Harry Potter

Mit Turbo-Fate

Eine Fan-Umsetzung als Rollenspiel

von Lichtbringer

Alterseinstufung

Die Harry-Potter-Romane haben den Ruf, Kinderbücher zu sein. Ganz so einfach ist es aber nicht. Viele der Motive sind schon ziemlich düster – erstrecht in den späteren Büchern.

Diese Adaption bewegt sich ebenfalls in diesem Feld. Es kommen Themen wie Sex, Gewalt, Tod und sogar Vergewaltigung vor. Jedoch nie im Detail, sondern sie werden nur erwähnt. Willst du diese Adaption mit sehr jungen Kindern verwenden oder bist selbst in dieser Hinsicht empfindlich, musst du diese Teile vielleicht weglassen.

Keine Rechte an nichts

Zu diesem Zeitpunkt fragen sich vielleicht einige von euch: „Darf der das?“ Die Antwort darauf ist ein klares „Jein“. Natürlich habe ich keine Rechte an der Harry-Potter-Welt, diese liegen bei J. K. Rowling bzw. Warner Bros.

Wie viele Fans im Internet mache ich keinerlei Geld mit diesem Projekt und hoffe auf Duldung dafür, das Interesse an diesem Franchise warm zu halten. Seien wir realistisch, diese Adaption ist gespielte Fanfiction.

Die verwendete Schriftart ist Harry P von Phoenix Phonts, wobei ich die Umlautzeichen manuell hinzufügen musste.

Das Hogwarts-Wappen wurde von Jakovche auf Wiki Commons veröffentlicht.

Die Schrift ist als gemeinfrei und das Wappen als für nichtkommerzielle Nutzung frei (Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported) angegeben – in dem Maße, in dem dies sinnvolle Angaben sind für Werke, die (wie diese Adaption) auf Duldung durch die eigentlichen Urheber hoffen.

Inhalt

Alterseinstufung 2
Keine Rechte an nichts 2
Inhalt 3
Einleitung und erste Überlegungen 6
Was ist eigentlich ein Turbo-Fate? 7
Wann spielt die Handlung? 7
Die Sache mit der Konsistenz 8
Hogwarts heute 10
Motive und Kampagnenaspekte 10
Die Geheimhaltung 10
Die neue Version des Blutstatus 11
Haus Slytherin 12
Dumbledores langer Schatten 12
Die Lage der Hauselfen 12
Jugendliche Romantik 13
Der Lehrkörper 14
Amycus Smith 14
Frederic Lionheart 15
Neville Chamberlain 16
Rebecca La Velle 17
Reginald Robert „Red“ Ares 19
Victoria Adams 20
Ein paar Mitschüler 21
Andrea(s) Zabini – Emo mit magischem Blick (spielbar) 22
Arachnophilia Scamander – fröhliche Tierliebhaberin mit wenig Risikobewusstsein (spielbar) 24
Jeremy Winters – sozial naiver Bastler (spielbar) 25

Kimberly Smith – hochpubertierende Gryffindor (spielbar) 26
Meredith und Melinda Harkness – genannt „die Captains“ 27
Merope Dolohov – chronisch krank, aber glücklich 28
Michael Munroe – musikalische Frohnatur (spielbar) 29
Oliver Cameron Dolohov – ironischer Bösewicht 30
Sophia-Anne Flint – leicht manipulative Sportskanone (spielbar) 32
Sophie Roper – Mauerblümchen 33
Tobias Maxwell – braver Musterschüler (spielbar) 33
Tobias „KV“ Potter – Schulsprecher mit Visionen 34
Zuzanna Kaminska – Fleißiges Halbblut und Werwolf mit Syn-Sympathien (spielbar) 35
Charaktererschaffung 38
Der passende Name 40
Namen aus den Büchern 40
Potterversumstypische Namen von mir 41
Gewöhnliche britische Namen 42
Beispielgruppe: 5 Hogwarts-Freunde 43
Connor Hopkirk – der Kombinierer 44
Garrick Lewis – Silberzunge der Bande 46
Helena Lupin – Spurensucherin und Tränkegenie 47
Molly Williams – Waisenkind und Expertin für Muggeltechnik 49
Taurus Burbage – der Junge fürs Grobe 51
Hexerei und Zauberei 53
Magische Konflikte und Kämpfe 55
Das Spiel in Hogwarts 57
Taktile Elemente 57
Die passenden Abenteuer 57
Die Spielrunde und der Schatten in der Nacht 59

Die Spielrunde und der unsichtbare Dieb 60
Die Spielrunde und der innere Feind 60
Die Spielrunde und die Fremdlinge 61
Kurze Szenariovorschläge für alle Altersklassen 61
Kurze Szenariovorschläge für Erwachsene 62
Anhang 65
Wofür stehen die Turbo-Fate-Methoden? 65
1) Kraftvoll vs. Sorgfältig 65
2) Flink vs. Scharfsinnig 66
3) Tollkühn vs. Tückisch 66
Unterschiedliche Ansätze sind oft unterschiedlich schwierig. 67
Warum überhaupt Methoden? 67
Drama-Fate – eine Spielweise für interpersonelles Drama 68
Gemeinsame Charakterschaffung 69
Dramatische Szenen 74
Flussdiagramm – Konflikte 76
Tabelle – 4 Aktionen, 4 Ausgänge 78
Charakterblatt 79

Einleitung und erste Überlegungen

500 Millionen verkaufte Bücher, Übersetzungen in 73 Sprachen, direkte Umsetzung zu acht Filmen, weitere Filme inspiriert, unzählige Videospiele – das ist die beeindruckende Bilanz des fantastischen Universums, das J. K. Rowling erschaffen hat. Ob man persönlich die Bücher mag oder nicht (ich selbst bin Fan), schon die enorme Anzahl an Kindern und Jugendlichen, die sie zum Lesen brachte, ist lobenswert. Auch wenn die Autorin sich in den letzten Jahren als sehr fragwürdige Person herausgestellt hat, ist der schiere Erfolg des Franchises kaum abzustreiten.

Ebenso erfolgreich wie die Romane Leute zum Lesen brachten, kann Rollenspiel in Hogwarts neue Leute ins Hobby holen. Ich konnte schon mehrere Dutzend Neulinge mit diesem Mittel die drei Heiligtümer des Rollenspiels empfangen und dem Orden des phoenixhaften Abenteuers beitreten lassen.

Bis heute gibt es kein offizielles Harry-Potter-Rollenspiel. (Mittlerweile sind viele Rollenspieler froh darüber, weil sie JKR nicht finanziell unterstützen wollen.) Natürlich gibt es bei einem so beliebten Universum mehrere Fanumsetzungen und mittlerweile auch einige publizierte Systeme mit abgefeilter Seriennummer. Diese Adaption reiht sich darin ein, sieht sich aber trotzdem ganz selbstbewusst als bessere Lösung.

Denn ich halte es für keinen Zufall, mit Turbo-Fate so gute Erfahrungen gemacht zu haben. Es ist besonders gut geeignet, um das besondere Pottergefühl abzubilden. Wie die Romane legt es einen starken Fokus auf interessante Charaktere, wogegen eine exakte Simulation der Mechanik der Welt in den Hintergrund rückt.

Des Weiteren bieten sich die Methoden besonders gut an, um die Magie in der Zaubererwelt regeltechnisch abzudecken. Tatsächlich passt Turbo-Fate so exakt auf Harry Potter, dass ich ein wenig den Verdacht habe, die Autoren wollten eigentlich ein HP-Rollenspiel schreiben, aber kriegten die Lizenz nicht.

Diese Adaption beschreibt also, wie du das Spiel im Potterversum mit dem simplen Regelwerk von Turbo-Fate abbildest und was für Abenteuer es in dieser Welt zu erleben gibt.

Was ist eigentlich ein Turbo-Fate?

Vielleicht hat dich das Thema Harry Potter zu diesem Text gebracht und du fragst dich jetzt, was denn bitte dieses Turbo-Fate sei.

Turbo-Fate ist ein Rollenspiel – eine einfache, schmale Version des Rollenspiels Fate, die sich besonders für das schnelle und heroische Spiel eignet.

Wenn du das Regelwerk noch nicht kennst, keine Sorge. Es sind bloß 74 Seiten in A5. Du kannst es gedruckt beim Uhrwerk-Verlauf kaufen oder digital hier herunterladen:

https://faterpg.de/download/offiziellesmaterial/fate_core,_turbo-fate,_fate_accelerated/Turbo-Fate_Downloadversion.pdf

Ein Hinweis für alte Rollenspielhasen: Turbo-Fate eignet sich sehr gut für den Einstieg ins Rollenspiel. Spieler mit etwas mehr Erfahrung kann das Regelwerk jedoch etwas verwirren. Das liegt daran, dass die Methoden bei Turbo-Fate anders funktionieren als Attribute, Talente, Fertigkeiten usw. in anderen Systemen: Anstatt zu fragen, was ein Charakter tut, fragt es, **wie** er es tut.

Um das etwas klarer zu machen, gibt es im Anhang eine kurze Erklärung, wie man die Methoden versteht. Besonders der Spielleitung würde ich diesen Text empfehlen.

Wann spielt die Handlung?

So spannend es auf den ersten Blick klingen mag, zusammen mit Harry, Ron und Hermine auf die Schule zu gehen, kann es in der Praxis sehr schnell fade werden. Nicht nur kennt ihr die Handlung dann schon, es gibt für eure Charaktere auch

wenig zu tun, weil die Herausforderungen ja alle schon von den Hauptfiguren gelöst werden.

Die einfachste Lösung dieses Problem, ist es, zu einer anderen Zeit zu spielen. Ich habe daher die sieben Bücher als Kanon angesehen und mir überlegt, wie Hogwarts in der Jetztzeit aussehen könnte. (Strenggenommen im Jahr 2015, weil die Adaption damals entstand. Aber die Zaubererwelt reagiert derart langsam auf Veränderungen, dass der Unterschied keine Rolle spielt.) Wichtig war es mir dabei, dass die Tropen und Motive der Romane in leicht abgewandelter Form wieder auftreten. Ihr spielt schließlich nicht im Potterversum, weil ihr in einem Schloss spielen wollt, sondern weil eurer Spielgefühl zu dem Genuss der Romane passen soll.

Die Sache mit der Konsistenz

Romanfiguren können dem Autor nicht widersprechen. Sie stellen auch keine kritischen Fragen und nutzen keine Regellücken aus. Deshalb kann eine Autorin willkürliche Setzungen festlegen, die die Handlung tragen oder einfach nur die Welt lebhafter machen, ohne dass sie damit später große Probleme bekäme. Beispielsweise kann sie eine Zeitmaschine für ein Buch einführen und später mal eben wieder abschaffen, ohne dass jemand sich darüber wundert oder versucht, so ein nützliches Kriegsgerät wiederherzustellen.

Im Rollenspiel geht das nicht so einfach. Spielercharaktere haben mehr Freiheiten, das ist schließlich der Sinn dieser Spielform.

Deshalb musste ich für das Potterversum einige Konsistenzkrücken erschaffen. Dies geschah zunächst abseits der Regeln. Als Ort des Geschehens wählte ich Hogwarts, weil es sehr viel leichter konsistent zu gestalten ist als die gesamte restliche Potter-Welt. Außerdem erzeugt die Tatsache, dass die SCs Schüler sind, eine Erwartungshaltung der Spieler, was es für Abenteuer geben wird und wie sich ihre Figuren verhalten sollten. Auch dadurch wird die Zahl an nötigen Absicherungen verringert.

Das führt mich zum nächsten Mittel für eine Konsistenzkrücke: Dadurch dass ich Motive der Romane übernehme, bespielen wir die Spielwelt in einer Form, in

der sie tragfähig ist, anstatt in jene Bereiche zu gehen, bei denen auf die Funktionalität nicht so genau geachtet wurde.

Das ist zunächst bei Handlungsmotiven der Fall (siehe weiter unten). Beispielsweise musste ich einen glaubwürdigen Ersatz für die Blutreinheits-Bewegung finden. Fate bietet hier durch Kampagnen- und Weltaspekte ein wertvolles Mittel, dieses Prinzip umzusetzen.

Im Fall von Harry Potter spielen für die Motive auch die Figuren eine zentrale Rolle. Bei der Auswahl der NSCs (siehe Kapitel **Hogwarts heute**) war es mir wichtig, die Archetypen und Handlungsfunktionen aus den Romanen abzudecken. Beispielsweise ist es hilfreich, einen Schulleiter zu haben, der wohlwollend ist, aber nicht immer sofort zur Verfügung steht, wenn ein Problem besteht.

Sehr viel Hilfe leistet hier die Auswahl des Regelwerks Turbo-Fate. Mit seinen Methoden kannst du die Magie des Potterversums sehr gut abbilden. Denn diese ist ohne Frage das größte Konsistenzproblem. Schon viele Leute haben versucht, ein Rollenspielsystem für die HP-Magie zu entwickeln. Und sie sind alle gescheitert, das funktioniert einfach nicht. Warum sollte es auch? JKR schrieb eben Romane und fragte sich nicht, ob wir damit zwanzig Jahre später eine Runde leiten könnten.

Doch durch die Methoden ist das egal. Es spielt keine Rolle, ob ein Schurke jemandem in den Rücken sticht, von hinten einen *Bombarda* auf jemanden spricht oder gar den Todesfluch – er geht in jedem Falle **tückisch** vor. Was genau er tut, kann dann durch erzählerische Mittel geregelt werden. Wenn der Gegner **kraftvoll** angreift, ist es regeltechnisch egal, ob er *Avada Kedavra* oder *Sectumsempra* verwendet. Auch wenn man eine Logiklücke ausnutzt, dann geht man damit eben auf eine gewisse Weise vor, die die Methoden abdecken. Und so weiter…

Wie genau du die Magie mit den Methoden erfasst, das kannst du in Kapitel **Hexerei und Zauberei** nachlesen.

Hogwarts heute

Wie bereits erwähnt, ist es sehr hilfreich, die Motive der Potter-Romane aufzugreifen und (in abgewandelter Form) zu verwenden. Der nächste Abschnitt behandelt dabei die übergreifenden Konzepte, im Anschluss wird die Schule mit Lehrkräften und Schülern bevölkert.

Motive und Kampagnenaspekte

Fate erlaubt uns, die wichtigen Motive unseres Szenarios oder gleich der ganzen Kampagnen mit Aspekten auszudrücken. Deshalb beginnt diese Darstellung von Hogwarts in der Jetztzeit mit solchen übergreifenden Aspekten.

Wie aber auch sonst im Leben macht die Dosis das Gift. Alle sechs Aspekte mitzuschleppen, wäre vermutlich zu viel für eure Runde. Deshalb suche als Spielleitung ein oder zwei raus, die dir besonders wichtig erscheinen. Du kannst für die gesamte Kampagne dieselben wählen oder auch gelegentlich wechseln. Vielleicht möchtest du auch jedes Schuljahr einen anderen Kampagnenaspekt ins Zentrum stellen.

Die Geheimhaltung

Da ist zunächst die Geheimhaltung vor den Muggeln zu nennen, die im Hintergrund immer wieder wichtig wird. In den Romanen, die in den 90ern spielen, geschieht dies vor allem durch Gedächtniszauber.

Wir aber wollen heute spielen, wo praktisch jeder Muggel mit einem Kameratelefon durch die Gegend läuft, welches jede Aufzeichnung von Magie sofort über das Netz auf dem halben Planeten verteilen kann. Wenn das ein paar Mal passiert, mag die Muggelwelt das noch als Fälschung mit Spezialeffekten abtun. Aber an irgendeinem Punkt kommt die kritische Masse, ab der die Geheimhaltung akut gefährdet ist.

Die erste Konsequenz: Muggelkunde ist die ersten zwei Jahre Pflichtfach in Hogwarts. Der Hauptfokus liegt darauf, wie man im Verborgenen bleibt. Das erste Foto, das jeder in diesem Unterricht sieht, ist das zerstörte Hiroshima. Die Botschaft hier ist sehr klar: Muggel sind nicht böse, aber sehr gefährlich.

Ab dem dritten Jahr ist Muggelkunde dann Wahlfach und fokussiert sich viel eher darauf, Muggel zu verstehen und in ihrer Welt zurecht zu kommen.

Aspekt: DIE GEHEIMHALTUNG WANKT.

Die neue Version des Blutstatus

In Folge dieser neuen Sorge bzw. Achtung vor Muggeln ist auch die Hochachtung von Reinblütern gerade am Kippen, deren Unwissen über Technologie man zunehmend als Bedrohung der Zauberwelt empfindet.

Ich erachtete es trotzdem für wichtig, dass die Herkunft einer Person bzw. eines Schülers weiterhin eine wichtige Frage des Ansehens ist, weil es nicht nur ein zentrales Motiv der Romane ist, sondern auch einen wichtigen Konflikt- und Reibungspunkt zwischen den Charakteren darstellt. Ich wollte aber nicht die alte Blutreinheits-Ideologie der Blutpuristen auspacken.

Daher habe ich die Syntisten erfunden. Die Idee ist folgende: Im Zuge des neuen Fokus darauf, wie wichtig Wissen über Muggeltechnologie ist, entstand ein sehr prägendes Buch mit dem Titel „Synthetisches Leben, Leben in Synthese". Der Autor blieb anonym.

Es war ein recht harmloses Traktat darüber, warum es besser sei, beide Kulturen zu kennen. In seinen Beispielen ist es etwas extremer und kritisiert vor allem Reinblüter etwas deutlicher, aber es ist trotzdem wenig aggressiv.

Doch es trat eine Bewegung los: Eine Art Halbblüter-Ego-Club, in dem einige (!) Halbblüter sich als überlegen sehen, weil sie beide Kulturen von Geburt an kennenlernten.

Ob diese Gruppe wirklich eine ganze Bewegung ist oder hier nur Panikmache vor einigen Individuen vorliegt, ist unklar. Der Tagesprophet gab ihnen auf jeden Fall zwei Namen: Ursprünglich warfen sie den Begriff „Syns" in die Runde, weil dieser lächerlich klingen soll. (Syn spricht sich im Englischen wie sin = Sünde.) Dieser wurde aber von den Syns bald als positiv belegt übernommen. Deshalb schreiben sie heute von den gefährlichen „Syntisten" („-isten", damit es mehr wie Fanatiker klingt), einer angeblich bedrohlich schnell wachsenden Gruppe, die alle politischen Institutionen der magischen Welt vernichten will.

Aspekt: RÜTTELN DIE SYNS AN DEN GRUNDPFEILERN DER GESELLSCHAFT?

Haus Slytherin

Dem erfahrenen Potter-Fan stellt sich damit natürlich sofort die Frage: Wie sieht es denn nun mit Haus Slytherin aus?

Dieses Haus hat sich massiv gewandelt. Praktisch jeder distanziert sich von Tom Riddle (den man fast ausschließlich unter Geburtsnamen bespricht), schließlich mag niemand einen Verlierer.

Eine kleine Minderheit von Reinblütern sieht ihn als Schädiger der Mission. „Warum sollte man Schlammblute töten? Tote können einem nicht mehr dienen."

Die meisten orientieren sich mehr an den Idealen der Raffinesse und Ambition, die Salazar Slytherin verkörperte. Sie sehen ihn auch mehr als Kind seiner Zeit. „Natürlich war er dagegen, Muggelstämmige auszubilden. Von was für Muggelstämmigen redete er denn damals? Aus heutiger Sicht waren das frauenfeindliche, primitive, analphabetische Anhänger einer Form des Christentums, die wir heute als radikalen Fundamentalismus sähen. Sie glaubten ehrlich an so schöne Lehrsätze wie „Eine Hexe sollst du nicht am Leben lassen." Natürlich gibt man solchen Leuten keine Macht. Slytherin war nicht böse, er war vorsichtig und vorausschauend."

Aspekt: HAUS SLYTHERIN ÜBERWINDET SEINE VERGANGENHEIT.

Dumbledores langer Schatten

Sehr viel umstrittener ist Albus Dumbledore und sein Lebenswerk. Während viele ihn weiterhin als Lichtfigur sehen, gibt es auch viele Kritiker. Andere dagegen sehen ihn vor allem als Pragmatiker. Gerade unter letzteren führen viele den Tod der Potters und Harrys Überleben als Beispiel für dessen strategische Verantwortung an. Sie vertreten die Interpretation, Dumbledore hätte die Konfrontation mit Riddle bewusst herbeigeführt und somit zwei Figuren geopfert, damit der schwarze König sich selbst mattsetzt – brillante Strategie.

Aspekt: DUMBLEDORES SCHWIERIGES ERBE

Die Lage der Hauselfen

Auch die Situation der Hauselfen hat sich massiv geändert. Durch ihre Bedeutung in der letzten Schlacht gegen Riddle war ihr Ruf enorm gestiegen. Auf dieser

Grundlage konnte Hermine Weasley (geb. Granger) umfassende Schutzrechte für Hauselfen durchsetzen.

Die meisten der kleinen magischen Wesen sind weiterhin nicht frei, weil sie das auch gar nicht wollen. Sie sind jedoch vom Gesetz geschützt vor Ausbeutung und Misshandlung.

