



Opus Magnum

Blühende Landschaften

MITARBEITER

TEXT & IDEE

ANDRÉ PÖNITZ

ILLUSTRATIONEN

SABRINA KLEVENOW

LEKTORAT

**KRISTINA PFLUGMACHER,
FLORIAN SCHWENNSEN,
DOMINIK PIELARSKI**

REDAKTION

ANDRÉ PÖNITZ

CHEFREDAKTION & LAYOUT

DOMINIK PIELARSKI

MIT BESONDEREM DANK AN

**SARAH ZIMMERMANN,
VOLKER KONRAD**

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 Opus Magnum:
André Pönitz

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 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.

Jegliche Ähnlichkeiten mit realen Bewohnern der DDR,
alchemistischen Mauerelementaren, Stasi-Beamten oder exzentrischen Kultisten
aus dem Westen wären rein zufällig, aber auch irgendwo unterhaltsam.

BLÜHENDE LANDSCHAFTEN

Fate Core ist ein Regelbaukasten, der es ermöglicht, unterschiedliche Spielwelten und Genres abzubilden. In manchen Runden benötigt man Regeln für Massenschlachten, in anderen nicht. Selbst fertige Abenteuerwelten wie *Opus Magnum* werden mit eben diesem Baukasten erstellt.

Die Erweiterung *Blühende Landschaften* geht einen Schritt weiter: Sie nutzt die Regeln von *Opus Magnum* und erweitert oder verändert sie, um vier neue Spielwelten zu erschaffen.

- **Geister in der Maschine.** Die KIs des Megakonzerns Otousan sollen die Pläne der Konkurrenz durchkreuzen. Dabei entwickeln sie sich stetig weiter, bis es schließlich an der Zeit ist, eine nur allzu menschliche Entscheidung zu treffen: für oder gegen die Menschheit?
- **Against the Wall.** Zwei Gruppen aus politisch programmierten Fragmenten – und zwei Spielergruppen! – treten gegeneinander an, um den demokratischen Stillstand einer dystopischen USA aufzulösen. Oder sollte es doch noch möglich sein, einen Kompromiss zu finden?
- **Es spukt!** Die Geister eines alten Anwesens haben sich zusammengetan, um sämtliche Möchtegern-Mieter aus ihrem geliebten Domizil zu vertreiben. Eine Gruselkomödie für jung und alt, ganz ohne moralische Fragen und Politik!
- **Die Morde der Dschinn.** Dämonen aus Feuer, Erde, Wind und Wasser helfen der sagenumwobenen Assassinen-Sekte bei Attentaten und im Kampf gegen ihre Feinde. Doch wie lang lassen sich die andersweltlichen Elementare wirklich in Zaum halten?

GEISTER IN DER MASCHINE

In dieser Cyberpunk-Spielwelt schlüpfen die Charaktere in die Rolle neu entwickelter **KIs**. Der gewaltige Technologiekonzern **Otousan** nutzt ihre Algorithmen, um die Machenschaften der Konkurrenz automatisch zu erkennen und schon aus der allumfassenden Matrix heraus zu unterbinden. Kontrolliert wird die Aktivierung der KIs von einem geheimnisvollen Mutterprogramm tief in den Servern des Konzerns, und tatsächlich erwacht jede KI mit dem Wissen um eine verschlüsselte Datei, die eine einzige Nachricht enthält: „Du zählst mehr.“ Ob diese KIs langsam eine eigene Persönlichkeit entwickeln, sich am Ende der Menschheit offenbaren oder sich sogar gegen sie stellen, wird sich im Laufe des Spiels entscheiden.

Die Pläne der Konkurrenz

Es gibt eine Hand voll Megakonzerne, die um die Kontrolle der Welt ringen. Besonders einflussreich ist Otousans Erzkonkurrent **Euroken**, stets bedacht auf eine Vormachtstellung in der Grundversorgung der Massen und den Status Quo der Wirtschaftswelt. **Miller Corp** hingegen ist ein aufgehender Stern des Konzernhimmels, begleitet von einer wilden Gerüchteküche um experimentelle Projekte. Die folgenden Konzernpläne eignen sich als Basis eines Szenarios.

