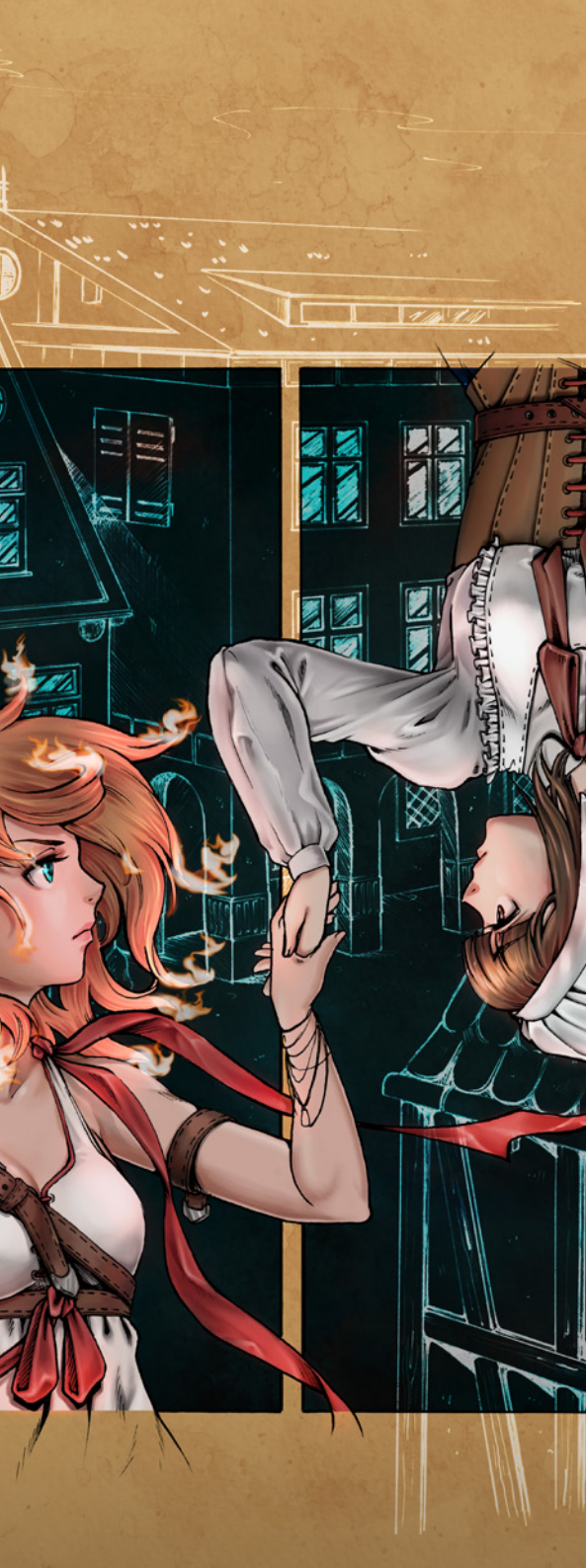




Märchenkrieger, LOS!

Europa und der Rest der Welt

MITARBEITER

TEXT & IDEE

ANNE WIESNER

ILLUSTRATIONEN

MONIQUE HAGEL

WWW.INSTAGRAM.COM/MOO_KUMI

LAYOUT

DANIEL BRUXMEIER

KORREKTORAT

**DENNIS BARTEL,
FRIEDERIKE BOLD**

REDAKTION & LEKTORAT

ANDRÉ PÖNITZ

CHEFREDAKTION

DOMINIK PIELARSKI



Herausgeber:
Patric Götz
Uhrwerk Verlag

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

Fate Core Änderungen für Märchenkrieger, LOS!
Anne Wiesner

Fate Core System by Leonard Balsera, Brian Engard,
Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson
Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC.
The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC
and is used with permission.
The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC
and is used with permission.
The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

Originalausgabe Fate Core:
Evil Hat Productions
www.evilhat.com • feedback@evilhat.com
[@EvilHatOfficial](https://twitter.com/EvilHatOfficial) bei Twitter
www.facebook.com/EvilHatProductions

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig.
Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung,
Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.
Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien
ist ohne Einverständnis der Lizenznehmer verboten.

