Collegeblock

Die dunklen Fälle des Harry Dresden

Ein Turbo-Fate-Rollenspiel

1

DIN A4
liniert mit Rand

80 Blatt
80g/m²

Feines holzfreies Schreibpapier
Made in Germany

Collegeblock

Die dunklen Fälle des Harry Dresden

Ein Turbo-Fate-Rollenspiel

2

DIN A4
liniert mit Rand

80 Blatt
80g/m²

Feines holzfreies Schreibpapier
Made in Germany

Vorwort

Bevor wir uns in den eigentlichen Text der Turbo-Fate-Variante von Die dunklen Fälle des Harry Dresden stürzen, möchten wir noch ein paar Dinge loswerden.
Zunächst einmal: Vielen Dank, Jim Butcher. Ohne dich hätten wir diese wunderbare Welt nicht, die du uns als Spielwiese überlassen hast.
Zweitens möchten wir allen 420 Unterstützer:innen, die 2015 im Rahmen des Crowdfundings 50.135 Euro dazu beigetragen haben, das Vorgängerprojekt zu diesem Rollenspiel zu verwirklichen, unser tiefes Mitgefühl aussprechen. Ihr habt an das Projekt von Prometheus Games und seine zahllosen Stretchgoals geglaubt, und man hat euch im Regen stehen lassen. Wir sind sehr froh, dass wir zumindest inhaltlich an dieser Stelle für euch eine Lücke schließen können.
Drittens: Dieses Buch enthält Informationen aus allen dunklen Fälle des Harry Dresden bis einschließlich Eiskalt und damit für Literaturbegeisterte mehr Spoiler als ein aufgemotzter Mercedes 190 E 2.5 16V Evo II auf dem Kölner Ring samstags nachts um halb drei ... wobei man dieses Spiel durchaus spielen und genießen kann, ohne die Romane zu kennen. Wir vom Kreativteam hinter diesem Buch hoffen jedenfalls, dass ihr, liebe Spieler:innen, die Romane genauso begierig verschlungen habt wie wir und dass wir euch mit diesem Buch keine Überraschungen verderben.
Was ihr in Händen haltet, ist eine neue, alternative, eigenständige Version des Fate-Rollenspiels in der Welt von Harry Dresden. Es basiert auf Turbo-Fate. Das Spiel ist bewusst so zugänglich wie möglich für Neulinge gehalten, ohne dass es auf Kosten der Treue zum Setting geht.
Zum Spielen braucht man keines der nach wie vor nicht als Druckwerk vorliegenden Bücher aus dem fast sieben Jahre zurückliegenden Kickstarter. Man braucht auch kein Exemplar von Turbo-Fate, aber wer einen Blick auf die Maschine unter der Motorhaube dieses speziellen blauen Käfers werfen möchte, dem sei das Regelwerk aufs Heftigste anempfohlen.
Das Buch ist als im Spieluniversum vorfindliches Artefakt gehalten. Fiktive Autorin von Die dunklen Fälle des Harry Dresden ist das Archiv alias Ivy, wobei ihr früherer Leibwächter Jared Kincaid ein wenig dazwischenfunkt, um eine Verpflichtung gegenüber einem nicht näher benannten Kunden zu erfüllen. Wer dies beherzigt, kann möglicherweise interessante Informationen zwischen den Zeilen lesen und auch identifizieren, wer Ivys Werk in Auftrag gegeben hat.
Wir hoffen, die Turbo-Fate-Variante von Die dunklen Fälle des Harry Dresden wird euch genauso viel Spaß machen wie uns. Lasst uns wissen, wie wir euer Spielerlebnis in der farbenfrohen, witzigen und ja, oft durchaus ziemlich gru-

Da wir dieses Exemplar annotieren, vermute ich mal, es ist nicht magisch.
QED.

Er wird dieses Rollenspiel-Format, dass du dir da hast einfallen lassen, hassen.

Dann hätte er vielleicht den Vertrag mal genauer lesen sollen.

Abrechnung

Gemäß unserer Vereinbarung erhalten Sie anbei drei Exemplare der angeforderten und über unsere Unterhändler in Auftrag gegebenen Unterlagen. Ich weise Ihre Organisation darauf hin, diese Belegexemplar und die darin behandelten sensiblen Themen gut zu hüten, da die Dokumentation gegen Vervielfältigung oder Veränderung geschützt ist. Die Informationen sind gemäß Ihrer Anfrage so gegliedert und präsentiert, dass die höfischen und politischen Hierarchien klar ersichtlich sind. Unsere Vereinbarung überlässt es mir, in welcher Form ich die Dokumentation kleide; diese Fantasy-Krisensimulation ist leicht verdaulich und eine bewährte Methode im Bereich der vergleichenden metaphysischen und paranormalen Forschung. Ihre Form und Funktionalität sind über jeden Zweifel erhaben. Bei Fragen in diesem Zusammenhang wenden Sie sich vertrauensvoll an mich.

