benötigt ein Nachkomme für die Nutzung von **Stunts** oder **Kräften** einen **Fokus** für den es drei Möglichkeiten gibt.

- **Segnungen der Universal-Domänen**

Die Segnungen sind bestimmte Arten von Kräften, die immer einer Thematik(Domäne) folgen wie beispielsweise: Wasser oder Krieg.

SCIONs Fate nutzt zu einem großen Teil die Domänen aus Scion, hat aber auch ein paar eigene, verzichtet auf andere und du kannst nach Belieben natürlich noch weitere hinzufügen. Zugriff auf eine Domäne zu haben ist nicht nur eine Kraftquelle sondern auch eine große Verantwortung, denn eine solche ist zukünftig Teil des göttlichen Erbes des Nachkommen.

Zugriff auf eine Domäne gibt dem Nachkommen grundsätzliche, Fähigkeiten, die mit dieser zusammenhängen, dazu im entsprechenden Abschnitt mehr. Diese haben keine Regel Vorteile zur Folge, sind aber Möglichkeiten die der Spieler nutzen kann um die Legende seines Charakters während des Spielens zu erzählen.

Wenn ein Charakter außerdem Zugriff auf eine Domäne hat, hat er auch die Möglichkeit seine Fähigkeiten in der Beherrschung dieser zu erweitern und so genannte **Segnungen** zu erhalten oder zu erschaffen.

Ich nehme mal das Beispiel der Domäne Feuer: Henry, der Sohn des Hephaistos besitzt die Reliquie Flammenaegis. Dieser Schild gibt ihm unter anderem Zugriff auf die Feuer-Domäne, wodurch Henry schon mal Flammen erzeugen kann. Er benennt jetzt eine Segnung (Stunt) wie folgt:

Feuerball: Ich kann eine Feuerkugel in meinen Händen erzeugen und diese werfen.

Henry hat also gelernt das Feuer besser zu kontrollieren und kann deshalb Kugeln aus Feuer werfen um damit anzugreifen, Vorteile zu erschaffen oder Hindernisse zu überwinden.

Hier ist noch zu erwähnen, dass alle Domänen außer den Pantheon-Domänen ein Fokusobjekt (Reliquie) benötigen um sie nutzen zu können. Verliert also Henry beispielsweise seine Reliquie für die Feuer-Domäne, kann er seine Stunts und Fähigkeiten die diese als Fokus nutzen nicht mehr einsetzen, bis er sie ersetzt oder zurückgeholt hat.

- **Segnungen der Pantheon-Domänen**

Pantheon Domänen sind besondere Kräfte aus dem göttlichen Blut (Ichor) der Götterpantheons. Sie benötigen kein Fokusobjekt, können nur von Angehörigen des entsprechenden Pantheons genutzt werden und haben im Gegensatz zu den Universal-Domänen keine zusätzlichen Fähigkeiten abgesehen ihrer Segnungen.

Beispiel: Die Nachkommin des Hachiman, aus dem Japanischen Pantheon der Kami, besitzt die Pantheon-Domäne „Tsukumo-Gami“. Mit dieser schafft sie einen Stunt namens „Kami wecken“. Mit etwas Hartnäckigkeit kann sie jetzt den Geist(Kami) eines leblosen Objektes wecken und mit diesem sprechen.

Mehr zu Pantheon-Domänen im entsprechenden Abschnitt.

- **Kniffe aus Epischen Attributen**

Epische Attribute sind für sich selbst schon außergewöhnliche Kräfte, doch sind Nachkommen und Götter in der Lage die Möglichkeiten und auch Grenzen ihrer Fähigkeiten zu erforschen, zu trainieren und auszureizen und schaffen es so, diese auf besondere Weise einzusetzen. Diese Tricks nennt man Kniffe.

Beispiele:

Die Nachkommin des Baron Samedi besitzt Epische Konstitution der Stufe 1 und benennt einen Kniff mit „Shake it off“. Dieser ermöglicht es dem Charakter eine körperliche Konsequenz zu den Kosten eines Legendenspunktes einmal pro Sitzung um eine Stufe zu senken.

Heftiger Rückstoß (Stärke): Wenn der Nachkomme des Herakles bei einem Angriff mit „Kämpfen“ einen Gleichstand erzielt, kann er entscheiden ob er einen Schub nimmt, oder einen Legendenspunkt ausgibt um dem Verteidiger sofort 2 Schadenspunkte zu verursachen.

Schmutzige Tricks (List): Wenn der Nachkomme der Bastet in einem Kampf Mann gegen Mann versucht durch Täuschung einen Vorteil zu erschaffen, erhält er einen Bonus von +2 auf den Wurf.

Es gibt bei diesen Möglichkeiten keine Begrenzung, wie viele Stunts welcher dieser Methoden zugeordnet sind, dies ist ganz allein deinen Vorlieben überlassen.

### **Legendenpunkte und Erholungsrate**

Die Erholungsrate zur Erschaffung eines Charakters ist bei SCIONs FATE bei der Charaktererschaffung **5** und ein Charakter erhält **3 freie Stunts** (siehe FATE CORE).

### **Stress und Konsequenzen**

Diese bleiben wie im FATE CORE Regelwerk beschrieben, haben aber keine tatsächliche Obergrenze. Die Fähigkeit Körperlichen Stress und Konsequenzen einzustecken orientiert sich an der Fertigkeit Zähigkeit und nicht an der Fertigkeit Kraft.

### **Bonuspunkte**

Zum Abschluss der Charaktererschaffung erhältst du noch **3 Bonuspunkte**, die du für folgendes ausgeben kannst.

- 1 Punkt eines Epischen Attributes kostet 1 Bonuspunkt
- 1 Geburtsrechtsaspekt kostet 1 Bonuspunkt (bzw. Spielleiterentscheid)
- 1 Stunt kostet 1 Bonuspunkt (statt die Erholungsrate zu senken)
- 3 Fertigungspunkte kosten 1 Bonuspunkt

Stunts können auch erweitert oder zusammengelegt werden. Einen Stunt zu erweitern, ihm also einen weiteren Aspekt hinzuzufügen kostet genauso viel wie ein neuer Stunt.

## **Epische Attribute**

Hier gibt es eine genauere Beschreibung der Epischen Attribute und dessen, was diese bewirken.

Jedes Epische Attribut wirkt sich auf die Ergebnisse, bestimmter erfolgreicher Würfe aus. Sie verstärken nicht den Würfelwurf, also die Fertigkeit selber, sondern modifizieren die Erfolgsstufen eines Wurfes. (siehe Schaden und Abwehr)

### **Epische Stärke**

Das göttliche Blut des Nachkommen gewährt ihm übermenschliche Kraft. Er erhält pro Stufe den gleichen Wert auf Schaden für alle Angriffe mit der Fertigkeit „Kämpfen“. Sprich Epische Stärke 1 gewährt den Wert Schaden 1. Der Nachkomme kann pro Stufe ungefähr 500kg (nach Stufe 3 - 1000kg pro Stufe) hochheben und erhält Zugriff auf Kräfte (Kniffe) die seine übermenschliche Kraft nutzen.

### **Epische Konstitution**

Die göttliche Abstammung macht den Charakter zäher als andere. Er erhält den Wert Abwehr in Höhe seiner Stufe in Epischer Konstitution, gegen physischen Schaden. Außerdem kann er auf Stunts zugreifen die seine übernatürliche Zähigkeit und Ausdauer nutzen.

### **Epische Schnelligkeit**

Die Geschwindigkeit mit der er sich bewegt, macht den Charakter wirklich übermenschlich. Er erhält den Wert Abwehr in Höhe seiner Epischen Geschwindigkeit, wenn er sich mit Athletik verteidigt und kann Stunts nutzen, die seine Geschwindigkeit und Reflexe nutzen.

### **Episches Geschick**

Flink wie ein Wiesel, also ein göttliches Wiesel, erhält der Charakter den Wert Abwehr in Höhe seiner Epischen Geschicklichkeit, wenn er sich durch „Kämpfen“ verteidigt. Er kann außerdem Kniffe wählen, die sich Fingerfertigkeit und Akrobatik zunutze machen.

### **Episches Charisma**

Ein Nachkomme mit dem Charisma der Götter, wird kaum jemanden nicht überzeugen können, da er ein geborener Diplomat und Anführer ist. Er erhält den Wert Schaden in Höhe seines Epischen Charismas auf geistige Angriffe, die er mit der Fertigkeit „Provozieren“ macht. Der Nachkomme kann Stunts wählen, die seinen Charme und seine Überredungskünste nutzen.