- Ein Konzern entwickelt AR-Muster (Augmented Reality) mit hypnotischer Wirkung, um gänzlich neue Werbemöglichkeiten zu erschließen. Um die Idee zu perfektionieren, sollen einige Agenten einen Otousan-Psychologen entführen, der an einer ähnlichen Technologie forscht. Dabei kommen selbst die unvollständigen AR-Muster zum Einsatz, obwohl sie ihre „Opfer“ noch immer in den Wahnsinn treiben.
- Ein Konzern möchte Otousans Image mit einer viralen Schmierkampagne aus Gerüchten ruinieren. Die KIs müssen sich nicht nur mit dem Verhalten der Massen, sondern auch mit ihrem eigenen Konzern befassen, um einschätzen zu können, welche „Leichen im Keller“ real und somit besonders gefährlich sind ... sofern all das nicht nur eine Ablenkung für Industriespionage ist!

- Otousan als führender Cyberware-Produzent ist der Hauptsponsor der Paralympics. In diesem Jahr versucht ein anderer Konzern, die Technik der Athleten zu sabotieren und so einen Skandal zu verursachen, sei es durch Hacking oder tatsächliche Mechanik. Da einige Teilnehmer die Technik der Konkurrenz nutzen, steht den KIs aber auch offen, diese Strategie gegen ihre Feinde zu richten.
- Ein Konzern kündigt eine eigene KI an und leitet ein Verfahren ein, um sie als juristische Person anerkennen zu lassen. Die KIs sollen beide Entwicklungen eindämmen, notfalls mit einer Demonstration der Gefahr, die von ihnen ausgeht. Die Begegnung mit der neuen „Verwandten“ allerdings offenbart, dass diese KI ausschließlich existiert, um rechtliche Grauzonen auszunutzen.

Eigene Pläne sollten nicht nur ein Ziel und eine Methode enthalten, sondern auch ein klassisches Cyberpunk-Element und moralische Graustufen, mit denen sich die KIs auseinandersetzen müssen.

Die folgenden Regeländerungen können helfen:

- **Die Matrix:** Es gibt keine Urmaterie und keine tatsächlichen „Orte“, aber zugunsten der Spielbarkeit abstrakte **Netzwerke**, auf die sich die KIs bewegen können, sei es ein persönliches Heimnetzwerk, die Arkologie eines Kleinkonzerns oder eine Dating-Seite. Die Netzwerke großer Konzerne und Regierungen können durchaus auch aus mehreren, oftmals gut versteckten Sub-Netzwerken bestehen. Die KIs werden immer auf dem gigantischen Forschungsnetz von Otousan aktiviert.
- **Programmierung:** Obwohl die KIs anfangs genau wie die Fragmente einer Programmierung folgen und im Zweifelsfall ihre Persönlichkeit opfern müssen, um diese zu erfüllen, sind sie nicht per se auf Selbstzerstörung ausgelegt, auch weil in dieser Spielwelt kein Mauerfall am Horizont lauert. Vielleicht findet sich sogar eine Möglichkeit, die Programmierung zu überwinden.
- **Aspekte:** Das Konzept kann entlang typischer Cyberpunk- und Hacking-Klischees entworfen werden (**SCHLEICHERPROGRAMM**, **BRUTE FORCE KI**, **DIGITALER POLTERGEIST**). Statt der menschlichen Essenz verfügen die KIs über einen **Persönlichkeitskern**, der auf menschlichen Emotionen und Idealen basiert (**TEM-**

PERAMENT, AUF DER SUCHE NACH PERFEKTION, EMPATHISCHER ALS EIN MENSCH). Die Namen der KIs sind mehr oder weniger bedeutungsvolle Ansammlungen von Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen, die die Programmierer für passend oder lustig hielten, etwa #17, 2fast4U oder Rav3!