In der Anlage finden Sie auch den Betrag, den Sie mir als Teil meines Standardhonorars überwiesen haben. In diesem Fall ist eine Zahlung ausnahmsweise weder erwünscht noch erforderlich. Vielmehr soll dieses Werk ein Zeichen der Dankbarkeit für das Wohlwollen sein, das Sie mir einst entgegengebracht haben, und ich überreiche es Ihnen zur Ansicht. Darüber hinaus haben Sie eine einzigartige Rolle in unserer Welt gewählt, ehe Sie die Tragweite dieser Rolle überhaupt abzuschätzen vermochten, und solche Ahnungslosigkeit ist manchmal tödlich.

Abschließend bestätige ich die Richtigkeit des Inhalts dieses Dokuments, Stand 01.01.2022, 00.00.00 Uhr. Etwaige künftige Ungenauigkeiten bitte ich dem Wind der Veränderung zuzuschreiben.

Mit der Übergabe dieser drei Belegexemplar sind unsere vertraglichen Verpflichtungen erfüllt.

Mit freundlichen Grüßen,

Ivy

Vielleicht solltest du dich etwas einfacher ausdrücken, Zwerg. Nicht jeder hat einen Wortschatz von 600.000 Wörtern. 1.036.013, um genau zu sein, und zwar allein im Englischen. ... technisch gesehen ist „Oeuvre" französisch, aber seit einigen Jahrzehnten ein Lehnwort im Englischen.

„Lehnwort".

Nun gut, ich werde mich bemühen, meinen Hang zu Wortungetümen zu unterdrücken.☺

Ausgezeichneter Gedanke.

Zur Erinnerung: Datum und Uhrzeit werden bei Zustellung durch die tatsächlichen Daten ersetzt.

Du lieferst das nicht persönlich aus.

Nein, selbstverständlich nicht. Die Erinnerung ist für dich.

Dein erstes eigenes Werk, und es ist mit Kugelschreiber annotiert.

Nicht nur. Ich habe auch Buntstifte und Wachsmalkreide verwendet.

Das passt so gar nicht zu dem Juristendeutsch.

Hättest du mir den 3D-Drucker besorgt, hätte ich das Ding als Aufklappbuch gestalten können ☺.

Du hörst gar nicht zu, oder?

Willst du etwa Informationen herausgeben, mit denen man Molly Carpenter erpressen könnte?
Jedes, das Mollys Geheimnis an ihre Eltern verraten würde, würde den Zorn Königin Mabs, des Magiers Dresden und möglicherweise Uriels selbst auf sich ziehen. Niemand wäre so dumm... :-)
Du meinst niemand außer Nicodemus Archleone.

Molly Carpenter, die Winterlady

Archetypen

Molly war zwar bis vor kurzem Magieanwenderin (S. XX138), doch nun bekleidet sie das Amt der Winterlady und benutzt Stunts und Zustände des Archetyps Wahre Fee (S. XX157). Obwohl sie neu im Amt ist, fällt sie bereits in die Kategorie Außerweltlich und ihre Vertrautheit mit Magie erlaubt ihr Hervorrufung in der Kategorie Legendär.

Aspekte

Konzept: Winterlady wider Willen
Dilemma: Sicherheit und Unwissenheit der Carpenters garantieren
Weitere Aspekte: Dresdens früherer Lehrling; Überlebende der Unterweisung der Leanansidhe; Fühlt sich für alles verantwortlich

Methoden

Großartig (+4): Konzentration
Gut (+3): Fingerspitzengefühl
Ordentlich (+2): List, Intelligenz
Durchschnittlich (+1): Gewalt, Eile

Stress & Zustände

Stress: [1][1][1][1][1][1]
In Gefahr (hartnäckig): [4] S. XX117
Todgeweiht (anhaltend): [6] S. XX117
Verpflichtet (hartnäckig): [ ][ ][ ][ ][ ] S. XX117
Der Wahrheit verpflichtet (speziell): [x] S. XX158
Eisenbrand (hartnäckig): [ ] S. XX158
Eidbrecher (hartnäckig): [ ] S. XX158
Feenlady (speziell): [x] Dieser Zustand ist immer markiert. Sarissa gebietet über den Winterhof. Der Winter gehorcht ihren Befehlen. Doch diese Autorität bricht nicht die der Winterkönigin, sie darf nicht in die höfische Politik eingreifen und darf nur Mitglieder des Hofes töten.

Stunts der Winterlady

Feenzaubertricks. S. XX158
Größere Feenzaubertricks (erfordert Feenzaubertricks). S. XX158
Die Unseeliemagie der Lady. Molly kann Hervorrufungen (S. XX140) wirken, die dem Wesen des Winters entsprechen: Tod, Schlaf, Eis.
Unseelie-Rituale. Wenn Molly thematisch zum Winter passende Ritualmagie wirkt, erhält sie +2 auf ihren Vorbereitungswurf und kann Angehörige ihres Hofes

dazu bringen, einen Beitrag zu leisten. Rituale, die sie für oder auf Spielercharaktere wirkt, können dennoch einen Preis in Form eines Nachteils oder einer bestimmten Voraussetzung haben, die die SC erfüllen müssen.