In diesem Spiel geht es darum, dass sich alle gemeinsam Geschichten ausdenken, die von Wundervollem, Schrecklichem, Unmöglichem und Ruhmreichem handeln. Alle Personen und Ereignisse in diesem Werk sind frei erfunden. Jegliche Ähnlichkeit mit realen Personen, Yandere-Lolis, Phönixbullen, exzentrischen Bishonen-Bayernkönigen und schizophrenen Märchenheldinnen mit übergroßen Waffen wären rein zufällig, aber auch ziemlich lustig.

EUROPA UND DER REST DER WELT

Appollonia: Der Riss und die Probleme in unserer Region sind dem Rest der Welt nicht verborgen geblieben. Vor allem die europäischen Nationen beobachten sehr genau, was im deutschsprachigen Raum vor sich geht, aber auch aus weiter entfernten Ländern hat sich eine Mischung ... interessanter Personen nach Deutschland verirrt: Spione, die hoffen, Doppelseelen und Monster irgendwie für die Interessen ihrer Regierung nutzen zu können, Glücksritter auf der Suche nach Schätzen und Verzwefelte, für die ein wenig Magie die letzte Chance sein könnte.

Marienkind: Falls ihr also doch lieber eine Figur aus Märchen und Sagen spielen wollt, die nicht aus den Geschichten der Brüder Grimm stammen ... damit habt ihr die Gelegenheit!

Song Changli & Die Weiße Schlange

Song Changli hat den zweiten Opiumkrieg selbst miterlebt, in dem britische und französische Truppen ohne größere Probleme die zahlenmäßig überlegene Armee der Qing-Dyastie besiegt haben. Der junge Beamte war hilflos, als der Sommerpalast geplündert wurde und hatte kaum noch Hoffnung, dass sein Heimatreich sich jemals gegen die Westmächte behaupten könnte. Die Geschichten von Monstern und Helden im fernen Deutschland glaubte er nicht wirklich, aber ein Ertrinkender greift auch nach einem Strohhalme.

Kaum war er in Bayern angekommen, nahm die Weiße Schlange seine Verzweiflung wahr und machte ihn zur Doppelseele. Allerdings findet die Schlangenfrau den Kampf gegen die Monster aus der Märchenwelt – von denen nach ihren Worten die schlimmsten noch gar nicht aufgetaucht sind – viel wichtiger als irgendwelche patriotischen Ziele. Wer sich von beiden durchsetzen kann, ist noch nicht entschieden.

Song Changli (Doppelseele – Menschenseite)

Aspekte:

BEAMTER DER QING-DYNASTIE; VERKOPFT; ICH MUSS MICH BEWEISEN

Fertigkeiten:

Großartig (+4): Wissen

Gut (+3): Handwerk, Nachforschung

Ordentlich (+2): Charisma, Ressourcen, Wahrnehmung

Durchschnittlich (+1): Athletik, Empathie, Märchenkunde, Täuschung

Stunts:

Sprachgenie. Song Changli erhält +2 auf seinem Wissen-Wurf, wenn es darum geht, eine Sprache zu lernen oder sich schriftlich sprachlich geschickt auszudrücken.