Haushalte mit vielen Hauselfen, darunter natürlich auch Hogwarts, müssen ihnen gar einen Betriebsrat erlauben. Dieses Mittel sahen die Elfen erst kritisch, mittlerweile jedoch halten sie es für einen wichtigen Baustein dafür, dass sie gute Arbeit leisten können – es verhindert, dass sie sich so kaputtarbeiten, dass ihre Leistung sinkt, und sorgt dafür, dass ihre Aufgaben von ihren Besitzern sinnvoll durchdacht werden und nicht ineffizient willkürlich ausfallen.

Aspekt: ALLE RÄDER STEHEN STILL, WENN UNSER MAGISCHER ARM ES WILL!

Jugendliche Romantik

Außerdem möchten viele Spieler, Romantik und Ähnliches im Spiel erleben. Einerseits spielen diese auch in den Romanen und in echten Jugendlichen eine große Rolle. Andererseits ist es für Erwachsene auch oft amüsant, sich an ihre unbeholfenen ersten Schritte zu erinnern.

Da wir in dieser Adaption standardmäßig von Schülern der dritten Klasse ausgehen (also 13- bis 14-Jährigen), sollte hier bei manchen langsam Interesse erwachen.

Zum Glück gibt in Hogwarts mittlerweile den allgemeinen Gemeinschaftsraum (kurz: GM). Dieser wurde kurz nach dem Krieg geschaffen, um Kontakt zwischen den Häusern zu fördern und die Konflikte abzubauen.

Es gibt das Phänomen, das die Lehrer die „GM-Lücke“ nennen: Die Erstklässler kommen die ersten Wochen aus Neugier hin und bleiben danach erst einmal weg, weil sie sich mehr mit den Leuten in ihrem Haus identifizieren. Ab der dritten Klasse und vor allem aber ab der vierten kommen sie dann immer öfter wieder, weil man hier natürlich mehr Chancen auf Kontakte mit dem erwünschten Geschlecht hat.

Aspekt: HUCH, HORMONE!

Der Lehrkörper

Wie mehrfach erwähnt, erachte ich es für sehr wichtig, die Pottermotive auch in den Figuren widerzuspiegeln. Das passiert hier vor allem durch den Lehrkörper. Als Verantwortungsträger sind diese sowieso in einer Position, das Geschehen auf der Schule maßgeblich zu formen. (Beispiele für Mitschüler findest du im nächsten Unterkapitel.)

Aus dem Kanon übernommen wurden: Aurora Sinistra (Astronomie), Bathsheda Babbling (Alte Runen), Cuthbert Binns (Geschichte), Filius Flitwick (Zauberkunst und stellv. Leiter und Hauslehrer von Ravenclaw), Irma Pince (Bibliothekarin), Neville Longbottom (Kräuterkunde und Hauslehrer von Gryffindor), Poppy Pomfrey (Krankenschwester), Rolanda Hooch (Besenfliegen), Rubeus Hagrid (Magische Geschöpfe), Septima Vektor (Arithmantik und Hauslehrerin von Slytherin) und Sibyll Trelawney (Wahrsagen).

Um die weiteren Lücken im Lehrkörper zu füllen, habe ich sechs neue Figuren ich erschaffen. Anders als die Mitschüler (siehe unten) verfügen diese nur über Aspekte, jedoch nicht über Zahlenwerte, weil die Lehrkräfte im Spiel eher so etwas wie absolute Größen als würfelnde Figuren darstellen sollten. Dadurch verleihen sie eurem Spiel einen Rahmen, in welchem sich die Schüler bewegen können – ähnlich wie die Mauern der Burg.

Amycus Smith

Der Verwandlungslehrer und Hauslehrer von Hufflepuff ist ein 61 Jahre altes Kind. Das Gesicht mit den grünen Augen, umrahmt von den wilden roten Haaren mit leichten grauen Strähnen trägt eigentlich ständig ein Grinsen. Sein Unterricht ist sehr beliebt, weil er zu den wildesten Beispielen neigt. Warum sollte man einen Igel in ein Nadelkissen verwandeln, wenn er auch ein klebriges Gummikissen werden kann, mit dem sich die Schüler dann eine Kissenschlacht liefern können?

Smith füllt die motivische Lücke des freundlichen, aber manchmal etwas naiven Lehrers, die zuvor Sprout zukam.

Aspekte: DIE LAGE IST HOFFNUNGSLOS ABER NICHT ERNST!

KINDER SIND DOCH MEISTENS HARMLOS UND IM HERZEN GUT.

Frederic Lionheart

Frederic Lionheart hört man sofort an, dass er Amerikaner ist. Nicht dass das nicht eh jeder wüsste, denn Professor Lionhart ist weltberühmt.

In den Jahren nach Riddles Untergang gab es in Amerika eine ähnliche Bewegung namens „Flight from Death“ (FfD). Auch wenn diese Bewegung einen wichtigen Anführer in Abraham Thane hatte, war sie viel mehr eine Massenbewegung als eine Konzentration auf einen einzelnen Magier. Dementsprechend war der Kampf gegen diese viel mehr ein Krieg als jener in Britannien – mit vielen Schlachten und langfristigen Kampagnen durch das viel dünner bevölkerte Amerika.

Ein junger Mann tat sich hier als begabter Anführer und extrem mächtiger Kämpfer besonders hervor: Frederic Sebastian Lionheart. (Seinen Zweitnamen kann er übrigens nicht ausstehen.) Als Anführer nutzte er geschickte Strategien und extreme Taktiken und scheute auch vor dem Einsatz von Muggelwaffen nicht zurück. (Originalzitat: „Dieser Krieg wurde von zwei Leuten gewonnen: von mir und von Michail Kalaschnikow.“)

Als Kämpfer ist er eine Ein-Mann-Armee. Nicht nur kann er mit einem Zauberstab pro Hand kämpfen. Er ist auch der einzige bekannte Magier, dessen Patronus die Form eines Menschen hat – Menschen sind schließlich auch Tiere. Sein Patronus hat die Gestalt seiner Frau. Er kann davon bis zu vier erzeugen, die je auch zwei Stäbe einsetzen können, sodass Lionheart mit bis zu zehn Stäben gleichzeitig Todesflüche um sich schleudern kann wie Konfetti.

Nach dem Sieg seiner Armee hätte Lionheart die halbe Welt erobern können. Aber er hat keinerlei Interesse an Macht und Krieg. Er nahm diese Rolle nur aus Notwendigkeit ein. Am Ende motiviert ihn nur seine Familie. Seit er Padma Patil heiratete, lebt er in Britannien und unterrichtet Verteidigung – zunächst als Privatlehrer, seit diesem Jahr als Professor in Hogwarts. Dort hat er mehr Kontakt mit seinen beiden Töchtern Pavati und Padmini – die beiden Söhne (Michael und John) sind noch zu jung für die Schule.

Der 37-Jährige ist hoch und schlank, sehr sportlich und muskulös. Sein Haar ist lockig und braun, seine braunen Augen sitzen in einem sehr kantigen Gesicht. Eine echte Schönheit ist er nicht, aber seine Berühmtheit zieht einige Schülerinnen an.

Als Lehrer ist er umstritten, soweit man das bei jemandem sagen kann, der erst ein paar Woche aktiv ist. Einerseits ist es gnadenlos ehrlich und pragmatisch.

(Zum Beispiel, wenn er bei seiner Patrouille ein Pärchen erwischt, dann überprüft er nur kurz, ob sie den Verhütungszauber beherrschen und lässt sie dann in Ruhe. Er hält den Versuch, einen mehrere hundert Millionen Jahre alten Instinkt aufzuhalten, für naiv.) Andererseits ist er am Ende Soldat und Offizier und somit als Lehrer für die zivile Verteidigung nicht immer geeignet.

Lionheart erfüllt thematisch zwei Funktionen. Einerseits habe ich die Figur Dumbledores in zwei Funktionen aufgeteilt: der berühmte Kämpfer, der an Macht nicht interessiert ist (Lionheart), und der Schulleiter, der nicht immer zur Stelle ist, um das Problem zu lösen (Red).

Andererseits ist er der frische und noch eher unbekannte Verteidigungslehrer. (Der Fluch der Position ist übrigens seit Riddles Tod gebrochen. Der vorherige Lehrer hielt mehrere Jahre. Es ist reiner Zufall, dass Lionheart in diesem Jahr neu ist.)

Aspekte: EIN-MANN-ARMEE

FAMILIE ÜBER ALLES

DENKT EHER WIE EIN FELDHERR ALS WIE EIN LEHRER.

Neville Chamberlain

Professor Chamberlain ist der Lehrer für Muggelkunde. Der 75-Jährige zeigt die typischen Zeichen des langsamen Alterns, das Zauberer durchleben. Sein Haar ist noch vollkommen schwarz, seine Augen von einem milden braun und nur sein deutlicher Altersbauch weist den kleinen Mann als älter aus. Falten trägt er nur wenige. Da ist seine altmodische Begeisterung für das Pfeifenrauchen schon eher ein Indikator.

Obwohl seine Eltern und auch weiteren Vorfahren magisch waren, kennt er sich wirklich bestens mit Muggeldingen aus. Sein Interesse an der Muggelwelt entstand in seiner Schulzeit, als die muggelstämmigen Mitschüler sich sehr über seinen Namen amüsierten. Es ist wohl ein deutliches Zeichen der Muggelignoranz seiner Eltern, dass sie auf den Gedanken kamen, ihren Sohn Neville zu nennen. Wenige Jahre nach dem Scheitern der Appeasement-Politik war sein Namensvetter unter den Muggelstämmigen ziemlich verschrien. Sein zweiter Vorname, Marvolo, macht die Sache nicht besser.

Von diesem Anstoß fing er an, sich mit Muggeln zu befassen. Der Funken der Neugier entwickelte sich rasch zu einer Mischung aus Faszination und Respekt (erstrecht seit der Mondlandung). Heute ist er sowohl die begeisternde, aber auch die warnende Stimme, wenn er in seinem Unterricht von der Macht der Muggel redet. Er bleibt immer auf dem Laufenden, was Technologie angeht, und bedauert öfter laut, dass diese in Hogwarts nicht funktioniert. Nichts täte er lieber als die Bibliothek der Schule von totem Baum und toter Tierhaut auf ein Wiki aufzurüsten, das jeder auf der Welt jederzeit besuchen könnte.

Für viele Schüler ist der ruhige Lehrer aber viel mehr als ein bloßer Vermittler von Wissen. Seine einfühlsame und besonnen Art macht ihn zu einem oft aufgesuchten Berater und Vertrauten – seine Studien der Fortschritte, die die Muggel in der Psychologie gemacht haben, machen ihn auch ein wenig zum Ersatz für einen Schulpsychologen. Wenn jemand Sorgen hat oder sich auffällig benimmt, dann wissen die Vertrauensschüler sofort, an welche Lehrkraft man sich wenden sollte.

Diese fürsorgliche Ader zeigt sich auch in Chamberlains Familie: Er hat sechs Kinder, von denen er nicht eins zeugte, sondern sich ihrer annahm. Über den Verlauf des Konflikts mit Tom Riddle adoptierte er diese Waisen. Obwohl er somit nicht an deren Entstehung beteiligt war, bezeichnet er sie (auf Rückfrage mit Nachdruck) als seine Kinder.

Neville Chamberlain ist als erwachsene Vertrauensperson gedacht, ähnlich wie es Remus Lupin und Sirius Black waren. Außerdem gehört er zu der Erklärung, warum die magische Welt nicht längst entdeckt wurde, obwohl die Muggeltechnik so schnell besser wird.

Aspekte: FREUNDLICHE VERTRAUENSPERSON

ES GIBT NICHTS GUTES, AUßER MAN TUT ES.

Rebecca La Velle

Trotz ihrer französischen Vorfahren spricht Rebecca La Velle ein sehr gewähltes und kultiviertes Englisch. Das mag zunächst überraschen, ist sie doch bloß die Hausmeisterin der Schule. Es überrascht auch, weil sie auch in anderer Hinsicht (im Wortsinne) bezaubernd ist. Von ihrer Mutter hat die Halbveela die magische Aura geerbt, mit der sie die Augen der Männer auf sich zieht. Auch körperlich ist

sie wunderschön und jungaussehend trotz ihrer 48 Jahre. Ihre weißblonden Haare und blauen Augen zeigen ihre Vorfahren deutlich.

Ob sie weitere magische Fähigkeiten hat, darüber brodelt die Gerüchteküche, seit La Velle vor acht Jahren angestellt wurde. Jeder weiß, dass sie offiziell ein Squib ist und dass das auch der Grund für ihre wenig ruhmreiche Arbeitsstelle ist. Man sah sie noch niemals einen Stab schwingen oder einen Trank brauen.

Trotzdem geschehen ab und an seltsame Dinge um sie herum, nämlich dann, wenn sich einer der Jugendlichen nicht beherrschen kann und die hübsche Blondine belästigt oder bedrängt. Im Anschluss findet man ihn (oder in seltenen Fällen sie) stets in einer wirklich peinlichen Lage wieder. Der bestrafte Täter kann sich überhaupt nicht daran erinnern, wie er in diese Situation kam, auch wenn er noch ganz genau weiß, womit er sie verdient hat.

Das letzte Mal passierte es vor zwei Jahren, dass einem Siebtklässler die Hand „ausrutschte". Man fand ihn morgens vollkommen nackt in Klopapier mumifiziert in der Großen Halle. Das Papier konnte nicht magisch entfernt werden und musste langsam abgezogen werden (es klebte mit einer Art Harz). Wo sein Zauberstab geblieben war, das wurde den Zeugen klar, als der Junge sich genug bewegen konnte, um sich zu winden. Das hätte er besser gelassen, denn so musste Madam Pomfrey vorsichtig Splitter magischen Holzes aus seinem Enddarm entfernen.

Solche Demonstrationen enormer Macht bringen natürlich die Gerüchteküche zum Rumoren. Ob La Velle doch irgendwelche Zauberkräfte hat und sie aus unklaren Gründen geheim hält oder ob sie einen mächtigen Verbündeten im Lehrkörper hat, darüber können die Tratschen der Schülerschaft sich herrlich streiten.

So oder so kann ihr wohl niemand wirklich verübeln, dass sie Männern und Jungen ab der Pubertät nicht traut und ihnen oft mit Abschätzigkeit begegnet.

Was das Motiv angeht: Ohne einen seltsamen Squib als Hausmeister wäre es doch wohl nicht Hogwarts, oder? Erst reicht einer, der (männliche) Schüler nicht mag und immer der Ansicht ist, sie hätten bestimmt jede Bestrafung verdient.

Aspekte: HALBVEELA UND SQUIB (?)

MEINE AURA IST MEIN SEGEN UND MEIN FLUCH.

Reginald Robert „Red“ Ares

Seit vier Jahren ist Reginald Robert Ares nun Schulleiter von Hogwarts. Von Freiwilligkeit kann allerdings keine Rede sein.

Reginald Ares ist mit 31 Jahren der jüngste Hogwarts-Schulleiter aller Zeiten. Seine Karriere begann er als Auror, weil er nach den Jahren des Kriegs der Gesellschaft Sicherheit geben wollte. Dieses Ziel verfolgte er mit Energie und manchmal etwas viel Krafteinsatz. Viele seiner Kollegen dachten, der Spitzname „Red“ käme daher, wie leicht er rot sehe. (In Wirklichkeit bekam er ihn schon in der Schule, weil Ares die griechische Version von Mars ist. Wegen „Red Mars“ – „Red Ares“.)

Trotzdem ist Red einfach cool – mit langem, blonden Haar, hoch gewachsen und muskulös. Seine lockere Einstellung machte ihn als eine der Wachen bei den Hogsmeade-Wochenenden bei den Schülern sehr beliebt. Er erwiderte diese Freude und ließ sich oft für diesen Wachdienst einteilen.

Bis zu einem dramatischen Zwischenfall vor fünf Jahren. In den oberen Räumen der Schenke Drei Besen ertappte er einen Onkel dabei, seine Enkelin zu vergewaltigen. Red sah rot. Er hatte nur ein Wort für den Verbrecher: „Crucio!“

Diese Tat brachte nicht nur ihn, sondern auch das Ministerium in eine heikle Situation. Einerseits war das ein Unverzeihlicher Fluch und Red zeigte keinerlei Reue. („Ich tat es nicht aus Gerechtigkeit oder aus Rache oder um dem Opfer zu helfen. Ich wollte einfach nur, dass dieses Monster leidet.“) Andererseits wollte natürlich niemand die Seite des Vergewaltigers einnehmen.

Der Kompromiss, der gefunden wurde, war folgender: Red musste als Auror quittieren und ihm wurden fünf Jahre Askaban auf Bewährung aufgebrummt. Dafür sagte man, wenn er sich so sehr um Kinder sorge, dann solle er dauerhaft auf sie achtgeben. Da Minerva McGonagall in den Ruhestand wollte, wurde Red zum neuen Schulleiter.

Er bereut seine Tat weiterhin nicht – er trägt sogar den Namen des Mädchens (Samantha O‘Brien) als Tätowierung auf dem linken Unterarm. Aber man kann auch nicht sagen, er erblühe in seinem Job. Er war nie Lehrer und trifft daher oft zweifelhafte Entscheidungen. Außerdem hasst er den Papierkram. Dafür denkt er immer zuerst an die Sicherheit seiner Schüler. (Seit er Schulleiter ist, muss Hagrid sich bei der Auswahl der Kreaturen für den Unterricht sehr einschränken.)

Thematisch ist Reginald Ares die zweite Hälfte zu Professor Lionheart. Ich habe die Figur Dumbledores in zwei Funktionen aufgeteilt: der berühmte Kämpfer, der an Macht nicht interessiert ist (Lionheart), und der Schulleiter, der nicht immer zur Stelle ist, um das Problem zu lösen (Red). In diesem Fall eben nicht wegen politischer Verpflichtungen, sondern weil er sich oft nicht richtig in die Lage eines Schülers hineinversetzen kann (keinerlei Lehrerfahrung) und sie daher nicht ernst nimmt.

Aspekte: EHEMALIGER AUROR UND ÜBERFORDERTER SCHULLEITER

NIEMAND GEFÄHRDET MEINE SCHÜLER!

Victoria Adams

Die Tränkelehrerin Victoria Adams ist das zweite Mitglied des Lehrkörpers, dessen Name für Muggelstämmige bekannt wirkt. Nicht etwa wegen der Sängerin (heutzutage kennt kein Jugendlicher die Spice Girls), sondern weil die meisten der Ansicht sind, sie sollte eigentlich Wednesday heißen. Die (für Hexenverhältnisse) sehr junge Frau (34 Jahre) sieht nämlich genau so aus, wie man sich eine erwachsene Wednesday Addams aus der Addams Family vorstellt: Hoch und dürr mit bleicher Haut und pechschwarzem Haar, das in zwei strengen Zöpfen die dunkelbraunen Augen umrahmt.

Auch ihr Verhalten passt sehr gut in dieses Bild. Sie ist streng und extrem rational und gefasst. Nie wird sie laut und ist trotzdem gefürchtet. Ihr extrem trockener und stellenweise sehr morbider Humor zusammen mit ihrer Aura der Gnadenlosigkeit sorgen für klaren Gehorsam im Klassenzimmer. (Ein typischer Dialog wäre: „Professor Adams, was würde passieren, wenn ich die Stachelschweinstacheln schon beim Erhitzen dazugäbe?“ – „Dann hätte ich in Zukunft weniger Hausaufgaben zu korrigieren.“)

Neben ihrer Tätigkeit als Lehrerin für Zaubertränke vertritt sie auch ab und zu Professor Lionheart – vor allem in Situationen, wo es zu Interessenskonflikten kommen könnte, weil eine seiner Töchter in der Klasse sitzt. Dass sie aus diesem Unterricht als extrem kompetente Duellantin bekannt ist, erhöht den leicht verängstigten Respekt nur, den ihr die meisten Schüler zollen.

Ihr makabrer Ruf geht dabei so weit, dass sich unter den Schülern das Gerücht hält, Adams‘ zweiter Name wäre Arachnophilia. (In Wirklichkeit ist er Diana.)

Auch dass ihr Patronus ein Skorpion ist, lässt vielen dieses Gerücht plausibel erscheinen.

Trotz ihrer düsteren Aura ist Victoria Adams kein böser Mensch. Im Gegenteil: So zynisch und gnadenlos sie wirken mag, ist ihre Strenge nicht sadistisch, sondern immer darauf bedacht, Schüler und Schülerinnen vor Gefahren zu schützen. Das wissen diese jedoch selten zu schätzen.

Nur ab und an passiert es einem jungen Menschen, dass er sich dieser selbstsicheren und unnahbaren Art nicht widersetzen kann und sich in die Lehrerin verliebt. Eine kleine aber treue Minderheit der Schülerschaft ist daher von Professor Adams völlig begeistert.

Die junge Frau selbst ist weder vergeben noch verheiratet und scheint auch wenig Interesse daran zu haben. Ihre Treue gehört zu gleichen Teilen Hogwarts und der britischen Monarchie. In ihrem Büro hängt das Krönungsgemälde von Elizabeth II.