### **Episches Aussehen**

Entweder übermenschlich schön, oder absolut erschreckend, kann ein Nachkomme mit diesem Epischen Attribut sein Aussehen zu seinem Vorteil nutzen. Er muss sich dafür entscheiden, welchen der beiden Epischen Aspekte er möchte und behält diesen dann bei. Er erhält den Wert Schaden in Höhe seines Epischen Aussehens auf geistige Angriffe entweder mit Charme oder Einschüchtern und kann Stunts wählen, die seine epische Präsenz ob anziehend oder erschreckend nutzen.

### **Epische List**

Klever wie die Trickser aus den Legenden, die ihre Schläue einsetzen um den Sieg zu erringen oder einen zu mächtigen Feind zu überlisten und ihm zu entfliehen, bekommt ein Nachkomme mit diesem Epischen Attribut den Wert Schaden in Höhe seiner Epischen List um Hindernisse durch die Fertigkeit „Täuschen“ zu überwinden und kann Stunts nutzen die sich sein taktisches Geschick und seine Schläue zu nutze machen.

### **Epische Wahrnehmung**

Durch göttliches Blut sind die Sinne eines Nachkommen mit Epischer Wahrnehmung übermenschlich stark. Egal ob fühlen, hören, sehen, riechen oder schmecken, der Nachkomme wird jedem Kenner guten Essens oder dergleichen etwas vormachen können. Er erhält den Wert Schaden in Höhe seiner Epischen Wahrnehmung wenn er mit der Fertigkeit „Schießen“ angreift. Außerdem kann er Stunts wählen, die seine übernatürlichen Sinne nutzen.

### **Epische Intelligenz**

Der logische Verstand eines Nachkommen mit göttlicher Intelligenz ist einmalig, weshalb er den Wert Abwehr in Höhe seiner Epischen Intelligenz bekommt um geistigen Angriffen mit „Willen“ zu widerstehen. Der Nachkomme, kann auch Stunts wählen die sein Verständnis für logische Zusammenhänge nutzen.

## **Stunts**

Stunts heißen in SCIONs Fate entweder Kniffe oder Segnungen, abhängig davon, aus welcher Quelle sie stammen. Kniffe kommen von Epischen Attributen, Segnungen von Domänen.

Stunts haben normalerweise keine Kosten, es sei denn sie geben einen erheblichen Vorteil auf etwas, wie zum Beispiel der Kniff der Epischen Geschicklichkeit „Nutze die Lücke“. Dieser erlaubt es dem Nachkommen bei einem erfolgreichen Angriff automatisch eine leichte Konsequenz beim Gegner zu verursachen, wenn er einen Legendenpunkt ausgibt. Oder der Stunt „Hand auflegen“ der Lebens-Domäne. Dieser erlaubt es dem Nachkommen eine leichte, körperliche Konsequenz für einen Legendenpunkt sofort zu heilen.

Manche Stunts können aber auch besondere Kräfte sein, die, die Möglichkeiten des Charakters einfach erweitern, wie zum Beispiel Spinnenklettern: Ich darf mich an Wänden und Decken entlang bewegen ohne das mich dies behindert. Oder Frostimmunität: Ich bin immun gegen Schaden der durch Kälte entsteht.

Besprich mit deinem Spielleiter ob deine Stunts etwas kosten sollten oder nicht.

Beachte auch, dass Stunts in den meisten Fällen sehr klar definiert sind. Ein Beispiel für einen schlechten Stunt wäre: Kämpfer-Ass: "Ich bekomme immer einen +2 Bonus auf meine Angriffe". Dieser Stunt ist zu breit gefächert, ja, du spielst hier einen Charakter der mächtiger ist, als ein normaler Mensch, dass ist er aber ohnehin schon durch seine Epischen Attribute und dadurch, dass er auf Domänen usw. zurückgreifen kann. Stunts werden mit der Zeit mächtiger wenn du dich darum kümmerst und du kannst immer mehr Kräfte wählen. Das sollte reichen um deinen Götterkomplex zu befriedigen.

### **Kniffe (Stunts von Epischen Attributen)**

Zu den Epischen Attributen gehören schon bei Scion die Kniffe, die besondere Tricks, eben „Kniffe“ dieser Kräfte darstellen.

Kniffe müssen aus bestimmten Informationen formuliert werden, damit klar ist wie und wodurch sie funktionieren. Hierbei ist es wichtig, dass der Kniff zum Epischen Attribut passt, da es wenig Sinn macht, wenn ein Nachkomme den Kniff: Heiliges Wüten, der ihm erlaubt leblose Objekte leichter zu zerstören mit Epischer List verknüpft.

Überleg dir welche Kniffe zu welchem Epischen Attribut passen könnten. Scion Hero und andere Scion Publikationen bieten eine großartige Inspiration dafür.

Beispiele:

Gewichtheber (Ep.Stärke) - Ich erhalte einen Bonus von +2, wenn ich Dinge aus reiner, eigener Kraft heraus bewegen will.

Shake it off! (Ep.Konstitution) - Für einen Legendenpunkt, darf ich einmal pro Szene eine körperliche Konsequenz um eine Stufe senken, wenn der entsprechende Platz frei ist.

Erster! (Ep.Schnelligkeit) - Ich darf in einem Konflikt immer zuerst handeln, es sei denn, jemand anderes mit einem entsprechenden Stunt nimmt am Konflikt teil, dann würfeln wir.

Can't touch this! (Ep.Geschick) - Ich erhalte +2 auf meinen Verteidigungswurf gegen physische Angriffe, wenn ich mich mit Akrobatik verteidige.

Könntest du bitte? (Ep.Charisma) - Ich erhalte +2 auf meinen Charme-Wurf, wenn ich eine Person die mir gegenüber nicht negativ eingestellt ist freundlich bitte mir einen Gefallen zu tun, der diese nicht in Gefahr bringt.

Lauf! (Ep.Aussehen/schrecklich) - Ich erhalte +2 auf meinen Einschüchtern-Wurf, um Personen dazu zu bringen zu flüchten.

Lügner! (Ep.List) - Ich erhalte einen +2 Bonus um Lügen die mir erzählt werden mit einem Empathie-Wurf zu durchschauen.

Sprachgenie (Ep.Intelligenz) - Wenn ich eine unbekannte Sprache zu entziffern versuche, erhalte ich einen Bonus von +2 auf meinen Bildungs-Wurf

Spürhund (Ep.Wahrnehmung) - Ich bekomme +2 auf meinen Aufmerksamkeitswurf, wenn ich versuche eine Spur zu verfolgen.

### **Segnungen (Stunts von Domänen)**

In SCION ist sehr klar definiert, was Domänen bewirken bzw. wie die einzelnen Segnungen einer Domäne wirken und was diese kosten. Die FATE Regelwerke sind hier durch die Nutzung von Stunts freier in der Auswahl der Kräfte, die ein solcher gewährt.

Ich habe eine ganze Weile überlegt wie sich diese Dinge am besten darstellen lassen und habe mich dazu entschlossen, dass das Stuntsystem hierfür vollkommen ausreicht, weshalb SCIONs Fate auf die Festschreibung bestimmter Segnungen verzichtet und stattdessen das Stuntsystem nutzt.

Das Stuntsystem gibt dir und mir nämlich die Möglichkeit die Kontrolle über die Domänen zu verstärken, indem es bestimmte Kräfte gewährt, die sich an den Segnungen aus Scion oder den eigenen Vorlieben orientieren können.

Was eine Segnung überhaupt ermöglicht? Hier 'ne Liste mit Beispielen...

- **Einen Bonus auf einen bestimmten Wurf in einer bestimmten Situation geben:** Weil ich die Lebens-Domäne kontrolliere, erhalte ich +2 auf meinen Medizin-Wurf um körperlichen Stress zu versorgen; Weil ich die Todes-Domäne kontrolliere, bekomme ich +2 auf meinen Einschüchtern-Wurf wenn ich mit Geistern interagiere.
- **Einen speziellen Vorteil einmal pro Sitzung kostenlos erschaffen:** Weil ich die Chaos-Domäne kontrolliere, darf ich ein mal pro Sitzung bestimmen, das einer meiner fehlgeschlagenen Würfe stattdessen ein voller Erfolg war.; Weil ich die Schutz-Domäne kontrolliere, darf ich einmal pro Sitzung den körperlichen Schaden, den eine Person in meiner Zone nimmt auf 0 reduzieren.
- **Eine Fähigkeit zur Domäne hinzufügen:** Ich kann durch die Frostdomäne Eiszapfen erschaffen und diese als Geschosse werfen; Ich habe mit der Feuer-Domäne gelernt Nahkampfwaffen in Flammen zu hüllen die dann, den Wert Schaden 2 erhalten; wenn ich mit ihnen mit der Fertigkeit Kämpfen angreife.