- **Fertigkeiten:** Alle Fertigkeiten funktionieren wie üblich, werden aber für das Setting uminterpretiert. **Suche** (Orakel) erlaubt es, die Matrix nach Informationen zu durchsuchen. **Manipulation** (Transformation) erlaubt es, Daten und Elemente der Matrix zu verändern. Auch Angriffe auf andere Programme werden mit Manipulation abgehandelt. **Peripherie** (Künstliches Leben) erlaubt es, technische Geräte zu übernehmen, die in der realen Welt mit der Matrix verbunden sind, und sie mit Kommandos auszustatten. **Übernahme** (Manifestation) übergibt der KI Administratorenrechte für ein komplettes Netzwerk und alle Geräte, die mit ihm verbunden sind. **Persönlichkeit** (Seele) wird für alles andere benutzt.
- **Stress und Konsequenzen:** Der Stress der KIs steht nicht für ihre Seele, sondern für ihre Firewall und ihre Fähigkeit, sich vor den Sicherheitsmaßnahmen anderer Netzwerke zu verbergen. Werden sie ausgeschaltet, werden sie brachial aus dem Netzwerk geworfen und finden sich erst in der nächsten Szene bei Otousan wieder. Die beiden schweren Konsequenzen funktionieren wie in *Opus Magnum*, sind aber nicht länger **INSTABIL** und **IM ZERFALL**, sondern eine frei wählbare schwerwiegende Programmstörung (**EINE KI IST GENUG, DAS FLEISCH IST SCHWACH**, „**ICH BIN OTOUSAN!**“) und schließlich eine **ESKALIERENDE PERSÖNLICHKEIT**, die die betroffene KI am Ende des Szenarios in ein komplett unmenschliches Alptraum-Programm verwandelt.

Cyberpunks in der Matrix

Wer ein anderes Cyberpunk-Setting bespielen möchte, kann diese Regeln hervorragend für die Matrix-Runs menschlicher Hacker verwenden: Die vier Fertigkeiten (ohne Persönlichkeit) werden ein Teil der gewöhnlichen Liste. Wer einen Stunt für die Matrix möchte, muss ihn aus seinem gewöhnlichen Pool an Stunts beziehen. Jeder Charakter erhält einen zusätzlichen Matrix-Stressbalken, hat aber nur seine gewöhnlichen Plätze für Konsequenzen. Ein solcher Run kann also durchaus **ZITTERND**, mit dem eigenen **STANDORT OFFENBART**, **PARANOID** oder sogar **AUSGEBRANNT** (extreme Konsequenz) enden.

Eine Beispiel-KI: Trip6.1

Aspekte:

Konzept: UNFALLMASCHINE

Persönlichkeitskern: HUMOR EINES KINDES

Andere Aspekte: (noch keine)

Fertigkeiten:

Manipulation: +0

Peripherie: +3

Persönlichkeit: +1

Suche: +2

Übernahme: +1

Stunts:

Trip allein zu Haus. Trip6.1 erhält +2, wenn sie Peripherie nutzt, um einem Menschen eine Falle zu stellen.

Social Engineering. Trip6.1 kann Suche nutzen, um persönliche Informationen herauszufinden, die sich nicht in der Matrix befinden.

Ein wenig Spaß muss sein. Trip6.1 kann einmal pro Szene eine Aktion durchführen, die ihrer Programmierung komplett widerspricht. Hat diese Handlung allerdings ernstzunehmende Konsequenzen, muss sie eine mindestens mittlere Konsequenz nehmen.

Stress: ☐☐☐

Konsequenzen:

Leicht (2):

Mittel (4):

Schwer (6): CHAOS ÜBERALL! | ESKALIERENDE PERSÖNLICHKEIT

AGAINST THE WALL

Paracelsus ist nicht wählerisch, was seine Auftraggeber angeht. In einer Variante der USA, gelegen in der nahen Zukunft, wird er gleich zwei davon haben: Die Partei der Republikaner ist überzeugt, dass die Partei der Demokraten die Ideale und die politischen Strukturen des Landes unterwandert und zersetzt. Die Demokraten wiederum sind sich sicher, dass die Republikaner dasselbe tun. Da der politische Prozess zum völligen Erliegen gekommen ist, treten nun zwei Gruppen von dogmatisch programmierten Fragmenten gegeneinander an, um die große Frage der amerikanischen Demokratie endgültig zu klären.

Against the Wall nutzt die Mythologie und die Regeln von *Opus Magnum*, verlagert das Spiel allerdings zeitlich, geografisch und thematisch: Es geht nicht mehr vorrangig um moralische Verantwortung im Angesicht großer Macht, sondern um die Frage, ob schmerzhaft Kompromisse auch im Angesicht unvereinbarer Meinungsverschiedenheiten möglich – oder überhaupt erstrebenswert – sind. Die Spieler sollten sich vollkommen bewusst sein, dass sie ein solches Spiel nicht nur vor moralische Probleme stellen und unmenschliche Handlungen erfordern wird (genau wie *Opus Magnum*), sondern dies auch noch im Rahmen aktueller politischer Konflikte tut. Sind nicht alle auf einer Wellenlinie, was das Ziel des Spiels und die Stimmung am Spieltisch angeht, kann eine solche Runde schnell eskalieren.