Was die Motive angeht, ersetzt Victoria Adams Professor Snape als bedrohlichen und gnadenlosen Tränkemeister. Sie würde allerdings keinem Schüler mit Hass begegnen, das ist ihr viel zu viel der Emotion.

Aspekte: TRÄNKELEHERIN DES GRAUENS

GEFASST BIS IN DEN TOD

MEIN HUMOR ERFORDERT ÜBUNG.

Ein paar Mitschüler

Die Spielercharaktere gehen nicht allein auf die Schule. Dennoch solltest du als Spielleitung ihre Mitschüler nicht zu umfassend festlegen. Sonst nimmst du dir einerseits viel Spielraum für späteres Improvisieren. Und andererseits solltest du den Spielern ermöglichen, neben ihren Spielercharakteren auch deren soziales Umfeld zu erschaffen, so sie denn möchten.

Hier stelle ich daher nur einige Mitschüler-NSCs vor. Da ich standardmäßig davon ausgehe, dass die Spielercharaktere Drittklässler sind, sind auch die meisten Charaktere hier in der dritten Klasse.

Auch wenn das nächste Kapitel **Charaktererschaffung** einen Satz vorgefertigter SCs enthält, sind acht dieser Mitschüler auch regeltechnisch ausbalanciert und können daher als Spielercharaktere dienen. Diese tragen den Vermerk „spielbar“ im Namen.

Die Charakterbögen dieser acht spielbaren Figuren findest du auch hier als PDF:

https://faterpg.de/download/fanmaterial/HarryPotter-vorgefertigteSCs.pdf

Andrea(s) Zabini – Emo mit magischem Blick (spielbar)

Weil er Teile seiner Jugend in Deutschland verbrachte, nennt sich Andrea Zabini gelegentlich Andreas, da sein italienischer Vorname doch gelegentlich für einen Mädchennamen gehalten wird. Und er hat nun wirklich schon genug mit dummen Gerüchten wegen seines Namens zu kämpfen.

Sowohl seine Großmutter Serena, als auch sein Vater Blaise sind dafür bekannt, siebenmal geheiratet zu haben und jeden der Partner beerdigt zu haben. Deshalb streut die Presse seit Jahren das Gerücht, die beiden wären so etwas wie Schwarze Witwen. Die wirkliche Erklärung ist kein Geheimnis (wer nett fragt, bekommt sie gerne erklärt), wird aber oft verdrängt, weil viele Leute sie gruselig finden: Die Zabinis haben eine Art magischen Blick, mit dem sie die Gesundheit einer Person erkennen können. Vor allem tödliche Krankheit fällt ihnen leicht auf.

Und wie sein Vater Andrea erklärte: „Wenn man den Tod seiner Mitmenschen kommen sehen kann, dann hat man zwei Möglichkeiten, damit umzugehen: Entweder wird man auf Dauer depressiv oder man entwickelt einen Fetisch dafür.“

Und genau das ist die Erklärung. Anstatt der Depression zu verfallen, haben Serena und Blaise beide eine romantische Begeisterung für Sterbenskranke entwickelt. Aus einer dieser Ehen ist Andrea entstanden. Seine Mutter verstarb

wenige Wochen nach seiner Geburt. Ihr letzter Wunsch war, ein neues Leben in die Welt zu bringen.

Mit diesem Erbe konfrontiert, hat sich Andrea zu einem melancholischen Emo entwickelt, der sich das Haar schwarz färbt und sich bleich schminkt. Er ist trotzdem ein sehr freundlicher Mensch. Das Leben ist zu grausam und kurz, um unfreundlich zu seinen Mitmenschen zu sein.

In dieser Einstellung wurde er bestätigt, als vor wenigen Monaten die ersten Ansätze des Zabini-Blicks in ihm erwachten. Auch er wird besser und besser darin, die Gesundheit anderer zu erkennen.

Dazu kommt aber noch eine weitere Fähigkeit, die sein Vater so nicht hatte: Weil er schon in jungen Jahren davon ausging, einmal „Hellseher" zu werden, hat er früh begonnen, seine Beobachtungsgabe zu schulen. Er würde es seinem muggelfeindlichem Vater nie beichten, aber sein großes Vorbild ist Sherlock Holmes. Dessen Fertigkeit hat er noch lange nicht erreicht, aber er arbeitet daran.

Haus: Slytherin; Alter: 13; Klasse: 3; Eltern: Z/H(†)

Konzept: MELANCHOLISCHER „HELLSEHER"

Dilemma: MEIN NAME UND MEINE EMO-AUSSTRAHLUNG WECKEN OFT MISSTRAUEN.

DAS LEBEN IST ZU GRAUSAM UND KURZ, UM UNFREUNDLICH ZU SEINEN MITMENSCHEN ZU SEIN.

Flink +1 / Kraftvoll +0 / Scharfsinnig +2 / Sorgfältig +1 / Tollkühn +0 / Tückisch -1

Erholungsrate: (3 wenn SC, sonst wie bei NSCs üblich, einen pro SC.)

Stunt: **Der Zabini-Blick**: Weil ich eine magische Begabung habe, kann ich einmal pro Sitzung den Gesundheitszustand einer Person (inkl. aller Aspekte) sofort erkennen.

Arachnophilia Scamander – fröhliche Tierliebhaberin mit wenig Risikobewusstsein (spielbar)

Es ist schwer, diese quirlige (und ständig auffällige) Hufflepuff nicht zu mögen. Immer fröhlich und positiv eingestellt und für fast alles zu begeistern, erhellt sie jeden Raum.

Ihre größte Liebe gilt aber magischen Tierwesen und anderen Tieren. Sie war schon Musterschülerin in Pflege magischer Geschöpfe in der ersten Klasse, obwohl man dieses Fach erst in der dritten Klasse offiziell belegen darf. Als nahe Verwandte von Newt Scamander liegt es ihr geradezu im Blut. Nicht umsonst ist sie Hagrids Lieblingsschülerin.

Das mag auch daran liegen, dass sie in etwa das Sicherheitsbewusstsein des Halbriesens an den Tag legt. Aus ihrer Sicht sind Trolle beeindruckend, Drachen spannend, Greife wunderschön und Acromantulas tief missverstandene Geschöpfe. Sie ist entsprechend gut im Ausweichen, sollte es mal zu einem kleinen Unfall kommen oder eins der Geschöpfe einfach nur spielen wollen. Für Arachnophilia sind alle Zoos Streichelzoos. Auch Tiger brauchen Liebe.

Obwohl sie mit ihrer Tante Luna Scamander (geborene Lovegood) nicht blutsverwandt ist, sieht sie ihr überraschend ähnlich. Arachnophilia nimmt es mit Humor, auch wenn sie Tante Luna manchmal seltsam findet. Warum sollte man neue Tierarten entdecken wollen (und damit in ihrem Habitat stören), wenn es noch so viel mit den bereits bekannten zu erleben gibt?

Haus: Hufflepuff; Alter: 14; Klasse: 3; Eltern: Z/H

Konzept: QUIRLIGE TIERLIEBHABERIN

Dilemma: KEIN RISIKOBEWUSSTSEIN

PROFESSOR HAGRID HILFT MIR DOCH GERNE.

Flink +2 / Kraftvoll +1 / Scharfsinnig +0 / Sorgfältig +0 / Tollkühn +1 / Tückisch -1

Erholungsrate: (3 wenn SC, sonst wie bei NSCs üblich, einen pro SC.)

Stunt: **Der will doch nur spielen!**: Weil ich regelmäßig Bestien ausweichen muss, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich einem Angriff durch ein Tierwesen ausweiche und dabei **flink** verteidige.

Jeremy Winters – sozial naiver Bastler (spielbar)

Jeremy Winters ist ein sehr widersprüchlicher Junge. Das fängt schon damit an, dass er als Halbblut sehr unterschiedlich von seinem Muggelvater und seiner magischen Mutter beeinflusst wurde. Von seiner Mutter lernte er alle Details und Wunder der magischen Welt kennen, die er viel mehr schätzt als die Muggelwelt. Seine Mutter gab Jeremy mit, worüber er nachdenkt.

Aber sein Vater brachte seinem Sohn bei, *wie* er nachdenken sollte. Jeremys Vater ist ein Ingenieur amerikanischer Herkunft, der im Kernkraftwerk Heysham arbeitet. Und er brachte seinem Sohn kritisches Denken und kreatives Problemlösen bei.

So ist Jeremy heute ein aspirierender magischer Ingenieur, der ständig Zaubergegenstände bastelt und neue Magie entwickeln will. Wie gut ihm das gelingt, ist bei einem Drittklässler natürlich eine andere Frage.

Als Junge, der am liebsten seinen Kopf einsetzt, landete er zu niemandes Überraschung in Ravenclaw. Leider bestätigt er ein wenig das Klischee des sozial ungeschickten Ravenclaws. Dabei ist Jeremy eigentlich ein ruhiger, freundlicher Junge. Er kommt nur immer wieder in Schwierigkeiten, weil er nicht versteht, warum Leute nicht einfach alle Freunde sind. Deshalb lässt er sich gelegentlich ausnutzen. Und wenn sich zwei Mitschüler streiten, dann versucht er immer sie zu versöhnen und nimmt keine Seite ein. Das wird ihm eher übel genommen als hoch angerechnet.

Ein wenig im Kontrast dazu steht sein Obrigkeitsglaube. Seit er vor ein paar Monaten Thomas Hobbes' *Leviathan* gelesen hat, kommt er zunehmend zu dem Schluss, es müsse eine starke Zentralgewalt geben, damit alle Freunde sein könnten.

Dazu passt auch, dass er sich ziemlich in Professor Victoria Adams verknallt hat. Ihre Strenge und Intelligenz ziehen den jungen Ravenclaw einfach an.

Haus: Ravenclaw; Alter: 13; Klasse: 3; Eltern: M/H

Konzept: SOZIAL NAIVER BASTLER

Dilemma: WIR SOLLTEN DOCH ALLE FREUNDE SEIN.

IN PROFESSOR ADAMS VERKNALLT

Flink +0 / Kraftvoll +0 / Scharfsinnig +2 / Sorgfältig +1 / Tollkühn +1 / Tückisch -1

Erholungsrate: (3 wenn SC, sonst wie bei NSCs üblich, einen pro SC.)

Stunt: **MacGyver ist mein Held.**: Weil ich ständig magische Dinge bastle, kann ich einmal pro Sitzung ein Problem durch ein geschicktes Provisorium lösen.

Kimberly Smith – hochpubertierende Gryffindor (spielbar)

Kimberly Smith, die Tochter von Zacharias Smith und der Muggelfrau Natalie (geborene Edwards), ist es gewohnt, immer die Älteste unter ihren Klassenkameraden zu sein. Sie wurde am 2. September geboren und hat daher stets am zweiten Tag des Schuljahres Geburtstag. Insofern ist es vielleicht passend, dass sie sich als erwachsenste Schülerin des Jahrgangs sieht.

Dass sie gerade so richtig durch die Pubertät geht, macht die Sache nicht leichter. Sie ist stets darauf beachtet, erwachsen zu wirken und auf keinen Fall kindisch zu sein. Seit neuestem lehnt sie auch den Spitznamen Kim ab, den sie früher immer trug. Sie meint, eine junge Frau sollte mit ihrem richtigen Namen angesprochen werden.

Trotz oder vielleicht gerade wegen des Eifers, mit dem sie auf ihren Ruf achtet, ist sie bei ihren Mitschülern recht beliebt. Dass sie als erstes der Mädchen Brüste entwickelte, war hier bei der Hälfte ihrer Mitschüler ebenfalls hilfreich.

Überhaupt entwickelte Kimberly schon Ende des letzten Schuljahrs deutliche romantische und sexuelle Interessen. (An welchem Geschlecht, das sei euch überlassen.) Das beeinflusst ihr Handeln und Denken maßgeblich.

Haus: Gryffindor; Alter: 14; Klasse: 3; Eltern: Z/M

Konzept: HOCHPUBERTIERENDES MÄDCHEN

Dilemma: BENIMMT SICH ERWACHSENER ALS ECHTE ERWACHSENE.

ENTDECKT LANGSAM IHRE SEXUALITÄT.

Flink +1 / Kraftvoll -1 / Scharfsinnig +0 / Sorgfältig +1 / Tollkühn +2 / Tückisch +0

Erholungsrate: (3 wenn SC, sonst wie bei NSCs üblich, einen pro SC.)

Stunt: **Charme**: Weil ich wirklich hübsch und gepflegt bin, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich mit jemandem rede und dabei **sorgfältig** einen Vorteil erschaffe.

Meredith und Melinda Harkness – genannt „die Captains“

Meredith und Melinda Harkness sind zweieiige Zwillinge – ein Zauberer und eine Hexe. Auch wenn beide ihrer Eltern magischer Herkunft sind, haben sie einen Muggelspitznamen: Seit ein Klassenkamerad ihnen Doctor Who zeigte, nennen sie sich „die Captains“.

Es besteht Einigkeit im Lehrkörper, dass die Captains ein noch schlimmerer Quell des Chaos und Fehlverhaltens sind, als die Weasley-Zwillinge und die Rumtreiber es waren. Während ihre schulischen Leistungen vor allem aus Faulheit eher Mittelmaß sind, entfalten sie bei Streichen und Späßen ihr gesamtes Potential.

Anders als andere Rabauken müssen sie sich niemals bemühen, sich nicht erwischen zu lassen. Während Fred und George sich nach einem verübten Streich aus dem Staub machen mussten, können die Captains einfach stolz daneben stehen bleiben. Denn die Spezialität der Harkness-Zwillinge sind Aktionen, die so unfassbar dreist und unerwartet sind, dass niemand je auf den Gedanken kam, sie zu verbieten. Die beiden werden vermutlich mal Anwälte oder Politiker, denn sie kennen wirklich jede Regel und finden mit schlafwandlerischer Sicherheit jede Regellücke. Die beiden sind beeindruckende Regelanwälte.

Es kam beispielsweise über Jahrhunderte niemand auf den Gedanken, klare Vorschriften zu erlassen, unter welchen Bedingungen Schüler neue magische Gemälde erschaffen und aufhängen durften – Obszönität war verboten und damit hatte es sich. Eine Kunstfreiheit, die man erst bereute, als die Gemälde des Schlosses von Mongolenhorden überrannt wurden, die aus einem neuen Bild im Westturm quollen. Wer das wohl dort anbrachte?

Genau das ist der Stil der Captains. Es gibt aus der viktorianischen Zeit eine uralte, aber nicht abgeschaffte Regel, man müsse außerhalb der Unterrichtszeiten jeden

volljährigen Schüler freistellen, der einen Tanzkurs besuchen will? – Bringen wir eine Gruppe Siebtklässlermädchen dazu, sich zu einem Nachtkurs erotischer Poledance anzumelden!

Es werden außerhalb der Schule Wetten darauf angenommen, welches der vier Häuser den Quidditchpokal gewinnen wird? – Vermitteln wir heimliche Absprachen, damit der unwahrscheinlichste Kandidat siegt, und sammeln wir Taschengeld ein, dass wir durch einen Mittelsmann auf dieses Ausgang verwetten. Stellt sich heraus, dass die Gesetze gegen gezinkte Wetten nicht für Hogwartspartien galten. Diese Lücke wurde seitdem geschlossen, aber erst nachdem die beiden Harkness-Zwillinge die Schüler schlagartig sehr liquide machten.

Die Schülerschaft hat neuerdings enorme Summen zur Verfügung, weil die durch Wettmanipulation reich wurde? – Überreden wir alle dazu, zusammenzulegen und ein paar Hauselfen zu kaufen, die uns alle lästigen Pflichten abnehmen.

Ihre Lehrer können Einem wirklich leidtun.

Haus: Hufflepuff (Meredith), Gryffindor (Melinda); Alter: 16; Klasse: 5; Eltern: Z/H

Konzept: LEGALE STREICHE SIND DIE BESTEN STREICHE!

Dilemma: NUR FÜR UNFUG ZU MOTIVIEREN

Flink +2 / Kraftvoll +0 / Scharfsinnig +3 / Sorgfältig +5 / Tollkühn +2 / Tückisch -1

Erholungsrate: (Wie bei NSCs üblich, einen pro SC.)

Merope Dolohov – chronisch krank, aber glücklich

Die junge Merope Dolohov fällt zwischen ihren Mitschülern sofort auf, einfach weil sie so dürr ist. Auf den ersten Blick könnte man denken, die Hexe wäre magersüchtig. Aber tatsächlich leidet sie an einer chronischen Krankheit. Seit ihrer Geburt kann sie kaum Fett ansetzen und muss täglich sehr viel essen, um halbwegs gesund zu bleiben. Ziemlich schwächlich ist sie leider trotzdem und wird es immer bleiben. Bisher konnte kein magisches oder mundanes Mittel ihr helfen.

Merope macht das beste daraus. Sie ist tatsächlich ein fröhliches und positives Mädchen. Sie hat ihre Situation sowohl körperlich als auch psychisch so gut im Griff, wie es eben möglich ist.

Die einzige Person, die sich damit nicht abfinden will, ist ihr Bruder Oliver Cameron (siehe unten). Die beiden stehen sich sehr nahe, aber seine ständige Sorge um sie geht Merope langsam etwas auf die Nerven.

Haus: Ravenclaw; Alter: 12; Klasse: 2; Eltern: Z/S

SCHWESTER VON OLIVER CAMERON

ICH KANN WIRKLICH(!) KEIN FETT ANSETZEN.

Flink -1 / Kraftvoll -1 / Scharfsinnig +1 / Sorgfältig +2 / Tollkühn +0 / Tückisch +0

Erholungsrate: (Wie bei NSCs üblich, einen pro SC.)

Michael Munroe – musikalische Frohnatur (spielbar)

Der muggelstämmige Michael Munroe war schon der Klassenclown, als er noch auf eine gewöhnliche Schule ging. In Hogwarts hat sich das nicht gerade abgeschwächt. Der Gryffindor ist bei allen Lehrern als Störer bekannt. Wobei er allerdings nie mit Zauberei für Spaß sorgt (dafür ist seine Magie viel zu unsubtil). Nein, er macht Witze und komische Sprüche, deren Qualität doch sehr schwankt. Von wirklich schlechten Wortspielen bis zu derart scharfsinnigem Sarkasmus, dass selbst die Lehrkraft lachen muss, ist wirklich alles dabei.

Dafür verwendet er auch gerne seine musikalische Begabung. Nicht nur kann Michael ziemlich gut singen, er spielt auch Gitarre und Ukulele mit einigem Talent. Am liebsten nimmt er bekannte Muggellieder und dichtet witzige Texte dazu.

Eine Kostprobe wäre (zu der Melodie von Cat Stevens *Lady D'Arbanville*):

„Avada Kedavra,

das ist ein Zauberwort.

Es ist ja so mächtig,

es zaubert Deppen fort,

es zaubert Deppen fort.“

Der Rest des Lieds geht so weiter. Es schildert im Endeffekt, der Hauptgrund dafür, dass der Todesfluch unverzeihlich ist, sei, dass er das einzige Heilmittel für chronische Idiotie sei. Und daran könne dem Ministerium ja nun wirklich nicht gelegen sein…

Ein wenig im Kontrast zu seiner Raffinesse im Humor steht Michaels Einsatz von Zauberei. Vielleicht weil er in der Muggelwelt aufwuchs, fehlt ihm das Gespür für die Feinheiten und die indirekten Wirkungen, die man mit Magie meistern kann. Seine Zauberei leidet häufig an dem Ansatz, mit dem Kopf durch die Wand zu wollen.

Überhaupt fällt es dem Sohn eines Bierbrauers und einer Mathematikerin auch nach über zwei Jahren immer noch schwer, sich in die magische Welt so richtig hineinzudenken. Oft ist er einfach auf den ersten Blick als Muggelgeborener zu erkennen.

Haus: Gryffindor; Alter: 13; Klasse: 3; Eltern: M/M

Konzept: MUSIKALISCHER KLASSENCLOWN

Dilemma: SO SUBTIL WIE EIN KLATSCHER

SO RICHTIG VERSTEHE ICH DIE ZAUBERWELT IMMER NOCH NICHT.

Flink +0 / Kraftvoll +2 / Scharfsinnig +1 / Sorgfältig -1 / Tollkühn +1 / Tückisch +0

Erholungsrate: (3 wenn SC, sonst wie bei NSCs üblich, einen pro SC.)

Stunt: **Die Lage ist hoffnungslos, aber nicht ernst!**: Weil ich jeden aufheitern kann, kann ich einmal pro Sitzung alle geistigen Konsequenzen eines Mitmenschen verschwinden lassen, indem ich ihn zum Lachen bringe.

Oliver Cameron Dolohov – ironischer Bösewicht

Man kann viel über Oliver Dolohov sagen, aber niemand kann abstreiten, dass er ein echtes Genie ist. Er ist seit der ersten Klasse in allen Fächern überragend. Als

Fünftklässler hat er seine Talente mittlerweile so weit entwickelt, dass seine Fähigkeiten die der meisten Erwachsenen übertreffen.