- **Immun gegen eine bestimmte Art Schaden werden:** Weil ich die Domäne Tier (Schlange) kontrolliere, bin ich immun gegen jegliche Schlangengifte.; Weil ich die Feuer-Domäne kontrolliere, bin ich immun gegen Schaden durch Feuer und Hitze.; Weil ich die Wasser-Domäne kontrolliere, kann ich unter Wasser atmen.
- **Schaden und Abwehr zu bestimmten Aktionen hinzufügen:** Wenn ich mit Segnungen der Sturm-Domäne die auf Elektrizität basieren Feinde angreife, erhalten diese den Wert Schaden +2.; Wenn ich Wasser kontrolliere um mich gegen physische Angriffe zu verteidigen, erhalte ich den Wert Abwehr +2.

Kniffe und Segnungen von Pantheon Domänen geben noch mal andere Möglichkeiten für Stunts.

## Pantheons und Domänen

Die speziellen Domänen der verschiedenen Götterpantheons sind eine einzigartige Machtquelle für einen Nachkommen als auch für die Götter selbst, da sie aus dem göttlichem Blut, dem Ichor selbst entstehen und somit ohne eine Reliquie als Fokus genutzt werden können. Somit steht eine Pantheon-Domäne einem Nachkommen oder Gott so lange zur Verfügung, wie er lebt und/oder seine Göttlichkeit besitzt. Die meisten Pantheon-Domänen hier sind in den SCION-Regelwerken beschrieben und du kannst sie als Inspiration nutzen. Ich gebe aber dennoch einige Beispiele, wie Stunts der verschiedenen Pantheon-Domänen aussehen können und was das Thema der Pantheon-Domäne sein sollte.

Um einer Pantheon-Domäne verschiedene Stunts zuordnen zu können, muss man das Thema verstehen das dieser Domäne zugrunde liegt oder sich überlegen, was macht das entsprechende Pantheon eigentlich aus oder womit verbinde ich es persönlich am meisten? Eine andere Möglichkeit ist, die Kräfte als Segen der einzelnen Götter des Pantheons zu spielen.

Bei Pantheon-Domänen, geht man nicht davon aus, dass ein Charakter diese beherrscht. Er hat keine Grundfähigkeiten darin, wie bei anderen Domänen, da er sein eigenes Ichor (göttliches Blut) verstehen muss um Kraft aus diesem ziehen zu können.

Pantheon-Domänen sind prädestiniert dafür, Kräfte zu gewähren und Vorzüge zu geben, die Stunts eher seltener ermöglichen.

Die folgende Beschreibung der Pantheon-Domänen, ist gleichzeitig eine Liste von Pantheons die du im Spiel nutzen kannst, wenn du möchtest, kannst du aber

selbstverständlich weitere hinzufügen. Die Pantheons sind hier so benannt, wie es m.E. den meisten Sinn macht, die Begriffe aus Scion stehen aber zur besseren Übersicht auch dabei.

### **Asen, die nordischen Götter**

**Domäne: Jotunblut oder Wyrð**

Die nordischen Götter haben ihr Blut sowohl mit den Riesen, als auch den Vanir vermischt, woraus besonders potentes Blut entstanden ist. Dieses Blut kann z.B. Sterbliche oder den Nachkommen selbst übermenschlich stark machen oder ihm erlauben die Gestalt eines Riesen anzunehmen. Wyrð beschreibt eher die Verbundenheit der nordischen Götter mit ihrem eigenen Schicksal, die es einem Nachkommen bspw. Erlauben kann, vollkommen furchtlos zu werden, weil er ohnehin weiß, dass sein Schicksal bereits fest geschrieben steht. Entscheide selbst welche Domäne besser zu deiner Kampagne passt.

- Blutgabe: Indem der Charakter eine Stufe **physischen Stresses** auf sich nimmt, weil er etwas Blut an ein sterbliches Tier oder einen Menschen gibt, den dieser dann trinkt, sichert er sich dessen unsterbliche Loyalität zu und gewährt diesem einen Punkt in Epischer Stärke oder -Konstitution. Dies hält einen Monat an.
  - Steigerung: gewährt jeweils einen Punkt Ep.Stärke und -Konstitution und hält zwei Monate
- Berserkerrausch: Hat der Charakter eine körperliche Konsequenz (4 oder höher) durch einen Angriff mit darauf folgender Verletzung erlitten, erhält er +2 auf alle folgenden Nahkampfangriffe und wird erst aufhören zu Kämpfen, wenn alle Gegner besiegt sind oder er stirbt.
  - Steigerung: Kann schon bei einer körperlichen Konsequenz (2 oder höher) genutzt werden.
  - Gibt +2 auf alle Arten von physischen Angriffen.

### **Theoi (Dodekatheon), die olympischen Götter**

**Domäne: Arete**

Das Wort Arete bedeutet so viel wie „Vortrefflichkeit“ und beschreibt das Bestreben der Meisterung einer der eigenen Fähigkeiten, egal ob Philosophie, Kriegskunst oder Bildhauerei, es geht darum absolut vortrefflich im eigenen Fachgebiet zu werden und zu sein.

- Vortreffliche Kunst: Wenn der Nachkomme an einem Kunst- oder Handwerksprojekt arbeitet, kann er seine körperlichen Bedürfnis komplett ignorieren, ohne das ihm dies Stress verursacht. Lediglich atmen muss er

noch können. Dies kann er höchstens eine Woche lang tun, bevor er einen ganzen Tag schläft, nachdem er gegessen und getrunken hat.

- Steigerung: Er muss nach beendeter Arbeit keinen ganzen Tag schlafen, sondern kann seinen normalen Schlafrhythmus wieder aufnehmen.
- Einmann-Armee: Solange der Nachkomme eine Nahkampfwaffe in der Hand hält und die Gegner nicht mit mehr als 3 in der Überzahl sind, erhält er +2 auf seine Kämpfen-Würfe.
  - Steigerung: Der Bonus gilt jetzt auch für Schießen-Würfe.

### **Loa, die Götter des Voodoo**

**Domäne: Cheval**

Cheval ist die Domäne der Besitzergreifung und Besessenheit. Ein Nachkomme kann sich mit ihr in die Körper anderer Personen versetzen, Gegenstände beseelen oder auch für eine gewisse Zeit selbst körperlos werden. Kräfte der Cheval-Domäne, benötigen immer einen Fokus in Form einer genetischen Probe, eines ausgedruckten Fotos, oder etwas, das eine wichtige Bedeutung für das Opfer hatte, es sei denn die Segnung wirkt auf den Nachkommen selbst oder einen Gegenstand.

- Schau mir aus den Augen Kleines: Mit einem Foto, einer genetischen Probe oder einem geliebten Besitz der Zielperson, kann sich der Nachkomme in diese hineinversetzen und durch ihre Augen sehen, Ohren hören und auch die anderen Sinne wahrnehmen. Er kann den Körper des Ziels aber nicht lenken und auch keine Gedanken des Ziels lesen.
  - Steigerung: Der Anwender kann das Opfer einmal pro Szene zu einer körperlichen Handlung zwingen.
- Ich kann dich sehen: Besitzt der Nachkomme ein Foto, eine genetische Probe oder einen geliebten Besitz eines sterblichen Ziels, weiß er sofort wo sich dieses befindet.
  - Steigerung: Der Nachkomme spürt zusätzlich in welcher emotionalen Lage das Ziel ist.
- Zombies?!: Der Nachkomme kann seinen Geist in eine Leiche hineinversetzen und deren Körper steuern. Wird der Leihkörper zerstört, kehrt der Geist in den Körper des Nachkommen zurück.

### **Netjer (Pesdjat), die ägyptischen Götter**

**Domäne: Heku**

Bei den Netjer geht vieles um Ordnung und die Korrektheit des eigenen Platzes, als auch um die Ordnung der Seele, welche im Glauben des Pantheons aufgeteilt ist. Das Verständnis der einzelnen Teile, der eigenen Seele, ermöglicht es einem Nachkommen diesen Aspekt der Seele zu beherrschen. Die Teile der Seele sind: Ren - Name, Sheut - Schatten, Sekhu - Körper, Hu - Schöpfung, Sekem -

Vitalität, Ba - Persönlichkeit, Ka - Lebenskraft und Ib - Herz. Im weiteren Verlauf, kann ein Gott der Netjer auch auf Ack - Die vereinte, komplette Seele und Saa - Allwissenheit zurückgreifen.

