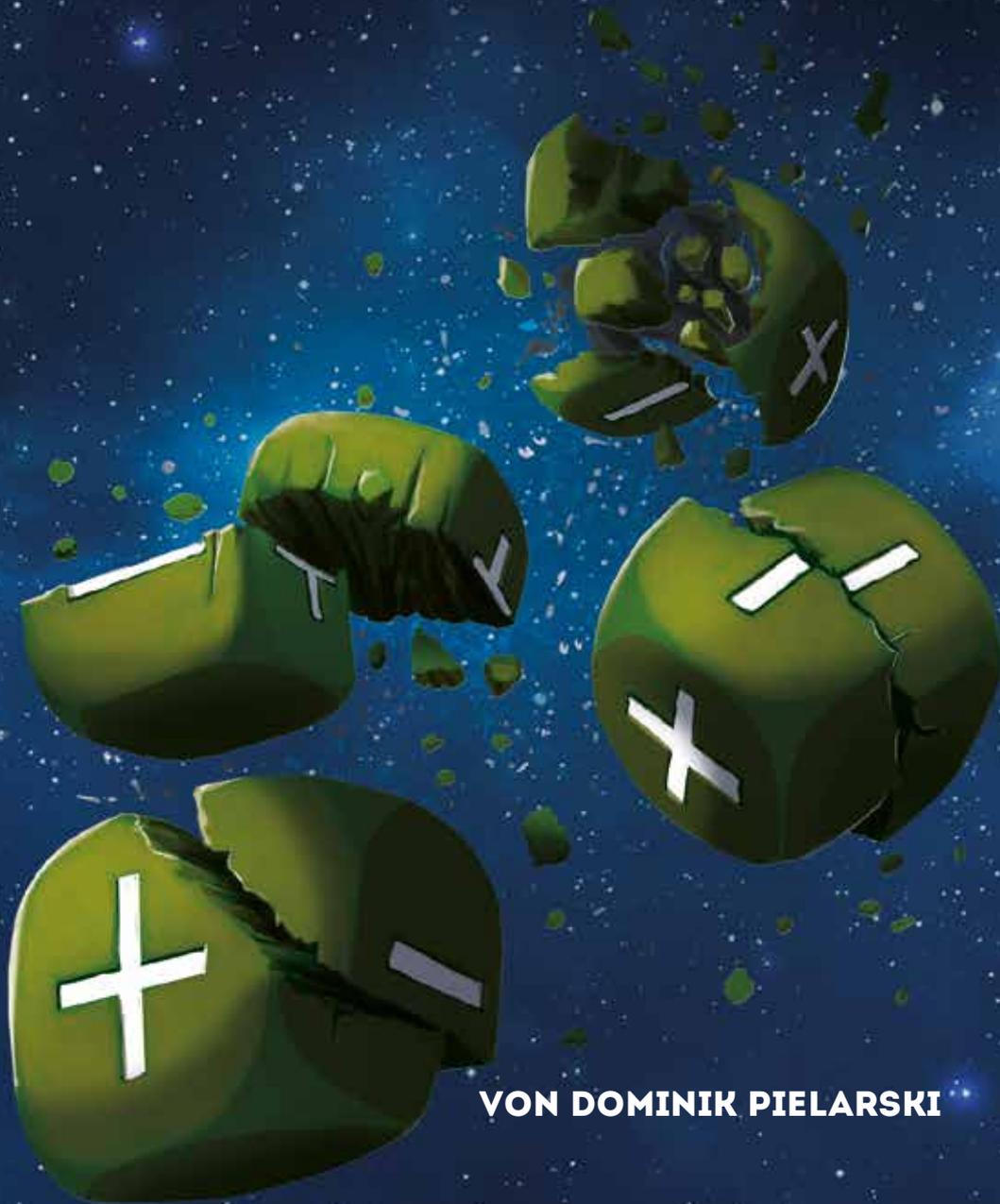


FATE

WIE DAS ROLLENSPIELSYSTEM
FATE SEINE REISE NACH
DEUTSCHLAND ANTRAT



VON DOMINIK PIELARSKI

Uhrwerk Verlag
www.uhrwerk-verlag.de • info@uhrwerk-verlag.de
facebook.com/Uhrwerk-Verlag
www.faterpg.de • facebook.com/FATERpg

Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0).

*Um eine Kopie dieser Lizenz zusehen, besuche:
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>*

Du darfst das Material in jedwedem Format vervielfältigen und weiterverbreiten.

Das Material verändern und darauf aufbauen und zwar für beliebige Zwecke, sogar kommerziell.

Wir möchten lediglich darum bitten angemessene Urheber- und Rechteangaben zu machen, also Dominik Pielarski für den Uhrwerk Verlag zu nennen. Sowie einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

FATE

WIE DAS ROLLENSPIELSYSTEM FATE SEINE REISE NACH DEUTSCHLAND ANTRAT

**EIN ESSAY ÜBER DIE VERÖFFENTLICHUNG VON FATE
IN DER DEUTSCHEN ROLLENSPIELSZENE**

**VON
DOMINIK PIELARSKI**

FRIEDERIKE BOLD
Korrekturat

FLORIAN SCHWENNSEN
Lektorat

BJÖRN LENSIG
Umschlagillustration

DOMINIK PIELARSKI
Text, Redaktion, Gestaltung und Layout



WIE DAS ROLLENSPIELSYSTEM FATE SEINE REISE NACH DEUTSCHLAND ANTRAT

Ein Essay über die Veröffentlichung von Fate in der deutschen Rollenspielszene von Dominik Pielarski

Was Gurps für die simulierende und damit klassische Betrachtungsweise des Rollenspiels ist, dürfte Fate für die erzählerische Fraktion sein. Beide eröffnen mit ihrem universellen Ansatz ein Universum an Möglichkeiten, Genrekonvention und Hintergrundwelt abzubilden. Beide sind durchaus **GROSSARTIG** in dem, was Sie tun. Beide haben eine deutsche Version vorzuweisen¹.

In diesem Essay soll es um den deutschsprachigen Kosmos von Fate, seine Entwicklung und Eigenheiten sowie die ein oder andere Anekdote gehen.

Wir betrachten kurz den Werdegang von Fate im Ursprungsland Amerika, um dann einen Blick auf die Anfänge in Deutschland zu werfen. Wir sehen uns das erste ins Deutsche übersetzte Fate an, um nach ein paar Jahren die Fate-Welle über Deutschland zusammenschlagen zu erleben. Alsbald werden die ersten Fate-Rollenspiele aus dem Boden sprießen und begründen so eine aktive Fan-Szene. Dabei springen wir ein wenig durch die Jahre und zeitreisetyisch bekommt dieser Text den Aspekt:

WIE 'NE FLIPPERKUGEL DURCH RAUM UND ZEIT.

DER STERN FATE ...

Fate ist ein Pen-&-Paper-Rollenspiel, das von Fred Hicks und Rob Donoghue im Jahr **2001 WÄHREND EINER AUTOFAHRT ENTWICKELT** wurde. Fate hat seinen Wurzeln im Fudge-System und ist, ebenso wie dieses, ein »Universal«-Rollenspiel.

Die Basisregeln von Fate und viele Spielwelten sind unter der Open Gaming Licence sowie der CC-BY (Creative Commons Attribution License) veröffentlicht und können daher frei verwendet und verbreitet werden. Diese Philosophie zieht sich durch die gesamte Schaffensperiode von Evil Hat². Im Kontrast zu einigen anderen universellen Rollenspielen versucht Fate nicht, eine möglichst realistische Simulation der Spielwelt zur Verfügung zu stellen. Das Ziel von Fate ist es, ein dramatisches, narratives Spiel zu schaffen, bei dem der Zufall in der Form von Würfeln nur dann zum Einsatz kommt, wenn es für die erzählte Geschichte interessant ist. Im Gegensatz zu traditionellen Rollenspielen legt Fate viel Wert darauf, die Erzählrechte allen am Tisch und nicht nur der Spielleitung zukommen zu lassen.

Wie sein Vorgänger Fudge verbindet auch Fate Zahlenwerte von Fertigkeiten und Schwierigkeitsgraden mit einer Skala von Adjektiven und erzeugt damit Atmosphäre. Damit hat ein Charakter z. B. nicht einfach nur eine +4 in einer Fertigkeit, sondern ist »**GROSSARTIG**« in dem, was er tut. Nochmal: Er ist »**GROSSARTIG**« in dem, was er tut. Fate zeichnet sich vor allem durch diese Aspekte aus. Aspekte sind sprachliche Ausdrücke (einzelne Phrasen bis hin zu ganzen Sätzen), die das zugehörige Spielelement näher charakterisieren. Dieses Spie-

¹ Naaaaaaaa guuuut im Fall von Gurps ist es eine alte Version (3. Edition, 1994, Pegasus Spiele), die nur noch antiquarisch zu beziehen ist.

² Fate started as a "house rules" project for the Fudge system during a car ride Rob Donoghue and Fred Hicks had back in 2001. After seeing some success with it in their home games, they created a free, downloadable version for anyone who cared to grab it. www.kickstarter.com/projects/evilhat/fate-core

lement kann die Eigenschaft eines Charakters («**GESUND WIE EIN STIER**«), eines Raumes («**ZAPPENDUSTER**«) oder der Spielwelt («**DER SCHATTEN DES IMPERIUMS IST ÜBER-ALL**«) sein (oder aber auch «**ICH BIN GROSSARTIG IN DEM, WAS ICH TUE**«). Aspekte werden im Spiel relevant, wenn sie von Spielern dafür verwendet werden, ihren Charakteren Vorteile zu verschaffen. Ebenso kann aber die Spielleitung Aspekte dafür verwenden, das Leben der Charaktere dramatischer zu gestalten und sie in Schwierigkeiten zu bringen (Ja, ich weiß, aber dein Charakter hat doch den Aspekt «**ICH BIN GROSSARTIG IN DEM, WAS ICH TUE**«). Das Konzept von Aspekten fand, ausgehend von Fate, mittlerweile Eingang in diverse andere Rollenspielsysteme. Ein weiteres Element, das Fate von anderen Systemen abhebt, ist die Verwendung von abstrakten »Zonen« in Konfrontationen, anstelle der meist verwendeten, klar bemessenen Gitterkarten. Damit liegt der Fokus mehr auf der Handlung als im Miniaturenspiel.

... UND SEIN SONNENSYSTEM. EIN HISTORISCHER WERDEGANG DER ORIGINALAUSGABE

FATE 1

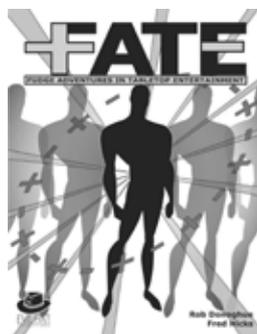
Oder auch *FATE – Fudge Adventures in Tabletop Environment* ist die erste Version von Fate, wurde von Fred Hicks und Rob Donoghue im Jahr 2002 veröffentlicht und stellt ein auf Fudge basierendes Rollenspielregelwerk dar.