Dass er sich derart gut entwickeln konnte, liegt nicht nur an Begabung und Förderung durch die Lehrer und seine Eltern. Er hat auch einfach viel Zeit übrig, weil Oliver Dolohov wenig soziale Kontakte pflegt. Das junge Genie ist nicht etwa unbeliebt, er hat auch keine Feinde. Aber sein schräger Humor überfordert viele seine Mitschüler. Daher hat er nur wenige Freunde.

Was diesen Humor angeht: Dolohov liebt es, ironisch den Bösewicht zu spielen. Er trägt einen Spitzbart. Über seinem Schreibtisch hängt die Liste der 100 Regeln für böse Weltherrscher. Wenn er mit Leuten diskutiert, beschwört er gerne eine weiße Katze, die er dann streicheln kann. Usw.

Olivers wichtigste Beziehung ist die zu seiner Schwester Merope Dolohov (siehe oben). Die beiden Geschwister lieben sich sehr. Und der Bruder will stets seine kleine Schwester behüten. Deren chronische Krankheit (sie kann kein Fett ansetzen) macht ihm besondere Sorgen. Er nutzt seinen Verstand auf der ständigen Suche nach einer Therapie oder einem Heilmittel.

Diese Forschung ist auch das einzige wirklich moralisch Fragwürdige an dem Jungen, der eigentlich bloß ironisch den Schurken spielt. Wegen der mageren Statur seiner Schwester bevorzugt Dolohov Mädchen, die etwas mehr Fett auf den Rippen haben. Sie sollen auch nicht massiv übergewichtig sein, aber die meisten jungen Hexen der Schule sind ihm zu dürr. Deshalb hofft das Genie, ein Mittel zu finden, durch das das Essen magisch lecker schmeckt, sodass seine Mitschülerinnen mehr essen. Solange McDonald's und Burger King legal sind, fühlt er sich mit diesem Plan auch überhaupt nicht schlecht.

Haus: Slytherin; Alter: 15; Klasse: 5; Eltern: Z/S

Konzept: IRONISCHER BÖSEWICHT

Dilemma: MAN DARF SICH NUR NICHT ERWISCHEN LASSEN...

GENIE UND WAHNSINN

VEANTWORTUNG ÜBERNEHMEN? NUR FÜR MEINE KLEINE SCHWESTER.

Flink +2 / Kraftvoll +1 / Scharfsinnig +3 / Sorgfältig +5 / Tollkühn +3 / Tückisch +5

Erholungsrate: (Wie bei NSCs üblich, einen pro SC.)

Stunt: **Mhuahaha!**: Weil ich so böse tun kann, bekomme ich +2 wenn ich jemanden verstören will (mentaler Angriff) und dabei **tollkühn** vorgehe.

Sophia-Anne Flint – leicht manipulative Sportskanone (spielbar)

Wie die Tochter von Marcus Flint und Hestia Flint (geborene Carrow) im Haus Hufflepuff landete, verwirrt Mitschüler und Lehrer gleichermaßen. Vermutlich waren es der Eifer und extreme Fleiß, den die Sportskanone in ihre Quidditch-Fähigkeiten steckt. Die Treiberin für ihre Hausmannschaft hat sich nämlich fast fanatisch diesem Sport verschrieben. Und ihr durchtrainierter Körper kann es durchaus mit Schülern aufnehmen, die zwei oder drei Jahre älter sind als sie.

Ansonsten ist Sophia-Anne sehr ehrgeizig und auch gelegentlich manipulativ, um ihre Ziele zu erreichen. Eine besondere Technik, die sie dafür einsetzt, ist hier besonders erfolgreich: Wenn sie sich mit jemandem streitet, ist sie sehr gut darin, ihrem Gegenüber einzureden, er wäre irrational und solle nicht so unbeherrscht reagieren und auf sie hören. Dieser Methode hat sie sich von ihrem Vater abgeschaut, der seine Ehefrau unter seiner Kontrolle hält, indem er ihr vermittelt, sie wäre zu unbeherrscht und bräuchte ihn, um vernünftig zu bleiben.

Ebenfalls von ihrem Vater hat die reinblütiger Hexe ihre leichten Blutpuristentendenzen übernommen. Nach dem Krieg wurden solche Einstellungen gesellschaftlich sehr negativ gesehen, weshalb Marcus und Hestia versuchen, sich ihre Überzeugungen nicht zu deutlich anmerken zu lassen. Aber ein wenig hat es dann doch auf ihre Tochter abgefärbt. Nicht, dass die beiden das schlecht fänden.

Haus: Hufflepuff; Alter: 13; Klasse: 3; Eltern: Z/H

Konzept: LEICHT MANIPULATIVE SPORTSKANONE

Dilemma: WIRKLICH DICKKÖPFIG

REINBLÜTER SIND MIR SCHON ETWAS LIEBER.

Flink +1 / Kraftvoll +1 / Scharfsinnig +0 / Sorgfältig -1 / Tollkühn +0 / Tückisch +2

Erholungsrate: (3 wenn SC, sonst wie bei NSCs üblich, einen pro SC.)

Stunt: **Nun sei doch vernünftig!**: Weil ich meinem Gegenüber gut einreden kann, er verhalte sich irrational, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich mit jemandem rede und dabei einen **tückischen** sozialen Angriff ausführe.

Sophie Roper – Mauerblümchen

Die schüchterne Hufflepuff Sophie Roper ist nicht nur körperlich klein. Sie ist auch oft unsicher, zaghaft und introvertiert. Manchmal wird ihr das ganze Chaos der Schule zu viel und sie möchte einfach nur alleingelassen werden.

Damit stellt Sophie ein nützliches Mittel für die Spielleitung dar. Denn wenn die junge Hexe aus Versehen etwas Gefährliches tat, so ist sie viel zu ängstlich, sich an die Lehrer zu wenden. Da müssen ihre Klassenkameraden anpacken.

Haus: Hufflepuff; Alter: 13; Klasse: 3; Eltern: M/M

Konzept: ÄNGSTLICHE HEXE

Flink +2 / Kraftvoll -1 / Scharfsinnig +1 / Sorgfältig +1 / Tollkühn -2 / Tückisch -1

Erholungsrate: (Wie bei NSCs üblich, einen pro SC.)

Tobias Maxwell – braver Musterschüler (spielbar)

Tobias Maxwell ist nicht nur Ravenclaw aus Überzeugung. Er ist auch der absolute Musterschüler seines Jahrgangs – artig, beherrscht, gebildet, fleißig und freundlich. Die Lehrer lieben ihn nicht nur wegen seines Verhaltens, sondern eben wegen seiner enormen Lernbereitschaft. In jedem Fach arbeitet er oft Monate voraus. Zum Beispiel kann er sich mittlerweile sehr gut in der Muggelwelt zurechtfinden, auch wenn er erst im Fach Muggelkunde mit ihr in Kontakt kam. Aber diese Bildungslücke motivierte ihn umso mehr, sich in die Arbeit zu stürzen.

Das Bild seiner Mitschüler von ihm ist zwiespältig. Weil er ruhig und umgänglich ist, mögen ihn viele oder lassen ihn zumindest in Ruhe. Er hat als absoluter

Musterschüler aber auch mit dem einen oder anderen Neider zu kämpfen, der ihn verhexen oder anders angreifen mag.

Tobias wehrt sich in Maßen dagegen, setzt aber vor allem auf die Lehrkräfte, ihn zu schützen. Er hat somit ein großes Vertrauen in die Obrigkeit und unterfüttert diese Einstellung auch mit sachlichen Argumenten. Obwohl es ein Muggelbuch ist, stellte er seinem besten Freund Jeremy Winters begeistert das Werk *Leviathan* von Thomas Hobbes vor. Er erwartet, dass die Hierarchie seine Rechte gewähren und schützen wird.

Dass er diesen Schutz von Minderheiten durch die staatliche Ordnung erwartet, könnte vielleicht damit zusammenhängen, dass seine Eltern ein schwules Zaubererpaar sind. Das glaubt Tobias aber eher nicht. Er hält diese Tatsache seines Elternhauses für wenig relevant und erwähnenswert.

Haus: Ravenclaw; Alter: 13; Klasse: 3; Eltern: Z/Z

Konzept: FLEIßIGER, BRAVER MUSTERSCHÜLER

Dilemma: DIE OBRIGKEIT WIRD DAS SCHON RICHTEN.

JEREMY WINTERS IST MEIN BESTER FREUND.

Flink +1 / Kraftvoll +0 / Scharfsinnig +1 / Sorgfältig +2 / Tollkühn +0 / Tückisch -1

Erholungsrate: (3 wenn SC, sonst wie bei NSCs üblich, einen pro SC.)

Stunt: **Davon habe ich gelesen.**: Weil ich wahnsinnige viele Dinge schon aus Büchern kenne, kann ich einmal pro Sitzung in einer Situation statt einer anderen Methode **sorgfältig** vorgehen. (Die **sorgfältige** Vorbereitung führte ich sozusagen schon beim Lesen durch.)

Tobias „KV“ Potter – Schulsprecher mit Visionen

Tobias Potter ist in Hogwarts derart fest mit seinem Spitznamen verbunden, dass selbst die Lehrkräfte sich nicht immer an seinen echten Namen erinnern. Weil er den Nachnamen des berühmten Harry Potters trägt, mit ihm aber überhaupt nicht verwandt ist, stellte er sich schon in der ersten Klasse so vor: „Tobias Potter, keine Verwandtschaft“. Aus „keine Verwandtschaft“ wurde mit der Zeit KV.

Der junge Zauberer muss sich aber auch nicht verstecken, auch wenn er keine beeindruckende Herkunft hat. Als begabter und extrem wissbegieriger Schüler erbrachte er große schulische Leistungen. Weil er außerdem ein sehr einfühlsamer Mensch ist und nie zögerte, vor allem jüngeren Mitschülern zu helfen, wurde er mittlerweile zum Schulsprecher ernannt.

Es ist auch KVs Mitgefühl, welches ihn zu seinem wichtigsten Geheimnis animiert. Er findet es einfach unerträglich, dass Menschen sterben müssen und ihre Lieben um sie trauern. Deshalb hat er das klare Ziel, die Unsterblichkeit zu entschlüsseln – nicht nur für sich selbst, für alle. KV ist durchaus klar, dass viele Leute solche Forschungen für fragwürdig halten. Deshalb sucht er mit ein paar Vertrauten heimlich nach dem Schlüssel zum ewigen Leben.

Haus: Ravenclaw; Alter: 17; Klasse: 7; Eltern: Z/M

Konzept: RAVENCLAW UND SCHULSPRECHER

Dilemma: ALLES, UM DEN TOD ZU BESIEGEN.

SILBERZUNGE

Flink +2 / Kraftvoll +1 / Scharfsinnig +3 / Sorgfältig +4 / Tollkühn +4 / Tückisch +2

Erholungsrate: (Wie bei NSCs üblich, einen pro SC.)

Zuzanna Kaminska – Fleißiges Halbblut und Werwolf mit Syn-Sympathien (spielbar)

Dass diese junge Hexe zumindest am Rande der Zauberwelt aufwuchs, ist eine der größten Errungenschaften ihres Vaters. Als Tochter eines Squibs und einer Muggelfrau wären ihre Chancen, an der magischen Welt teilzuhaben, so oder so schlecht gewesen. Dass Zuzannas Eltern polnische Einwanderer sind, erhöhte die Herausforderung noch einmal gewaltig.

Doch irgendwie gelang es ihrem Vater trotz seiner Stellung als Ausgestoßener jener Welt, seine Tochter in diese zu integrieren. Sie lernte die Institutionen und Gebräuche kennen und machte sogar einige Bekanntschaften. Von Freundschaft zu reden, könnte hier etwas übertrieben sein. Aber trotzdem stand sie mit einem Bein in der Zauberwelt, während sie durch ihre Mutter auch in der Gesellschaft

der Muggel aufwuchs. Die ersten Jahre ihres Lebens sah es so aus, als könnte Zuzanna auf Dauer in zwei Welten existieren.

Doch dann kam es zu zwei Ereignissen, die sie erst fest in die magische Welt stießen und wieder herausholten: Mit acht Jahren zeigte sie zum ersten Mal Anzeichen spontaner Magie, die absolut unmissverständlich waren. (Im Rückblick stellten ihre Eltern fest, erklärte es so einiges, dass ihre Tochter wirklich eine Hexe war. Aber sie hatten diese kleinen Anzeichen immer wegerklärt, weil sie sich keine falschen Hoffnungen machen wollten.)

Kaum ein Jahr später wurde das junge Mädchen von einem Werwolf gebissen und mit Lykanthropie angesteckt. Die Rechte von Werwölfen hatten sich in den Jahren davor erheblich gebessert, aber wirklich akzeptiert waren die Erkrankten bei Weitem noch nicht. So musste die junge Hexe gleichzeitig lernen, wie sie mit ihrer Krankheit umzugehen hatte, und wie mit der Diskriminierung. Nachdem ihre magische Begabung erkannt worden war, hatte sie gehofft, nie wieder als Außenseiterin dazustehen.

Zuzannas Reaktion auf diese Lage war zweierlei: Zum einen wurde sie extrem ehrgeizig und fleißig. Sie fasste den festen Beschluss, sich ihren Platz in der Gesellschaft zu erringen. Es überraschte wirklich niemanden, als der Hut sie nach Slytherin schickte.

Zum Anderen wandte sie sich wieder mehr der Muggelwelt zu, in der solche Vorurteile gegenüber Werwölfen nicht vorkamen. Natürlich ist sie auch nicht naiv, als Kind polnischer Einwanderer ist ihr völlig klar, dass Muggel ebenso fremdenfeindlich sein können. So sieht sie sich mittlerweile klar als Kind zweier Welten. Unzufrieden mit dem Status Quo des magischen Britanniens ist es vielleicht kein Wunder, das sie gelegentlich Sympathien zu den Syns äußert.

Es ist an der Schule allgemein bekannt, dass Zuzanna Kaminska ein Werwolf ist. Die Lehrer achten sehr bewusst darauf, dass sie deswegen nicht angefeindet wird. Sie lernte sogar andere Werwölfe unter den Schülern kennen. (Einige davon bilden so eine Art Rudel, mit dem Zuzanna befreundet ist, auch wenn kein festes Mitglied sein möchte.)

Trotz all dieser Akzeptanz ist die Schule natürlich kein perfekter Ort. Auch hier wird sie gelegentlich beleidigt und ausgegrenzt. Für jene, die sie für gefährlich halten, weil sie ein Werwolf ist, hat sie ein paar klare Worte über: „Du hast Recht. Einmal pro Mondphase verwandle ich mich in ein gefährliches Monster – in die gefährlichste Kreatur der ganzen Welt, so gefährlich das nichts auch nur

annähernd an sie heranreicht: einen Menschen. Und wenn du glaubtest, der Satz hätte irgendwie anders enden können, hast du überhaupt keine Ahnung, was eigentlich gefährlich ist. Ohne Wolfsbann ist ein verwandelter Werwolf nur eine Bestie. Er entwickelte keine Pläne, verwendet keine Strategie oder Taktik, kann keine Waffen einsetzen. Dass man Bestien am gleichen Ort halten kann wie Menschen, ist der Gedanke hinter Zoos. Aber Menschen sind anders. Menschen sind wirklich gefährlich. Werwölfe führen keine Kriege, errichten keine Konzentrationslager, halten keine Sklaven. So etwas machen nur Menschen. Insofern (zieht ihren Stab), solltest du dir vielleicht gut überlegen, zu welchem Teil der Mondphase du mich provozierst."

Haus: Slytherin; Alter: 13; Klasse: 3; Eltern: S/M

Konzept: EHRGEIZIGER WERWOLF

Dilemma: OFT WÜTEND AUF DEN STATUS QUO

ICH HABE SCHWIERIGKEITEN, LEUTEN ZU VERTRAUEN.

Flink -1 / Kraftvoll +0 / Scharfsinnig +1 / Sorgfältig +2 / Tollkühn +0 / Tückisch +1

Erholungsrate: (3 wenn SC, sonst wie bei NSCs üblich, einen pro SC.)

Stunt: **Angst vor dem Wolf**: Weil trotz allem viele Leute vor mir Angst haben, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich mit jemandem einschüchtern will und dabei einen **kraftvollen** sozialen Angriff ausführe.

Charaktererschaffung

Wenn ihr Charaktere in Hogwarts spielt, dann spielt ihr Kinder oder Jugendliche. Damit stellt sich die Frage, in welchem Alter die Handlung einsetzt.

Mit den Jahren hat es sich als sinnvoll herausgestellt, den Anfang in die dritte Klasse der Spielercharaktere zu legen – ungefähr um die Zeit um Halloween. Die SCs sind dann also entweder 13 oder gerade erst 14 Jahre alt. Damit bleiben euch einerseits noch ein paar Jahre Spielzeit, in der die Handlung spielen kann. Andererseits gibt es gewissen Motive, die erst mit dem Einsetzen der Pubertät eine Rolle spielen, auf die die meisten Runden nicht verzichten wollen.

Für die Charakterschaffung solltet ihr euch vorher darüber austauschen, ob eure Charaktere miteinander befreundet und/oder verwandt sein sollen. Das ist für die meisten Abenteuer sehr hilfreich, aber in dieser Spielwelt nicht zwingend erforderlich. In der Schule kann man sich nicht immer aussuchen, mit welchen Leuten man zusammenarbeitet.

Um euch Charaktere für dieser Adaption zu notieren, gibt es hier ein stilechtes Charakterblatt (Außerdem findest du es im Anhang.):

https://faterpg.de/download/fanmaterial/Turbo-Fate_Harry-Potter.pdf

Die erste Frage, die sich die meisten Spieler vermutlich stellen, ist, welches der vier Häuser es sein soll. (In dieser Adaption gehe ich davon aus, dass Haus Slytherin sich rehabilitiert hat – siehe im Kapitel **Hogwarts heute**.) Dafür gibt es auf dem Charakterblatt einen eigenen Eintrag.

Auch wenn mit dem Ende des Krieges die Blutpuristen stark an Einfluss verloren haben (siehe im Kapitel **Hogwarts heute**), ist es für das richtige Harry-Potter-

Gefühl trotzdem wichtig, welche Eltern ein Charakter hat. Im Charakterblatt gibt es dafür extra einen Eintrag. Der Eintrag erfolgt in der Kodierung [Vater]/[Mutter] mit M für Muggel, S für Squib, H für Hexe und Z für Zauberer. Insofern stünde M/M für einen Muggelstämmigen, Z/S für das Kind eines Zauberers und einer Squib und H/H für das Kind eines lesbischen Hexenpaars.

Jugendliche sind noch keine vollständig entwickelten Personen, ihr Körper, ihre Fähigkeiten und auch ihre Persönlichkeit wachsen noch deutlich. Deshalb gibt es für Drittklässler zu Beginn auch nur drei Aspekte pro Person: Konzept, Dilemma und ein weiterer. Außerdem beginnen SCs mit der Erholungsrate 3, einem Stunt für den Anfang und den Methodenwerten +2/+1/+1/+0/+0/-1.

Ebenso wie im Grundsystem kann sich ein Charakter zusätzliche Stunts kaufen – jeder weitere Stunt kostet einen Punkt Erholungsrate. Die Erholungsrate muss mindestens 1 betragen.

Natürlich lernen und entwickeln sich Jugendliche auch schneller als Erwachsene. Insofern sind im weiteren Spielverlauf etwas häufiger Meilensteine fällig. Bei einem großen Meilenstein darf ein Spieler seinem Charakter einen vierter bzw. fünfter Aspekt verleihen, so dies aus der Handlung heraus Sinn ergibt.

Der Rest dieser Adaption wird zunächst von der Altersklasse Drittklässler ausgehen. Ihr könnt das für eure Runde aber auch gerne anders entscheiden. Dafür gibt es diese Tabelle:

Klasse	Zahl der Aspekte	Methoden-Werte	Zahl der Stunts	Erholungsrate
1	3	+2 / +1 / 0 / -1 / -1 / -1	1	2
2	3	+2 / +1 / 0 / 0 / -1 / -1	1	2
3	**3**	**+2 / +1 / +1 / 0 / 0 / -1**	**1**	**3**
4	3	+2 / +2 / +1 / 0 / 0 / 0	1	3
5	4	+2 / +2 / +1 / +1 / 0 / 0	2	3
6	4	+3 / +2 / +1 / +1 / +1 / 0	2	3
7	5	+3 / +2 / +2 / +1 / +1 / 0	3	3

Der passende Name

Das Kind muss einen Namen haben. Aber gerade das fällt vielen Rollenspielern schwer. Wie kommt man auf einen guten Namen für einen Spielercharakter oder NSC? Erstrecht, wenn dieser aus einer fremden Kultur oder gar fiktiven Welt stammen soll?

So manche Charaktererschaffung zog sich dadurch schon in die Länge. Und auch bei Nichtspielerfiguren kann es zu problematischen Szenen kommen, wenn ein Name unpassend ist oder die Spielleitung lange braucht, um einen festzulegen.