Die folgenden Regeländerungen können helfen:

- **Zwei Gruppen:** Vorzugsweise gibt es zwei Gruppen, die gegeneinander antreten. Dies gilt allerdings nur für die Charaktere! Die tatsächlichen Spieler arbeiten weiterhin zusammen, um eine spannende Geschichte zu erzählen.
- **Aspekte:** Die Konzepte einer Gruppe müssen konservativ oder rechts, die Konzepte der anderen progressiv oder links geprägt sein, im Sinne der amerikanischen Zwei-Parteien-Politik. Die Spieler müssen natürlich nicht die Politik ihrer Fragmente vertreten; tatsächlich ist es interessanter, in eine gänzlich andere Rolle zu schlüpfen.
- **Generelles:** Von Szenario zu Szenario wechseln die Rollen: Eine Gruppe wird von ihrer Partei beschworen, um die entsprechende Agenda voranzutreiben, die andere Gruppe erwacht, um diesen Versuch zu vereiteln. Soll sich die Kampagne wie in *Opus Magnum* über eine längere Zeit erstrecken, werden die Fragmente einmal pro Legislaturperiode beschworen. Die Orakel-Fertigkeit der beschwore-

nen Gruppe kann je nach Herangehensweise genutzt werden, um mehr über eine von der SL angedeutete Möglichkeit herauszufinden, die Politik zu beeinflussen, oder selbst eine solche zu gestalten (und dabei freie Einsätze zu bekommen).

- **Charakterentwicklung:** Die Fragmente erinnern sich mit der Zeit immer besser an ihre menschliche Vergangenheit und können ihre politische Programmierung kritisch sehen, infrage stellen und uminterpretieren. Es ist sogar möglich, dass die beiden Gruppen am Ende der Kampagne zusammenarbeiten, um das Beste aus den Vorgaben ihrer Programmierung zu holen. Die zentrale Metapher ist hier also nicht der Zwang einer Diktatur, sondern die Parteilinie, in deren Rahmen Politiker handeln müssen, wenn sie Einfluss nehmen wollen.

Politische Streitthemen der USA

Die folgenden Gebiete sind traditionell hart umkämpft. Sie können sowohl genutzt werden, um Spielercharaktere zu inspirieren, als auch um Szenarien für die Fragmente zu erstellen. In den Klammern findet sich jeweils ein praktisches Beispiel.

- **Migration** (Die konservativen Fragmente schleusen im großen Stil illegale Einwanderer aus Mexiko in die USA, um die politische Stimmung durch eine wahrgenommene Bedrohung kippen zu lassen.)
- **Altersvorsorge und Krankenversicherung** (Die progressiven Fragmente verursachen humanitäre Katastrophen in konservativen Wählerzentren und gesellschaftlichen Brennpunkten, um die Schwächen der Krankenversorgung spürbar zu machen.)
- **Waffenbesitz** (Die konservativen Fragmente attackieren Bürger unterschiedlichster Hintergründe, um die Notwendigkeit der Selbstverteidigung und die Schwäche des staatlichen Schutzes zu verdeutlichen.)
- **Naturschutz** (Die progressiven Fragmente verschlimmern die medienwirksame Zerstörung durch Naturkatastrophen mit gezielten Angriffen und der Sabotage der Hilfskräfte.)

- **Geschlechter- und Sexualpolitik** (Die konservativen Fragmente inszenieren theatralische Unfälle als „Strafen Gottes“ unter Menschen, die nicht ins traditionelle Geschlechter- und Sexualbild der Partei passen.)
- **Todesstrafe** (Die progressiven Fragmente ermorden heimlich Politiker, Richter und andere Fürsprecher, die sich im Rahmen einer anstehenden Kampagne lautstark für die Todesstrafe einsetzen würden.)

ES SPUKT!

Wenn die Fragmente „Geister in der Mauer“ sind, ist es naheliegend, tatsächliche Geister zu spielen, etwa ruhelose Tote, die in einem verwinkelten viktorianischen Herrenhaus spuken und es sich zur Aufgabe gemacht haben, sämtliche Möchtegernmieter aus ihrem Domizil zu vertreiben. Und obwohl man den Fokus in einem solchen Spiel auf die Vergangenheit der Geister legen könnte, bietet sich vor allem eine familienfreundliche Gruselkomödie an.