FATE 2

Ab jetzt auch *Fantastic Adventures in Tabletop Environment* genannt, wurde am 18. August 2003 von Evil Hat Productions veröffentlicht³. Während Fate 1 noch vergleichsweise wenig Aufmerksamkeit bekam, wurde die zweite Version bei den Indie RPG Awards 2003 ausgezeichnet.

FATE 3

Eine stark überarbeitete Version von FATE 2 wurde 2006 in Form des Pulp-Rollenspiels »Spirit of the Century« veröffentlicht. Dieses wurde mehrfach ausgezeichnet (unter anderem 2006 mit dem Indie RPG Award für das Independent Game of the Year und 2007 mit dem Silver ENnie Award für beste Regeln) und brachte eine ganze Reihe von Fate-3-Ablegern hervor. Von diesen ist vor allem das Dresden-Files-Rollenspiel (basierend auf den Romanen von Jim Butcher) zu erwähnen oder auch *Diaspora* von VSCA Publishing (welches wiederum 2010 mit einem Gold ENnie für beste Regeln ausgezeichnet wurde). *Spirit of the Century* wurde zudem unter der Open Game License veröffentlicht.



³ In den Credits von FATE 2 werden *Over the Edge* von Jonathan Tweet und Robin D. Laws und *Risus* von S. John Ross genannt. Dies sei nur erwähnt, um den inspirativen Weg des Spiels zu kennzeichnen und zu zeigen, wie weit *Over the Edge* seiner Zeit voraus war.

FATE 4 ODER FATE CORE

Durch den Erfolg dieser Spiele gelangte Fate weltweit zu großer Beliebtheit. Das Grundregelwerk der vierten Version (jetzt Fate Core genannt und ab sofort auch nicht mehr groß geschrieben⁴) wurde 2013 über eine Crowdfunding-Kampagne finanziert und konnte mit über 10.000 Unterstützern fast eine halbe Million Dollar aufbringen.

Nun ist Fate nicht mehr aufzuhalten und viele eigenständige Werke, Spielhilfen und Adaptionen sind im Entstehen. Eine dieser Adaptionen, offiziell von Evil Hat veröffentlicht, zeigt, wie schlank man die Fate-Core-Regeln gestalten kann: Fate Accelerated ist geboren.

DER ASTEROID FATE 2 IM ANFLUG AUF PLANET FATE DEUTSCHLAND

EIN UNBEMERKTER EINSCHLAG MIT GROSSER WIRKUNG

Doch lasst uns mal lieber zurück nach Deutschland blicken, zum Anbeginn unserer Galaxie, als unsere Sonne im Begriff ist zu entstehen oder genauer zurück zum 16. Januar 2005. Denn an diesem Tag veröffentlichte der Rollenspieler Frank Sennholz FATE 2 auf Deutsch. Eine folgenschwere Veröffentlichung, wie sich später herausstellen soll. Ich kann eigentlich bis heute nicht verstehen, warum es noch 6 Jahre dauern soll, bis Fate in Deutschland als reguläres Buch landet – doch dazu später mehr. Aber lassen wir Frank zu Wort kommen:

Hallo Frank, sag mal, wie kam es dazu, dass du FATE 2 auf Deutsch übersetzt hast? Warum, Wieso, Weshalb? Was war der Anreiz?

An sich war es total simpel. Ich hatte Zeit und wollte schlicht ausprobieren, ob ich es kann.

Das war es.

Witzigerweise haben wir FATE in unserer Rollenspielrunde kaum gespielt, nicht mehr als 2 bis 3 Sessions. Ich litt zu der Zeit schwer an einem System-Hopping-Syndrom und bin von einem System zum anderen gewechselt. Bin dann eben auch schnell wieder von FATE weg. Ich habe mehr Zeit mit dem Übersetzen und mit Layoutrumstümpfern verbracht als zu spielen ...

OK, also bleibt zu der Übersetzung von FATE 2 wirklich nur zu sagen:

Hatte Bock, hab's gemacht?

Ja, im Prinzip ist es das. Ich bereue auch nicht, da Zeit reingesteckt zu haben. Der Weg war das Ziel und so.

DIE GESCHICHTE VON FATE IST DIE GESCHICHTE DES MALMSTURMS ...

PARENTAL ADVISORY: EXPLICIT GAMING

Es blieb also ruhig um FATE in Deutschland. Klar, der ein oder andere spielte mit FATE 2, aber das war's dann auch mehr oder weniger.

Bis nun zwei Typen den kongenialen Plan fassten, **EIN EIGENES ROLLENSPIELSYSTEM** zu schreiben (eine Idee, die bestimmt noch kein Rollenspieler vor ihnen hatte ...). Die beiden

⁴ Via Fred Hicks auf [faterpg.com](http://www.faterpg.com) [<http://www.faterpg.com/2013/fate-not-fate/>]

Right around the time *Spirit of the Century* was published — maybe a little later, but if so not by much — Evil Hat stopped writing Fate as FATE. In essence, as Fate 3.0 came about (starting with *Spirit of the Century*), the old acronym the system had started with (first “Fudge Adventures in Tabletop Entertainment” and then “Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment”), carrying up through FATE 2.x, stopped being a part of the name.

Old habits die hard, though. For the past 7 years many folks have continued to insist on writing Fate as FATE. It's not “correct”, but it doesn't really matter that that's so. If folks want to write it that way for their own purposes, knock yourselves out. But if you want to portray it in a way that's consistent with the official name as conveyed by Evil Hat: it's Fate.

And now you know!

Typen waren zum einen Stefan Frink und meine Wenigkeit, Dominik Pielarski (damals noch mit meinem Geburtsnamen Dießlin unterwegs). Es sollte ein erzählerisches System werden, und es sollte dramatische Geschichten begünstigen. Der Arbeitstitel lautete Momentum und war schon recht nah an Fate (ohne das zu wissen) und doch ziemlich weit weg.

FATE MIT KRÜCKEN ODER SO ...

Unterm Strich hatten Stefan und ich so einige Probleme zu lösen, denn die Momentum-Mechanik wollte nicht so recht funktionieren. Wir sinnierten jedenfalls in unserer beiden stillen Kämmerlein um dieses System herum und stellten bei einem Telefonat fest, dass wir uns beide FATE 2 in der Übersetzung von Frank Sennholz zeigen wollten. Während Stefan selber darüber stolperte, wurde ich von Andreas Melhorn auf das Regelwerk hingewiesen, als ich ihm von unserer Problematik erzählte. Er meinte zu mir, dass Momentum wie Fate klingt, nur dass es unsere Probleme schon gelöst hatte. Wir lasen diese Regeln und ... Wow, was war das denn, wo kamen die her⁵?

So wie wir insgeheim spielen wollten und schon spielten, konnte man also offiziell Rollenspiel spielen? Für uns beide war es eine Offenbarung.

Der große Wurf von Fate ist, dass es Regeln laut ausspricht, die mancherorts schon intuitiv angewandt werden und durch Fate einfach ein Gerüst bekommen. Es gab Gleichgesinnte. Es gab vor allem Regeln. Regeln, die die Spielphilosophie anwendbar machte, an die sich der Spieltisch halten konnte. Und vor allem konnten wir die Charaktere spielen, die wir spielen wollten. Jetzt. Sofort.

Mein damaliges ***De&D-3.5-Ich-will-einen-Charakter-spielen-der-XYZ-kann! – Na-dann-nimm-doch-Klasse-X-mit-Prestigeklasse-Y-und-streu-noch-ne-klasse-Z-rein!-Trauma*** schien überwunden.

Wir sind zeitlich mittlerweile im Jahr 2008 aufgeschlagen und die Grillcon, eine kleine Convention im Bergischen Land, ausgerichtet von unserem gemeinsamen Freund Werner⁶, sollte zeigen, was Fate unter der Haube hat und wie es seine PS auf den Boden bekommt.

Wir schnappten uns Fate, wir schnappten uns das Rollenspiel Talislanta⁷ und ...

Holy Shit. Das klappte, das klappte sogar verdammt gut.

Dieses *Momentum* war vergessen, lag nun sabbernd auf dem Boden der Schublade der vergessenen halbgeschriebenen Regelwerke und ward nicht mehr gesehen. Halt! Stop! Moment, 2008?

Aber gibt es da nicht bereits Spirit of the Century von Evil Hat? Richtig, lieber Leser. Und genau das traf ein paar Wochen später bei mir zuhause ein. Spirit of the Century sollte die Begeisterung noch einmal mehr entfachen, während Diaspora von VSCA Publishing dann letztendlich Öl ins Feuer kippte.

Wir entflammten vollends. Fate war der heißeste Scheiß seit geschnitten Brot. Doch Bastler, die wir sind, störte uns etwas an SotC. Zum einen gab es einen ganzen Wald voller Stunts. Wir wollten das vereinheitlichen, ein Stuntbaukasten musste her. Wir wollten ein ähnlich schlankes Regelwerk für Fantasy wie es Diaspora für Hard-Sci-Fi sein wollte. Stefan war des Englischen und Deutschen mächtig genug, um das Ganze zu übersetzen, und ich konnte layouten. Der Plan – wie einst Frank Sennholz –, eine Übersetzung der Fate-3-Regeln mit einem optionalen Fantasybaukasten als PDF zu veröffentlichen, war gefasst. Da SotC unter OGL lizenziert wurde, waren hier auch keine rechtlichen Hürden zu nehmen. Dennoch setzten wir Fred Hicks von Evil Hat in einer Mail von unserem Vorhaben in Kenntnis. Bekamen ganz unbürokratisch ein O.K. und sprachen auch im Freundeskreis darüber. Werner hatte da so einige Ideen, die schon sehr früh in Richtung Sword & Sorcery gingen. Aus ein wenig Geplänkel entstand schnell der Gedanke, wie sich wohl eine Welt anfühlen würde, die nach den Tropen des Metal funktioniert. Wie sähe wohl ein Volk aus, das den Death Metal lebt oder die politische Agenda des Thrash verinnerlicht? Am Ende hatten wir

⁵ Nuja so ein Asteroid schlendert schonmal gut und gerne mit 72.000 km/h durch die Gegend.

⁶ www.roleplaynetwork.de/

⁷ Ein Fantasy-Rollenspiel, welches mit einer sehr exotischen durchgeknallten Hintergrundwelt aufwarten kann und vielleicht nie den ganz großen Durchbruch hatte, sich aber seit Ende der 80er in verschiedenen Editionen behaupten konnte. Still No Elves!

am **25. August 2008** einen Pitch mit vier Welten und Werner würde sie mit uns schreiben. Malmsturm ward geboren. Wir begannen also zusätzlich zur Übersetzung und unseren optionalen neuen Regeln noch optionale Malmsturm-Regeln in das Buch zu packen. Als auch das weiter gedieh und wir mit Freunden über unsere Pläne sprachen, meinte Björn Lensig, dass er uns das PDF illustrieren würde. Die Welt klinge geil und er wolle ohnehin schon immer »sein Ding« illustrieren. BUMM, da illustriert der einfach...