Deshalb liefert diese Adaption drei Namenstabellen, um Namen zufällig zu bestimmen – einen mit Namen aus den Büchern, eine mit potterversumstypischen Namen von mir, und eine mit gewöhnlichen britischen Namen.

Um sie auszuwürfeln, wirfst du jeweils drei Fate-Würfel nacheinander. Sinnvollerweise solltest du den Vornamen und den Nachnamen unabhängig voneinander auswürfeln.

Du kannst die Namen auch aus unterschiedlichen Tabellen kombinieren – beispielsweise ein magischer Vorname und ein Muggelnachname für ein Halbblut.

Namen aus den Büchern

Ich habe also aus den Romanen Namen herausgesucht. Natürlich sind das bei so vielen Figuren sehr viele Namen, sodass ich mich deutlich beschränken musste. Deshalb fokussierte ich mich auf Namen, die (a) einem nicht sofort einfallen (ich nehmen mal an, niemand müsste an die Namen Hermine, Ronald oder Dumbledore erinnert werden) und (b) keine alltäglichen Namen sind (Hannah, Thomas und Smith kommen weiter unten bei den gewöhnlichen Namen).

			Mädchen	Jungen	Nachname
−	−	−	Alecto	Alastor	Bagman
		■	Andromeda	Albus	Binns
		+	Augusta	Amycus	Burbage
	■	−	Aurora	Antonin	Carrow
		■	Bathilda	Argus	Cresswell
		+	Charity	Bartimeus	Dawlish
	+	−	Demelza	Cormac	Diggle
		■	Dolores	Cuthbert	Diggory
		+	Griselda	Dedalus	Dolohov
■	−	−	Helena	Filius	Edgecombe
		■	Irma	Garrick	Hooch
		+	Lavender	Gellert	Hopkirk
	■	−	Luna	Gregory	Kettleburn
		■	Mafalda	Horace	Lupin
		+	Marietta	Ludo	Macnair
	+	−	Merope	Marvolo	Malkin
		■	Minerva	Nigellus	Marchbanks
		+	Narcissa	Percival	McLaggen
+	−	−	Nymphadora	Phineas	Nott
		■	Pomona	Quirinus	Ogden
		+	Poppy	Reginald	Ollivander
	■	−	Rolanda	Severus	Pince
		■	Romilda	Silvanus	Rowle
		+	Rowena	Theodore	Runcorn
	+	−	Septima	Thorfinn	Scrimgeour
		■	Sybill	Vincent	Slughorn
		+	Wilhelmina	Wulfric	Yaxley

Potterversumstypische Namen von mir

Um auch neue Namen reinzubringen, habe ich hier eine Liste mit meinen Vorschlägen für das Potterversum. Ich habe versucht, Rowlings Stil der seltsamen (und gelegentlich bedeutungsschwangeren) Zauberer- und Hexennamen nachzuahmen.

Jeder der Namen in dieser Liste enthält eine besondere Bedeutung oder Anspielung. Wer sie alle erkennt, darf sich schlau fühlen.

			Mädchen	Jungen	Nachname
⊖	⊖	⊖	Agrippa	Aquarius	Apgar
		■	Aida	Arachnophilius	Chan
		⊕	Alanis	Augustinus	Clockwork
	■	⊖	Arachnophilia	Beowulf	Dee
		■	Astra	Camphor	Dodgson
		⊕	Byzantine	Dante	Doornail
	⊕	⊖	Dada	Dionysus	Falcon
		■	Electra	Ergaster	Faustus
		⊕	Gaia	Hannibal	Flaming
■	⊖	⊖	Latvia	Hemoglobinus	Invictus
		■	Libra	Herakles	Liddell
		⊕	Lilith	Heron	Lionheart
	■	⊖	Marian	If-Jesus-Christ-had-not-died-for-thee-thou-hadst-been-damned	McIntosh
		■	Mháire	Lancelot	Nicot
		⊕	Momo	Lutwidge	Obomsawin
	⊕	⊖	Morgan	Majestix	Pommeroy
		■	Parallaxe	Maltese	Roundtable
		⊕	Pareidolia	Much	Shelley
⊕	⊖	⊖	Pata	Nannibal	Snow
		■	Platypa	Petrosilius	Sockpuppet
		⊕	Potassia	Phobos	Spellsmith
	■	⊖	Purity	Prometheus	Stibbons
		■	Scolopacida	Taurus	Unterguggenberger
		⊕	Trafalga	Temüjin	Vimmerby
	⊕	⊖	Tunguska	Terminus	Watermark
		■	Uluru	Theodosius	Winterbottom
		⊕	Virgo	Uther	Zwackelmann

Gewöhnliche britische Namen

Vor allem für Muggel oder Muggelstämmige sind halbwegs gewöhnliche Namen sehr hilfreich. Deshalb ist die folgende Tabelle strukturiert nach den 25 häufigsten Namen in Großbritannien. Für die Vornamen, deren Anteil ja sehr viel schneller wechselt als Nachnamen, wählte ich den Geburtenjahrgang 2000 als Anhalt.

			Rang	Mädchen	Jungen	Nachname
		⊖	1	Chloe	Jack	Smith
	⊖	■	2	Emily	Thomas	Jones
		⊕	3	Megan	James	Williams
		⊖	4	Charlotte	Joshua	Taylor
⊖	■	■	5	Jessica	Daniel	Davies
		⊕	6	Lauren	Harry	Brown
		⊖	7	Sophie	Samuel	Wilson
	⊕	■	8	Olivia	Joseph	Evans
		⊕	9	Hannah	Matthew	Thomas
		⊖	10	Lucy	Callum	Johnson
	⊖	■	11	Georgia	Luke	Roberts
		⊕	12	Rebecca	William	Walker
		⊖	13	Bethany	Lewis	Wright
■	■	■	14	Amy	Oliver	Robinson
		⊕	15	Ellie	Ryan	Thompson
		⊖	16	Katie	Benjamin	White
	⊕	■	17	Emma	George	Hughes
		⊕	18	Abigail	Liam	Edwards
		⊖	19	Molly	Jordan	Green
	⊖	■	20	Grace	Adam	Lewis
		⊕	21	Courtney	Alexander	Wood
		⊖	22	Shannon	Jake	Harris
⊕	■	■	23	Caitlin	Connor	Martin
		⊕	24	Eleanor	Cameron	Jackson
		⊖	25	Jade	Nathan	Clarke
	⊕	■	?	Ausländischer Name		
		⊕	?	Doppelname (zweimal neu würfeln)		

Beispielgruppe: 5 Hogwarts-Freunde

In vielen Punkten sind die *Harry-Potter*-Romane eigentlich Jugenddetektivgeschichten – die jugendlichen Protagonisten müssen ein Geheimnis lösen, um (ohne die Erwachsenen) die Lage zu retten. Um diese Art von Abenteuern zu erleben, bietet sich eine klassische Jugendbande als Gruppe an. (Mehr zu möglichen Szenarien in Hogwarts findest du im Kapitel **Das Spiel in Hogwarts**.)

Die Bande, die du hier als Beispielgruppe findest, besteht aus fünf Köpfen: Connor Hopkirk, Garrick Lewis, Helena Lupin, Molly Williams und Taurus Burbage.

Nach außen hin bezeichnen sie sich als die „Fünf Hogwarts-Freunde“. Wenn sie unter sich sind und sicher, dass niemand sie belauscht, nennen sie sich aber „die von schlechten Eltern“. Denn es ist der kaputte familiäre Hintergrund, der die fünf zueinander trieb. Vier von ihnen hatten wirklich Pech mit der Qualität ihrer Fürsorger. Nur Molly Williams hatte einmal gute Eltern. Diese verstarben allerdings schon vor Jahren, sodass sie einem Pflegeheim aufwuchs. (Ironischerweise ist dieses Heim mit Abstand der fürsorglichste Hintergrund der fünf.)

Schon in der ersten Klasse erkannten sie sich als verwandte Seelen: Leute mit mieser familiärer Situation, die aber nur selten darüber reden möchten und auf keinen Fall Mitleid haben wollen.

Alle von einem starken Gerechtigkeitssinn, wenig Vertrauen in Erwachsene und die Obrigkeit, und auch einer gewissen Neugier geprägt, fingen sie bald an, Untaten auf eigene Faust aufzuklären. Dabei ergänzen sich ihre unterschiedlichen Talente und Fertigkeiten perfekt.

Bisher waren diese Verbrechen immer Kleinigkeiten – ein gestohlenes Paar Schuhe, ein absichtlich zerstörtes Fenster usw. Doch wenn die Spieler die Figuren übernehmen, wird wohl ihr erster großer Fall anstehen.

Ausgefüllte Charakterbögen für *die von schlechten Eltern* findest du hier:

https://faterpg.de/download/fanmaterial/HarryPotter_5Hogwarts-Freunde.pdf

Connor Hopkirk – der Kombinierer

Viele Wissenschaftler sind sehr gute Eltern und ziehen geliebte Kinder groß. Die Eltern von Connor Severus Hopkirk sind Wissenschaftler, die ein Experiment haben, welches zufälligerweise ein Kind ist. So zumindest empfindet der Junge seine Lage.

Sein Vater Frederik ist Unsäglicher und erforscht Zeitmagie, seine Mutter Tatjana ist Physikerin und befasst sich mit Plasmaphysik. Mit anderen Worten: Keiner der beiden ist tatsächlich qualifiziert, wissenschaftlich forschend an Pädagogik heranzugehen. Sie halten sich trotzdem (zu Unrecht) für ideal geeignet, pädagogische Fragestellungen zu beantworten. Und was sie nicht wissen, erproben sie an Connor in der Praxis. Dass Frederik und Tatjana ziemlich sicher Asperger-Autisten sind, die nie diagnostiziert und therapiert wurden, macht die Lage nur schwieriger. Am Anfang wirkten noch Connors Großeltern dagegen, bis sie sich mit seinen Eltern genau darüber zerstritten und der Kontakt abgebrochen wurde.

So wurde Connor viel öfter von der Wichtigkeit von Bezugspersonen erzählt, als tatsächlich eine solche Person geboten. Zumindest wusste er deshalb, wonach er suche musste, als er nach Hogwarts kam. Aktiv suchte er sich Freunde und fand *die von schlechten Eltern*. Vielleicht ist dieser Wunsch nach Freundschaft auch einer der Gründe dafür, dass er ins Haus Hufflepuff kam, wo er sich sehr wohl fühlt.

Eine sehr enge Bindung baute er auch zu Professor Chamberlain auf, der ihm mittlerweile näher steht als seine leiblichen Eltern. Wenn er emotionale Unterstützung braucht oder auch einfach nur einen Rat, wie er sich entscheiden soll, dann wendet er sich vertrauensvoll an den Muggelkundelehrer.

Obwohl Conner sich von seinen Eltern distanziert, hat er zumindest ihren analytischen Verstand geerbt. Deshalb ist er der große Kombinierer der Gruppe. Seine spontanen Erkenntnisse und sorgfältigen Analysen halfen der Bande schon vielmals.

Haus: Hufflepuff; Alter: 13; Klasse: 3; Eltern: Z/M

Konzept: KOMBINIERER DER BANDE

Dilemma: MEINEN FREUNDEN KANN ICH NICHTS ABSCHLAGEN.

PROFESSOR CHAMBERLAIN STEHT MIR NÄHER ALS MEINE ELTERN.

Flink +0 / Kraftvoll +0 / Scharfsinnig +1 / Sorgfältig +2 / Tollkühn +1 / Tückisch -1

Erholungsrate: 3

Stunt: **Das Muster erkennen**: Weil ich stets auf das große Ganze achte, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich einen Aspekt hinter dem aktuellen Fall entdecken möchte, und dabei **sorgfältig** einen Vorteil erschaffe.

Garrick Lewis – Silberzunge der Bande

Garrick Theodosius Lewis hatte eine seltsame Kindheit. Seine Mutter Rolanda Lewis ist eine geborene Nott. Den Muggel Alexander Lewis zu ehelichen, war für die altehrwürdige Reinblutfamilie Nott eine Sensation. Ob es so kurz nach dem Krieg ein Skandal war, ein Zeichen der Besserung oder eine bloße politische Geste der Erneuerung, darüber scheiden sich die Geister – wenn es sein muss, im Tagespropheten.

Der Effekt ist auf jeden Fall, dass Rolanda Lewis ihren Sohn trotz dessen Blutstatus in allen Formen der reinblütigen Oberschicht unterrichtete. Die Menge und Intensität der Lektionen in Benimm, Etikette, Charisma und Intrige, die der junge Garrick durchleben musste, hätten einen Fürstensohn der Renaissance überrascht. Seine Mutter will nur das Beste für ihn, fordert dafür aber auch das Beste von ihm. Streng und beherrscht verlangt sie, er solle stets die Würde und Ehre seiner Herkunft zeigen und die Familie Nott niemals blamieren. Intrigantin, die sie ist, brachte Rolanda ihrem Sohn aber auch bei, die Frage sei nicht, was man tue, sondern ob man sich dabei erwischen lasse.

Sein Vater macht die Sache nicht gerade besser. Alexander Lewis ist ein Karrieremensch und befasst sich selten mit seinen Kindern, zumal sie allesamt magisch sind und er sich als Muggel nicht zuständig fühlt, sie auf die magische Welt vorzubereiten. Vielleicht ist das von Vorteil, denn er ist hochbezahlter Anwalt, dessen Spezialität es ist, verbrecherischen Unternehmen auszuhelfen. Und wenn man gerade einen Chemiekonzern, der das Trinkwasser tausender krebserregend vergiftet hat, vor rechtlichen Konsequenzen bewahrt, oder eine Bank, die regelmäßig Menschenhandel vertuscht, dann ist man auch kein gutes Vorbild.

Insofern ist es ein kleines Wunder, dass Garrick Lewis tatsächlich ein sehr guter Mensch mit einem ausgeprägten Gerechtigkeitssinn wurde. So setzt er seine politischen Fähigkeiten für das Gute ein. Als Silberzunge der Bande verhört er Leute, baut Kontakte auf oder webt gegenüber den Professoren überzeugende Ausreden.

Trotz seiner Abkehr von den Vorstellungen seiner Eltern, hängt Garrick seine Herkunft nach. Mehr als einmal wiesen ihn Leute deswegen ab. Ironischerweise sind es sowohl die Blutpuristen, die ihm seinen Muggelvater übelnehmen und seine Mutter als Blutsverräterin sehen, als auch deren Gegner, die Garrick seine Herkunft aus einer alten Reinblüterfamilie anlasten. Zum Glück hat Garrick Lewis mit denen *von schlechten Eltern* Freunde gefunden, die ihn so akzeptieren, wie er ist.

Haus: Slytherin; Alter: 14; Klasse: 3; Eltern: M/H

Konzept: SLYTHERIN UND SILBERZUNGE

Dilemma: IMMER BEREIT FÜR DIE GERECHTIGKEIT

HERKUNFT KANN MAN SICH NICHT AUSSUCHEN.

Flink +1 / Kraftvoll -1 / Scharfsinnig +1 / Sorgfältig +0 / Tollkühn +0 / Tückisch +2

Erholungsrate: 3

Stunt: **So weich wurdest du noch nie geklopft.**: Weil ich gut reden und meine wahre Absicht gut verschleiern kann, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich jemanden aushorche oder verhöre und dabei **tückisch** einen Vorteil erschaffe.

(Dieser Stunt ist also dazu da, jemandem Geheimnisse zu entlocken, indem Garrick mit ihm über scheinbar ganz andere Dinge spricht und seine Schlüsse aus Nebenbemerkungen zieht.)

Helena Lupin – Spurensucherin und Tränkegenie

Helena Bethany Lupin ist das einzige Kind von Marietta und Temüjin Lupin (geborener Smith). Und als einziger Beitrag ihrer Eltern zur nächsten Generation wurden von Anfang an enorme Erwartungen an sie gestellt. Es wäre unfair, Helenas Eltern als misshandelnd oder vernachlässigend darzustellen. Es ist eher so, dass Mariette und Temüjin die Idee vom Elternsein sehr viel attraktiver finden, als tatsächlich Eltern zu sein.

So betrachten sie ihre Tochter eher als ein Projekt und Aushängeschild als als ein liebenswertes Kind. Sie förderten Helena mit allen erdenklichen Mitteln und

fordern auch große Erfolge von ihr – besonders akademische. Ihr Kind soll es mal besser haben als sie, und Marietta und Temüjin tun alles, was sie können, um ihrer Tochter den Start ins Leben ideal zu gestalten.

Besagte Tochter kann sich nicht erinnern, wann ihre Eltern sie das letzte Mal umarmten. Helena hört oft, wie wichtig Fleiß und Leistungen sind. Sie weiß ganz genau, wann ihre Mutter sie zuletzt für eine gute Note lobte. Aber sie weiß ehrlich nicht mehr, wann ihre Eltern ihr das letzte Mal sagten, dass sie sie lieben.

Entsprechend kam Helena Lupin in Hogwarts an und wollte so erfolgreich wie möglich sein, um die seltene Zuneigung ihrer Eltern zu erringen. Nicht umsonst kam sie ins Haus Slytherin und fiel sofort als extrem fleißige, geradezu getriebene Schülerin auf.

Doch Helena musste leider bemerken, dass sie im Umgang mit dem Zauberstab wenig begabt ist. Fleiß macht sie auch hier besser, aber sie hat ihre klaren Grenzen. Deshalb konzentrierte sie sich auf die Tränke und wurde in diesem Fach zur absoluten Musterschülerin.

Die Präzision und das Auge fürs Detail, die dieses Studium erfordert, machen sie auch zu einer genialen Spurensucherin. Und diese Fähigkeit machte ihr auch gute Freunde. Die anderen Mitglieder der *von schlechten Eltern* fanden ihr Talent hier immer bemerkenswert und mit den Jahren suchte sich Helena ihre Anerkennung nicht mehr nur in ihrem Elternhaus, sondern auch bei ihren Freunden. Für diese wäre Helena Lupin bereit, praktisch alles zu geben.

Haus: Slytherin; Alter: 13; Klasse: 3; Eltern: Z/H

Konzept: ICH FINDE JEDE SPUR!

Dilemma: WILL SICH STÄNDIG BEWEISEN.

GENIAL MIT DEM KESSEL, SCHWACH MIT DEM STAB

Flink +0 / Kraftvoll -1 / Scharfsinnig +0 / Sorgfältig +2 / Tollkühn +1 / Tückisch +1

Erholungsrate: 3

Stunt: **Immer einen Trank dabei**: Weil ich ständig neue Tränke braue und oft in meiner Tasche herumtrage, kann ich einmal pro Sitzung ein Problem mit einem Trank lösen, den ich zufällig dabei habe.

Molly Williams – Waisenkind und Expertin für Muggeltechnik

Wenn man Molly heute nach den Namen ihrer Eltern fragt, muss sie meistens kurz nachdenken, denn die beiden Muggel Megan und Samuel Williams sind schon vor acht Jahre verstorben. Ein Fahrer, der massiv unter dem Einfluss von Cannabis stand, überfuhr die beiden bei einem Spaziergang. Dieses Erlebnis machte Molly nicht nur zum Waisenkind, es hinterließ auch einen tiefen Drang in ihr, Verbrechen zu bekämpfen. Aus ihrer Sicht gibt es keine Kavaliersdelikte. Molly findet, dass auch kleine, scheinbar harmlose Schandtaten ungeahnte Folgen haben können.

Seit dem Tode ihrer Eltern lebt Molly Williams in einem Pflegeheim. Manchmal fragt sie sich, ob es unbewusst eingesetzte Magie war, die dafür sorgte, dass sie nie adoptiert wurde. Dabei ist sie eigentlich ein ruhiges, freundliches Mädchen, das keine Schwierigkeiten haben sollte, neue Eltern zu finden. Aber irgendwie passte es nie.

Und Molly ist das ganz recht so. Das Heim ist alles andere als luxuriös, aber das simple Leben dort gefällt der jungen Ravenclaw. Das könnte auch daran liegen, dass sich das Heim den Hinterhof mit einer Leihbücherei teilt und dieser Hort der Literatur der einzige Ort ist, zu dem die Kinder ohne Aufsicht hingehen können. Oft las Molly viele Stunden am Tag, von Sachbüchern bis Comics, von Komödie bis Tragödie. (Auch wenn es Jahre dauern sollte, bevor sie Romane ertragen konnte, in denen ein Kind seine Eltern verliert.)

Dabei lernte Molly nicht nur viele Geschichten kennen. Auch Sachbücher verschlang sie; mit zwei klaren Vorlieben: Bücher über Technik und Technologie, sowie Werke über Mythologie und Folklore.

Vielleicht lag es an all dieser Ablenkung, aber Molly hatte praktisch keine magischen Zwischenfälle und ahnte in keiner Form, eine Hexe zu sein. Ihr Brief und der Besuch durch Professor Chamberlain kamen für sie und das Kinderheim völlig überraschend.

In Hogwarts hatte sie zunächst Schwierigkeiten, Freude zu finden. Ihr ständiges Verlangen, auch kleine Vergehen zu kritisieren, stieß einige vor den Kopf. Doch mit der Zeit verbündete sie sich mit denen *von schlechten Eltern*. Die schwierige Herkunft schuf eine Gemeinsamkeit und mit der Zeit entstand ein festes Band der Freundschaft.