- Ren Ernte: Spricht jemand ohne, dass der Nachkomme es beeinflusst hat über dessen Taten oder liest dieser Nachrichten über diese, erhält er sofort einen Legendenpunkt. Dies funktioniert nur einmal am Tag und immer nur einmal pro Quelle.
  - Steigerung: Funktioniert zweimal am Tag, wenn die Quelle nicht dieselbe ist.
- Sprich Hu: Der Anwender kann einem unbelebten Objekt für einen Legendenpunkt befehlen eine einzelne Handlung auszuführen zu dem es in der Lage ist (Ein Stein kann fallen, aber nicht springen).
  - Steigerung: Die Handlung darf leicht von der Natur des Ziels abweichen (Vielleicht ein kleiner Hüpfen des Steins?).

### **Teotl (Atzlánti), die aztekischen Götter**

**Domäne: Itztli**

Im Glauben der Teotl, kann das Gleichgewicht des Universums nur durch das Opfer von Blut aufrecht erhalten werden, weshalb diese geradezu besessen davon sind, dass ihnen ein gewisses Maß an Blut als Opfer dargebracht wird. Dieses Wissen um die Stabilität des Universums, durch das Opfern von Blut, gewährt einem göttlichen Nachkommen aber auch große Kraft über sein eigenes Handeln macht ihn kreativ in der Art Blut zu opfern oder mit diesem zu agieren.

- Blutopfer: Ein mal pro Tag, kann der Nachkomme freiwillig eine leichte körperliche Konsequenz auf sich nehmen um einen Legendenpunkt zu erhalten.
  - Steigerung: Es ist zwei mal pro Tag möglich
- Opfer an den rauchenden Spiegel: Einmal pro Sitzung, kann der Nachkomme eine leichte körperliche Konsequenz auf sich nehmen und sein Blut an Tezcatlipoca opfern um eine Vision zu erhalten, die bspw. Den Besitzer eines Objektes offenbart, das der Anwender in der Hand hält oder etwas Ähnliches zu tun, als hätte er diesen Stunt der Domäne Prophezeiung.
  - Steigerung: Der Anwender kann auch ein Tier oder ein Körperteil einer anderen Person als Opfer benutzen.

### **Kami (Amatsukami), die japanischen Götter**

**Domäne: Tsukumo-Gami**

Die japanischen Götter haben ein einzigartiges Verständnis von der Welt, da ihnen bewusst ist, dass jedes Objekt nicht einfach ein toter Gegenstand ist. Jeder Gegenstand, egal wie klein, ist beseelt, besitzt also einen Kami (Geist), der zur gleichen Familie wie die Götter gehört und ein fantastischer Verbündeter sein

kann. Der Kami eines Gegenstandes, kann den Gegenstand, den er beseelt manipulieren und z.B. auch verstärken.

- Kami wecken: Durch etwas Hartnäckigkeit, kann der Anwender den Geist eines unbelebten Objektes wecken um mit diesem zu sprechen.
  - Steigerung: Der Anwender kann vom Kami eine einfache Handlung einfordern (Bsp. Eine Tür öffnet sich).

### **Tuatha dè Dannan, die irischen Götter**

**Domäne: Enech**

Die Götter Irlands legen auf nichts in ihrer Persönlichkeit mehr Wert, als auf das Enech, was übersetzt so viel wie „Gesicht“ bedeutet. Es ist ein Ausmaß ihres Ansehens und ihres Stolzes und gewährt große Macht im Austausch für persönliche Verhaltensregeln. Das Enech verlangt das sich der Nachkomme ehrenhaft verhält, weshalb er für den ersten **Stunt** dieser **Domäne** den er wählt und evtl. für spätere einen Geas auf sich nehmen sollte. Ein Geas ist ein Versprechen auf eine bestimmte Art zu handeln wie z.B. „Ich werde niemals ein Gast Mal ablehnen“, „Ich werde niemals eine Herausforderung ablehnen“, „Ich einem Bettler immer etwas anbieten“ usw. Die irische Mythologie ist voll von diesen Dingen und so mancher Geas hat so manchem Helden schon übel mitgespielt. Neben den Kräften die ein Geas einem Nachkommen gewährt, kann dieser auch von anderen erwarten sich ehrenhaft zu verhalten und ihr eigenes Enech zu verbessern, indem er ihnen z.B. selbst einen Geas auferlegt.

- Geas des Körpers: Der Nachkomme nimmt einen Geas auf sich und erhält dafür einen Stunt der Epischen Konstitution umsonst. Bricht er sein Geas, verliert er seine Stufen in Epischer Konstitution komplett, bis er angemessenen Buße getan hat (Spielleiter Entscheid).
  - Steigerung: Der Anwender erhält zusätzlich eine Stufe Epische Konstitution umsonst
- Geas aufzwingen: Der Nachkomme kann für einen Legendenzug, einer anderen Person einen Geas aufbürden. Die Art des Geas und was dieser bewirkt entscheidet der Spielleiter. Der Geas hält für 2 Monate.
  - Steigerung: Die Dauer des Geas verlängert sich auf ein Jahr und einen Tag

### **Shen (Himmlische Bürokratie), die chinesischen Götter**

**Domäne: Taiyi**

Taiyi beschreibt das Prinzip der Veränderung, dass nichts so bleibt wie es ist, sondern irgendwann zu etwas anderem wird. Der Fluss des Qi und das Prinzip der Gegensätzlichkeit von Yin und Yang, sowie das Zusammenspiel der fünf Elemente Feuer, Erde, Metall, Wasser und Holz spielen hier eine große Rolle. Alles kann sich zu allem verändern und wird es schlussendlich durch den Fluss der Energien auch. Diesen Energiefluss durch das Qi zu manipulieren, ist die große Kunst der Shen.

- Qi Transfer: Für einen Legendenpunkt, kann der Nachkomme einem Verbündeten einen +2 Bonus auf einen Würfelwurf geben, der mit einer Universal-Domäne zu tun hat.
  - Steigerung: Der Bonus wirkt auch bei Stunts von Pantheon-Domänen.
- Ying und Yang Barriere: Indem er einen Legendenpunkt ausgibt, kann der Nachkomme einmal pro Sitzung einen auf ihn gezielten Stunt, einer Universal-Domäne sofort komplett abwehren.
  - Steigerung: Der Stunt kann auch genutzt werden um andere zu schützen.
- Korrosion: Der Nachkomme kann einen Gegenstand aus Holz oder Metall berühren und sein Qi leiten diesen zu schwächen. Er erhält einen +2 Bonus um einen Vorteil zu erschaffen oder ein Hindernis zu überwinden, wenn er so versucht einen solchen Gegenstand rosten oder morsch werden zu lassen.

### **Deva, die indischen Götter**

**Domäne: Samsara**

Im Verständnis der Deva ist alles miteinander verbunden und jede noch so kleine Handlung wirkt sich auf die Gesamtheit aller Dinge aus. In der westlichen Welt versteht man den Begriff Karma oftmals als tue Gutes und dir wird Gutes wiederfahren, aber Karma ist mehr das Prinzip der Auswirkung des eigenen Handelns auf das kosmische Gleichgewicht. Die Deva haben ein übergeordnetes Verständnis dieses Prinzips und sind erfahren darin die Konsequenzen ihrer Handlungen und der Handlungen anderer zu erahnen und erhalten somit auch Macht über dieses Prinzip. Dennoch ist der Weg zur Erleuchtung ein langer.

- Den Gefallen erwidern: Wenn eine übernatürliche Kraft gegen den Nachkommen eingesetzt wird, kann dieser einmal pro Sitzung einen Legendenpunkt ausgeben, um reflexartig, dieselbe Handlung an deren Quelle anzuwenden, ob er diese Fähigkeit besitzt oder nicht.
  - Steigerung: Die Kraft kann zweimal pro Sitzung genutzt werden.
- Freier Geist: Wenn der Nachkomme eine geistige Aufgabe erhält, derer er nicht gewachsen scheint, kann er fasten und meditieren. Für jeden Tag, den er dies tut, erhält er einen +2 Bonus auf seinen Wurf um diese Aufgabe zu erfolgreich abzuschließen.

### **Yazata, die persischen Götter**

**Domäne: Asha**

Die Yazata halten das Prinzip der Wahrheit als heilig. Lügen sind die Quellen von allem schlechten und bösen und nur die Wahrheit kann diesen widerstehen. Damit sind nicht bloß Worte gemeint, sondern das Prinzip aller Dinge. Die Yazata haben ein einmaliges Verständnis davon, was wahr ist und was nur Illusion.