EIN ÜBERSETZER, EIN AUTOR, EIN ILLUSTRATOR, EIN LAYOUTER – EIN FOLGENSCHWERER KINOESUCH

Wir übersetzten, lektorierten, zeichneten, schrieben und überlegten uns Layouts, bis ich **2010** mit Patric Götz vom Uhrwerk Verlag ins Kino⁸ ging. Die obligatorische Nahrungsaufnahme-vor-dem-Film mündete irgendwann in Patrics Frage: **UND, WAS MACHST DU SO ZUR ZEIT?** Ich erzählte, bekam Fragen, stellte Gegenfragen und zog irgendwann mein Netbook aus dem Rucksack, zeigte ihm die Illustrationen von Björn und hielt eine kleine flammende⁹ Rede über Malmsturm.

Wie bringt ihr das raus?

*PDF, Download, kostenlos ... *schmatz*

Warum nicht drucken?

Naja¹⁰ ...

Wie naja? Pass auf, wir könnten doch ...

Am 03. April 2011 wurde Malmsturm¹¹ als kostenloses unter OGL stehendes Regelwerk veröffentlicht. Das Buch gab es am 7. Mai 2011 auf der RPC Köln am Stand des Uhrwerk Verlags zu kaufen. Kurz darauf, zur Spielemesse in Essen am 20. Oktober 2011, stand »Malmsturm – Die Welt« in den Regalen. Es war ein Erfolg. Nein, Malmsturm schlug ein. Eine Übersetzung der SotC-Regeln mit Fantasy-Optionen. Wir standen zum richtigen Zeitpunkt inmitten des Sonnenwindes von FATE. Die Auflage war groß, gemessen an etablierten Regelwerken und deren Auflagen. Wir dachten, wir seien die Nische der Nische. Wir hatten ein wenig unrecht. »Malmsturm – Die Regeln« erreichte nach zwei Wochen den Break Even. Gitarrensolo!

Team:

Übersetzung und Ausarbeitung FATE-Regelwerk:

Stefan Frink, Dominik Pielarski (geb. Dießlin)

Hintergrundwelt Malmsturm: *Werner H. Hartmann*

Illustrationen: *Björn Lensig*

Spielleiterkapitel: *Andreas Melhorn*

Lektorat: *Johannes Großmann*

Korrektur: *Moritz Mehlem*

Redaktion: *Dominik Pielarski (geb. Dießlin)*

FATERPG.DE

DER DEUTSCHSPRACHIGE KERN DES FATESCHEN SONNENSYSTEMS

Es wurde natürlich Zeit, Fate auch ordentlich im Web zu präsentieren.

Die Website faterpg.de existierte bereits seit dem **01. Januar 2003¹²** und diente als Mirror der amerikanischen Website faterpg.com. Ich sprach kurzerhand mit dem damaligen Domaineigner Oliver Graf, erläuterte ihm meine Pläne und bekam kurzerhand die Domain übertragen.

⁸ *Wen es interessiert: Wir sahen »Die Legende von Aang« (Originaltitel: The Last Airbender)*

⁹ *Begeistert zu sein, ist so 'ne Sache, die ich recht gut kann ... eigentlich sogar sehr gut.*

Ich sollte das beruflich in Vollzeit machen ...

¹⁰ *Mein damaliger Arbeitgeber (2009) Prometheus Games bzw. Assert Publishing lehnte die ersten Skripte ab.*

¹¹ *www.malmsturm.de*

¹² *web.archive.org/web/20040101062557/http://faterpg.de:80/*

Aber das kann euch Oliver auch selbst erzählen:

Als großer Rollenspiel-Fan war ich irgendwann auch in den Newsgroups für Fudge aktiv. Dann kam die Zeit, als Fate entstand, und ich war Feuer und Flamme. Also reservierte ich mir kurzerhand die Domain faterpg.de und legte sie auf meinem Server ab. Aber was damit tun? Ich kontaktierte Fred Hicks und bot ihm an, seine Domain faterpg.com auf meinem Server zu spiegeln und faterpg.de als deutschen Mirror zu verwenden. Er fand die Idee gut und so bauten wir uns ein paar Scripte, um das zu automatisieren: Der offizielle FATE Mirror in Deutschland war entstanden. Dann irgendwann begannen ein paar Leute FATE zu übersetzen und ein merkwürdiges Setting mit ansprechendem Logo (Metal!) auf FATE-Basis zu schreiben. Und einer der Macher (Dom) sprach mich an, ob er nicht faterpg.de für das deutsche FATE haben könnte. Da konnte ich natürlich nicht nein sagen ...

Auch Fred Hicks war einverstanden.

Der einzige Deal meinerseits war, dass ich mir Malmsturm ansehen durfte. Dom bat noch darum, dass ich ihm schreiben solle, wenn ich einen Fehler fände ... man hab ich in diesem Urlaub oft Malmsturm gelesen ...

Ich kann mich noch daran erinnern, dass wir in einem total abgelegenen Pferdehof im Wald waren und man nur an einer Ecke in der Ferienwohnung Internet mit GPRS hatte (9600 Baby!). Das PDF hat dann immer eine ganze Nacht zum Laden gebraucht.

Der Mirror wurde also abgeschaltet und am **07. November 2010** ging der erste Artikel online. Kurze Zeit später fusionierte faterpg.de mit fate-rsp.de, das mittlerweile gänzlich abgeschaltet wurde. Der Blechpirat, der unter anderem cyberpunk2020.de, rsp-blogs.de und richtig.spielzeiten.de betreibt, war Domaneigner. Er richtet außerdem mit anderen den Gratisrollenspieltag und den Deutschen Rollenspielpreis aus. Ein umtriebiger Mann also, der nicht nur auf faterpg.de wirkte, sondern auch später für die Übersetzung von Fate Core mitverantwortlich sein sollte. Mittlerweile ist faterpg.de die Anlaufstelle in Sachen Fate und bietet neben Neuigkeiten und Downloads für deutschsprachige Spiele auch internationale Informationen, Berichte zu Produkten, Hilfestellungen wie ein Online-SRD, Generatoren und Hosting von Spielmaterial. Ein offenes Ohr für Fanfragen, Lizenzfragen oder generell das Veröffentlichen von Fate-Material ist der Modus Operandi des Teams hinter der Website.

FREE FATE

SEHET EIN SCHWEIFSTERN AM FIRMAMENT

Doch es passierte noch so einiges anderes. Am **02. Mai 2011** präsentierte Kathy Schad¹³ im Tanelorn-Forum die Übersetzung von FreeFate mit den Worten:

*Nun ist es endlich soweit – das **Free-Fate-Übersetzungsprojekt** ist abgeschlossen und wir präsentieren euch das fertige Werk.*

Herzlichen Dank nochmal an das gesamte Team und alle, die uns verlaufsmotiviert haben.

Free Fate basiert auf dem englischen Regelwerk Free Fate¹⁴ (V 0.6) von R. Grant Erswell und ist eine universelle Fassung der Fate-Regeln, die anders als Spirit of the Century, dass noch einen deutlichen Pulp-Charakter aufwies, nicht auf ein bestimmtes Genre ausgelegt sind. Free Fate erschien bis zur 3. Auflage **2012** als klebegebundenes Softcover in Vollfarbe, als Kindle E-Book und Online-SRD.

¹³ www.pro-indie.com – www.vagrantworkshop.com

Pro-Indie ist ein kleiner Verlag für unabhängige Spieleentwickler, geführt von Carsten Damm und Kathy Schad. Sie veröffentlichen ausgewählte Rollenspiele aus Überzeugung. Ihr englischsprachiges Gegenstück nennt sich Vagrant Workshop.

¹⁴ www.ukroleplayers.com/downloads/free-fate/ Leider nicht mehr aktiv.

Team:**Übersetzung:** Marco Barreto, Thorsten Göbel, Sascha Hahn, Sabine Völkel¹⁵**Lektorat:** Thorsten Göbel, Michaela Petry, Jonas Richter, Kathy Schad, Markus Schönlau, Sabine Völkel**Layout:** Kathy Schad

FATETO GO

DAS ERSTE SEINER ART

Doch es sollte nicht dabei bleiben. Frau wollte es noch schlanker, schöner und geekiger. Wieder war es Kathy Schad, die ein Team um sich versammelte, um FateToGo Wirklichkeit werden zu lassen. Am **10. Mai 2012** startete der Finanzierungszeitraum von FateToGo auf Startnext. Damit war es zugleich auch **DAS ERSTE DEUTSCHE ROLLENSPIELCROWDFUNDING**. Mit 5.462 € von erforderlichen 3.250 €, 257 Fans und 127 Unterstützern war das Projekt schließlich erfolgreich und führte **2013** sogar zu einer Neuauflage von 100 Exemplaren.

FateToGo ist eine stark verschlankte Version von FATE, die sich besonders auf den erzähl-orientierten Ansatz des Spiels konzentriert.

Kathy Schad dazu:

Die Idee zu FateToGo entstand auf einem der zahlreichen Tanelorn-Treffen¹⁶. Ich spielte damals mit einer Gruppe erzählfreudiger Spieler ein Szenario mit den Regeln von The Pool als Basis. Das funktionierte ganz gut, bis es zum ersten Konflikt zwischen zwei Spielercharakteren kam. Hier ließ uns das System leider im Stich und in der Folge suchte ich nach einer Alternative, die eine ähnliche Freiheit im Erzählen ermöglichte, aber gleichzeitig einen etwas vielseitigeren Regelkern bot.

FATE schien als dies zu erfüllen, jedoch stellte sich hier bald heraus, dass die »großen« FATE-Vertreter wie Dresden Files, Starblazer Adventures, Legends of Anglerre und diaspora einen für meinen Geschmack zu starken Fokus auf Crunch legten. Die große Stärke von FATE, der erzählorientierte Ansatz mit seiner Aspekt- und Fatepunkt-Mechanik, wurde unter zu viel Ballast erdrückt.

Also musste etwas Eigenes her. Ein FATE für Spieler, die hauptsächlich erzählen wollen und Spaß am gemeinsamen Entwickeln einer Geschichte haben. Denen wichtig ist, wie ein Charakter ist, nicht, was er kann. Und dies in Kombination mit einem System, das dem Spielfluss nicht im Weg steht, das aber, wenn es gebraucht wird, dennoch alle nötigen Mechanismen der Konfliktlösung zur Verfügung stellt. Ein schlankes FATE also, das man schnell, unkompliziert und ohne große Vorbereitung spielen kann – ein FATE to go.

FateToGo ist ein Spiel, das für Oneshots entwickelt wurde, also für Spielrunden, die wenige Stunden in Anspruch nehmen. Es wird dir nicht dabei helfen, eine Spielwelt möglichst exakt und detailliert zu simulieren. Es ist ein Erzählspiel mit einem Leichtbau-Regelgerüst, das an etlichen Stellen bewusst offen gehalten ist. Es kann und will nicht all die vielen verschiedenen Situationen im Rollenspiel abbilden, für die man Regeln formulieren könnte, sondern konzentriert sich darauf, die Standardsituationen abbilden zu können. Wo FateToGo als System zu grobmaschig ist, vertraut es darauf, dass du und deine Mitspieler gemeinsam Lösungen finden, die zu euch und eurem Spielstil passen. Dennoch ist es immer noch ein Kind der FATE-Familie und damit grundsätzlich kompatibel zu anderen FATE-Varianten. Wenn dir und deiner Gruppe bestimmte Regelemente aus anderen FATE-Systemen gefallen, können sie mit wenig Aufwand für FateToGo angepasst und in eure Spielrunde integriert werden.