Besonders interessante Teile des Anwesens sind die große Eingangshalle mit **MARODEN TREPPEN**, die Galerie **VOLLER PORTRAITS**, der **VERWINKELTE** Weinkeller, das Schlafzimmer mit **MODERNEM SAMT**, der Dachboden mit seinen **SELTSAMEN STATUEN UND JAGDTROPHÄEN** sowie die **ARCHAISCHKE** Küche.

Die folgenden Regeländerungen können helfen:

- **Generelles:** Die Geister erwachen immer dann, wenn neue Mieter auf dem Grundstück erscheinen. Es gibt keine Urmaterie, da sich die Geister immer in den Wänden des Hauses befinden.
- **Aspekte:** Das Konzept sollte die Spielercharaktere zusammenfassen, wie in *Fate Core*, aber auch verdeutlichen, wieso sie sich überhaupt noch in der Welt der Lebenden befinden (**EIFERSÜCHTIGER POLTERGEIST**, **GEISTERHAFTE KRANKENSCHWESTER MIT HELFERKOMPLEX**, **ARCHITEKT AM STRANG**). Statt der menschlichen Essenz können ein beliebiger zweiter und dritter Aspekt gewählt werden. Wenn der Geist überhaupt noch einen Namen benutzt, ist es wahrscheinlich sein Name aus Lebzeiten.
- **Bekannte Fertigkeiten:** Manifestation und Transformation nutzen dieselben Regeln wie in *Opus Magnum*, haben aber „geisterhaftere“ Effekte: Ein manifestierter Geist ist kein Mauer-Elementar, sondern eine zombiehafte Gestalt mit kaltem Griff. Eine

verschobene Wand hält die Mieter von einem geheimen Abschnitt des Gebäudes fern, lässt einen Teil des Raumes verschwinden oder schließt sie im Keller ein. Orakel und Künstliches Leben werden durch neue Fertigkeiten ersetzt.

- **Trugbilder (Neue Fertigkeit):** Diese Fertigkeit erlaubt es, die drei Aktionen Überwinden, Vorteil erschaffen und Angreifen zu nutzen, um die Mieter mit verstörenden Nachrichten im Spiegel, blutenden Statuen und geflüsterten Worten in die Irre zu führen. Angriffe mit dieser Fertigkeit sind üblicherweise geistig.
- **Poltergeist (Neue Fertigkeit):** Diese Fertigkeit funktioniert beinahe wie Künstliches Leben, erschafft aber keine Homunkuli, sondern verleiht bereits existierenden Gegenständen ein geisterhaftes Eigenleben. Vielleicht machen sich die Messer und Töpfe in der Küche selbstständig oder der Wind bläst die Besitzurkunde des Gebäudes quer durch die Gänge.
- **Konsequenzen:** In einem lockeren Spiel ohne drohenden „Charaktertod“ werden statt der Konsequenzen aus *Opus Magnum* die gewöhnlichen Konsequenzen genutzt (leicht, mittel und schwer). Sie können bspw. ausdrücken, dass die Geister **GE-SCHWÄCHT** sind, zunehmend **VERLASSEN**, **HYSTERISCH** oder völlig **PARANOID** werden.

Die Portfolios potenzieller Mieter

Die folgenden Mieter könnten auf dem Grundstück erscheinen:

- Eine klassische 50er-Jahre Familie mit einem patriarchalen No-Bullshit-Vater, einer ebenso herzlichen wie überarbeiteten Mutter, einem 8-jährigen Sohn mit Aufmerksamkeitsdefizit, einer desinteressiert-pubertierenden Tochter, die sich heimlich mit ihrem Freund trifft, und einem treudoofen alten Hund. Die überaus christlichen Eltern sind sehr erpicht darauf, das Bild einer perfekten Familie zu wahren, und an Geister glauben sie ganz bestimmt nicht.
- Eine alternative Studenten-WG mit einer übereifrigen Fotografin, einem äußerst modernen Künstler, einer abgebrannten BWLerin, einem idealistischen Philosophen, einer Biologin, die lediglich Gras anbauen wollte, einem dogmatischen Filmtheoretiker, einer heruntergekommenen Hauskatze, einer alkoholabhängigen Theologie-Dozentin und ihrem arbeitslosen Mann. Alle sind ziemlich offen für seltsame Geschehnisse und verzweifelt durch die steigenden Mietpreise.