Ihrer Bande hilft sie in zweierlei Weise: Erstens lässt ihr Wissen über Muggeltechnik sie häufig unmagische Lösungen erkennen, wo die anderen mit Zauberei nicht weiterkommen. Und zweitens hat sie mittlerweile so viele Geschichten gelesen (sowohl der Zauberwelt als auch der Muggelwelt), dass sie häufig Eingebungen hat, bei denen sie Hinweise erkennt, weil sie schon mal so etwas in die Richtung gelesen hat. Dass ein Cerberus durch Musik einschläft, hätte sie z. B. sofort gewusst.

Vor kurzem vierzehn geworden, weiß Molly genug aus Büchern, um das Erwachen ihrer Sexualität zu erwarten. Allerdings findet sie die Signale ihres Körpers ziemlich verwirrend und weiß nicht genau, was sie eigentlich fühlt. Aktuell fragt Molly sich, ob sie vielleicht lesbisch ist, und versucht völlig unerfahren, diese Möglichkeit auszuloten. (Ob sie tatsächlich lesbisch ist, weiß sie eben nicht, und es sei dem Spieler überlassen, das zu entscheiden.)

Haus: Ravenclaw; Alter: 14; Klasse: 3; Eltern: M(†)/M(†)

Konzept: TECHNIKERIN UND EXPERTIN FÜR LEGENDEN

Dilemma: JEDES VERGEHEN MUSS GEAHNDET WERDEN!

BIN ICH EIGENTLICH LESBISCH?

Flink +1 / Kraftvoll +0 / Scharfsinnig +2 / Sorgfältig +1 / Tollkühn +0 / Tückisch -1

Erholungsrate: 3

Stunt: **Da in diesem Märchen…**: Weil ich tausende Geschichten kenne, kann ich einmal pro Spielsitzung von der Spielleitung einen korrekten Hinweis einfordern, weil mich die Situation an etwas erinnert, das ich mal gelesen habe.

Taurus Burbage – der Junge fürs Grobe

Andromeda und Marvolo Burbage, den Eltern von Taurus Nigellus Burbage, sagen die Leute einiges nach. Manche halten sie für verkappte Blutpuristen, die möglichst viele Reinblüter in die Welt setzen wollen. Anderen sehen sie als Anhänger von Grindelwalds Überzeugungen, irgendwann sollten die Magischen die Muggel unterwerfen. Wie andere vermuten, sie hätten einfach einen Dachschaden oder das Konzept der Verhütung nicht verstanden. All das sind Gerüchte, die allesamt zu erklären versuchen, warum die Familie Burbage so absurd viele Kinder hat.

Niemand außer den beiden kennt den Grund. Selbst ihrem Nachwuchs gegenüber wehren sie die Frage ab. Aber eindeutig ist, dass Taurus' Eltern es als Sinn ihrer Ehe sehen, so viele Kinder wie möglich in die Welt zu setzen. Aktuell ist Taurus das achte von vierzehn Kindern. Und seine Mutter ist wieder schwanger.

Auch mit Marvolo als Vollzeitvater und mit zwei Kindermädchen, die sich die Familie leisten kann, weil Andromeda eine hochbezahlte Stelle hat und viel Geld erbte, kann man so viele Kinder kaum gerecht erziehen. Wer hier etwas werden will, muss sich durchsetzen können – notfalls mit Gewalt.

So lernte Taurus früh, sich zu wehren – erst mit Fäusten und Zähnen, später mit verunglückter Magie, seit Hogwarts dann auch mit Schutzzaubern und Flüchen. Nicht umsonst ist Verteidigung gegen die dunklen Künste sein Lieblingsfach.

Praktisch ständig auf sich gestellt gewesen zu sein und das meiste der raren Zuneigung von älteren Geschwistern erfahren zu haben, hinterließ in Taurus Burbage ein tiefes Misstrauen gegenüber Erwachsenen. Er ist ihnen gegenüber höflich, um sich keinen Ärger einzuhandeln. Aber er hört selten auf ihren Rat und traut ihren Motiven noch viel seltener.

Taurus hat vier Geschwister, die aktuell Hogwarts besuchen: Maximus (7. Klasse, Gryffindor), Marietta (5. Klasse, Hufflepuff), Morgan (4. Klasse, Ravenclaw) und Potassia (1. Klasse, Slytherin). Doch eine besonders enge Beziehung hat er zu keinem davon.

Im Gegenteil sieht er mehr und mehr seine Freunde als seine Wahlfamilie an. („Was Familie angeht, setzte ich auf Klasse statt Masse.") Für seine Bande ginge er durchs Feuer. Und wenn es hart auf hart kommt, zaubert er auch Feuer und schleudert es auf all jene, die die Seinen bedrohen könnten.

Haus: Gryffindor; Alter: 13; Klasse: 3; Eltern: Z/H

Konzept: KÄMPFERISCHER GRYFFINDOR

Dilemma: ERWACHSENEN KANN MAN NICHT TRAUEN.

GESCHWISTER SIND FLUCH UND SEGEN.

Flink +1 / Kraftvoll +2 / Scharfsinnig +0 / Sorgfältig -1 / Tollkühn +1 / Tückisch +0

Erholungsrate: 3

Stunt: **Angriff ist die beste Verteidigung.**: Weil ich kampferprobt bin, bekomme ich einen Bonus von +2, wenn ich jemanden attackiere, um jemand anders zu verteidigen, und dabei **kraftvoll** angreife.

Hexerei und Zauberei

Wenn man an einer Schule für Hexerei und Zauberei ist, dann befasst man sich eben vor allem mit Magie. Prinzipiell decken die Methoden und Regeln von Turbo-Fate das Zaubern und Trankbrauen ohne Schwierigkeiten ab.

Allerdings ist dieser Ansatz etwas abstrakt und kann von ein paar Beispielen profitieren. Vor allem für Spieler mit Rollenspielerfahrung ist der etwas anderer Ansatz von Turbo-Fate unintuitiv, weil sie ganz andere Zauberregeln gewohnt sind. Neulinge tun sich hier tatsächlich oft leichter. In diesem Kapitel liest du also keine neuen Regeln, sondern wie du die Regeln von Turbo-Fate benutzen kannst, um die Magie des Potterversums abzudecken.

(Eine genauere Erklärung, wie die Methoden selbst zu verstehen sind, findest du im Anhang.)

Das allgemeine Problem liegt hier darin, dass Magie und ihre Funktion in der Welt von Harry Potter ziemlich inkonsistent sind (siehe oben). Deshalb ist ein direktes Nachbauen in einem System (bspw. heruntergebrochen auf einzelne Zauber) praktisch unmöglich – viele haben es versucht, alle sind meiner Einschätzung nach gescheitert.

Und gerade deshalb ist Turbo-Fate so gut für Harry Potter geeignet: Der Ansatz der Methoden lagert solche Fragen einfach komplett in den Fluff aus. Weil sie fragen, wie man vorgeht und nicht was jemand tut, ist es einfach egal, ob ich jemanden mit *Stupor*, einem Dolch oder *Bombarda* von hinten angreife – **tückisch** ist es in jedem Falle.

Das lässt sich leicht sagen, aber in der Praxis gibt es da ein paar Hürden, die wir hier überwinden wollen.

Zunächst einmal ist die Auslagerung in den Fluff natürlich mit der Erwartungshaltung verbunden, dass der Fluff auch Sinn ergibt. Drittklässler schmeißen keine Todesflüche um sich. Spieler und Spielleitung sollten hierauf also achten.

Es ergibt dementsprechend Sinn, eine Liste der bekannten Zauber zur Hand zu haben. (Diese Adaption enthält keine, weil mehrere andere Stellen diese Arbeit viel besser erledigten, als ich es je könnte. Findest du sofort per Google. Einer meiner ersten Treffer war:

https://harry-potter.fandom.com/de/wiki/Zauberverzeichnis_der_B%C3%BCcher)

Beispiel 1:

Alice spielt einen Drittklässler namens Bob. Bob möchte eine versperrte Tür öffnen. Alice überlegt sich einen einfachen Zauber und möchte mit Wingardium Leviosa *den Riegel hochheben.*

Spielleitung: „Kein Problem, das wird dir leichtfallen. Durch eine verriegelte Tür zu wollen, ist in jedem Falle **tückisch**, *egal wie man es anstellt."*

Beispiel 2:

Jetzt möchte Bob ein Objekt mit einem Accio *zu sich rufen.*

Die Spielleitung wendet ein: „Ich glaube, der wird erst in der vierten Klasse unterrichtet."

Alice: „Kann ich den trotzdem? Ich habe den Aspekt: ECHTE SCHÜLER LERNEN VORAUS. *"*

Spielleitung: „Okay, aber es wird nicht leicht. Du musst dir viel Zeit lassen und **sorgfältig** *vorgehen."*

Des Weiteren decken die Zauber, welche wir aus den Büchern kennen, natürlich nur einen Teil der ganzen Bandbreite ab, die im Spiel vorkommen könnte. Ich empfehle daher mit den Zaubern aus den Büchern loszulegen. Ihr bekommt sehr schnell ein Gefühl dafür, was für Zauber ein Charakter beherrschen könnte, selbst wenn sie in den Büchern nicht vorkommen.

Beispiel 3:

Bob steht vor einem hölzernen Pfahl und möchte ihn verbiegen.

Alice: „Kann ich einen Zauber, der Holz kurzzeitig weich und verformbar macht?“

Spielleitung: „Klar, warum nicht? Der Pfahl ist allerdings ziemlich groß. Streng dich also an!“

Magische Konflikte und Kämpfe

Die dritte Hürde ist die Abbildung von Kämpfen in Turbo-Fate. In Fate gibt es drei Regelmechanismen, die man hier im Kopf behalten sollte:

1) Wenn jemand verletzt wurde, legen Spielleiter und Spieler gemeinsam die Konsequenz fest. Dabei sind sie frei und müssen sie nichts wählen, was eine direkte Folge des Angriffs wäre. (Das ist der Grund, warum mit einem *Avada Kedavra* erfolgreich angegriffen zu werden nicht unbedingt tödlich ist. Die Konsequenz kann auch die Verletzung darstellen, die sich der Charakter zuzog, aus dem Wege des Fluchs zu springen.)

2) Du kannst dich auch dagegen entscheiden, Stress und Konsequenzen zu nehmen, und kannst einfach ausgeschaltet werden. Das bedeutet nicht zwangsläufig den Tod, sondern heißt, dass die Gegenpartei das Erzählrecht hat, wie genau du verloren hast.

3) Solange der Gegner noch nicht gewürfelt hat, kannst du aufgeben und erhälst selbst das Erzählrecht, wie genau du verlierst. Außerdem bekommst du einen *Fate-Punkt* und einen weiteren pro erlittene Konsequenz.

Die Mechanismen (2) und (3) sind hier besonders wichtig, weil die wenigsten Leute bis zum Tode kämpfen – am allerwenigsten Schüler.

Großes Beispiel 4:

Bob zaubert **kraftvoll** *den Entwaffnungszauber* Expelliarmus *auf Charlie, die sich mit* **flink** *verteidigt, um zur Seite zu springen. Nun gibt es im Endeffekt fünf mögliche Szenarien:*

(a) Bob scheitert, weil Charlie auf ein höheres Ergebnis kam.

(b) Bob und Charlie erreichen einen Gleichstand und Bob erhält einen Schub, z. B. weil Charlie durch den Sprung jetzt unsicher steht.

(c) Charlie erleidet Schaden, möchte aber nicht aufgeschaltet werden. Charlies Spieler Dan und die Spielleitung finden eine passende Konsequenz: verstauchter Knöchel*, weil sie sich verletzte, als sie dem Zauber auswich. Das wäre Mechanismus (1).*

(d) Charlie erleidet Schaden und ihr Spieler Dan beschließt, dass der Kampf nicht ernst genug ist für Konsequenzen. Charlie ist ausgeschaltet und Bobs Spielerin Alice darf festlegen, wie Charlie verliert: „Charlie wird entwaffnet. Ich fange ihren Stab auf und sie landet auf ihrem Hintern." Das wäre Mechanismus (2).

(e) Dan entscheidet sich doch dagegen, zu verteidigen. Er beschließt, der Kampf sei nicht wichtig genug, und gibt einfach auf, bevor Alice würfelt. Dan hat nun das Erzählrecht und erklärt: „Mein Stab fliegt aus meiner Hand und landet hinter mir. Ich bin entwaffnet, mein Stab ist aber weiter weg von Charlie als von mir. Her mit meinem Fate-Punkt*!" Das wäre Mechanismus (3).*

Das Spiel in Hogwarts

Damit ist die Bühne bereitet und das Spiel kann beginnen. Wie genau, dazu findest du in diesem Kapitel einige Anregungen. Es ist daher nur für Spielleitungen gedacht, als Spieler verdirbst du dir vielleicht den Spaß, wenn du weiterliest.

Taktile Elemente

Was die meisten Spieler schnell ins Spiel bringt, sind taktile Elemente. Allein schon um die Erwartungshaltung und das richtige Spielgefühl einzustellen, sind thematisch passende Spielelemente einfach sehr schlagkräftig.

Bei Fate sind hier vor allem die allgegenwärtigen *Fate-Punkte* zu nennen. Du könntest bunte Kristalle nehmen oder kleine Blitze und Sterne aus Holz. Es gibt auch hölzerne Spielfiguren zu kaufen, die aussehen wie Zauberhüte – in den Farben schwarz (allgemein), rot (Gryffindor), blau (Ravenclaw), gelb (Hufflepuff) und grün (Slytherin) passen sie besonders gut.

Auch das angepasste Charakterblatt dieser Adaption empfehle ich sehr. Das generische wirkt einfach nicht annährend so gut.

Die passenden Abenteuer

Welche Abenteuer können die Spielercharakter in Hogwarts erleben? – Eine ganze Reihe verschiedener Ansätze kannst du als Spielleitung hier wählen. Die unterschiedlichen Motive in den Romanen bieten dir Anregungen, in welche Richtung deine Runde gehen möchte.

In vielen Punkte sind die Harry-Potter-Romane Jugenddetektivgeschichten. Und in dem Land, in dem TKKG und Die Drei ??? groß sind, bietet sich diese Art Abenteuer sehr an. Besonders für One Shots sind sehr gut geeignet. Um ein solches Abenteuer zu entwickeln, nimm eine klassische Jugenddetektivgeschichte und kombiniere sie mit der Magie des Potterversums. Die klassischen Hörspiele sind hier eine gute Inspiration.

Auch Konflikte mit anderen Schülergruppen – Streichkriege, Turnier o. Ä. – bilden einen Kern der Harry-Potter-Geschichten. Für so ein Abenteuer brauchst du vor allem interessante Widersacher, an denen sich die SCs reiben können.

Apropos Konflikte, auch interpersonelles Drama könnte eine Richtung sein, die deine Runde interessant findet. Um dies zu ermöglichen, gibt es die alternative Spielweise namens Drama-Fate, die du im Anhang findest.

Ein letztes Mittel, das jedoch mit Vorsicht zu genießen ist, besteht aus Handlungsaufhängern, die Konzepte aus dem Potterversum konsequent zu Ende denkt und mit Muggelkonzepten verbinden. Bspw. können Zauberer und Hexen offenbar den Raum krümmen, um eine Tasche innen größer als außen zu machen. Wenn man diese Magie richtig steuern könnte, sollte man eigentlich einen Warpantrieb bauen können. Wie du siehst, sind solche Abenteuer schnell eine Parodie und nicht alle Spieler mögen diese Sorte Spiel.

Wenn du ein paar Beispiele möchtest, wie ich diese Ideen umsetze, gibt es hier drei Videos für dich:

https://faterpg.de/2019/12/orkig-im-geschmack-spielen-lichtbringers-adaption-zu-harry-potter/

https://faterpg.de/2021/02/orkig-im-geschmack-2-runde-harry-potter/

https://faterpg.de/2022/03/orkig-im-geschmack-3-runde-harry-potter/

Zum Abschluss dieses Kapitels habe ich noch einige Abenteuerideen für dich – zunächst ein paar ausgestaltete, danach Listen mit kurzen Anregungen.

Ich sollte vielleicht vorwarnen, dass manche dieser Ideen für das Spiel mit Erwachsenen gedacht sind und nicht uneingeschränkt kindertauglich. Die beiden Listen mit Kurzvorschlägen sind auch in die beiden Kategorien „für alle Altersklassen“ und „für Erwachsene“ unterteilt.

Die Spielrunde und der Schatten in der Nacht

Neuerdings berichten immer wieder Schüler, sie hätten nachts einen etwa 30 Jahre alten, ziemlich gruselig aussehenden Mann gesehen, der durch Hogwarts schleiche, Dinge stehle (vor allem Essen und andere Grundbedürfnisse) und plötzlich verschwinde, sobald man ihn aus den Augen verliere.

Der Hintergrund ist folgender: Viele Reinblutfamilien haben ein inneres Sanktum in ihren Häusern, das durch einen sogenannten Blutbann geschützt wird. Über diese Grenze können (ohne massiven Magie- und Gewalteinsatz) nur Leute treten, die das Blut des Erschaffers des Banns in ihrem Körper tragen oder trugen – entweder weil sie er oder dessen Nachfahre sind oder weil sie das Blut eines solchen Nachfahren durch ihre Plazenta über Monate im Leib trugen. (Hätte beispielsweise Lucius Malfoy einen Blutbann gewirkt, so wären er, Draco und Narcissa, die mit Draco neun Monate schwanger war, durchgelassen worden.)

Nun gibt es seit ein paar Jahren einen Einbrecher, der durch Blutbanne geht, als wären sie nicht da. Zuerst spekulierte man über ein uneheliches Kind zweier Familien, aber seit es sechs Opfer gab, kann diese Erklärung nicht stimmen. Wegen dieser rätselhaften Methoden ist der Dieb in aller Munde, den der Tagesprophet „Nachtschatten“ getauft hat.

In Wirklichkeit ist Marcus Nimrod als Einbrecher recht begabt aber nicht so genial, wie man ihm nachsagt. Er ist nur ein unregistrierter Animagus, dessen Tiergestalt eine Mücke ist. Also kann er sich mit Blut vollsaugen und einfach durch einen Blutbann fliegen.

Nach Hogwarts kam er, weil er langsam mal ein Ding drehen wollte, das auf einem anderen Prinzip basiert, damit er nicht doch noch erwischt wird. Er war sich sicher, in Hogwarts viel von Wert zu finden. Und als Mücke kommt man auch gut unentdeckt durch die großen Gänge.

Leider hatte er seine Rechnung ohne den Wirt gemacht. Gerade in diesem Jahr kam Lionheart an die Schule. Und dessen Sicherheitsbedachtheit ergänzt sich sehr gut mit der des Schulleiters Red. Um die Schüler noch etwas sicherer zu machen, errichten sie einen neuen Schutzkreis um das Schloss, so dass Animagi nur mit Erlaubnis einer Lehrkraft hereinkommen. Da kein Animagus aktuell in der Schule bekannt war, achteten sie nicht darauf, den Bann nur in eine Richtung wirken zu lassen. Deshalb saß Nimrod plötzlich fest.

Jetzt lebt er zunehmend verwahrlost in den geheimen Gängen der Schule. Früher oder später werden ihn ein paar Schüler schnappen und sehr überrascht erfahren, dass sie den legendären Nachtschatten ergreifen konnten.

Die Spielrunde und der unsichtbare Dieb

Ein anderes Detektivszenario, diesmal mit einem Dieb in der Schülerschaft, wäre folgendes:

In letzter Zeit werden immer wieder Wertgegenstände von Schülern oder der Schule entwendet. Das passiert meist am helllichten Tag, ohne das irgendwem etwas aufgefallen wäre. Das Diebesgut sind für gewöhnlich wertvolle und schnell zu verstauende Objekte. Ob die Person, die immer wieder den Wischmopp der Hausmeisterin stiehlt, dieselbe ist, das glauben die Wenigsten.

Dabei ist der Mopp das zentrale Element des ganzen Coups. Nicole Nitterstone ist eine begabte Tränkebrauerin und fand eine wichtige Eigenschaft des Vielsafttranks heraus. Normalerweise sollte man es tunlichst vermeiden, Quellen von mehr als einer Person in den Trank zu tun, weil man sich in einen schmerzhaften, verzerrten Hybriden der beiden Leute verwandelt. Wenn man aber Quellen von sehr vielen Leuten nimmt, mitteln sich die Besonderheiten aus und man wird zu einer vollkommen durchschnittlichen und unscheinbaren Person. Nur dasselbe biologische Geschlecht sollten alle Quellen haben.

Nitterstone klaut den Mopp der Hausmeisterin, weil er Hautschuppen praktisch aller Schüler enthält. Mit einem selbst entwickelten Zauber trennt sie diese nach Geschlecht und verwandelt sich dann in ein so vollkommen unscheinbares Mädchen, dass sie schon allein in einem Gang stehen müsste, damit irgendwer sie bemerkt.