¹⁵ Die drei letztgenannten werden noch eine gewichtige Rolle spielen.

¹⁶ Der ein oder andere wird vielleicht schon gemerkt haben, dass aus dem Dunstkreis des Tanelorn sehr viele Fatebegeisterte zu Machern wurden ...

FATE CORE, DAS CROWDFUNDING UND DIE DEUTSCHE AUSGABE

EIN ASTROBLEM MIT FOLGEN...

Am **4. Dezember 2012** hatten 10.103 Unterstützer 433.365 \$ gesammelt. So sieht die Bilanz des Fate-Core-Crowdfundings¹⁷ auf Kickstarter.com aus. Nachdem das *Dresden Files RPG 2010* veröffentlicht wurde, das einen Übergang von FATE 3/Spirit of the Century zu Fate Core darstellte und ein großer Erfolg wurde, wollten Evil Hat zwei Jahre später eine klarere, neuere und bessere Version ihres Systems veröffentlichen. Das Crowdfunding wurde ein Riesenerfolg.

Ich war einer der Backer und es war schnell klar, was das nach dem Erfolg von Malmsturm bedeuten würde. Ich setzte mich noch Mitte **Dezember 2012** mit Patric Götz vom Uhrwerk Verlag und Fred Hicks von Evil Hat in Verbindung und wir besprachen eine mögliche deutsche Fassung von Fate Core. Anfang **Februar 2013** war ein Team zur Übersetzung gebildet und die ersten Glossardiskussionen gingen los. Am **10. November 2013** standen die deutschen Übersetzungen für Fate Core, Fate Accelerated¹⁸ und das Glossar für beide Werke als übersetzte und erstlektorierte Versionen zur öffentlichen Kritik bereit. Wir luden die deutsche Rollenspieler-schaft zum konstruktiven Miteinander ein, um über die Übersetzung zu diskutieren und uns auf eventuelle Missstände hinweisen zu lassen.

Team:

Übersetzung: Thorsten Göbel, Sascha Hahn, Daniel Mayer, Karsten Voigt, Sabine Völkel¹⁹

Lektorat: Daniel Mayer, Andre Pönitz, Sabine Völkel

Layout: Ralf Berszuck

Illustrationen: Davide L. Marescotti

Redaktion: Dominik Pielarski

Der aufmerksame Leser wird feststellen, dass in der deutschen Ausgabe nicht Kurt Kommoda für die Illustrationen verantwortlich ist, sondern Davide L. Marescotti.

Manchmal gibt es bei einer Übersetzung Unwägbarkeiten, die aus Lizenzproblematiken, Lizenzkosten oder auch schlicht Zeitproblematiken entstehen können und einen dennoch handeln lassen. So auch bei Fate Core und Fate Accelerated – welches im Deutschen schlicht Turbo-Fate heißt. Da der italienische Verlag Dreamlord Press ebenfalls an einer Übersetzung arbeitete, hat man sich hier kurzerhand zusammengetan und italienische Illustrationen für die deutsche Version von Fate Core und Turbo-Fate eingekauft. Außerdem wurde das Format gegenüber der amerikanischen von Letter auf B5 geändert, was uns ein wenig mehr Platz und somit mehr Lesbarkeit spendierte. Das neue Layout hat zudem Blau als Schmuck- und Auszeichnungsfarbe bekommen, um das Buch nutzbarer zu machen.

Am **21. Mai 2015** war es dann soweit: Fate Core erschien zur **RPC 2015** im Uhrwerk Verlag und wurde ein Hit. Die deutsche Fate-Core-Ausgabe existiert in einer normalen und einer auf 75 Stück limitierten Ausgabe. Mittlerweile sogar in der zweiten Auflage²⁰. Sollte euch einmal eine **gelbe** Fate-Core-Version über den Weg laufen, ist es eine sehr streng limitierte Mitarbeiterausgabe der 1. Auflage.

17 Für die offizielle zählweise: Fate 4

18 zu dem Zeitpunkt noch mit dem Arbeitstitel Fate-Accelerated-Edition

19 bis auf Daniel Mayer alles Leute, die schon vorher in Erscheinung getreten sind.

Daniel wiederum kannte ich aus »Projekt Kopfkino«-Zeiten. Mit ihm hatte ich an so illustren Projekten wie Ratten!, Ratten!! – Das Kompendium, RATTEN! Abenteuerband Bissige Zeiten, Funky Colts, Savage Worlds Gentleman's Edition, Sundered Skies, Necropolis 2350, Scion: Hero und Scion: Demigod gearbeitet. Mittlerweile lässt sich behaupten, dass der Gute an gefühlt 80% aller deutschen Rollenspielübersetzungen beteiligt ist ...

20 Was für ein nicht DSA, Splittermond, Cthulhu oder Shadowrun Produkt durchaus beachtlich ist

DIE FATE-CORE-WELTENBANDCHALLENGE

EIN WEISSES LOCH DER FATE-FANS

2014 rief die Fate-Redaktion in Kooperation mit dem Tanelorn-Forum in der deutschen Fate-Community einen Wettbewerb aus: die Weltenband-Challenge! Diese Idee entstand zeitgleich mit einem Beitrag des Users Jiba²¹ im Tanelorn, während er über der Vorabversion der deutschen Fate-Core-Ausgabe saß.

Wir wollten beweisen, wie kreativ die Fate-Community hierzulande ist, ohne nach Amerika schielen zu müssen. Daher haben wir um Einsendungen zum Thema »Deutschland bzw. deutschsprachiger Raum« gebeten und wir wurden nicht enttäuscht. Die Beiträge zeigten, dass Settings mit diesem Kernthema alles andere als bieder oder angestaubt sind. Im Tanelorn gab es zu jedem angekündigten Beitrag ein Designdiary und von zwanzig angekündigten Beiträgen wurden zwölf fertiggestellt und traten gegeneinander an. Neben dem redaktionsinternen Voting der Gewinnerbeiträge gab es auch ein Publikumsvoting. Dieser Publikumspreis sollte definitiv mit in den entstehenden Weltenband.

Unter allen Publikumsteilnehmern des Votings gab es eine Preisauschüttung gesponsort von *Sphärenmeisters Spiele*. Der Publikumspreis für das beste Setting ging an Bergungskreuzer MÖWE.

Die Gewinner der Weltenband Challenge:

Platz 1: *Bergungskreuzer MÖWE*

Platz 2: *Die Grenzer*²² und *Opus Magnum: Geister in der Mauer*

Platz 3: *Märchenkrieger, LOS!*

Platz 4: *Barbaricum*

Bergungskreuzer MÖWE erschien am **1. Juni 2016** als erste originär deutsche Fate-Abenteuerwelt. Es sollte noch bis zum **1. Mai 2018** dauern, bis *Barbaricum* von Leopold von Bonhorst, *Märchenkrieger Los!* von Anne Wiesner und *Opus Magnum* von André Pönitz²³ auch in gedruckter Form entstehen. Die deutsche Spielerschaft bevorzugt große, dickere Hardcoverbände. Zumindest sprechen die Verkaufszahlen hier eine deutliche Sprache. Diese sind den kleinen Softcover-Fate-Abenteuerwelten jedenfalls weiter voraus, was für den Umstand sorgte, vorerst keine weiteren Abenteuerwelten oder nur vereinzelte Herzensprojekte zu veröffentlichen. Angesichts der schiereren Menge der amerikanischen Publikationen zum jetzigen Stand mit über dreißig Abenteuerwelten, deren Großteil interessante Spielwelten und Regelmechaniken mitbringt, ein leidvoller Umstand. Wir entschieden uns daher nach langem Abwägen und Beobachten der Verkäufe dafür, die Weltenband-Challenge-Beiträge doch noch zu veröffentlichen. Das sollte jedoch über ein Crowdfunding realisiert werden.

178 Unterstützer haben 5.863 € beigetragen, um *Opus Magnum*, *Märchenkrieger, Los!* und *Barbaricum* zu veröffentlichen.



21 Christoph Laurer wird später eine sehr wichtige Position im Engel-Autoren-Team für Engel 3 einnehmen und neben der Bearbeitung alter Texte und dem Schreiben neuer Texte die Konsistenz der Spielwelt wahren.

22 Ein sehr interessantes Setting und zugleich leider nicht erreichten Stretchgoal im Zuge des Crowdfundings

23 Von André Pönitz wird man in der Fate-Szene später noch viel hören. Er bewies nicht nur mit seinem Erstling *Los Muertos*, dass er schreiben und Regeln verständlich darstellen kann, sondern katapultierte sich dadurch auch direkt in die Fate-Redaktion. Neben dem *FateCast*, dem *Fate-Rollenspielpodcast*, schreibt er die Regeln für *Engel* und *Seelenfänger*, arbeitet am *Deponia-Regelwerk* mit und macht Übersetzung, Lektorat und Redaktion sowie eine Menge Korrekturfahnen.

ZURÜCK ZU FATE CORE UND DER DEUTSCHEN FAMILIE

Mittlerweile ist Fate Core aus der deutschen Rollenspiel-Szene nicht mehr wegzudenken und hat sich als ein ernstzunehmendes, wichtiges Rollenspiel-System etabliert. Dank der liberalen Lizenzpolitik von Evil Hat, die der Uhrwerk Verlag im übrigen eins zu eins übernommen hat, wurden und werden auch andere Verlage und Spielemacher auf das System aufmerksam und nutzen es für ihre Rollenspiele. Der Uhrwerk Verlag hat (bis heute 31.03.2021) 25 Produkte, von Karten über Würfel und Bücher herausgebracht. Weitere sind angekündigt.

DEPONIA

BIS ZUM HORIZONT TETANUSGLÄNZENDER ROST UND UNGESICHERTE STROMLEITUNGEN. ES WIRD ZEIT, DASS ICH HIER ABHAUE.²⁴

Vom PC an den Spieltisch: Die Welt aus Daedalic Entertainments preisgekrönter Point-and-Click-Satire-Adventure-Trilogie wurde im **September 2015** zum Rollenspiel. Eigentlich sollte das Deponia-Rollenspiel schon im **Sommer 2014** erscheinen, verzögerte sich allerdings. Das Deponia-Rollenspiel wurde von den Orkenspaltern Nico Mendrek und Mháire Stritter unter Mithilfe von Jan Müller-Michaelis (Poki), dem Autor der Computerspiele, geschrieben.

In den PC-Spielen gab es einen kleinen Ausschnitt dieses Planeten zu sehen. Durch die direkte Mitarbeit des Weltenschöpfers Poki wuchs Deponia aber in seiner Pen-and-Paper-Form immer mehr an, so dass der Planet nun sieben sehr unterschiedliche Kontinente besitzt, die teils sehr detailliert beschrieben sind – vielleicht wesentlich detaillierter, als man das von einem Fate-Setting gewohnt ist.