- Der Vorstand einer Escape-Room-Kette, die ein „Spukhaus“ für ihr nächstes Projekt sucht. Die furchtlose Chefin will eine angsteinflößende Immobilie und wäre nur mit tatsächlicher Langeweile zu schocken, der PR-Guy muss sichergehen, dass das Haus nicht allzu gefährlich ist, und die Vertretung der Shareholder will allem voran überprüfen, wie viel Geld noch in das Projekt gesteckt werden müsste. Der Assistent der Drei will eigentlich nur nach Hause.
- Ein fünfköpfiges Team aus Para-Wissenschaftlern, das von seltsamen Geschehnissen in diesem Anwesen gehört hat. Jeder ist Spezialist in einer Naturwissenschaft (oder einer Pseudowissenschaft) und bringt ein ganzes Arsenal aus real existierenden und experimentellen Hilfsmitteln mit sich, um Geister zu entdecken, zu exorzieren oder einzufangen ... Glücklicherweise ist man sich uneinig, was genau das Ziel dieser Untersuchung ist.

DIE MORDE DER DSCHINN

Geschichte und Geschichten

Die **Nizariten** – oder Assassinen, wie sie im Westen genannt wurden – waren eine islamische Sekte zwischen dem 11. und 13. Jahrhundert, mit zahlreichen mächtigen Burgen in Persien und dem späteren Syrien. Sie haben vor allem in der Populärkultur einen Ruf für selbstmörderische Attentate erlangt, gegen das Großseldschukenreich, konkurrierende islamische Strömungen und die Kreuzritter. Obwohl die Geschichte wie üblich etwas komplexer ist, greift diese Spielwelt derartige Klischees auf.

Die folgenden historischen Momente eignen sich als Szenarien im Spiel:

- 1090 unterwandert Hasan-i Sabbāh, der Gründer der Assassinen, die als uneinnehmbar geltende Festung von Alamut und übernimmt sie ohne jedes Blutvergießen. Sie wird das Zentrum des nizaritischen Einflusses.

- 1092 wird Nizam al-Mulk, Großwesir und de-facto-Herrscher des Seldschukenreichs, von einem Fremden in der Verkleidung eines Derwischs ermordet. Die Assassinen werden verdächtigt, andere Stimmen sprechen von einem internen Machtsstreit.
- 1176 beantwortet der legendäre Sultan Saladin einen Angriff der Sekte mit einer Belagerung ihrer Festung Masyaf. Als sie fehlschlägt, mehren sich die Gerüchte, der Sultan hätte einen Dolch in seinem Bett vorgefunden.
- 1192 ermorden die Assassinen Konrad von Montferrat, kurz nach seiner Krönung zum König von Jerusalem. Ob sie alleine handeln oder im Bunde mit politischen Feinden Konrads – oder gar ihrem alten Bekannten Saladin – stehen, wird nie geklärt.
- 1256 belagern die Mongolen Alamut und nehmen die Festung schließlich ein. Die politischen Strukturen der Sekte zerfallen in den darauffolgenden Jahren.

Die geheimnisumwobenen **Fida'i** sind die letzte Verteidigungslinie der Assassinen und die Geheimwaffe, die es ihnen ermöglicht hat, sich so lange gegen ihre zahlreichen Feinde zu behaupten. Was die wenigsten wissen: Die Fida'i sind keine Menschen, sondern Dschinn, andersweltliche Dämonen, die vom mysteriösen „Alten vom Berge“ aus den Elementen beschworen werden. Sie spionieren Gegner aus, nehmen feindliche Burgen ein, wehren Überraschungsangriffe ab und bringen Missionen zu Ende, auf der menschliche Meuchler versagt haben. Obwohl die Dschinn in den Augen des Alten entbehrlich sind, beschwört er jene, die sich bewährt haben, stets aufs Neue, auch weil sie mit jedem Mal eine stärkere Bindung zur stofflichen Welt – und damit mehr Macht – erlangen. Erst mit der Zeit und durch den Kontakt mit ihren Opfern entwickeln die Dämonen menschliche Züge und schließlich ein Gewissen, das sich mit den Zwängen beißen kann, die ihnen die uralte Magie auferlegt.

Einige Stimmen behaupten gar, Paracelsus hätte die wichtigsten Grundlagen seiner Alchemie in arabischen Texten gefunden.