Die Weiße Schlange (Doppelseele – Figurenseite)

Quelle:

Die Legende der Weißen Schlange

Aussehen:

Frau in fließenden blau-weißen Gewändern und bodenlangem, weißen Haar; Grüne Schlangenaugen; Gleitet über die Erde, anstatt zu laufen

Aspekte:

WASSERSCHLANGE IN MENSCHENGESTALT; BESCHÜTZERIN DER HILFLOSEN;
IMMER AUF DER SUCHE NACH LIEBE

Methoden:

Flink: Großartig (+4)

Kraftvoll: Mäßig (+0)

Scharfsinnig: Ordentlich (+2)

Sorgfältig: Gut (+3)

Tollkühn: Durchschnittlich (+1)

Tückisch: Mäßig (+0)

Kräfte:

Wasserschlange (3 Punkte): Als Wasserschlange erhält die Weiße Schlange +2, um Flink im Wasser ein Hindernis zu überwinden. Außerdem kann sie Wasser beschwören, um mit +2 Tollkühn einen Angriff durchzuführen oder einen Vorteil zu erschaffen.

Daoistische Medizin (1 Punkt): Die Weiße Schlange kann Sorgfältig eine magische Medizin vorbereiten, durch die die Heilung einer körperlichen Konsequenz eingeleitet wird. Bei einem erfolgreichen Wurf wird die Konsequenz sofort um eine Stufe vermindert. Sie kann diese Superkraft einmal pro Sitzung umsonst anwenden, weitere Anwendungen kosten einen Fate-Punkt.

Stress:

Körperlich: ☐☐☐

Geistig: ☐☐☐

Konsequenzen:

Leicht (2):

Mittel (4):

Schwer (6):

Appollonia: In Europa ist die Situation kompliziert. Frankreich hat gerade gegen Preußen eine bittere Niederlage einstecken müssen. Napoleon III. sieht nur in eigenen Doppelseelen und einer ähnlichen Armee wie der preußischen eine Aussicht auf Sieg.

Marienkind: Deshalb müssen sich auch die Böse Königin und Bismarck mit Spionen rumschlagen! Hähä!

Appollonia: Gleichzeitig wirbt Napoleon III. auch im Deutschen Bund und in Österreich für eine Allianz gegen Preußen. Auch Revolutionäre, die Frankreich wieder als Republik sehen wollen, hoffen, dass sie hier Hilfe für ihre Ziele finden. Allerdings vertraut man zumindest im Deutschen Bund weder Napoleon III. und seinem Expansionsdrang, noch den sozialistischen Revolutionären.



Marienkind: Gerade in Nationen, die zumindest teilweise unter preußischer Herrschaft sind, ist die Situation finster. Zum Beispiel in Polen! Zwar profitiert man dort auch vom Reichtum Preußens, aber Bismarck und die Böse Königin treiben die „Germanisierung“ Polens voran, was allerdings genau den gegenteiligen Effekt hat: Der polnische Nationalstolz wurde so erst recht befeuert!

Aneta Berwiński & Die Pestjungfrau

Aneta ist Teil der Bewegung „organische Arbeit“, mit der in Polen die Nation durch Bildung und Wirtschaftsreformen zum Positiven verändert werden soll. Sie ist eine Lehrerin und als sie die Order bekam, nur noch auf Deutsch zu unterrichten, hat sie in ihrem Zorn das Angebot einer Märchenfigur angenommen. Doch statt eines mutigen Märchenprinzen verband sich die Inkarnation der Pest mit ihr. Die Pestjungfrau hilft Aneta gerne, gegen die Preußen zu kämpfen, doch aus ihrer Sicht sind ein paar hunderttausend Tote kaum nennenswert. Aus Angst vor einer neuen Pestepidemie versucht Aneta, die Pestjungfrau völlig zu unterdrücken, aber das gelingt ihr nicht immer.

Aneta Berwiński (Doppelseele – Menschenseite)

Aspekte:

IDEALISTISCHE LEHRERIN; ANDERE GEHEN STETS VOR; WIDERSTANDSKÄMPFERIN

Fertigkeiten:

Großartig (+4): Wille

Gut (+3): Empathie, Wissen

Ordentlich (+2): Charisma, Nachforschung, Märchenkunde

Durchschnittlich (+1): Heimlichkeit, Kontakte, Schießen, Wahrnehmung

Stunts:

Furchtlos. Aneta erhält +2 auf Wille, um sich gegen Versuche zu verteidigen, ihr Angst einzujagen.