Dabei fußt Deponia auf Turbo-Fate. Jedoch ist das Regelwerk an einigen Stellen gekürzt, bezieht sich direkt auf die Spielwelt und ist um Waffen- und Fahrzeugregeln sowie jede Menge absurder Gegner (wie wildes Brokkoli oder Flummingos) erweitert. Fate Trash, wie die Deponia-Regeln nun heißen, bietet außerdem noch Regeln, um das Spielerlebnis »adventure-artiger« zu machen: Wie speichert man am Spieltisch ab? Wie baut man anhand von Item-Karten Rätselketten auf? Oder sind diese hundert mitgelieferten Karten ein Zufallselement, die aus einem Kartenstapel gezogen werden und mit deren Hilfe sich die Spieler durch schnelles aber überzeugendes »Bullshitten« aus einer Gefahrensituation herauswinden? Neben den Item-Karten liegt dem Buch eine große Karte der Spielwelt bei. Viele der Illustrationen wurden vom Deponia-Künstler Jo Lott extra für das Buch neu gezeichnet, so dass sich das Pen-and-Paper-Rollenspiel wirklich wie ein Teil des Deponiaversums anfühlt. Deponia gewann **2016** den ersten Platz des RPC Fantasy Award²⁵.

Team:

Redaktion: Nicolas Mendrek

Weltenkonzept: Jan Müller-Michaelis

Texte: Nico Mendrek, Jan Müller-Michaelis, Mháire Stritter

Cover und neue Illustrationen: Jo Lott

Lektorat, Korrektorat: André Pönitz, Monika Basler, Jörg Löhnerz

Layout: Nico Mendrek, Kathrin Dodenhoeft

Weitere Ideen: Stefan Tannert, Benjamin Welke, Jennifer Tannert, Monika Basler, Johannes Kiel, Jörg Stefan Haselmeyer, Annelen Brunner

Änderungen für Fate Trash: Nico Mendrek, Mháire Stritter, André Pönitz

Malmsturm - Die Regeln

1. Mai 2011

Malmsturm - Die Welt

1. September 2011

Fate Core: Deutsche Ausgabe

1. Mai 2015

Turbo-Fate

1. April 2015

Eis & Dampf: Das Steam-punk-Setting für Fate

1. August 2015

Deponia - Das Rollenspiel

1. September 2015

Fate Handbuch

1. November 2015

Masters of Umduar

1. Februar 2016

Fate Karten

1. Juni 2016

Bergungskreuzer MÖWE

1. Juni 2016

Malmsturm - Die Fundamente:

Sword & Sorcery für Fate Core

1. August 2016

Nest – Eine Fate-Abenteuerwelt

1. Januar 2017

Eagle Eyes – In den Schatten

Roms

1. März 2017

Fate Kodex

1. Juni 2017

²⁴ Zitat aus Deponia als Rufus den Horizont von Deponia betrachtet.

²⁵ Der RPC Fantasy Award wurde jährlich anlässlich der RPC Germany in Köln verliehen. Er wird per Publikumsvoting im Vorfeld bestimmt. Deponia setzte sich gegen die Konkurrenz des DSA5-Basisregelwerks und des Vampire-V20-Regelwerks durch.

MALMSTURM, DIE ZWEITE

ICH HABE MICH VERLIEBT, ALS ICH DEN GOLDENEN BUCHSCHNITT GESEHEN HABE ...²⁶

Als Evil Hat Fate Core veröffentlichte, hatte das einen massiven Einfluss auf Malmsturm. Wir mussten einige Pläne ändern und neue Entscheidungen treffen. Vor allem schnell, denn der nächste Band »Malmsturm – Wege aus Blut und Eisen« war schon sehr weit fortgeschritten. Dieser wurde zurückgestellt und die Arbeiten an »Malmsturm – Die Fundamente« begannen. Das Team veränderte sich drastisch. Das Urgestein Stefan wollte nicht mehr fester Bestandteil des Teams²⁷ sein und zum Team stießen Bjorn Beckert²⁸, Sebastian Pleis, Florian Schwennsen und Helge Willkowi. Ein jeder wieder mit einer Kernkompetenz und einer speziellen Funktion im Team. Im **Februar 2013** begann alles, bis im **August 2016** endlich »Malmsturm – Die Fundamente« erschien. Wir werkten also volle drei Jahre an diesem einem Buch ...

Malmsturm – Die Fundamente ist in der regulären Ausgabe traditionell schon pompös, ob des Goldschnitts und des besonderen Papiers, doch gibt es noch eine auf 75 Stück limitierte Kunstlederausgabe seitens des Verlags.

Keine Ahnung, was uns geritten hat. Es war wieder eines dieser Teammeetings, das voller Spinnereien war und wo die Idee einer ganz ganz besonderen Autorenausgabe der Fundamente aufkam. Nach all der Spinnerei fielen die magischen Worte: Ja, warum eigentlich nicht? Das Ende dieses Liedes sind 25 von Hand in rotes Rindsleder gebundene Bücher, die mit einer speziellen Buchdecke versehen wurden, so dass dort eine von Björn Lensig modellierte und in Kunstharz gegossene Skulptur des Alten Kaisers aus dem Leder hervorbrechen konnte. Es fanden sich schließlich noch 17 weitere Wahnsinnige, die voller Vertrauen und Hingabe zu Malmsturm diese kostspielige Ausgabe wahr werden ließen.

Wie schon in der ersten Edition war wieder Björn Lensig allein für die Illustrationen verantwortlich. Mittlerweile sind es an die 400 Illustrationen, die die bisherigen Titel – sowohl bereits veröffentlichte als noch in Arbeit befindliche – verschlungen haben.

Der Erfolg von Malmsturm sollte nicht so durchschlagend werden wie in der 1. Edition, aber gut genug, um weitere Titel zu rechtfertigen. Malmsturm – Stätten der Verdammnis erschien am **1. Dezember 2017** und ist ein Abenteuerband für Malmsturm. Ursprünglich waren die drei Szenarien Bestandteil der Fundamente, wurden aber wegen der Fülle des Materials ausgelagert. Am **1. August 2018** erschien mit über einem Jahr Verspätung Malmsturm – Länder des Sturms, die Neuauflage und der Nachfolgebund von Malmsturm – Die Welt. Der Band erfuhr ein mehrfaches Lektorat und neue Inhalte sowie Illustrationen, welche die Verzögerung²⁹ erklären. Die Details der Änderungen finden sich auf der Malmsturm-Website aufgelistet. Nach langem hin und her erschien am **1. März 2021** Malmsturm – Wege aus Blut und Eisen. Dieser Band ist die Irrform unter den Malmsturm-Büchern. Dieser Band wurde bereits angekündigt und war Teil der ersten Edition, wurde aber aufgrund der Veröffentlichung von Fate Core zurückgestellt, um »Malmsturm – Die Fundamente« zu erschaffen. Zuerst und vor allem beinhaltet dieses Buch die ersten und damit bisher auch einzigen Comics, die in der Welt von Malmsturm spielen und die – selbstverständlich – ebenso von Björn Lensig illustriert wurden wie alle anderen Malmsturm-Bücher.

Björn hatte schon vor Jahren die Idee, sich speziell für Malmsturm einmal an einem Comic zu versuchen, und Werner gefiel der Gedanke, einige kurze Abenteuer Geschichten für Malmsturm zu schreiben, die ebenso in der Tradition der Heftchenromane und Abenteuercomics

²⁶ www.orkig.de/2017/11/23/vorgestellt-malmsturm/

²⁷ Die Arbeiten an Malmsturm – Die Welt und Malmsturm – Die Regeln verleiteten Stefan beinahe das Hobby. Er legte eine Rollenspielpause ein und fällte die Entscheidung, vorerst nichts mehr in verlegerischer Hinsicht machen zu wollen. Nachvollziehbar, denn das waren schon zwei sehr intensive Jahre.

²⁸ Space: 1889 Grundregelwerk, Die Venus, Der Merkur, Der Mars, Luna – der Erdmond, Ätherversum 2, Planet der Legenden, Mutant Year Zero: Unter den Zacken, Splittermond Einsteigerbox, Rakshazar, Opus Anima Investigation.

²⁹ Wie sagte Helge so schön: Immerhin sind wir jetzt am traditionellen Kotzmoment angelangt, ohne den kein Malmsturbuch das Licht der Welt erblicken darf ...

der 1920er und 1930er Jahre standen wie das gesamte Genre der Sword & Sorcery. Betrachtet man die Comics aus jener Zeit bis etwa zu Beginn des Desktop-Publishings stellt man eines schnell fest: die Liebe, mit der die Dialoge dieser Comics gelettert wurden. Heutzutage ist das Handlettering nur noch selten anzutreffen und wurde durch Setzen mit Software und Fonts verdrängt. Doch handgeschriebene Dialoge atmen, leben und haben Charisma. Es war nicht einfach jemanden zu finden, der diese Kunst noch beherrscht. Der belgische Illustrator René Heinen³⁰ hat sich bereiterklärt, Dialoge und dritte Stimme in handgeletterte Glyphen zu verwandeln. Darüber hinaus ist dies aber nicht nur ein Comic, sondern immer noch auch ein Rollenspielprodukt. Daher enthält das Buch zu jedem der Schauplätze der drei Geschichten jeweils ein Kapitel mit Hintergrundmaterial, Abenteuerideen und Daten für Charaktere und Monster, die entweder im Comic selbst in Erscheinung treten oder im entsprechenden Mikrosetting eine wichtige Rolle spielen.

DRESDEN FILES RPG

YOU DON'T TAKE YOUR CAT WITH YOU TO GO BIRD SHOPPING.

NOT BECAUSE THE CAT ISN'T POLITE, BUT BECAUSE HE'S A CAT.³¹

Die Geschichte von Fate in Deutschland geht zwangsläufig nicht an der Geschichte von The Dresden Files RPG vorbei. Ich bin ein großer Harry-Dresden-Fan. Trotzdem blieb es immer nur bei der reinen Überlegung, das Dresden Files RPG zu übersetzen. Ich bildete erst mit der Veröffentlichung von Fate Core eine deutsche Redaktion und da Dresden Files regelversionsseitig zwischen Spirit of the Century und Fate Core steht, war ich immer der Meinung, dass diese »veraltete« Version der Regeln trotz hochinteressanten Setting mit dicken Büchern ein kapitaless Risiko sind. Außerdem war das Buch bereits sehr lang auf dem Markt und ich ging davon aus, dass 50% der deutschen Spieler sowieso bereits das englische Werk zu Hause hätten. Derweil wären die Bedingungen eigentlich super gewesen. Die Verlagsnähe zu Feder & Schwert, bei denen die Dresden-Files-Romane veröffentlicht wurden, war gegeben und man hatte ohnehin Kontakt zu den Verlagsleitern Oliver Hoffmann und Oliver Graute aufgrund von Engel. **EINE KAPITALE FEHLEINSCHÄTZUNG.**

Anfang Juli 2015 gaben Prometheus Games bekannt, die Übersetzung von The Dresden Files RPG verlegen zu wollen. Die Kickstarter-Kampagne für die deutsche Übersetzung des Dresden-Files-Rollenspiels startete am **9. Juli 2015** in Kooperation der Verlage Feder & Schwert und Prometheus Games. Feder & Schwert sollen dabei als Übersetzer und Designer der Romane auch das Rollenspiel übersetzen und gestalten. Das Erscheinen der gedruckten Bücher wurde für **März 2016** angekündigt. Beste Voraussetzungen für das Spiel. Ich war immernoch skeptisch, bekam im Zuge des Crowdfundings aber eine schallende 50.135-€-Ohrfeige von 420 Unterstützern. Richtig so! Wie man sich irren kann ... Glückwunsch an beide Verlage, dann kann ja ein geiles Setting, gut übersetzt und optisch anspruchsvoll auf die Fate-Community losgelassen werden.