Als Spielleitung kannst du diesen Umstand immer wieder andeuten, indem du sie in Nebensätzen erwähnst. Z. B.: „Durch den Gang eilen gerade [benannter NSC #1], [benannter NSC #2] und [benannter NSC #3], gefolgt von einer weiteren Schülerin und Professor Adams, die die vier mit ernster Miene vor sich hertreibt.“

Die Spielrunde und der innere Feind

Es kommt zu einer Häufung von Selbstmorden und selbstverletzendem Verhalten auf der Schule. Ein Hauself hat den Verstand verloren und verzaubert

das Essen willkürlich ausgewählter Schüler, so dass sie davon Depressionen entwickeln.

Dieses Abenteuer könnte sehr gut funktionieren, wenn sich die Spielleitung heimlich einen Verbündeten unter den Spielern sucht, der glaubwürdig und subtil eine Depression ausspielen kann. Wenn der Spieler dazu bereit ist, kann sein Charakter zunehmend depressiv werden und sich vielleicht sogar das Leben nehmen, so dass die Gruppe plötzlich einen Freund verliert.

Je nach Spielrunde kann dies beim Spiel mit Jugendlichen womöglich auch ein Mittel sein, um psychische Gesundheit zu thematisieren. In jedem Falle ist allerdings ein sensibler Umgang geboten – das Ziel muss sein, deine Spieler zu bewegen, nicht zu traumatisieren.

Die Spielrunde und die Fremdlinge

Dieses Szenario ist viel mildere Kost. Durch einen Unfall kann eine der europäischen Schulen für ein halbes Jahr nicht genutzt werden und die gesamte Schülerschaft wird nach Hogwarts verfrachtet. Ob man mit den Fremdlingen Freundschaft schließt oder sich in Streichen bekämpft?

Kurze Szenariovorschläge für alle Altersklassen

1) Durch einen magischen Unfall werden die Spielercharaktere für mehrere Tage unsichtbar.

2) Das Deutsche Ministerium für Magie und Magische Geschöpfe (Sitz in Bielefeld) schickt einen Beobachter nach Hogwarts, um Hagrids Thestral-Herde zu erforschen. Der verstockte Herr Heinrich Rosenbaum benimmt sich so richtig klischeedeutsch (man denke an Gert Fröbe in *Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten*).

3) Hagrid hat neue Monster für den Unterricht aufgetrieben: die Muffnuffs. Diese sind nicht etwa gefährlich, sondern so unfassbar niedliche Pelzwesen mit großen Kulleraugen, dass sich alle mit ihnen umgeben wollen. (Tatsächlich haben sie sogar eine Art Aura, die Zuneigung erzeugt.) Bei nur 18 Tieren für eine ganze Schule sorgt das für einiges Streitpotential.

4) Die SCs verärgern die falschen Mitschüler und befinden sich nun in einer Streichfehde.

5) Der Muggelkunde Lehrer Professor Chamberlain wird von einem Streich getroffen, so dass er für mehrere Tage nur noch Aussagen versteht, die gereimt sind. (Alternativ könnte der gesamte Lehrkörper betroffen sein.)

6) Ein feuerunfähiger Drache flieht vor seinen Artgenossen nach Hogwarts und muss nun von den anderen Drachen und dem Ministerium geschützt werden.

7) Jemand hat die Besen einer der Hausmannschaften geklaut, um Geld mit Quidditch-Wetten zu machen.

8) Einige Mitschüler haben sich zu einer Diebesbande formiert und die SCs müssen ihnen das Handwerk legen.

9) Jemand versucht, den Sprechenden Hut zu entführen, um Hogwarts erpressen zu können.

10) Durch einen Fluch (oder einen Unfall) werden alle Lehrer in kleine Kinder verwandelt.

11) Die Spielerfiguren geraten in ein Duell mit verfeindeten Mitschülern. Als einer der Flüche ein Portrait trifft, erscheint plötzlich ein Mädchen wie aus dem Nichts. Die Schülerin heißt Elizabeth Sinclair und war seit 1786 in jenem Gemälde gefangen. Sie freundet sich mit den SCs an und die Lehrer bitten diese um Hilfe, dass die junge Dame sich ins Hogwarts der heutigen Zeit einleben kann.

12) Der Geschichtslehrer und Geist Cuthbert Binns verschwindet plötzlich ohne jede Spur. Nach mehreren Tagen der Suche wird Anastasia Smith, die offizielle Historikerin des Ministeriums, geschickt, um ihn zu vertreten. Es stellt sich heraus, dass sie Binns in eine Flasche gebannt hat. Sie wollte an die Schule kommen, um (a) diese auszurauben, (b) ihre Propaganda zu verbreiten oder (c) ihre Kinder zu treffen, die sie nach der Scheidung nicht mehr sehen darf.

Kurze Szenariovorschläge für Erwachsene

1) Eine Gruppe von Werwölfen unter den Schülern haben sich zu einem „Rudel“ formiert. Sie beginnen als eine Art Selbsthilfegruppe, um einander vor Angriffen und Diskriminierung zu schützen. Doch das Alpha-Weibchen Denise La Lune baut das Rudel zu einem Personenkult um sich auf. Und die Gruppe radikalisiert sich zunehmend zu „besorgten Werwölfen“.

(Anmerkung, damit ich hier keine Pseudowissenschaft verbreite: Die Idee von Alpha-Tiere in Wolfsrudeln ist längst widerlegt. Dieses Muster trifft nur bei traumatisierten Rudeln in Gefangenschaft auf. Heute ist dieser Irrglaube vor allem etwas, was eben gefährliche Ideologien untermauert – wie die des Rudels oben.)

2) Die Eltern aller Spielerfiguren versterben an einer Drachenpockenepidemie. Jetzt gehören sie zu einer Gruppe aus Waisenkindern, die vom Ministerium zu einer Art Notfamilie zusammengestellt wurde. Wie gut werden diese Nicht-Wahlverwandten miteinander auskommen?

3) Die Muggel-Regierung übt zunehmend Druck auf das Zaubereiministerium aus (mit ihrer zahlenmäßigen und militärischen Überlegenheit nicht schwierig). Deshalb hat Hogwarts jetzt zwei Muggelbeobachter: Michael Thomson, einen leicht verklemmten Diplomaten, und Major Kelly Smith, eine stahlharte Offizierin. An diesen scheiden sich die Geister.

4) Seit dem letzten Krieg ist die Zahl der Magischen in Britannien drastisch niedrig. Eine Gruppe von Überzeugungstätern hat sich eine Lösung überlegt: Sie vergiften das Essen in Hogwarts mit einer Substanz, die nicht nur aphrodisierend wirkt, sondern auch Verhütungszauber unwirksam macht und alle bekannten magischen Methoden des Schwangerschaftsabbruchs blockiert. Plötzlich gibt es ganze Jahrgänge in Hogwarts voller schwangerer Mädchen. Und die Sache wird zum Politikum. Niemand will diese Praxis offen unterstützen, aber da man neue Abtreibungsmittel entwickeln müsste, finden viele Leute Gründe, diese Forschung zu verzögern, weil sie eigentlich für mehr Magische sind. Egal, was die Mädchen davon halten mögen.

5) Die Oberschicht drückt durch, dass ihre Kinder zusätzlich zum gewöhnlichen Unterricht von privaten Tutoren geschult werden, die die Schule dafür am Wochenende besuchen. Wer die teure Teilnahme an diesen Kursen (gehalten von den begabtesten Zauberern und Hexen des Landes) nicht bezahlen kann, wird dauerhaft von den Kindern der Reichen abgehängt werden.

6) Bei einem freiwilligen Projekt im Tränkeunterricht entwickeln die Schüler zufällig einen gefährlichen Sprengstoff. Sie haben plötzlich erhebliche Macht in ihren Händen. Was nun?

7) Die Spielercharaktere werden bei einem Unfug erwischt und müssen zur Strafe Hagrids Ställe ausmisten. Als sie zurückkehren, sind alle Einwohner des Schlosses auf unerklärliche Weise verschwunden.

8) Einer Gruppe von Siebtklässlern ist es gelungen, heimlich einen sehr mächtigen Liebestrank zu entwickeln, der einem nach dem Abklingen die Zeitspanne der Intoxikation vergessen lässt. Sie verwenden ihn als Vergewaltigungsdroge.

9) Eine magische Seuche sucht Hogwarts heim und das Schloss wird unter Quarantäne gestellt. Wie geht man damit um, eingeschlossen zu sein und in Lebensgefahr zu schweben? Was macht eine Gruppe Jugendlicher, die befürchtet, nur noch wenige Wochen zu leben zu haben?

10) Eine magische Seuche sucht Hogwarts heim und als einziges Heilmittel stellt sich eine Muggelmedizin heraus. Viele Reinblüter wollen nicht, dass ihre Kinder behandelt werden, weil sie das Ganze für einen Komplott der Syntisten hält. Damit gefährden sie die Gesundheit ihrer eigenen Kinder und anderer Kinder, die von diesen vielleicht angesteckt werden. (Eine Metapher für Impfgegner.)

11) Jemand versucht, in das Büro des Schulleiters einzubrechen. Das Ziel ist, den Sprechenden Hut zu verzaubern, um damit (a) die Gedanken der Kinder mitzuhören und/oder (b) deren Gedanken zu manipulieren.

12) Eine neue Droge namens Electrical (an dem Namen zeigt sich, wie exotisch Muggeltechnologie für die meisten Magischen ist) verbreitet sich unter der Schülerschaft. Diese verursacht orgasmische Ekstase, macht aber auch massiv süchtig und hat schwere Nebenwirkungen (Muskelzittern bei Entzug, ausfallendes Haar, Ermattung und viele mehr).

Anhang

Wofür stehen die Turbo-Fate-Methoden?

Turbo-Fate eignet sich mit seinen Methoden sehr gut dazu, im Potterversum zu spielen. Da gibt es nur ein Hindernis: Viele finden das Konzept der Methoden zunächst schwierig. Denn Methoden fragen nicht, **was** man tut, sondern **wie** man etwas tut. Diese Denkweise ist vielen Spielern nicht so ganz eingängig. Die meisten Rollenspiele machen das anders.

(Meiner Erfahrung nach ist das ein größeres Problem für Quereinsteiger. Völlige Rollenspielneulinge haben einfach noch keine Erwartungen, denen der Ansatz der Methoden widersprechen könnte.)

In diesem Unterkapitel folgt nun eine Erklärung, mit der ich große Erfolge bei Turbo-Fate-Neulingen hatte. Es ist also meine persönliche Deutung der Methoden und wie man diese vermitteln kann.

Ich teile dafür die sechs Methoden in drei Gegenpaare ein, um sie eingängiger zu machen:

1) Kraftvoll vs. Sorgfältig

Kraftvoll ist jeder Ansatz, der sprichwörtlich mit dem Kopf durch die Wand will. Das kann (muss aber nicht) der Einsatz von roher Gewalt sein, bspw. Muskelkraft oder ein Feuerball. Aber auch, jemanden einzuschüchtern, wäre eine sehr direkte Methode.

Wenn Indiana Jones den Säbelschwinger einfach erschießt, anstatt zu fechten, dann ist das ***kraftvoll****. Wenn Lev Andropov (der russische Kosmonaut in Armageddon) ein Gerät repariert, indem er darauf eindrischt, dann ist das auch* ***kraftvoll****. Und eine Tür einzutreten, natürlich erstrecht.*

Sorgfältig ist es dagegen, wenn man geplant, durchdacht und (meistens) langsam vorgeht. Auch hier geht es nicht nur um körperliche oder nur um geistige Tätigkeiten.

Wenn MacGyver eine aufwendige Maschine baut, geht es dabei ***sorgfältig*** *vor. Das CSI untersucht Tatorte* ***sorgfältig*** *nach Spuren und verhört Zeugen ruhig und* ***sorgfältig****. Wenn Mr. Spock jemanden mit strukturierten und sachlichen Argumenten überzeugt, dann zählt das ebenfalls.*

2) Flink vs. Scharfsinnig

Bei diesem Kontrast geht es immer um Schnelligkeit: Wer **flink** vorgeht, ist körperlich schnell.

Wenn Buffy Summers einem Vampir aus dem Weg springt, dann geht sie ***flink*** *vor. Wenn Forrest Gump mal wieder läuft, dann geht er natürlich ebenso* ***flink*** *vor. Aber auch, die Drähte einer Bombe noch schnell genug durchzuschneiden, wäre eine* ***flinke*** *Aktion.*

Wer **scharfsinnig** handelt, setzt dagegen auf mentale Schnelligkeit. Es geht darum, schnell zu denken und/oder effizient zu denken – also die richtige Antwort beim ersten Anlauf zu finden. (Wegen des Namens dieser Methode kommt es gelegentlich vor, dass sie mit der Eigenschaft verwechselt wird, die in Fate Core und anderen Systemen Wahrnehmung wäre. Das ist jedoch nicht richtig. Wahrnehmen kann **scharfsinnig** sein, wenn es darum geht, etwas schlagartig zu erkennen. Aber etwas gründlich zu betrachten, wäre beispielsweise **sorgfältig**. Und etwas schnell abzutasten, wäre **flink**.)

Auf dem ersten Blick eine Situation zu erfassen, erfordert Sherlocks Holmes' ***Scharfsinn****. Wenn Daniel Jackson sofort die richtige Übersetzung für einen Begriff finden muss, entspräche das der* ***scharfsinnigen*** *Methode. In einem Streitgespräch eine schlagfertige Antwort zu finden, ist ebenfalls* ***scharfsinnig****.*

3) Tollkühn vs. Tückisch

Das letzte Begriffspaar dreht sich um die Aufmerksamkeit. Wer **tollkühn** vorgeht, ist laut oder pompös, offen und gelegentlich dreist.

Je mehr man sich wie ein Musketier fühlt, desto deutlicher geht man ***tollkühn*** *vor. Aber auch inspirierende Reden zu schwingen wie ein großer Anführer, ist vermutlich* ***tollkühn****. Sich schützend vor jemanden zu stellen, damit der Angreifer einen selbst trifft, ist ebenfalls* ***tollkühn****.*

Tückisch dagegen ist das Gegenteil. Wer die **tückische** Methode anwendet, der möchte nicht erkannt, durchschaut oder entdeckt werden.

Wenn Darth Vader den Rebellen eine Falle stellt, dann kann er damit ***tückisch*** *Han Solo fangen. Jemanden zu belügen oder zu bestehlen, ist auch klar* ***tückisch****. Und wenn Hagen Siegfried in den Rücken sticht, dann ist das ein* ***tückischer*** *Angriff.*

Unterschiedliche Ansätze sind oft unterschiedlich schwierig.

Ein weiteres Verständnisproblem ist, dass man häufig mehrere Methoden auf ein Problem anwenden kann. Was unterscheidet sie also, wenn man immer einen Grund finden kann, etwas auf seine Weise zu machen? Meistens die Frage der Schwierigkeit.

Ein simples Beispiel wäre das Öffnen einer verschlossenen Tür. Man könnte sie **kraftvoll** eintreten oder mit einem Fluch wegsprengen, **tückisch** das Schloss knacken (mit Diedrich oder *Alohomora*) oder **sorgfältig** einen Flaschenzug konstruieren, um die Tür einzureißen. Aber je nachdem, wie die Tür konstruiert ist, werden diese drei Ansätze sehr unterschiedlich schwierig ausfallen. Eine schwere Tür mit einem simplen Schloss ist sehr schwierig einzutreten, aber einfach zu knacken. Und der Flaschenzug liegt vielleicht irgendwo dazwischen.

Warum überhaupt Methoden?

Auf den ersten Blick scheint es komplett unoffensichtlich, mit Methoden zu arbeiten. Es wirkt unsinnig, zu fragen, wie ein Charakter etwas tut, anstatt zu fragen, was er tut. Der Grund für diese Verwirrung ist allerdings sehr einfach: Autoren sind professionelle Lügner. Ob sie Romane oder Drehbücher schreiben, Autoren täuschen den Konsumenten.

Das soll gar kein Vorwurf sein. Natürlich schreiben sie nicht die Wahrheit, sonst schrieben sie ja ein Sachbuch bzw. eine Dokumentation. Bei der Entwicklung der Fiktion wenden sie einige Techniken an, die auf den ersten Blick nicht zu erkennen sind, weil gute Autoren eben gut im Täuschen sind.

Was meine ich damit? Auf den ersten Blick sollte der Erfolg einer Figur damit zusammenhängen, welche Fähigkeiten sie hat. Das ist die Illusion, die verkauft wird. Schaut man aber mal kritisch hin, stellt man fest, dass es wegen ihrer Funktion in der Geschichte meistens nur darum geht, wie die Figur etwas angeht.

Darth Vader sollte durch die Macht so fähig sein, dass ihm viele Taten gelingen. Doch Erfolg hat er fast nur, wenn er **tückisch** vorgeht. Will er dagegen kraftvoll Prinzessin Leia erpressen, scheitert er trotz all seiner Fähigkeiten.

Der Doktor aus Doctor Who ist absolut übermächtig, aber seine Pläne gelingen nicht, wenn er direkte Konfrontation versucht (**kraftvoll** vorgeht). Denkt es dagegen schnell (**scharfsinnig**) ist er sehr viel besser. Und hat er gar die Zeit, zu planen (**sorgfältig**), dann können sich die Daleks warm anziehen.

Jack Sparrow kann offenbar nur **tückisch** oder **tollkühn** vorgehen. Trotz seines offenkundigen Intellekts klappt es nicht mit der **Sorgfalt** oder dem **Scharfsinn**.

Und genau deshalb wendet Turbo-Fate Methoden an: Weil Fiktion oft so funktioniert. Einer der Fate-Erfinder, Fred Hicks, erklärte einmal, Fate als System simuliere durchaus, aber es simuliere nicht die Realität, sondern wie Fiktion funktioniert. Und deshalb simuliert es auch die Fiktion der Harry-Potter-Romane und deren Zauberei so gut.

Drama-Fate – eine Spielweise für interpersonelles Drama

Es gibt gute Gründe dafür, dass *Battlestar Galactica* erfolgreicher war als *Raumschiff Enterprise*. Interessante Serien zeigen ihre Figuren nicht nur im Konflikt mit externen Herausforderungen (z. B. Gegner, Kriminalfälle, Naturkatastrophen), sondern auch in Konflikten miteinander. Die Figuren erreichen nicht nur praktische Ziele, sie haben auch eine interessante Gruppendynamik.

Diese Dynamik ist auch eine der großen Stärken der Harry-Potter-Romane. Wenn eure Runde daran besonders viel Freude hat, könnt ihr sie ins Zentrum eurer Kampagne stellen.

Der berühmte Rollenspielautor Robin D. Laws (bekannt für sein Konzept der sieben Spielertypen) übertrug dieses Konzept nämlich ins Rollenspiel. Nach Laws lassen sich die meisten Szenen in zwei Sorten unterteilen:

In *prozeduralen Szenen* versuchen die Charaktere ein praktisches Ziel zu erreichen – den Drachen bezwingen, die Mauer überwinden, den Hinweis am Tatort finden…

In *dramatischen Szenen* geht es dagegen um Zwischenmenschliches. Auch hier werden Ziele verfolgt, aber es sind eben interpersonelle Absichten – die

Vergebung der Schwester erlangen, das Herz des Verehrten erobern, den Freund dazu überreden, das Trinken aufzugeben…

Die meisten Rollenspiele sind klar auf prozedurale Handlungen ausgelegt. Dramatische Szenen können sich zwar auch ergeben, sind aber wenig mit Regeln unterfüttert und die Charaktererschaffung ist ebenfalls nicht darauf zugeschnitten, dramatische Beziehungsgeflechte entstehen zu lassen.

Fate selbst ist mit seinen Regeln für soziale Konflikte ein wenig in die dramatische Richtung gestaltet, könnte aber noch deutlich ausgebaut werden, wenn man Lust auf mehr Charakterspiel hat.

Zum Glück hat uns Robin D. Laws direkt ein großes Vorbild geschaffen: *Hillfolk*. Das ist ein Rollenspiel, welches sich primär um dramatische Szenen dreht. Sein Regelkern heißt nicht umsonst *Drama System*.

Hillfolk ist absolut brillant (es bekam völlig verdient den *Diana Jones Award for Excellence in Gaming*), aber es hat auch einen Nachteil: Es ist schon ziemlich indie und viele Rollenspieler lassen sich ungern darauf ein.

Deshalb stelle ich hier Drama-Fate vor – den Hybrid aus *Drama System* und Fate. Mit ein paar Kniffen in der gemeinsamen Charaktererschaffung und einer Zusatzregel kannst du direkt viel mehr dramatisches Charakterspiel in deine Fate-Runde bringen. Wenn also das interpersonelle Drama der Harry-Potter-Romane eure Runde besonders begeistert, seid ihr in diesem Kapitel am richtigen Ort.

Gemeinsame Charakterschaffung

Bevor ihr euch an die gemeinsame Charaktererschaffung macht, müsst ihr euch erst einmal auf einen Handlungsrahmen einigen – Klassenstufe, thematische Ausrichtung usw.