- Wahre Kraft: Für einen Legendenpunkt, darf der Nachkomme ein Episches Attribut seiner Wahl um eine Stufe erhöhen, ob er es besitzt oder nicht. Dies hält an bis der aktuelle Konflikt oder das Problem gelöst ist.
  - Steigerung: Die Erhöhung bleibt für den Rest der Sitzung aktiv.
- Wahrer Blick: Der Nachkomme kann für einen Legendenpunkt die wahre Gestalt eines verwandelten Gegenstands oder einer Person sehen.
  - Steigerung: die Kraft kann auch Illusionen durchblicken.

### **Nementondevos, Die gallischen Götter**

**Domäne: Deuogdonio**

Ein ultimatives Gesetz ist, dass sich alles dem Schicksal beugen muss. Vor allem die Götter verstehen dieses Prinzip, denn es ist der Grund warum sie nicht selbst in der sterblichen Welt agieren. Die Nementondevos allerdings haben gelernt zumindest einige Fäden des Schicksals zu spinnen und es somit zu verändern, ohne das große Ganze in Gefahr zu bringen und können so dem Gewebe des Schicksals ihren Stempel aufdrücken. Mit diesen Kräften zu spielen hat dennoch immer seinen Preis.

- Schicksalsrüstung: Der Nachkomme kann einem Sterblichen einen Kasten für eine kritische Konsequenz (8) geben, wenn dieser dafür auf jegliche, physische Rüstung verzichtet.
  - Steigerung: der sterbliche erhält zusätzlich eine weitere Stressbox.
- Dem Tod voraus: Der Nachkomme kann den Tod einer anderen Person in seinem Umfeld verhindern, indem er eine kritische Konsequenz (8) auf sich nimmt, da sich das Schicksal dennoch ein Opfer sucht (Nur möglich wenn er ein entsprechendes Kästchen frei hat, sonst würde der Nachkomme stattdessen sterben).
  - Steigerung: Die Konsequenz sinkt auf schwer (6).

### **Annuna, die Götter Babylons und Mesopotamiens**

**Domäne: Me**

Das Me beschreibt das Konzept einer Sache und das tiefgreifende Verständnis einer Energie, wie sie durch die Domänen abgebildet werden. Erhält ein Nachkomme ein Me, ist er mehr verbunden mit dieser, als durch den Besitz einer Reliquie, da er selber ein Kanal zu dieser Energie darstellt.

Ein Charakter der die Pantheon-Domäne Me nutzt, muss sich eine Universal-Domäne aussuchen, die er hiermit assoziiert, diese darf keine mit dem Schicksal verbundene Domäne wie Prophezeiung sein. Der Charakter könnte später weitere assoziierte Domänen, also Me wählen.

- Fokus des Me: Der Nachkomme kann seine assoziierte Domäne ohne Fokusobjekt nutzen.

- Steigerung: Der Nachkomme kann für jeden als Fokus für seine assoziierte Domäne dienen, wenn er dies zulässt.
- Nicht mit meinen Waffen!: Der Nachkomme erhält +2 auf jeden Verteidigungswurf, gegen Kräfte seiner assoziierten Domäne.
  - Steigerung: Der Nachkomme erhält einen Bonus von +3 statt +2.

### **Elohim, Die sumerischen Götter**

**Domäne: Malak**

Malak ist die Kraft der sumerischen Götter ihre königliche Macht auszuüben. Die Elohim haben das Prinzip der Autorität und Repräsentation durch andere so weit gemeistert, dass es Teil ihrer selbst geworden ist. Oftmals wirkt sich dies auf sterbliche aus, die ein Nachkomme der Elohim als Repräsentanten erwählt. Wählt der Nachkomme einen Repräsentanten, kann er diesem Reichtum, Autorität usw. schenken, ihm aber auch jederzeit wieder nehmen.

- Segen des Reichtums: Der Nachkomme segnet eine ausgewählte, sterbliche Person, welche von hier an finanzielles Glück erfährt. Hierdurch kann er einmal pro Sitzung bestimmen das nötige Geld, für eine bestimmte Anschaffung o.Ä. zu besitzen.
  - Steigerung: Dies kann zweimal pro Sitzung genutzt werden.
- Königlicher Befehl: Der Nachkomme erhält einen Bonus von +2 auf seinen **Einschüchtern** Wurf wenn er versucht einen Vorteil durch einen ausgesprochenen Befehl gegenüber eines einzelnen Ziels zu erschaffen.
  - Steigerung: Diese Kraft kann auch auf eine Gruppe von Sterblichen wirken.

### **Universal-Domänen**

Universal-Domänen sind die Domänen, die von den urgewaltigen Kräften der Titanen stammen und durch ein Fokusobjekt, meist in Form einer Reliquie nutzbar gemacht werden können. SCIONs Fate nutzt nicht alle Domänen aus Scion. Die Domäne Himmel wurde abgeändert und in die Domänen Himmel und Sturm aufgeteilt und SCIONs Fate hat zusätzlich noch eigene Domänen die im Folgenden beschrieben sind. Wie immer sind dies nur Richtlinien, denn du kannst eigene Domänen hinzufügen, andere weglassen oder selbst entscheiden wie diese wirken. Bedenke einfach den Powerlevel den deine Charaktere haben sollen, wenn du Stunts für die einzelnen Domänen erschaffst. Die Grundfertigkeiten und Möglichkeiten für Stunts sollten sich mit der Zeit steigern um langsam den Aufstieg zur Gottheit deines Pantheons darzustellen.

## Jetzt aber zu den Domänen!

### Chaos

Die Domäne der Formlosigkeit, der Anarchie und der Unordnung aller Dinge. Oftmals wird Chaos mit Glück und Unglück assoziiert oder mit dem Wirken des Schicksals verwechselt. Alles ist aus dem Ur-Chaos entstanden und die Titanen wollen diesen Zustand wieder herbeiführen. Um das zu verhindern, können Nachkommen mit der Chaos-Domäne Glück und Unglück manipulieren und ein Verständnis entwickeln, wo die Ordnung in der Unordnung liegt

- Ein Nachkomme mit Zugriff zur Chaos-Domäne scheint irgendwie vom Zufall begünstigt zu sein, so als würden ihm absolut zufällige Dinge zum Vorteil gereichen, ohne das er diese beeinflusst. Ein Beispiel wäre, dass der Nachkomme nach hinten fällt und in genau diesem Moment jemand einer anderen Person den Stuhl wegzieht und der Nachkomme auf diesem zum Sitzen kommt, statt zu fallen.
  - Beispiel Segnung:  
Hornissennest: Der Nachkomme erhält +2 um einen Vorteil zu erschaffen, indem er durch eine einfache Handlung (Das Umwerfen eines Gegenstandes) absolutes Chaos in einer Situation anrichten will.

### Dunkelheit

Die Abwesenheit von Licht, oder aber das Prinzip, dass etwas nicht gesehen werden kann. Absolute Finsternis und Schatten sind die Vertrauten eines Nachkommen, mit Zugriff zur Dunkelheits-Domäne.

- Ein Nachkomme mit der Domäne Dunkelheit, ist schwerer zu erkennen bzw. seine Gesichtszüge bleiben im Geist keiner Person allzu klar, wenn diese nur einen flüchtigen Blick auf den Nachkommen werfen konnte. Er ist einfach eine schattenhafte Gestalt für die, die ihn nicht genau sehen können und somit schwer wiederzufinden. Außerdem kann er in absoluter Dunkelheit perfekt sehen.
  - Beispiel Segnung:  
Schattenkind: Der Nachkomme erhält +2 auf seinen Widerstand gegen Entdeckung, wenn er einen Schatten oder eine dunkle Ecke als Versteck nutzt.

### Erde

Das Element der Erde hat viele Formen. Ob Stein, Sand oder Lehm, dass alles ist Erde und dass alles lernt ein Nachkomme mit Zugriff auf diese Domäne zu kontrollieren.

- Ein Nachkomme mit der Erd-Domäne bevorzugt festen Boden unter seinen Füßen und eben dieser scheint solider wenn er darauf läuft. Er wird nie auf

natürlichem Weg in Sand oder Erde versinken und wenn der Boden unter ihm zusammenbricht, kann er sicher sein, dass das Fleckchen Erde auf dem er steht ein solider Brocken bleibt.

- Beispiel Segnung:

Formen: Indem er einen Legendenpunkt ausgibt, wird Erde, Stein, Ton, oder auch Zement in den Händen des Nachkommen formbar sobald er ihn berührt.

## **Erschaffung**

Ohne die legendären Handwerker, die den Göttern ihre Reliquien schufen, hätten diese nie den Kampf gegen die Titanen aufnehmen können. Die Domäne der Erschaffung ist also essentiell für die Existenz wie wir sie kennen.