FUEGO!

Am **12. Januar 2016** veröffentlichten Feder & Schwert eine Stellungnahme zu den Arbeiten am Dresden-Files-Rollenspiel und erklärten, dass ihnen der Auftrag von Prometheus Games am Dresden-Files-Rollenspiel entzogen wurde. Viele Backer waren verärgert und ein Shitstorm brach über das Projekt hernieder, der noch Jahre andauern sollte. Während diese Zeilen geschrieben werden (Sowohl 2018 also auch zur Aktualisierung 2021), ist das Crowdfunding noch nicht abgeschlossen.

Verzögerungen im Rollenspielbereich sind fast an der Tagesordnung, wir selber haben *Malmsturm – Länder des Sturms* mit einjähriger Verspätung auf den Markt gebracht und auch das Erscheinen von Jörg Kösters ebenfalls via Crowdfunding finanziertes *Seelenfänger* verspätet sich, wenn auch nur geringfügig (geplant **März 2018**). Doch dazu später mehr.

³⁰ rh-x.com

³¹ *Changes: The Dresden Files* (Roc Books 2010) *Wandel: Die dunklen Fälle des Harry Dresden 12* (Feder & Schwert 2013)

Tianxia: Jade, Seide und Blut

1. November 2017

Die geheime Welt der Katzen

1. Dezember 2017

Malmsturm –

Stätten der Verdammnis

1. Dezember 2017

Eis & Dampf – Kreuzkönig

1. Dezember 2017

Wearing the Cape:

Das Rollenspiel

1. April 2018

Weltenbandchallenge

Opus Magnum:

Geister in der Mauer,

Märchenkrieger, LOS!

Barbaricum

1. Oktober 2018

Eis & Dampf –

Geheimnisse unter dem Eis

1. Oktober 2018

Malmsturm – Länder des Sturms

1. Juni 2018

Fate Antagonisten-Handbuch

1. Oktober 2018

Fate Horror-Handbuch

1. Dezember 2018

Fate Science-Fiction-Handbuch

21. Januar 2021

Malmsturm – Blut und Eisen

1. März 2021

EIS & DAMPF

STEAMPUNK IM GRIFF EINER EISZEIT

Der **2012** bei Feder & Schwert erschienene Steampunkroman »Die zerbrochene Puppe«³² von Judith und Christian Vogt spielt in einem alternativen eiszeitlichen Europa des 19. Jahrhunderts und erhielt mit »Die verlorene Puppe« eine Fortsetzung und mittels Crowdfunding auf Startnext mit 143 Unterstützern einen Kurzgeschichtenband mit dreizehn Geschichten von zwölf Autoren.

Die Kurzgeschichtensammlung war das erste erfolgreich über ein Crowdfunding finanzierte Buch eines Verlags in Deutschland überhaupt. Mit »Die grüne Fee – Geschichten aus Eis und Dampf – Ausgabe 1« und »Die grüne Fee – Geschichten aus Eis und Dampf – Ausgabe 2« erschienen weitere Kurzgeschichten. Diese wieder im Eigenverlag und passend³³ im Groschenheftformat. Desweiteren ist die 3. Ausgabe bereits angekündigt.

Doch damit sollte nicht Schluss sein, denn im **August 2015** erschien »Eis & Dampf: Das Steampunk-Setting für Fate«³⁴.

Im **Dezember 2017** erschien »Eis & Dampf: Kreuzkönig«, ein Abenteuerband für das Rollenspiel. Es ist in Deutschland, neben Malmsturm – Stätten der Verdammnis, der zweite deutsche Band, der sich an ein Abenteuer für Fate wagt.

Im Oktober 2018 erscheint der Quellenband »Eis & Dampf: Geheimnisse unter dem Eis«. Man kann wohl mit Fug und Recht behaupten, dass die Vögte einen Narren an Fate gefressen haben, und hoffentlich bleibt das noch lange so, denn Eis und Dampf ist nicht das einzige Fate-Setting aus deren Feder ...

Team:

Redaktion: Christian Vogt

Texte: Stephan Frings, Dominic Hladek, Tobias Rafael Junge, Mike Krzywik-Groß, Christian Lange, Sarah Manthey, Hannah Möllmann, Henning Mützlitz, Stefan Schweikert, Christian Vogt, Judith Vogt

Cover: Anja di Paolo

Grafiken und Illustrationen: Klaus Erkens, Oliver Graute, Hannah Möllmann, Janina Robben, Mia Steingräber, Christian Vogt, Judith Vogt

Layout und Satz: Klaus Erkens

Lektorat und Korrektorat: Henning Mützlitz, Judith Vogt

SCHERBENLAND

MUSKETEN, KLINGEN UND WORTE DER MACHT

Im **Mai 2017** veröffentlichten Judith und Christian Vogt ein weiteres Setting. Diesmal in Form einer Fate-Abenteuerwelt und wie schon die Groschenhefte Die Grüne Fee für Eis und Dampf im Eigenverlag. Zudem erscheint Scherbenland³⁵ zweisprachig in deutsch und englisch. Die meisten Illustrationen und Grafiken entstanden im Hause Vogt. Unterstützung erhielten Sie dabei vor allem in visueller Hinsicht von Ksenia Zelentsova (Cover), Mia Steingräber, Horus W. Odenthal und Janina Robben (Illustrationen) sowie Hannah Möllmann (Karte). Auch steht wieder ein Roman Pate für die Spielwelt. Die 13 Gezeichneten erschien am **23. Februar 2018** bei Bastei Lübbe. Roman und Rollenspiel teilen sich eine Welt und spielen ungefähr zur gleichen Zeit – aber an unterschiedlichen Orten. Die Vögte verfolgen also weiter ihr Konzept der vernetzten Roman- und Rollenspieltitel und gewannen 2018 mit Scherbenland den Deutschen Rollenspielpreis als bestes Zubehör. Die Laudatio dazu hielt Lena Falkenhagen. Aufgrund der Auszeichnung entschieden sich Judith und

32 Die zerbrochene Puppe erhielt 2013 den Deutschen Phantastik Preis als bester deutschsprachiger Roman.

33 Mit echt schönem Layout ^^

34 www.eis-und-dampf.de

35 www.scherbenland.de

Christian, die Verkaufserlöse an »Scherbenland« und der englischen Version »Shardland« von Juni bis Ende **August 2018** an Ärzte ohne Grenzen/Médecins Sans Frontières (MSF) für ihre Flüchtlingsnothilfe zu spenden. Dabei kamen über 700€ zusammen.

SEELENFÄNGER

SEELENFÄNGER – DIE EINZIGEN HOFFUNGSSCHIMMER IN DER DUNKELHEIT

Bereits **2012** erschien das Dark-Fantasy-Rollenspiel Seelenfänger von Jörg Köster. **2017** erhielt das System ein umfangreiches Update. Ich bat Autor Jörg Köster zu Wort:

Hallo Jörg, sag mal, wie entstand Seelenfänger? Warum eine neue Edition, Wieso Fate Core? Wie gehts weiter?

Angefangen hat alles mit einer angeregten Unterhaltung mit meiner Frau, welche wir während eines einsamen Herbstspaziergangs in **2006** führten. Ich erzählte ihr damals von meiner neuesten verrückten Idee: Ein fantastisches Rollenspielsetting mit Geistern und Menschen, die in der Lage sind mit diesen zu kommunizieren, sowie weiteren düsteren Elementen. Damals war es nicht mehr, als eine bescheuerte Idee. Doch die bescheuerte Idee wuchs und wenn ich mich recht erinnere, begann eine erste längere Rollenspielkampagne mit Freunden in der Welt von Seelenfänger im Januar **2008**, damals noch mit eigenem Regelkern. Ich entwickelte das Spiel weiter und wollte seine Tauglichkeit für den Rollenspielmarkt testen. Befreundete Illustratoren steuerten teils kostenlos, teils für kleines Geld erste Bilder bei. Eine befreundete Grafikedesignerin entwarf ein Logo. Und so veröffentlichte ich das Spiel zunächst im Eigenverlag als kleines Paperback in geringer Auflage. Teils alleine und teils mit meiner Frau tingelte ich mit eigenem Stand über die Cons in Deutschland, um mein Spiel vorzustellen. Meine Ideen kamen an und das positive Feedback befeuerte meine Anstrengungen. Im Laufe der Jahre bekam ich Kontakt zu vielen anderen Autoren und Verlagen. Durch Gespräche und Recherchen erweiterte ich meinen Rollenspielhorizont und arbeitete mein Spiel weiter aus. Nicht nur der Hintergrund entwickelte sich weiter, auch das Würfelsystem erfuhr Neuerungen und ich experimentierte mit moderneren Regelvarianten. Ich fand mehr und mehr Gefallen an erzählorientierten Systemen. In **2014** entwickelte ich angeregt durch den Verleger Christian Loewenthal die Idee, aus Seelenfänger ein Fate-Setting zu machen. Das fertige Buch sollte wenig später in seinem Verlag Prometheus Games erscheinen. Das Seelenfänger-Team wuchs, weitere Rollenspielautoren sagten mir ihre Unterstützung zu und gemeinsam schufen wir aus einem kleinen Setting ein großes Rollenspielprojekt. Marco Ansing ermöglichte die Produktion eines Hörspiels vor dem Hintergrund des Rollenspiels. Andere Autoren steuerten Kurzgeschichten bei, die das Projekt begleiten und ergänzen sollten. Aus verschiedenen Gründen ist es nie zu einer Veröffentlichung bei Prometheus Games gekommen und ich kam letztlich zu dem Entschluss, einem anderen Verlag mein Vertrauen zu schenken. So kam ich in **2016** nach kurzer Suche mit der Redaktion Phantastik ins Geschäft. Parallel entwickelte sich die Idee einer begleitenden Kurzgeschichtensammlung. Die Anthologie Geisterland gab ich zusammen mit André Skora heraus und sie erschien **2017** beim Verlag Torsten Low. Die großartige Hamburger Band Erdenstern komponierte IMMORTALIS, den fantastischen Soundtrack zum Spiel. Im Zeitraum **Oktober/November 2017** verlief die Crowdfunding-Kampagne zur Finanzierung des ersten Settingbandes bei Startnext äußerst erfolgreich. Im **Oktober 2018** schließlich erscheint das Buch unter dem Titel Seelenfänger: Täuscherland. Weitere Setting- und Abenteuerbände werden folgen.