Bei der Charaktererschaffung entwickelt ihr dann gemeinsam Charakterideen und deren Verknüpfungen untereinander. Dabei ergeben sich auch viele Ansätze für Charakteraspekte, die ihr vorläufig auf einem Zettel notieren solltet. Erst am Ende legt ihr die Aspekte genau fest, weil diese sich im Prozess immer wieder ändern und verfeinern können.

Die Charakterschaffung nach Drama-Fate gliedert sich dabei in neun Schritte (keine Angst, die meisten Schritte sind sehr kurz und schnell abgehandelt):

1) Als erstes legt ihr zufällig eine **Reihenfolge** der Spieler fest – bspw. indem ihr eure Namen auf Karteikarten schreibt und mischt. Wer die Fate-Karten verwendet, der kann auch einfach jedem Spieler eine spezifische Karte heraussuchen (z. B. dem Spieler direkt zur Linken der Spielleitung eine ±0, dem nächsten eine +1…).

2) Dann entwickelt ihr **Figuren und Beziehungen**.

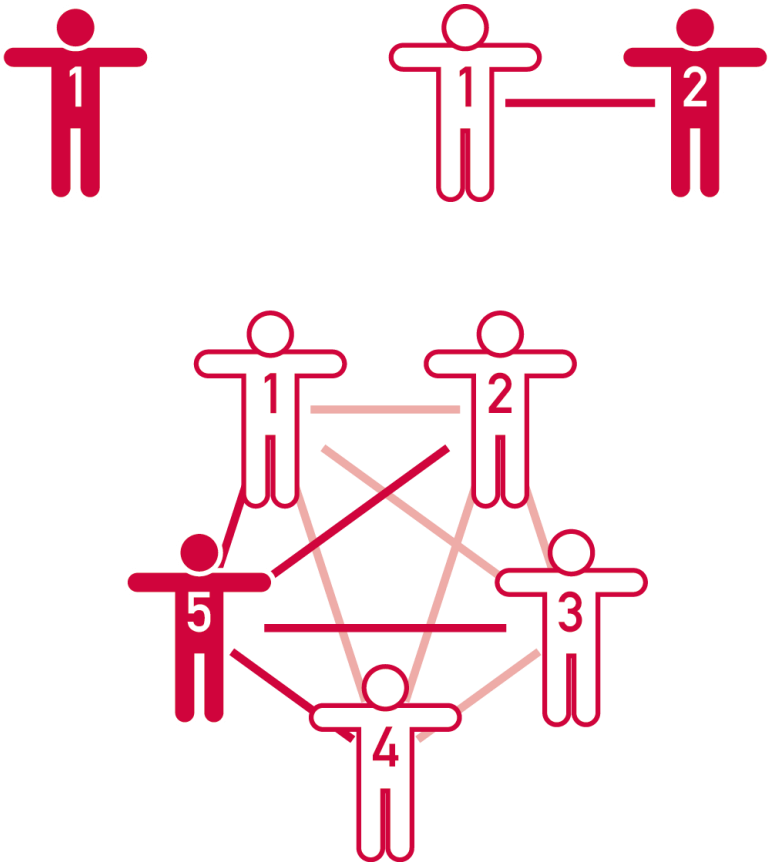
Der erste Spieler in der Reihenfolge legt fest, wie sein Charakter heißt und was die Rolle seines SCs in der Gruppe sein wird (z. B. Harold Flaming, die gute Seele der Gruppe). Diese Rolle sollte später auch in das Konzept des SCs übertragen werden.

Der zweite Spieler legt fest, wie sein Charakter heißt und was die Rolle seines SCs in der Gruppe sein wird. Dann erklärt er, welche Beziehung sein Charakter zu SC #1 hat. (Z. B. Ich bin Rebecca Cresswell, die Musterschülerin und die Ex-Freundin von Harold.)

Wenn ein Spieler eine Beziehung etablieren möchte, dann hat der betroffene Mitspieler natürlich ein Veto-Recht. Meistens lässt sich eine Verhandlungslösung finden, im Zweifelsfall kann der Betroffene natürlich strikt ablehnen. (Möchte bspw. ein Spieler die Ex-Freundin eines Charakters spielen, dann muss dessen Spieler das nicht hinnehmen, wenn er es nicht will. Ihr sucht dann nach einer Einigung. Vielleicht waren die beiden SCs nie wirklich zusammen und es handelte sich um unerwiderte Liebe.)

Der dritte Spieler legt fest, wie sein Charakter heißt und was die Rolle seines SCs in der Gruppe sein wird. Dann erklärt er, welche Beziehung sein Charakter zu SC #1 und SC #2 hat. (Z. B. Ich bin Tim Moorcock, der unerfahren Muggelstämmige der Runde. Ich bin der beste Freund von Rebecca. Aber ich bin aktuell sauer auf Harold, weil er mich nicht abschreiben lassen wollte.)

So geht das Spiel immer weiter, bis alle Figuren etabliert sind, und mit ihnen auch alle Beziehungen. Der letzte Spieler n beschreibt also die Verknüpfungen zwischen seinem SC und den n-1 anderen SCs.



Nehmen wir eine Gruppe von fünf Spielern. Der erste Spieler legt nur seinen SC fest. Der zweite Spieler etabliert seinen Charakter und dessen Beziehung zu SC #1. Am Ende etabliert der fünfte Spieler seinen Charakter und legt dessen Beziehungen zu den Charakteren SC #1 bis SC #4 fest. All das passiert im Diskurs und mit dem Veto-Recht der Mitspieler.

3) Ihr legt eine **neue Reihenfolge** fest.

4) Der Reihe nach bestimmt jeder Spieler, was das **wichtigste Bedürfnis** seines Charakters ist. Mit dem Bedürfnis ist nicht etwa ein praktisches Ziel gemein, sondern das Verlangen, welches dahintersteckt. (Will jemand bspw. Vertrauensschüler werden, dann ist das Bedürfnis dahinter vielleicht Macht, oder Anerkennung von seinem Vater.)

Klassische Bedürfnisse wären Dinge wie Liebe, Anerkennung, Freundschaft, Respekt, Macht, Sicherheit, Rache.

Das wichtigste Bedürfnis eines Charakters kann später zu einem Aspekt werden, muss es aber nicht. Es kann sich auch gut in einen anderen Aspekt eingliedern, vor allem Konzept oder Dilemma. (Z. B. Konzept: TRÄUMERIN AUF DER SUCHE NACH DER GROßEN LIEBE, Dilemma: ICH WILL RESPEKT TROTZ QUERSCHNITTSLÄHMUNG!)

5) Dann legt ihr wieder eine **neue Reihenfolge** fest.

6) Dieser neuen Reihe nach darf jeder Spieler die **zwei Seelen** seines Charakters aussuchen. Interessante Figuren sind häufig zwischen zwei Polen hin- und hergezogen – zwei Seelen wohnen ach in ihrer Brust. (Mein Gewissen oder meine Familie?, Vertrauen gut oder Kontrolle besser?, Große Schwester oder „das Quidditch-Ass"?)

In diesem Schritt können die Spieler einen Aspekt wählen der ihre zwei Seelen zum Ausdruck bringt. Das ist optional. Nicht alle SCs müssen zwei Seelen haben, aber es bereichert das Spiel, wenn es mindestens ein oder zwei Figuren gibt, die zwei widersprüchliche Verlangen jonglieren müssen.

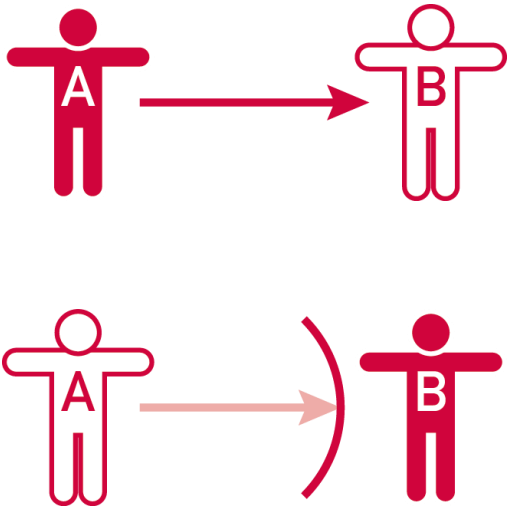
7) Wen sollte es überraschen, es ist Zeit für eine **neue Reihenfolge**. Keine Sorge, es wird die letzte sein.

8) Jetzt kommt der Teil der Charaktererschaffung, der die dramatische Konstellation zementiert: Im achten Schritt dreht sich alles um **Verlangen und Ablehnung**. Der Reihe nach erklärt jeder Spieler, was seine Figur von einer beliebigen anderen Figur möchte. Das kann kein einfaches, praktisches Ziel sein,

sondern muss irgendein emotionales oder zwischenmenschliches Verlangen sein. (Z. B.: Ich möchte, dass Harold mir vergibt, dass ich ihn verlassen habe. Wir wollten doch Freunde bleiben, aber es bleibt diese düstere Spannung zwischen uns.)

Weil der Spieler damit wieder Aussagen über den Charakter eines Mitspielers trifft, hat besagter Mitspieler natürlich wieder Veto- und Verhandlungsrecht.

Es kommt aber kein Drama auf, wenn Charaktere einfach bekommen, was sie wollen. Deshalb kommt sofort die Ablehnung: Direkt nachdem Spieler A erklärt hat, was sein SC vom SC von Spieler B möchte, erklärt Spieler B, warum er das nicht haben kann. (Um das Beispiel von eben wieder aufzugreifen: In meiner jugendlichen Naivität war ich der festen Überzeugung, wir wären ein Paar fürs Leben. Ich dachte schon über unsere Hochzeit nach! Das vergibt man nicht so einfach.)



Dieser achte Schritt wird in der aktuellen Reihenfolge immer wieder durchgegangen, bis jeder Spielercharakter das Ziel von mindestens einem Verlangen ist. Die Spielleitung kann hier ein wenig dirigieren, damit nicht alle Verlangen an nur einen oder zwei SCs gehen usw. Die Zahl der Verlangen pro

SC muss nicht für alle Spielerfiguren gleich sein, aber sie sollten sich schon halbwegs die Waage halten.

Danach empfiehlt es sich, dass für jeden Charakter mindestens ein Verlangen oder eine Ablehnung zu einem Aspekt wird.

9) Jetzt da ihr praktisch alles Wichtige über eure Charaktere und ihre Beziehungen etabliert habt, wandelt jeder von euch diese Ideen in einen regelkonformen Charakter um und **schreibt** ihn nieder – legt Aspekte endgültig fest, bestimmt Methodenwerte, wählt Stunts…

Die ganze Charaktererschaffung noch einmal als kurze Liste:

1) Reihenfolge → 2) Figuren und Beziehungen
↙
3) Reihenfolge → 4) wichtigstes Bedürfnis
↙
5) Reihenfolge → 6) zwei Seelen (optional)
↙
7) Reihenfolge → 8) Verlangen und Ablehnung
↙
9) Aufschreiben

Dramatische Szenen

Diese Gruppenkonstellationen erzeugen schon von selbst jede Menge Charakterspiel und interpersonelles Drama. Ihr könnt es aber noch etwas mehr fördern, mit einer kleinen Belohnung.

Wenn ihr nach einer Szene feststellt, dass es sich um eine dramatische Szene handelte, dann gibt es einen *Fate-Punkt* zu verschenken. Dramatischen Szenen erkennt man oft daran, dass Verlangen und Ablehnung eine Rolle spielen, dass soziale Konflikte vorkommen, oder dass Spielercharaktere häufig die Aspekte anderer SCs gegen diese einsetzen.

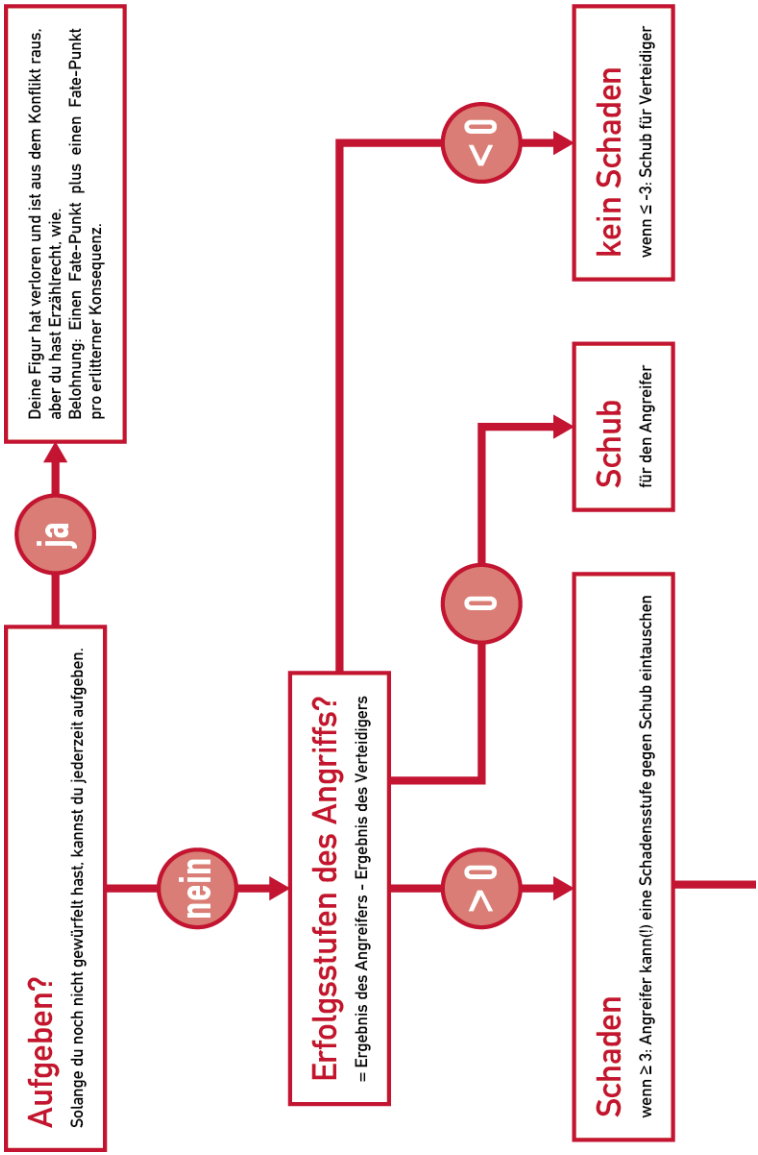
In einer dramatischen Szene gibt es meistens einen Bittsteller und einen Gewährer. Der Bittsteller möchte ein emotionales Ziel erreichen und der Gewährer kann dieses entweder gestatten oder ablehnen. (Z. B. der kleine Bruder (Bittsteller) möchte den Respekt des großen Bruders (Gewährer) erlangen.)

Für gewöhnlich ist ziemlich klar, wer Bittsteller und wer Gewährer war. Im Zweifelsfall urteilt die Spielleitung. In manchen Szenen gibt es auch mehrere Bittsteller und Gewährer, aber meistens überwiegt ein Paar deutlich.

Dann ist die Frage, ob der Gewährer dem Bittsteller nennenswert entgegenkam. Er muss ihm nicht alles geben, was der Bittsteller sich erhofft, aber er muss ihm schon ein relevantes Zugeständnis machen, damit es zählt. Das Urteil, ob er zufriedengestellt wurde, trifft meistens der Spieler des Bittstellers.

Bekam der Bittsteller ein relevantes Zugeständnis, so erhält der Gewährer einen *Fate-Punkt*. Wurde es dagegen verwehrt, so geht der *Fate-Punkt* an den Bittsteller.

Flussdiagramm – Konflikte



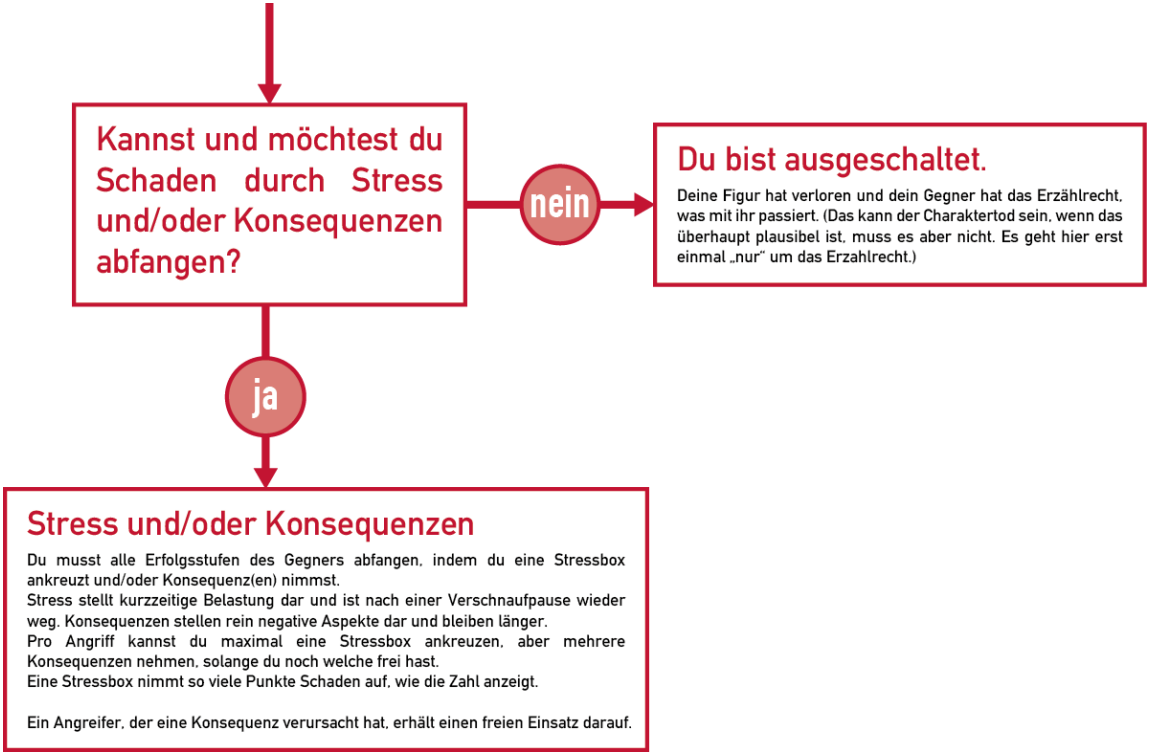

Kannst und möchtest du Schaden durch Stress und/oder Konsequenzen abfangen?
nein
Du bist ausgeschaltet.
Deine Figur hat verloren und dein Gegner hat das Erzählrecht, was mit ihr passiert. (Das kann der Charaktertod sein, wenn das überhaupt plausibel ist, muss es aber nicht. Es geht hier erst einmal „nur" um das Erzahlrecht.)
ja
Stress und/oder Konsequenzen
Du musst alle Erfolgsstufen des Gegners abfangen, indem du eine Stressbox ankreuzt und/oder Konsequenz(en) nimmst.
Stress stellt kurzzeitige Belastung dar und ist nach einer Verschnaufpause wieder weg. Konsequenzen stellen rein negative Aspekte dar und bleiben länger.
Pro Angriff kannst du maximal eine Stressbox ankreuzen, aber mehrere Konsequenzen nehmen, solange du noch welche frei hast.
Eine Stressbox nimmt so viele Punkte Schaden auf, wie die Zahl anzeigt.
Ein Angreifer, der eine Konsequenz verursacht hat, erhält einen freien Einsatz darauf.

Tabelle – 4 Aktionen, 4 Ausgänge

	Überwinden	Vorteil erschaffen (neuer Aspekt)	Vorteil erschaffen (alter Aspekt)	Angriff	Verteidigung
Scheitern	Fehlschlag oder Erfolg mit großem Haken	kein Aspekt oder Aspekt und freier Einsatz für jemand anders	kein Effekt	kein Schaden	sieh beim Gegner nach
Gleichstand	Erfolg mit kleinem Haken	Schub	freier Einsatz	kein Schaden, aber Schub	sieh beim Gegner nach
Erfolg	Erfolg	neuer Aspekt + freier Einsatz	freier Einsatz	Schaden entsprechend Erfolgsstufen	kein Schaden
voller Erfolg (3+ Erfolgs-stufen)	Erfolg und Schub	neuer Aspekt + zwei freie Einsätze	zwei freie Einsätze	Schaden entspr. Erfolgsstufen; optional: um 1 reduzieren für Schub	kein Schaden und Schub

Charakterblatt

Dies ist das Charakterblatt für Turbo-Fate, welches ich für die Adaption des Potterversums entwickelt habe.

Als separates Dokument findest du es auch hier zum Herunterladen:

https://faterpg.de/download/fanmaterial/Turbo-Fate_Harry-Potter.pdf

Spieler: _____

Name: _____

Haus: _____

Alter: ____ Klasse: ____ Eltern: _____

Schicksal

Erholungsrate: ____

aktuell

Aspekte

Konzept

Dilemma

Stress und Konsequenzen

1	2	3

2	
4	
6	

Flink	
Kraftvoll	
Scharfsinnig	
Sorgfältig	
Tollkühn	
Tückisch	

Stunts

DRACO
DORMIENS NUNQUAM
TITILLANDUS