- Ein Nachkomme mit Zugriff zur Domäne der Erschaffung, ist für gewöhnlich ein begabter Handwerker und/oder Künstler. Außerdem brechen Werkzeuge in seinen Händen nur sehr selten.

- Beispiel Segnung:

Was immer ich finden kann: Wann immer der Nachkomme ohne Werkzeuge ist, kann er einfach aus der Umgebung improvisieren was er braucht.

## **Feuer**

Flammen, brennende Dinge und Zerstörung, dass alles wird mit Feuer assoziiert, genauso wie Licht, die Möglichkeit Essen zu kochen und Wärme. Feuer ist das Element, dass den Menschen einen kleinen Teil Göttlichkeit gab, nachdem es ihnen gewährt wurde.

- Ein Nachkomme mit Zugriff zur Feuer-Domäne, kann durch die Berührung seiner Reliquie eine kleine Flamme erzeugen und Flammen in seiner Nähe scheinen sich besonders viel Mühe zu geben hoch zu lodern. Die Körpertemperatur des Nachkommen ist eher hoch und er fühlt sich in warmer Umgebung wohler als in kalter.

- Beispiel Segnung:

Feuerimmunität: Der Nachkomme ist immun gegen Schaden durch Feuer oder Hitze.

## **Frost**

Eis und Kälte waren schon immer mächtige Verbündete, für die, die sie zu nutzen wissen. Nicht nur kann man darin super Dinge konservieren, sondern sie sind auch eine todbringende Kraft.

- Ein Nachkomme mit der Frost-Domäne, kann ungefähr die Menge Wasser in einem Trinkglas sofort gefrieren lassen. Er fühlt sich eher bei kühlerem Wetter wohl.

- Beispiel Segnung:

Kalte Hand: Indem er einen Legendenpunkt ausgibt, lässt der Nachkomme für eine Szene, tödliche Kälte in seine Hände fließen. Berührt er damit Wasser, gefriert dieses, außerdem erhalten seine waffenlosen Nahkampfangriffe den Wert Schaden 2.

### **Fruchtbarkeit**

Das Wachstum von Pflanzen und ihr Zusammenspiel mit dem Rest der Natur sind eine wichtige Überlebensquelle für alles Leben auf der Erde, denn ohne Pflanzen gibt es weder Nahrung, noch Sauerstoff und ein Gott mit der Fruchtbarkeits-Domäne hat Macht über diese Gewalt.

- Ein Nachkomme mit Zugang zur Fruchtbarkeits-Domäne kann kleine Pflanzen wachsen oder verdorren lassen, Blumen in seiner Umgebung blühen auf und er kann kleinere Pflanzen ohne Nährstoffe überleben lassen.
  - Beispiel Segnung:  
Ranken: Durch die Ausgabe eines Legendenpunktes, kann der Nachkomme Ranken aus Boden und Wänden schießen lassen um so einen Umgebungs-Aspekt mit einem freien Einsatz zu erschaffen.

### **Gerechtigkeit**

Das Prinzip von Recht und Unrecht ist seit Ewigkeiten umstritten. War es Recht, dass die Götter die Titanen einschlossen, damit diese die Welt nicht vernichten, oder wäre dies das Recht der Titanen, da sie quasi die Urahnen der Welt sind? Gerechtigkeit ist eine fragile Sache, aber ein Nachkomme mit dieser Domäne, kann seine eigene Version von Gerechtigkeit nutzen.

- Ein Nachkomme mit der Gerechtigkeits-Domäne, hat eine natürliche Autorität, wie ein Inbegriff der Gerechtigkeit selbst. Andere fühlen den Impuls ihm die Wahrheit zu sagen und ihre Vergehen zu gestehen, können diesem Impuls aber widerstehen, wenn sie nicht gerade ohnehin schon reuig sind.
  - Beispiel-Segnung:  
Spuck es aus: Der Nachkomme erhält +2 auf seinen Einschüchtern oder Charme Wurf um Informationen aus einer Person heraus zu locken.

### **Himmel**

Die Freiheit des Himmels und des Windes, ist etwas, dass die Menschen sich schon immer zu beherrschen wünschten, doch weiter als Flugzeuge, Helikopter etc. sind sie nicht gekommen. Die Himmels-Domäne gewährt, aber wahre Kontrolle über diese Elemente.

- Ein Nachkomme der die Himmels-Domäne kontrolliert, wird niemals von Wind aufgehalten und er kann seine Stimme mit dem Wind wehen lassen, damit sie etwas weiter reicht. Er kann auch leichte Windböen herbeirufen.
  - Beispiel Segnung:
 

Windschnitt: Der Nachkomme, kann seine Nahkampf Angriffe auch auf Ziele in einer angrenzenden Zone benutzen, indem er dessen kinetische Energie auf den Wind überträgt und dieser sie weiter trägt.

## Illusion

Wenn eines bis heute bewundert wird, dann die Kräfte der Götter lebensechte Illusionen zu erschaffen. Mit der Illusions-Domäne, ist dies einem Nachkommen möglich.

- Ein Nachkomme mit der Illusions-Domäne, kann Kleinigkeiten in seiner Umgebung verändern um Jemanden abzulenken oder zu verwirren. Er kann z.B. die Farbnuancen eines T-Shirts leicht verändern, oder ein Geräusch in einer Ecke des Raumes erzeugen.
  - Beispiel Stunt:
 

Zwilling: Der Nachkomme kann eine Kopie von sich selbst erschaffen, die bis zum Ende der Szene oder bis sie aufgelöst wird bleibt und frei gesteuert werden kann.

## Krieg

Krieg war schon immer ein Bestandteil der Existenz intelligenter Wesen, Titanen, Götter, Menschen, sie alle führen Krieg und manche sind wahre Verkörperungen des ewigen Kampfes.

- Ein Nachkomme der die Domäne des Krieges kontrolliert kennt sich im Kampf aus. Es fällt ihm leicht bewaffnete Konflikte einzuschätzen und andere zu kriegerischen Taten zu inspirieren.
  - Beispiel Segnung:
 

Kampfgebrüll: Wenn der Nachkomme sich in einem Kampf befindet, erhält er +2 wenn er versucht einen Vorteil durch Einschüchtern zu erschaffen.

## Leben

Wo sich Fruchtbarkeit mit pflanzlichem Leben beschäftigt, ist Leben die Domäne, der tierischen, bzw. menschlichen oder auch göttlichen Existenz. Sie ist die Quelle von Vitalität, Krankheit und Gesundheit und nicht zuletzt der Ursprung des menschlichen Seins.

- Ein Nachkomme mit Zugriff zur Lebensdomäne erscheint absolut vital und wird von keiner natürlichen Krankheit geplagt. Er kann die Krankheiten in anderen Personen per Berührung des Körpers stärken oder abschwächen.

- Beispiel Segnung:  
Heilende Berührung: Indem er einen Legendenpunkt ausgibt, kann der Nachkomme eine leichte Konsequenz durch eine Berührung sofort heilen.

## **Magie**

Die sterblichen verstehen verschiedenste Dinge, die sie nicht erklären können als *Magie*, doch die wahre *Magie* ist etwas sehr gefährliches. *Magie* ist die Macht die Schicksalsfäden so zu verändern, dass sie ganz bestimmte Effekte erzielen und so die Grenzen der Realität verändern. Sie greift aggressiver in das *Gewebe* ein, als es Prophezeiungen tun und ist weniger Vorsichtig, als das gezielte Verweben der Fäden, dass die gallischen Götter im *Gewebe* vornehmen, weshalb *Magie* immer Opfer fordert um den Schaden am *Gewebe*, den sie verursacht auszugleichen. Diese „Opfer“ können durch Legendenpunkte erbracht werden, aber für manche *Magie* erfordert es Blut, Körperteile oder sogar Leben damit das *Gewebe* intakt bleibt.

- Ein *Magie* affiner Nachkomme hat ein *Gespür* dafür, an welchen Stellen in das *Gewebe* der Schicksalsfäden eingegriffen wurde und wo das *Gewebe* am leichtesten zugänglich ist. Die Diener des Schicksals sind nicht selten dazu bereit einen *Magie*anwender zu erpressen ihnen zu helfen.
  - Beispiel Segnung: Ariadnes Faden: Der Nachkomme gibt einen Legendenpunkt aus und wirkt diesen Zauber auf ein Ziel wie z.B. einen Gegenstand oder Menschen. Dieses Ziel wird der Anwender für einen Tag immer finden können, da es Spuren im Schicksalsgewebe hinterlässt. Wenn der Zauber länger wirken soll, kann der Nachkomme jeweils bei Sonnenaufgang einen weiteren Legendenpunkt investieren.