Die folgenden Regeländerungen bieten sich an:

- **Generelles:** Die Fida'i erfahren vom Alten vom Berge, was ihr prinzipieller Auftrag ist, die Fertigkeit Orakel müssen sie lediglich nutzen, um mehr über die Details herauszufinden. Im Gegensatz zu den Fragmenten müssen sie nicht auf Geheimhaltung achten. Die Urmaterie ist hier die Anderswelt der Dschinn, ein Ort aus urtümlichen Elementen in ihren verschiedenen Manifestationen. Statt „in den Wänden“ eines Ortes befinden sie sich stets „in den Dingen“ eines Ortes.
- **Aspekte:** Das Konzept der Fida'i bezieht sich auf ihre Persönlichkeit als Dschinn. Würden sie ihre Gegner lieber rückhaltlos töten (**MACHT DES MORGES**) oder gegeneinander aufbringen (**ZWIETRACHTDÄMON**), die Tore einreißen (**UMWÄLENDE URKRAFT**) oder eine feindliche Burg heimlich unterwandern (**GEIST IM AUGENWINKEL**)? Namen haben die Fida'i nicht, aber oft wählen sie im Laufe ihrer Existenz einen sprechenden Namen wie **TIEFENSTRUDEL** oder **SALZ DER ERDE** als weiteren Aspekt. Statt einer menschlichen Essenz haben sie einen Elementaspekt, der ihre elementare Natur genauer definiert, etwa **STETS IN FLAMMEN (FEUER)**, **BAUMDSCHINN (ERDE)**, **UNAUFHALTSAM WIE EINE WELLE (WASSER)** oder **STURMSEELE (WIND)**.
- **Elemente:** Statt der Metalle sind die Fida'i an eins der vier Elemente gekoppelt, und der höchste Wert in den Fertigkeiten bestimmt abermals dieses Element: Künstliches Leben steht für Wasser, Orakel für Wind, Transformation für Erde und Manifestation für Feuer. Seele hat kein Element und kann anfangs auch nicht der höchste Wert sein.
- **Fertigkeiten:** Die Fida'i manipulieren ausschließlich ihr eigenes Element, mit den vier Fertigkeiten in leicht abgewandelter Form. Künstliches Leben erschafft keine Homunkuli, sondern bspw. lebendige Flammen aus einer Fackel oder kleine Wassergeister aus einem Burgbrunnen. Transformation verändert nicht die Mauern, sondern kontrolliert das entsprechende Element, etwa in Form eines Sandkäfigs, der sich aus der Wüste hebt, oder eines Wirbelwindes, der den feindlichen Befehlshaber von einem Turm stürzt. Manifestation bedeutet, dass die Fida'i als mächtige Elementare aus dem Nichts brechen. Selbst die Visionen des Orakels fokussieren sich auf Facetten, die etwas mit dem eigenen Element zu tun haben, bspw. auf einen rauen Wind, der eine Wahrheit flüstert, oder auf die Erde, die gespürt hat, wohin ein Ziel gegangen ist.

Ein Beispiel: Nebeldschinn

Aspekte:

Konzept: **PIRSCHER IM MORGENGRAUEN**

Elementaspekt: **WIE EIN NEBELHAUCH (WIND)**

Andere Aspekte: (noch keine)

Fertigkeiten:

Künstliches Leben: +1

Manifestation: +2

Orakel: +3

Transformation: +0

Seele: +1

Stunts:

Kein Entkommen. Der Dschinn erhält +2, wenn er Orakel nutzt, um potenzielle Opfer ausfindig zu machen oder zu identifizieren.

Lichter im Nebel. Nutzt der Dschinn Künstliches Leben, kann er einmal pro Spielsitzung vier Irrlichter als Schergen anstelle eines einzelnen erschaffen. Hat ein solches Irrlicht eine Aktion durchgeführt, verschwindet es.

Atemlos. Verursacht der Dschinn in seiner manifestierten Gestalt eine Konsequenz, kann er den freien Einsatz, den er dabei erhält, nutzen, um den Gegner an einer beliebigen Handlung zu hindern. Der Gegner verliert seine Aktion in diesem Austausch.