Die Pestjungfrau (Doppelseele – Figurenseite)

Quelle:

Die Pest, Die Pestjungfrau

Aussehen:

Lange, schwarze Haare, die vor ihr Gesicht hängen und durch die man nur ein Auge und ein breites Grinsen sieht; weißes Kleid, dessen Saum blutig ist; läuft vorgebeugt mit baumelnden Armen

Aspekte:

DIE PESTJUNGFRAU; HALBTOT; JAHRHUNDERTE SIND WIE SEKUNDEN

Methoden:

Flink: Gut (+3)

Kraftvoll: Ordentlich (+2)

Scharfsinnig: Mäßig (+0)

Sorgfältig: Gut (+3)

Tollkühn: Durchschnittlich (+1)

Tückisch: Großartig (+4)

Kräfte:

Ansteckend (1 Punkt): Wenn die Pestjungfrau Sorgfältig einen Vorteil wie **VERSEUCHT** erschafft, erhält sie +2 auf ihren Wurf.

Leicht wie eine Feder (2 Punkte): Der geisterhafte Körper der Pestjungfrau hat wenig Masse. Sie erhält +2, wenn ihr sie sich z.B. vom Wind tragen lässt und so Flink ein Hindernis überwindet oder sich verteidigt.

Visage des Schreckens (1 Punkt): Wenn die Pestjungfrau ihre Haare zurückstreicht und ihr wahres Gesicht zeigt, erhält sie +2, um Tollkühn einen geistigen Angriff durchzuführen.

Stress:

Körperlich: ☐☐☐

Geistig: ☐☐☐

Konsequenzen:

Leicht (2):

Mittel (4):

Schwer (6):

Pestgeister (Monster)

Wo die Pestjungfrau auftaucht, sind die Geister ihrer Opfer nicht fern. In ihrem Schmerz über ihren schrecklichen Tod greifen sie jeden an, der ihnen zu nahe kommt.

Methoden:

Tollkühn: Ordentlich (+2)

Tückisch: Ordentlich (+2)

Alle anderen: Mäßig (+0)

Kräfte:

Unverwundbar (1 Punkt): Geister sind so angreifbar wie Nebelschwaden. Bevor man ihnen physischen Schaden zufügen kann, muss ein passender Aspekt wie z.B. **GEISTER SIND AUF WEIHWASSER ALLERGISCH** oder **HEILIGES HIMMELSFEUER** erschaffen werden, der auf ihre Schwäche hinweist.



Appollonia: In Italien hat der Vatikan durchaus bemerkt, dass Wundertaten und Engelssichtungen gemeinsam mit den Monstern zugenommen haben. Offiziell hat man noch nicht Stellung dazu bezogen, unterstützt aber heimlich den **Bund des Weißen Engels** (S. 107). Manch einer in der Kirche kann sich natürlich denken, dass Engel und Heilige – zumindest die plötzlich aufgetauchten – Märchenfiguren sein könnten. Aber wer diesen Verdacht hat, spricht lieber nicht darüber.

Der Vatikan braucht auch alle Hilfe, die er kriegen kann, denn der italienische König Viktor Emanuel II. möchte Vatikanstadt ungerne wieder als eigenen Staat zulassen – und er wiederum hatte sich während der Einigung Italiens mit Preußen verbündet.

Es ist nur eine Frage der Zeit, bis sich in der komplizierten europäischen Landschaft Allianzen und Brüche ergeben, aber mit wem und in welcher Form, das solltet ihr im Spiel herausfinden.

Die Geschichtenstürmer

Marienkind: Ach, diese Spinner! Die **Geschichtenstürmer** haben ganz richtig erkannt, dass die übernatürlichen Ereignisse mit Märchen und Geschichten zu tun haben. Und jetzt meinen sie, dass die einzige Methode, den Riss aufzuhalten, die Vernichtung aller Bücher wäre. Das ist aber Unsinn! Der Riss lässt sich nicht mehr aufhalten.