Jörg Köster

ACES IN SPACE

DARE TO FLY

Wer wäre besser geeignet als über sein Projekt zu berichten als ein schreibender seines Werkes? Lassen wir also Christian Vogt vom Aces in Space Autoren-Trio über dieses Projekt berichten:

Aces in Space³⁶ startete als Rollenspiel- und Romankonzept von Judith und mir. Es dreht sich um Raumjäger:pilotinnen als eine Mischung aus Battlestar Galactica und Son of Anarchy. Sie streamen ihre Stunts (auch im Fate-Sinne) auf Social Media und sind dabei ebenso heiß auf Abschüsse wie auf Likes. Ursprünglich war es als kleiner Hack des Fate-Spiels Tachyon-Squadron, eventuell als Ergänzung für das Fate Science Fiction Handbuch, gedacht.

Das Projekt enthielt einen großen Schub während eines Testspiels auf der Tres-Volcanes-Con im Januar **2019** in Guatemala, bei dem dann Game Designer und Layouter Harald Eckmüller dazugestoßen ist. Die Con wurde von einigen wunderbaren internationalen Indie-Spieleentwickler:innen mit Freeform-Fokus besucht und hat dadurch Aces in Space (was damals noch "Daredevils" und zwischendurch "Bikers in Space" hieß) viele Impulse mitgegeben. Schnell waren wir aufgrund der vielen Aspekte des Settings entschlossen, statt eines Hacks ein vollwertiges Spiel zu schreiben. Hoch motiviert machten wir uns dann als Dreierteam ans Werk, erweiterten das Spiel durch moderne Elemente aus PbtA, unterstützten Charaktererschaffung und Downtimes durch Nanogames, und bauten TV-Tropes als Inspirationshilfe bei.

Wir konnten großartige Illustrator:innen wie Ben Maier, Mia Steingraber und Tim Knoche für das Projekt gewinnen, die Aces in Space zusammen mit dem schicken Layout von Harald einen einzigartigen Look verpassten.

Schon auf der 3W6-Con im September 2019 startete dann eine Crowdfunding-Kampagne, die nicht nur 357 Backer begeistern konnte, sondern auch zu jeder Menge Fancontent wie Reviews von Locations des Kobenigürtels und Fanfiction-Stories inspirierte.

2020 erschien Aces in Space samt zugehörigem Romane (Ace in Space - also ohne s) dann auf Deutsch und Englisch und erfreut sich seitdem großer Beliebtheit. **Anfang 2021** erschien ein PDF mit Stretchgoals aus dem Crowdfunding mit einer Kurzgeschichte und weiteren Playbooks, Nanogames aus der Feder wunderbarer Autoren:innen, die wir für das Projekt gewinnen konnten. Außerdem brachte Tobias Jansen ein umfangreiches Soloabenteuer für unsere Android-App³⁷ heraus. Kurz darauf veranstalteten wir im **Februar 2021** einen Aces-in-Space-GameJam³⁸, bei dem 18 Nanogames, Hacks und Spielhilfen sowie eine Unterstützung für Roll20 von Fans für Fans entstanden. Außerdem läuft eine Streaming-Kampagne bei PnPtings. Die Reaktionen und der kreative Input zu diesem Spiel haben uns umgehauen, und es sind weitere Dinge in Planung. Danke, Wingpals, für den rasanten Flug!

Christian Vogt

ENGEL 3.0

WIR SIND ENGEL. WIR DIENEN UND GEHORCHEN

Engel ist ein deutsches Rollenspiel aus dem Verlag Feder & Schwert, das seit **2013** vom Uhrwerk Verlag vertrieben wird. Erdacht und konzipiert wurde es von Oliver Graute, Oliver Hoffmann und Kai Meyer³⁹.

36 www.acesinspace.com – hier findet ihr auch den Download zum Schnellerstarter

37 play.google.com/store/apps/details?id=com.Vogt.VogtCompanion

38 judith-und-christian-vogt.itch.io/aces-in-space-gamejam-collection

39 Ja... DER Kai Meyer...

Es begab sich, dass ich mich mit Patric Götz im **Sommer 2014** zu einem dieser Redaktionsstreifen traf, um über Privates, Fate und den neuesten Flurfunk zu sprechen. Zwischen zwei Gabeln *Rigatoni mit Putenstreifen und Gemüse in Erdnuss-Kokos-Chili-Sauce*⁴⁰ und 'nem Schluck Weißbier⁴¹ ließ ich so salopp den Spruch »Hmhmh, Engel und Fate passen ja eigentlich auch wie Arsch auf Eimer!« fallen.

Man sah sich an und ich meinte nickend: »Jetzt mal ohne Scheiß ...«

Wir fliegen ein bisschen vor, ja?

Auf der RPC im selben Jahr sprachen wir beide mit Oliver Hoffmann über Engel und Fate und diese heilige Allianz. Der wiederum sprach mit Oliver Graute.

Das Ende vom Lied?

Die Bildung einer neuen Engel-Redaktion für ein Engel 3 mit Fate-Regeln.

<HysterieAn>

Alter Besen, jetzt ging mir doch ein bisschen der Arsch auf Grundeis.

Engel.

Ich mein: Engel!!!

Engel ist eines der innovativsten Settings überhaupt und dann noch originär aus Deutschland.

So ganz objektiv gesprochen...

Ich hab alles von Engel zu Hause stehen und war von Anfang an dabei. Und jetzt kann der kleine Dom über 1.500 Seiten und 10 Jahre Engelgeschichte in ein neues Zeitalter führen...

<HysterieAus>

Ein Team zu bilden war einfach, schließlich gibt es einige Engel-Fans dort draußen und einige davon arbeiteten entweder schon in einer Rollenspielredaktion oder brachten das Rüstzeug dafür mit.

Das Rüstzeug ...

Ein Team zu halten, das ob dieser Mammutaufgabe nicht in die Knie geht, ist dagegen nicht ganz so einfach. Diesen Moloch an Informationen zu sichten, neuzuordnen, Redundanzen zu streichen, ungewollte Widersprüchlichkeiten zu tilgen, gewollte Widersprüchlichkeiten zu prüfen und zu verstärken, Regelmechaniken zu finden, zu prüfen, zu testen, wieder zu verwerfen und nochmal zu diskutieren und dabei aber den Zielkorridor im Blick zu behalten, Altes zu bewahren und Neues im Geiste von Engel zu schaffen, zwang den ein oder anderen in die Knie.

Natürlich.

So eine Aufgabe in der Freizeit zu bewerkstelligen, erfordert schon besonderes Herzblut und Hingabe an eine Rollenspielwelt. Aber nur, wenn du brennst, und erst wenn's wehtut, wird's halt auch geil. Ist nicht nur im Sport so ...

Gott wie oft wollte ich einfach alles hinwerfen ...

An dieser Stelle mal ein großes Danke an Sarah Zimmermann, die die Bandredaktion übernommen hat und mir nicht nur den Rücken in vielen Dingen freihielt, sondern die Dinge leitete, wie ich es nicht gekonnt hätte.

Im **November 2015** wurden Gerüchte laut, dass die vom Uhrwerk Verlag in Lizenz von Feder & Schwert verlegten Engel-Regelwerke eine neue Edition erhalten. Auf der Spielmesse entdeckten die Teilzeithelden und Mitglieder im Tanelorn einen Messebanner. Selbst im Dorpcast wurde kurz darüber gesprochen.

Leider stellte sich heraus, dass diese Aktion ein wenig verfrüht war.

Verschwundene Daten, ein Servercrash und Konvertierungsprobleme stellen einen vor unabsehbare Hindernisse. Selbstredend führt so etwas dazu, dass sich die Arbeiten, die ohnehin langsamer als in einer Vollzeitredaktion wie z. B. Splittermond vonstattengehen, besonders in die Länge ziehen.

40 Wichtig, wirklich wichtig. Mal davon ab, dass die Speisekarte in dem Restaurant toll ist, landet man (allen voran Pat) doch immer wieder und wieder bei eben genau diesem Gericht.

41 Nicht ganz so wichtig, aber ich wollte nur mal testen, ob du das hier auch noch liest...

2016 übernahm dann Uhrwerk den Verlag Feder & Schwert und damit auch die vollen Lizenzrechte an Engel. Das hatte zwar die Redaktion nicht betroffen, soll aber im historischen Kontext hier mit aufgeführt werden.

2017 bauten wir die Redaktion und das Team erneut um.

Ein Anfangskern blieb und ein paar neue Mitglieder kamen hinzu.

Mittlerweile sind wir in stabilen Gewässern, haben ein Team, das mit akribischer Genauigkeit Engel auseinandernimmt und wieder zusammenfügt, um die gesamte Engel-Bibliothek in neu geordneten Büchern zu veröffentlichen.

2019 Mittlerweile ist die Entwicklerschar in stabilen (haha, wartet, was da lauert) Gewässern, hat ein hochambitioniertes Team, das weiterhin mit größter Sorgfalt Engel auseinandernimmt, wieder zusammenfügt und neue Inhalte schreibt.

Dennoch schwirren einem ständig Feuerkäfer zwischen die Beine. Man wartete ja nur auf den Erdverschlinger. Die Tatsache, dass die Originaldaten nicht mehr auffindbar waren und damit die Originalillustrierung weg, fühlte sich wie eine Begegnung mit dieser kolossalen Traumsaat an. Hier und da fanden sich vereinzelt USB-Sticks und CDs, aber natürlich nie mit komplettem Datensatz oder sogar nativen Daten. Weg, kein Zugriff, außer an diesen ominösen Buchhaltungsrechner mit einer mindestens ebenso ominösen 10 GB-Datei, die sich nicht entpacken, kopieren oder sonstwie nutzen ließ. Gut, dass wir Redakteurin Sarah und ihr Computer-Kung-Fu haben. Plötzlich lagen vor uns ausgebreitet die Schwingen des Engelvermögens und wir konnten auf mehr als nur PDF-Daten zugreifen: Bilder, Layoutdaten, Notizen, Besprechungsprotokolle und Entwurfsmaterial. Eine neue Tiefe dieser Welt tat sich auf. Pures Gold für uns Autoren. Diese Daten mussten also mit allen anderen geprüft, auf Vollständigkeit hin untersucht und von Dubletten befreit werden. Bis auf wenige nicht ganz so wichtige Daten war nach langer, langer Sortieraktion das alte Engel vollständig.

2020 Der nächste Schlag des Herrn der Fliegen. Die Insolvenzen der Verlage Feder & Schwert sowie Uhrwerk, welche erster leider nicht überlebt. Dann diese Covid-Sache. Mindestens genauso lähmend. Immerhin macht die Entwicklerschar trotz der Ungewissheit weiter und es keimen in dieser Zeit neue Ideen auf. Engel 3 soll aus diversen Gründen neu illustriert werden. In Farbe. Hier waren einige Illustratoren im Gespräch, aber so richtig mochte es nicht passen, und Unwohlsein machte sich breit.