## **Metamorphose**

Die Fähigkeiten der Götter zur Verwandlung sind legendär und die Quelle dieser Kraft ist die Domäne der *Metamorphose*. Sie kann dazu dienen den eigenen Körper oder den anderer zu verändern.

- Nachkommen die auf die *Metamorphose*-Domäne zugreifen können, können ihre *Gestalt* leicht verändern, indem sie z.B. innerhalb von ein paar Minuten ihre Haarfarbe, ihren Bartwuchs, oder ihre Hautfarbe ändern.
  - Beispiel Segnung:  
*Tiergestalt*: Der Nachkomme kann sich indem er einen Legendenpunkt ausgibt in ein Tier von der Größe eines mittelgroßen, bis großen Hundes, Schafes etc. verwandeln und die Verwandlung jederzeit wieder rückgängig machen.

## **Mond**

Der Mond war schon immer ein *Mysterium* für die Menschen und obwohl einige von ihnen als Verkörperung des Mondes dienen, auch für die Götter. Der Mond steht für stetigen Wandel, Anziehungskraft und himmlische Ruhe.

- Nachkommen die, die Mond Domäne kontrollieren wirken oft mysteriös auf die um sie herum. Ihre Emotionen werden von den Mondphasen stärker beeinflusst als die anderer Menschen und Nachkommen mit der Mond Domäne können im Mondlicht perfekt sehen.

- Beispiel Segnung:

Kampf-Anziehung: Der Nachkomme übt eine physische Anziehungskraft auf seine Nahkampf-Gegner aus, die diese etwas aus dem Gleichgewicht bringt. Er erhält +2 auf seine Kämpfen Würfe, wenn er sich im Nahkampf befindet.

## **Prophezeiung**

Das Schicksal ist ein einzigartiges *Gewebe* und eine übergeordnete Kraft, die niemand außer seinen eigenen Schöpfungen verstehen kann. Dennoch haben es einige Götter geschafft, das Gewebe des Schicksals zu lesen und ihm das ein oder andere Geheimnis zu entlocken. Genau dies kann auch ein Nachkomme mit Zugriff zu dieser Domäne.

- Ein Nachkomme mit Zugriff auf die Domäne der Prophezeiung hat ein Bauchgefühl, dass selten falsch liegt und spürt plötzliche Veränderungen im Schicksalsgewebe. Außerdem kann es sein, dass er ab und zu eine unkontrollierte Prophezeiung erhält.

- Beispiel Segnung:

Wem gehörst du denn?: Durch das Anfassen eines Gegenstands, der emotionalen Wert für eine Person hat, kann der Nachkomme das Gesicht des Besitzers klar vor Augen sehen.

## **Psychopomp**

Der Begriff Psychopomp beschreibt jene Wesen, die die Seelen der Verstorbenen in die Totenreiche begleiten, steht aber auch für Reisen durch die verschiedenen Ebenen der Existenz. Wann immer man von einem Götterboten oder Seelen Begleiter hört, ist hiermit ein Psychopomp gemeint und so ist es die Domäne der Reisen.

- Nachkommen mit der Psychopomp Domäne werden auf ihrem Weg kaum gestoppt. Sie kennen immer den schnellsten und sichersten Weg an ihr Ziel, solange dieses nicht in einem verschlossenen Gebäude liegt.

- Beispiel Segnung:

Durch die Wand: Der Nachkomme kann einen Legendenpunkt ausgeben und dann eine solide Oberfläche durchschreiten,

solange er nicht mehr als einen Schritt dafür braucht. Er kann nur selbst mit seiner Ausrüstung durch gehen und niemanden mitnehmen.

## **Schutz**

Wenn die sterblichen in früheren Zeiten zu den Göttern gebetet haben, dann zumeist um Schutz. Sicherheit ist ein Grundbedürfnis jeder Kreatur und die Schutz Domäne, kann dabei helfen diese zu gewähren.

- Ein Nachkomme der sich der Schutz-Domäne verschrieben hat, erscheint anderen, wie jemand der einen schützen kann, komme was wolle. Er kann Gefahren schnell analysieren und andere allein durch seinen Willen vor kleineren Schäden (Kratzern etc.) bewahren. Größeren Schaden zu vermeiden erfordert aber mehr Erfahrung in der Nutzung dieser Domäne.
  - Beispiel Segnung:  
Heute nicht: Durch das Ausgeben eines Legendenpunktes, kann der Nachkomme einmal pro Sitzung den Schaden eines einzelnen Angriffes komplett aufheben.

## **Sonne**

Die Sonne ist der große Lebensgeber im Himmel, ein Symbol für Könige und Götter und eine Hälfte des ewigen Kreislaufs von Tag und Nacht. Die Götter waren schon immer fasziniert von der Macht und Schönheit der Sonne und die, die ihre Macht zu nutzen wissen, werden oft bewundert.

- Ein Nachkomme mit der Sonnen-Domäne, scheint immer im Licht zu stehen, Schatten scheinen kleiner zu werden und seine Präsenz ist einmalig. Zusätzlich wird der Nachkomme von keinem, noch so hellen Licht je geblendet.
  - Beispiel Segnung:  
Gleißendes Licht: Der Nachkomme kann ein gleißendes Licht abgeben. Er kann hiermit durch „Willen“ versuchen Vorteile zu erschaffen oder Hindernisse zu überwinden, indem er andere blendet.

## **Sterne**

Bevor es Uhren und Kalender gab, waren die Sterne bereits da und gaben den Menschen die Möglichkeit Zeit zu berechnen indem sie den himmlischen Konstellationen folgten. Der ewige Rhythmus der himmlischen Konstellationen ist wie ein großer Takt, der wenn man ihn versteht genutzt werden kann.

- Ein Nachkomme der Zugriff zur Domäne der Sterne hat, weiß immer die genaue Uhrzeit und kann Zeit auf die Sekunde genau abschätzen. Er wird immer wissen, welche Gestirne gerade in der Hemisphäre in der er sich aufhält sichtbar sind und wann besondere Sternkonstellationen

auftauchen werden. Sie können außerdem selbst in einer bewölkten Nacht die Sterne klar sehen.

- Beispiel Segnung:

Bullet Time: Der Nachkomme gibt einen Legendenspunkt aus und setzt sich selbst an den Rand des Zeitflusses, wodurch alles um ihn herum in Zeitlupe abläuft. Er kann nur einen kurzen Augenblick dort verweilen, kann diesen aber nutzen um Vorteile zu erschaffen, Hindernisse zu überwinden oder Angriffen zu entgehen. Die Kraft zählt hierfür wie ein genutzter Aspekt.

## **Sturm**

Donner, Blitze, Sturmwinde, dass alles wurde von den Menschen schon früh als göttlicher Zorn angesehen, als zerstörerische Botschaft des Himmels, dass ihr Verhalten anmaßend war und sie deshalb Warnung und Strafe verdienen. Götter die diese Domäne beherrschen, sind nicht selten die Anführer ihres Pantheons und ihre Macht wird von vielen bewundert.

- Ein Nachkomme der die Domäne des Sturms nutzen kann, scheint Windböen quasi anzulocken, ohne dass diese ihm aber schaden. Er hat immer Wind im Rücken wenn er diesen benötigt und jeder natürliche Wind abgesehen von einem Hurrikane oder Tornado, sei er noch so stark, wird um den Nachkommen herumwehen, statt ihn zu behindern oder ihm zu schaden.

- Beispiel Segnung:

Donnernder Ruf: Der Nachkomme erzeugt einen lauten Knall oder Schall, indem er schreit, die Hände zusammenschlägt oder z.B. in ein Ruhhorn bläst und versucht so mit einem Kraft-Wurf den Situationsaspekt „Taubheit“ bei allen Kreaturen in seiner Zone zu erschaffen.

## **Tier**

Tiere sind ein wichtiger Teil des natürlichen Kreislaufs und viele der Götter identifizieren sich mit einer bestimmten Art oder nehmen sogar deren Form an. Besonders auffällig ist dies bei den Netjer, deren Köpfe oftmals die Form eines Tierkopfes haben. Wer die Tier-Domäne beherrscht, muss sich für eine Art von Tier entscheiden, wobei die Entscheidung sehr definiert sein kann (Kobra) oder eine gesamte Spezies abdecken kann (Hund), je nachdem womit sich der Anwender genau identifiziert.

- Ein Nachkomme, der die Domäne des Tieres wählt, wird von einem natürlichen Vertreter seiner gewählten Art niemals angegriffen und sie wirken freundlich auf ihn. Er kann außerdem ihre Sprache verstehen und mit ihnen kommunizieren.