Appollonia: Das glauben wir zumindest. Ob es nicht doch eine Methode gibt, wissen wir nicht genau.

Marienkind: Auf deren Art funktioniert es jedenfalls nicht! Aber so seid ihr Menschen nun einmal. Wenn ihr Angst habt, macht ihr die unvernünftigsten Sachen!

Appollonia: Wie sich mit einer Märchenfigur zu verbinden?

Marienkind: Hmpf. Jedenfalls beschäftigen sich die Geschichtenstürmer damit, Druckereien und Bibliotheken anzuzünden, Bürgerwehren aufzustellen und Hexenjagden gegen Menschen zu veranstalten, die ihnen so vorkommen, als hätten sie etwas mit der Märchenwelt zu tun. Manche von ihnen sind auch als so eine Art Monsterjäger tätig und stellen Monstern und Figuren nach.

Angelika Eisenhauer, radikale Geschichtenstürmerin

Angelika ist eine kluge Frau aus einer gebildeten Familie, die sich viel mit Philosophie und Literatur beschäftigt hat. Sie konnte schnell eine Verbindung zwischen dem Auftauchen der Figuren und den Märchen herstellen. Dann verwüstete ein Riese ihre Heimatstadt Taxenbach, was für sie das Signal war, ihren Feldzug gegen die Märchenwelt zu beginnen.

Angelika hat keine Zeit für solche Kinkerlitzchen wie Druckereien abbrennen und Bücher zerstören. Ihr Ziel sind die Monster, die Infizierten ... und vor allem die Doppelseelen, die sich in höchsten Kreisen eingenistet haben und das Land langsam innerlich zersetzen. Sie kennt Henry Wright und seine Gruppe und hasst diesen „Feigling“ und seine hinterlistigen Taktiken fast noch mehr als die Monster.

Aspekte:

MÄRCHENJÄGERIN; RADIKALE GESCHICHTENSTÜRMERIN; GEBILDETE PHILOSOPHIN

Fertigkeiten:

Großartig (+4): Kämpfen

Gut (+3): Athletik, Märchenkunde

Ordentlich (+2): Kraft, Wille, Wissen

Durchschnittlich (+1): Charisma, Heimlichkeit, Kontakte, Reiten

Stunts:

Märchenjäger. +2 auf Angriffe mit Kämpfen, wenn sie gegen Märchenfiguren oder Monster angeht.

Stress:

Körperlich: ☐☐☐

Geistig: ☐☐☐

Konsequenzen:

Leicht (2):

Mittel (4):

Schwer (6):

Heinrich Ries (Henry Wright)

Die meisten britischen Geschichtenstürmer sind zufrieden, ihr Land vor dem Einfall der Märchenwesen zu schützen. Henry Wright bevorzugt den direkten Angriff. Er und seine radikale Zelle sind unter Decknamen nach Deutschland gereist, wo sie Autoren ermorden, Anschläge auf Druckereien verüben und Bibliotheken anzünden. Monster und Figuren überlassen sie anderen – dieser schwierigen Angelika zum Beispiel.

Teile des britischen Parlaments unterstützen die Zelle heimlich, was zu einem diplomatischen Eklat führen dürfte, sollte jemand diese Zusammenhänge enthüllen.

Aspekte:

BRITISCHER SABOTEUR; TEAM VON EXPERTEN; NIEDER MIT GESCHICHTEN!

Fertigkeiten:

Großartig (+4): Täuschung

Gut (+3): Athletik, Heimlichkeit

Ordentlich (+2): Diebeskunst, Schießen, Wahrnehmung

Durchschnittlich (+1): Empathie, Kontakte, Nachforschung, Wille

Stunts:

Märchenexperte. Henry kann einen Fragment-Infizierten, eine Figur oder eine Doppelseele an subtilen Hinweisen erkennen. Er darf Wahrnehmung anstelle von Märchenkunde benutzen, um das zu tun.