2021 Wir sind (natürlich) immer noch nicht fertig. Der Herr der Fliegen zehrt weiter an den Nerven, oder liegt das an dieser Corona-Pandemie, die das Land und jeden im Team belastet? Vielleicht liegt es auch an der vergangenen Insolvenz der beiden involvierten Verlage, die 2020 einiges dahin raffte. Feder & Schwert ist nicht mehr, aber Uhrwerk macht noch weiter. Und es gibt Licht am Horizont! Während all dieser Zeit stand die Entwicklerschar weiterhin zu diesem Universum, und weiterhin wurde sich zweiwöchentlich in Redaktionssitzungen getroffen und über Hintergrundwelt und Regeln diskutiert. Was ziehe ich meinen Hut vor diesem Team. Über die Jahre wurde einiges verworfen und neu gedacht. Dass Engel noch nicht veröffentlicht wurde, liegt auch daran, dass sich ein Knoten in mir breit machte, der nicht platzen wollte. Eine Schwere und Lethargie eines mir nicht wirklich bewussten Ausmaßes machte sich breit. Durch ein gutes langes Gespräch mit Patric vom Uhrwerk Verlag, in dem vieles neu gedacht, verworfen und arrangiert wurde, löste sich all das in Wohlgefallen auf. Warum, wieso, ich weiß es gar nicht. Es war vielleicht nur ein kleiner Funke, der am darauffolgenden Wochenende ein Fegefeuer der Kreativität lodern ließ mein Notizbuch vollkritzeln ließ. Der Respekt vor dem Setting ist geblieben, mittlerweile aber auch das Vertrauen gefestigt, vermeintlich heiliges abzusetzen und Dinge neu und weiter zu denken. Zeit für konkrete Richtungen und Entscheidungen, die darin mündeten, dass sich zwei neue Mitglieder der Entwicklerschar fest anschlossen. Jetzt sind wir acht. Als wäre das nicht Zeichen genug!

Ich wollte Kim Schneider⁴² mit an Bord haben. Die Kim Schneider? Ja richtig, wir konnten

42 www.kimschneider.de

die Designerin eines der prägnantesten Stil- und Settingelemente des Engel-Universums für Engel 3 gewinnen: Die Tattoo-Schemata, oder, wie wir sie nun nennen, Gotteslinien. Das war ein echter Glücksgriff. Nicht nur, dass Kim sofort zusagte und neue Ideen mit einbrachte, nein, sie wollte sogar die alten Daten technisch und gestalterisch neu aufbauen. Jetzt war die Chance da, vielen dieser in jenem Zeitraum entstandenen Ideen Ausdruck zu verleihen. Es ergibt sich auch die Gelegenheit, die bisher fehlenden Orden zu machen. Es zeigt sich auch, dass sie mit der zweiten Illustratorin sehr gut harmoniert. Denn nach all dem Hickhack mit den alten Illustrationen und dem Vermächtnis, das damit einhergeht, steht immer noch der Wunsch, Engel farbig neu zu illustrieren. Doch wer sollte das machen? Dann schießt es dir ins Hirn. Dieses Posting vom Februar 2020. Die Illustratorin Tokala⁴³ (Katharina Niko) postete Engel-Fanart auf Facebook! Hätte sie Lust? Kann sie Farbe? Und was genau wollen wir? Können wir das bezahlen? Das war schnell geklärt. Sie hatte Lust. Und wie, und sie kann Farbe und sie hat Ideen! Nicht nur, dass Kim und Katharina Engel-Fans der ersten Stunde sind und eine sehr enge Zusammenarbeit entsteht, nein, ein Höchstmaß an Kreativität wird freigesetzt. Alles geht Hand in Hand, und jede Illustratorin kann eigene Ideen einbringen, um altes zu verwerfen, zu verbessern oder neues einzubringen. Es ist eine schöne und tolle Atmosphäre im Team, getragen von einer unglaublichen respektvollen Vorfreude auf ein tolles neues Engel auf wirklich, wirklich hohem Niveau. So viele neue Details und Anspielungen auf altes. Ach, ich will das spielen!

Natürlich ist Engel bei Erscheinen dieses Textes noch nicht veröffentlicht. Aber es ist ein so wichtiges Regelwerk, es wird ein wichtiges Regelwerk für Fate sein, und hat schon soviel Zeit der behutsamen Planung, Nerven und Herzblut gefordert, dass es schlichtweg veröffentlicht werden muss.

Und bei Gott, es würde mich wundern, wenn sich nicht viele Engel-Fans dort draußen darauf freuen, wieder in die Welt der Angelitischen Kirche einzutauchen.

SUCCEED WITH STYLE.

Wir können wohl festhalten, dass Fate in Deutschland verdammt gut dasteht⁴⁴ und allein mit Uhrwerk-Produkten eine wahres Füllhorn an Spielen bietet. Solltet ihr dort draußen weiter so **ENTFLAMMT FÜR FATE** sein wie es einzelne Autoren, Drittverlage oder die deutsche Fate-Redaktion selbst ist, wird es noch einige originär deutsche Fate-Rollenspiele oder Hintergrundwelten geben. Egal, ob als Konvertierung der Lieblingshintergrundwelt à la Coole-Setting-aber-ich-würde-das-gerne-mit-Fate-spielen, als im Eigenverlag veröffentlichtes PDFoder Buch oder als verlegtes Werk in der Verlagswelt. Ich kann euch nur dazu ermuntern. Es ist viel Arbeit, anstrengend und du bekommst Gegenwind. Aber am Ende blickst du auf geschaffenes Herzwerk, und wenn du irgendwann in den Genuss von Spielrundenzetteln auf einer Convention kommst, auf der das Spiel gespielt wird, zu dessen Entstehung du beigetragen hast, in welcher Form auch immer, dann ist das wohl dein Aspekt:

MIT STOLZGESCHWELLTER BRUST ...

– Dominik Pielarski

*geschrieben im August 2018 mit Aktualisierung im April 2021
Düsseldorf – Deutschland – Erde – Milchstraße – Laniakea-Superhaufen ...*

⁴³ www.katharinaniko-illustrations.com/

⁴⁴ Wir erinnern uns: Fate Core in der deutschen Version erscheint bereits in 2. Auflage

FATE™



WWW.FATERPG.DE

**DIE OFFIZIELLE DEUTSCHSPRACHIGE
SEITE FÜR ALLE FANS VON FATE.**

**HIER FINDEST DU AKTUELLE NEWS, DOWNLOADS UND
ARTIKEL RUND UM FATE.
SCHAU MAL VORBEI UND LASS UNS WISSEN, WAS DU DENKST.**

WWW.UHRWERK-VERLAG.DE - WWW.FATERPG.DE

BEREITS ERHÄLTLICH!



Katzen sind magisch, Katzen verstehen ein Opfer und die Macht der Namen. Eine geköpfte Maus, die auf der Türschwelle oder dem Kissen hinterlassen wurde, ist ein mächtiger Schutz, und ein Zauber, der von einem Katzenchor geschrien wird, bietet sogar noch mehr Sicherheit. Wenn das Böse sich erhebt und die Sicherheit der Nachbarschaft auf dem Spiel steht, steht das Parlament der Katzen vereint gegen die Dunkelheit. Nehmt zum Beispiel Silverford, eine verschlafene Touristenstadt in der Nähe einer erschöpften Silbermine. Als Kinder durch Herumspielen in der Mine an Halloween ausversehen ein uraltes Übel erwecken, sind die geheimen und magischen Katzen der Nachbarschaft das Einzige, um ihre besonderen Menschen vor den Dingen, die in der Nacht umgehen, zu beschützen.

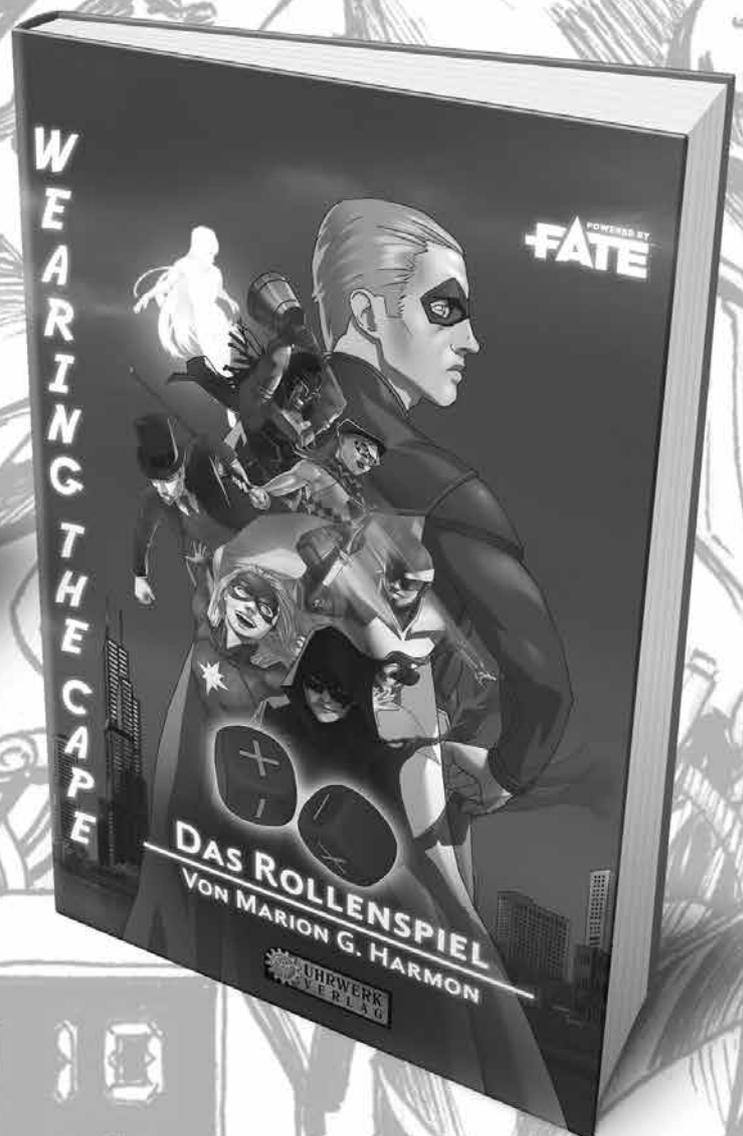
Dieser 176-Seiten umfassende Ergänzungsband bietet alles, was du zum Spielen brauchst von der Charaktererschaffung hin zu Plot und Setting-Ideen.

Um *Die geheime Welt der Katzen* spielen zu können, brauchst du Fate-Core.

WWW.FATERPG.DE



BEREITS ERHÄLTLICH!





WWW.FATERPG.DE



Sword & Sorcery für Fate Core

www.malmsturm.de

WANN HAT DEIN WORT DIE WELT VERÄNDERT –
In den Wünschen und Gedanken eines jeden entsteht diese Welt,
mit all ihren Mächten, Monstern und Mythen. Für jeden mag die
gesuchte Erkenntnis hinter dem nächsten Tor, das ersehnte Werkzeug
der Rache auf dem nächsten Berg warten.

WO BÜCHER SPRECHEN UND WÄLDER DENKEN?