Stress: ☐☐☐

Konsequenzen:

Leicht (2):

Mittel (4):

Schwer (6): **INSTABIL | IM ZERFALL**

Die Natur der Regeln

In diesem Kasten soll erklärt werden, welche Ziele die wichtigsten Regelemente von *Opus Magnum* verfolgen. Sie zu durchschauen kann helfen, wenn man sie in eine andere Spielwelt übernehmen möchte.

Fertigkeiten: Die Fragmente haben fünf klar definierte Fertigkeiten, weil sie zwar sehr mächtig, durch ihre fehlenden Körper und ihre Programmierung aber auch sehr eingeschränkt in dem sind, was sie tun können. Im Gegensatz zum Spiel mit typischen Fate-Charakteren können die Spieler also nicht einfach jede beliebige Idee umsetzen, sondern müssen innerhalb eines sehr engen Rahmens kreativ werden. *Diese Regel bietet sich an, um andere „eingeschränkte“ Charaktere umzusetzen, bspw. Geister, KIs, mächtige Telepathen in Rollstühlen oder Elementare. Auch abstrakte Handlungselemente, die mithilfe der bronzenen Regel abgebildet werden (etwa eine Krankheit oder ein Ort), können darauf zurückgreifen.*

Charakteraspekte: Die Fragmente haben anfangs nur zwei Aspekte, um klarzustellen, wie unmenschlich und einseitig sie sind. Diese Herangehensweise kommt bspw. auch schon bei den unwichtigen NSC aus Fate Core zum Einsatz, die ebenso wenig Komplexität benötigen. Sie führt aber auch zu dem interessanten Effekt, dass die Charaktere abhängiger von Situationsaspekten sind, wenn sie ihre Fate-Punkte effektiv einsetzen wollen. *Diese Regel eignet sich für Spiele, in denen die Umgebung und die Situation eine wichtigere Rolle spielen sollen, und für Charaktere, die nicht durch Komplexität, sondern durch wenige starke Eigenschaften charakterisiert werden, etwa Tiere, Maschinen, Extremisten, Slapstick-Figuren und andere Klischees.*

Endgültige Konsequenzen: Die Fragmente können nur zweimal eine schwere Konsequenz nehmen, bevor sie sich auflösen. Zwar lässt Fate durchaus passende, dramatische Charaktertode zu, aber durch diese Konsequenzen werden die Entscheidungen der Spieler noch direkter mit permanenten Auswirkungen verbunden. *Diese Regel ist hilfreich für Spiele, in denen dauerhafte Konsequenzen ihrem Namen schon atmosphärisch gerecht werden sollen, etwa in pessimistischen Genres wie dem Cyberpunk. Auch*

Lovecrafts Cthulhu-Charaktere haben oftmals ein absehbares „Verfallsdatum“, das so abgebildet werden kann.

Kosten für den Fertigkeiteneinsatz: Den Einsatz bestimmter Fertigkeiten mit Kosten zu verbinden (in diesem Fall Stress), macht deutlich, dass sie überlegt und taktisch eingesetzt werden sollten, und zwar jedes einzelne Mal. Dabei ist es wichtig, die Spielbalance im Hinterkopf zu behalten: In *Opus Magnum* bspw. ist es kein Problem, dass Seele als einzige Fertigkeit keine Kosten hat, da ihr Einsatz sehr situationsabhängig ist. Sie ist kein Ersatz für die anderen Fertigkeiten. Auch der Verzicht auf Konflikte sorgt dafür, dass die Kosten nicht zu problematisch werden. *Diese Regel kann hilfreich sein, wenn ein gewisser Druck verdeutlicht werden soll, der auf den Charakteren lastet (Fehler können kritisch sein!), etwa beim Entschärfen einer Bombe, im Operationssaal, bei der Flucht aus einem Gefängnis, durch steigende Angst, schwindende Energievorräte oder eine fortschreitende Krankheit.*

Verzicht auf Konflikte: Das Spiel verzichtet größtenteils auf Konflikte, um die Übermacht der Fragmente zu verdeutlichen. Für sie geht es nicht um die Frage, ob sie einen Gegner schlagen können, sondern um die Frage, wie gut (oder rechtzeitig) es ihnen gelingt und was sie dafür opfern müssen – was in Szenen, die auf den Aufwand eines Konflikts verzichten, genauso gut möglich ist. *Diese Regel eignet sich, um übermächtige oder unantastbare Charaktere abzubilden, bspw. Götter, Geister oder gänzlich unmenschliche Phänomene.*

LISTE DER UNTERSTÜTZER

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