- Beispiel Segnung:

Tier rufen: Indem er einen Lockruf imitiert, kann der Nachkomme seine bevorzugte Tierart aus ca. einem Kilometer Entfernung herbeirufen um einen Situationsaspekt zu erschaffen. Die Anzahl der so gerufenen Tiere ist abhängig von der Anzahl der Tiere im Wirkungsbereich und dem Erfolg beim Aktivierungswurf mit Tiergespür

## Tod

Es gibt viele Geschichten darüber, wie der Tod in die Welt gekommen ist, doch eines ist sicher. Er ist eine sehr klare Angelegenheit. Jedes Götter-Pantheon besitzt seine eigene Unterwelt und sein eigenes System, wie es mit den Seelen verstorbener umgeht und obwohl sie also wissen, dass es etwas nach dem Tod gibt, ist ihnen das Leben unendlich wichtig.

- Ein Nachkomme mit Zugriff zur Todes-Domäne kann instinktiv spüren, wenn jemand in seiner Nähe im Sterben liegt. Er kann außerdem Geister verstorbener sehen und mit ihnen kommunizieren, auch wenn sich diese nicht stofflich manifestiert haben.
  - Beispiel Segnung:

Ruhe stören: Indem der Nachkomme eine Leiche oder ein Grab berührt und einen Legendenpunkt ausgibt, kann er den Körper des Verstorbenen als Zombie, Mumie, Skelett, oder was gerade passend erscheint auferstehen lassen und gewinnt so einen treuen, aber sehr auffälligen Gefolgsmann für den Rest der Sitzung.

## Traum

Schlaf wird oft als Bruder oder Schwester des Todes bezeichnet und ist für die Menschen tatsächlich unabdingbar. Mit dem Schlaf kommen die Träume, die dem Menschen oftmals Einblicke in Dinge geben können, die sie sonst nicht erhalten. Träume sind so ein Bindeglied zwischen menschlichem, göttlichem und dem Schicksal und beinhalten somit große Macht.

- Die Stimmung eines Nachkommen mit der Traum-Domäne, beeinflusst die Träume derer um ihn herum indirekt, so dass seine Emotionen in diese hineinsickern. Er selbst kann sich in seinen Träumen freier bewegen und somit klarere Erkenntnisse aus dem Mischgewebe das die Träume darstellt ziehen.
  - Beispiel Segnung:

Langer Schlaf: Indem der Nachkomme sich einen Augenblick auf den Traum einer schlafenden Person konzentriert, kann er diese bis zum nächsten Sonnenaufgang in ihren Traum einsperren und somit daran hindern bis dahin aufzuwachen.

Der Nachkomme entscheidet ob das Ziel einen schönen Traum hat oder einen Alptraum erlebt.

### **Wasser**

Die weiten Ozeane bilden einen Großteil der Welt und selbst der Rest ist von Wasser durchzogen. Wasser ist ein Element das Leben geben, aber auch Zerstörung bringen kann und seine Herrscher sind oft temperamentvolle Gestalten.

- Nachkommen mit der Wasser Domäne können kleine Mengen Wasser ca. 1L spontan reinigen und so trinkbar machen. Insgesamt wirkt Wasser in ihrer Nähe klarer und erfrischender als sonst.
  - Beispiel Segnung:  
Wasseratmung: Der Nachkomme kann unter Wasser atmen.

## **Änderungen von Spielaspekten**

### **Schicksal**

Das Schicksal ist ein regelmechanisch relevantes Thema in SCION, da es verschiedene Möglichkeiten gibt es einzusetzen und dies sowohl für den Spielleiter, als auch die Spieler. Herausstechend ist hier das so genannte Schicksalsband, das einen Charakter an einen anderen Charakter, einen Gegenstand, Ort oder bestimmte Gegebenheit bindet. Für SCIONs Fate allerdings, spielt das Schicksalsband als Regelmechanismus keine Rolle und sollte alleine als Werkzeug des Spielleiters zum Erzählen epischer Geschichten dienen.

### **Legende, Willenskraft und Legendenpunkte**

**Fate-Punkte** sind ein guter Mechanismus um Kräfte mit Kosten abzudecken, weshalb hier das FATE-System bestehen bleibt. Somit entfallen Legendenpunkte und Willenskraftpunkte. Der Legendenwert selber entfällt auch, so dass die Grenzen zwischen Held, Halbgott und Gott fließend sind. Als Begrifflichkeit für **Fate-Punkte**, nutzt SCIONs Fate aber das Wort **Legendenpunkte**.

### **Tugenden, Wesen**

Die Tugenden und das Wesen aus SCION entfallen komplett. Evtl. können sie aber als Inspiration für Aspekte, Stunts oder Pantheon-Domänen dienen.

## **Erfahrung und Charakterentwicklung**

### **Meilensteine**

Zum Aufstieg oder zur Veränderung werden die Meilensteine aus FATE CORE benutzt. Es gibt genau zwei Unterschiede zu den Steigerungsregeln aus FATE CORE. Zum einen, dass jeder Charakter beim Erreichen eines Großen Meilensteins einen Bonus-Punkt erhält, den er zu den gleichen Kosten nutzen kann, wie jene am Ende der Charaktererschaffung, mit Ausnahme von Geburtsrechtsaspekten (Für diese wäre eine Quest passender) und zum anderen, dass er einen Stunt nicht nur umbenennen, sondern auch erweitern/steigern darf. Solltet ihr in eurer Runde einen schnelleren Fortschritt bevorzugen, könnt ihr auch einen Bonuspunkt oder eine Stunt-Steigerung bei jedem Bedeutenden Meilenstein vergeben.

**Danke für deine Aufmerksamkeit, du hast es geschafft und hast hoffentlich Spaß an SCIONs Fate!**

# SCIONs FATE Charakterbogen

Legendenpunkte:  
Erholungsrate:

Charakter

Spieler

Patron /Pantheon

Pantheon -Domäne

## Aspekte

Konzept

Dilemma

Weitere Aspekte

## Epische Attribute

Epische Stärke \_\_\_\_\_  
Epische Konstitution \_\_\_\_\_  
Episches Geschick \_\_\_\_\_  
Epische Schnelligkeit \_\_\_\_\_  
Episches Charisma \_\_\_\_\_  
Episches Aussehen \_\_\_\_\_  
Epische List \_\_\_\_\_  
Epische Wahrnehmung \_\_\_\_\_  
Epische Intelligenz \_\_\_\_\_

## Stress

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Körperlich	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Geistig	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Sonstig	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

Übermenschlich (+9)	Gut (+3)
Legendär (+8)	Ordentlich (+2)
Episch (+7)	Durchschnittlich (+1)
Fantastisch (+6)	Mäßig (0)
Großartig (+5)	Armseelig (-1)
Hervorragend (+4)	Grauenhaft (-2)

## Fertigkeiten

Episch (+7)

Fantastisch (+6)

Großartig (+5)

Hervorragend (+4)

Gut (+3)

Ordentlich (+2)

Durchschnittlich (+1)

## Konsequenzen

Leicht (-2) \_\_\_\_\_

Leicht (-2) - - - - -

Mäßig (-4) \_\_\_\_\_

Mäßig (-4) - - - - -

Hart (-6) \_\_\_\_\_

Extrem (-8) - - - - -

# SCIONs Fate Kräftebogen

Geburtsrechte

Kniffe und Segnungen

## Anhang: Urheberrechte

**Creative Commons Attribution License (CC-BY):**

[www.uhrwerk-verlag.de](http://www.uhrwerk-verlag.de) • [info@uhrwerk-verlag.de](mailto:info@uhrwerk-verlag.de)

[facebook.com/Uhrwerk-Verlag](https://facebook.com/Uhrwerk-Verlag)

[www.faterpg.de](http://www.faterpg.de) • [info@faterpg.de](mailto:info@faterpg.de)

[www.facebook.com/faterpg](https://www.facebook.com/faterpg)

© Uhrwerk Verlag 2015 Authorized translation of the English edition

**Originalausgabe Fate Core:  
Evil Hat Productions**

[www.evilhat.com](http://www.evilhat.com) • [feedback@evilhat.com](mailto:feedback@evilhat.com)

[@EvilHatOfficial](https://twitter.com/EvilHatOfficial) bei Twitter

[www.facebook.com/EvilHatProductions](https://www.facebook.com/EvilHatProductions)

**This work is based on Fate Core System (German Version: Fate Core System – Deutsche Ausgabe) and Fate Accelerated Edition (German Version: Turbo-Fate) (found at [www.faterpg.com](http://www.faterpg.com) or [www.faterpg.de](http://www.faterpg.de) for the german translation), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license ([creativecommons.org/licenses/by/3.0/](http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)).**

**Fate-Logo:**

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.