Er war's! Henry zieht sich und sein Team bevorzugt aus der Affäre, indem er zum Beispiel durch falsche Spuren den Verdacht auf jemand anderen lenkt. Er erhält +2 auf Täuschung, um einen entsprechenden Vorteil zu erschaffen.

Stress:

Körperlich: ☐☐☐

Geistig: ☐☐☐☐

Konsequenzen:

Leicht (2):

Mittel (4):

Schwer (6):

LISTE DER UNTERSTÜTZER

Adrian Chaluppka	Dr. No
aikar	Duck
Alexander Thissen	Edvard Blumentanz
Andreas Meinschmidt	EinReisender
AngusMacLeod	Epi
Ann-Christin Buck	Esther L
Antonia Schmalstieg	Felix Tebartz
Arthur Mohl	Florian Bechler
Bapf	Frank Röhr
Benjamin „BlackLotos“ Welke	Frederik Foff
Boris Schust	Götz Weinreich
Boo	Gregor Große-Bölting
Carsten	Halavandrel
Christian „Blacky“ Schwarz	Hauke „Orakel“ Weymann
Christian „DFYX“ Käser	Helge Willkoweit
Christian Giese	Holger Müller
Christian Heißler	Ingo Jahn
Christian Karr	Ingo R.
Christian Prison	Ingolff Schäfer
Christina und Michael Lenders	Iona
Christoph Thill	Jan Draffehn
Clemens du Bellier	Janine Lewerdomski
Curthan Gastofir	Jean-Michel
daimonion	Jens Laufer
Daniel Axmacher	Jens Meisters
Daniel Gierhartz	Jens_85
Daniel Markwig	Joanna Lenc
Daniel Nathmann	John
Daphne	Jonas Richter
David Peters	Josef Rein-Fischböck
David Steinkopff	Julia Maria Ziethlow
Dennis Bartel	K&R Doros
Die Vögte	Kawan
Dirk	Kickhi
Dirk Räder	Koali

Konstantin & Marie Kraus
kreton
Lars Gravert
Lars Reißig
Leif Jürgeson
Leilah
Liebkraft
Little Paris
Marc Elsenheimer
Mario Schulz
Mark Schmitt
Mark Sundermeier
Markus Flür
Markus Schönlau
Markus Widmer
Martin Deppe
Martin Thönes
Masin Al-Dujaili
Matthias Ott
Max-Till Gräschus
Michael „Kreggen“ Wuttke
Michael Dunkelfels
Mirko Schroeder
N.F.Y. Herres
Nico Nußbaum
Oliver Kersting
Papa Rabe
Patrick Gaißert
Patrick Ziermann
Paul Mertinaschk
Philipp Seeger
Philipp van Hüllen
Per Stalby
Rainer Wocher
Ralf „Sandfox“ Sandfuchs
Ralf Wagner
Richard Wüster
Robert Berndt
Rollenspielotter

Ron Müller
S.ungeziefer
Sebastian ‚achlys‘ Stein
Sebastian Hanisch
Sebastian Peter
Sebastian Schreier
Sebastian Volk
ShadowDice
SirRageALot
Stefan Glück
Stefan Günster
Stefan Küppers
Stefan Unterhuber
Stefanie Schröder
Steffen Janßen
Stephan Dey
The Roach
Tenor
Tim Damm
Tina van Gurken
Tobias Sechelmann
Thomas Brettinger
Thomas Gaub
Thomas König
Thomas Ogermann
Thomas R.
Thomas Voigt
Thorsten Dasbach
Tilo Hörter
Tobias Niemitz
Tony Maurer
Turgon
Ute Gundacker (Scathach)
Volker Mantel
Wertlingen
Wolfgang8433
www.runway61.blog
Yariloirä