Wahre Fee. Einmal pro Szene hat Molly vorübergehend Zugriff auf einen der allgemeinen oder Winter-Stunts des Archetyps Wahre Fee. Dieser Stunt wirkt, solange Molly es will oder bis zum Ende der Szene.

Einzigartige Stunts

Empathin. Molly ist gut darin, die Emotionen ihrer Mitwesen zu lesen. Wenn eine Person nicht aktiv versucht, ihren Gefühlszustand zu verbergen, weiß sie genau, was diese fühlt. Außerdem hat sie +2, wenn sie List benutzt, um einen Vorteil zu erschaffen, indem sie ihr Wissen ausnutzt.

Psychomantie. Molly hat +1 auf alle Versuche, Erinnerungen zu manipulieren oder Visionen magisch herbeizuführen.

Kapitel 3: Samthandschuh, eiserne Faust
Wie die Welt funktioniert

Einleitung

Manche mögen aussehen wie wir, manche mögen handeln wie wir, aber übernatürliche Wesen sind nicht wie wir. Die verlängerte Lebensspanne Unsterblicher – oder praktisch Unsterblicher – verändert ihre Wahrnehmung und versetzt sie in einen geistigen Bezugsrahmen, der im Vergleich zu unserem archaisch anmuten mag. Selbst der Weiße Rat der Magier:innen, Menschen, die einige Jahrhunderte länger leben als der durchschnittliche Sterbliche, akzeptiert den Wandel im Vergleich zum Rest der Menschheit nur langsam. Stellen Sie sich also vor, wie viel stärker die Beharrungskräfte derer sind, die schon Jahrtausende hinter sich haben.
Ein Ergebnis dieser Beständigkeit ist das Festhalten an Sitten und Gebräuchen, die die Sterblichen längst aufgegeben haben: die Art und Weise, wie man Gäste behandelt, Meinungsverschiedenheiten beilegt oder wie schweres Unrecht vergolten wird. Solche Höflichkeitsformen sind in den Übernatürlichen tief verwurzelt und insgesamt im Unseelie-Abkommen niedergelegt, das die Winterkönigin selbst verfasst und dekretiert hat.
Wie Sie selbst gesehen haben, betrachtet die Königin der Luft und der Finsternis ungeahndete Verstöße gegen ihr Abkommen als persönlichen Affront. Diese Tatsache und das unleugbare Wissen, dass Kriege zwischen übernatürlichen Wesenheiten nicht nur für die Kriegsparteien verheerend sind, sind die bestmögliche Abschreckung für Verstöße. (Der Krieg zwischen dem Roten Hof und dem Weißen Rat etwa hatte weitreichende Folgen für die Menschheit, den Winter und den Sommer.)

Das Unseelie-Abkommen

1994 traten in Milwaukee, Wisconsin, Fraktionen aus dem Niemalsland in einer offenen Feldschlacht gegeneinander an. Solche Dinge waren natürlich schon früher vorgekommen, aber die Menschheit verfügte inzwischen über ein neues Instrument, um Informationen schnell und weltweit auszutauschen: das Internet. Mit dem Aufkommen des digitalen Zeitalters erkannte Königin Mab die Notwendigkeit von mehr Sicherheit und Diskretion und handelte entsprechend – und zwar schnell –, um den Konflikt in Milwaukee zu beenden und das Potenzial für künftige Gewaltausbrüche zu begrenzen.

Ich erinnere mich an diesen Vorfall. Was war ich sauer, dass es mitten im Winter in Milwaukee stattfand!

Das war den Umständen geschuldet.

Das Ergebnis dieses Handelns der Königin der Luft und der Dunkelheit war das Unseelie-Abkommen, das alle Kriegsparteien unterzeichneten. Mabs Macht und ihr Wille sind nicht zu unterschätzen.

Durchsetzung

Manche vergleichen das Abkommen mit historischen juristischen Dokumenten wie dem Kodex Hammurabi, dem Codex Iustinianus und sogar der Genfer Konvention. Auch wenn diese Vergleiche oberflächlich betrachtet zutreffend sind, halten sie einer genaueren Analyse nicht stand. Außerhalb des (weltlichen wie religiösen) Despotismus wird kein Rechtssystem der Sterblichen so rücksichtslos durchgesetzt wie das Abkommen. In übernatürlichen Kreisen sind – wie einst in feudalen Zeiten auf der Erde – die Oberhäupter der unterzeichnenden Nationen für die Handlungen derer verantwortlich, die ihnen Loyalität schulden. Sollte ein Verstoß gegen das Abkommen ungeahndet bleiben, richten sich Königin Mabs Reaktion und Zorn gegen diese Oberhäupter, nicht gegen die Vasall:innen. Nur sehr wenige wollen das auf sich sitzen lassen.
Wie in allen Vereinbarungen, an denen die Feen beteiligt sind, gibt es im Unseelie-Abkommen keine Grauzonen. Ermessensspielräume existieren nicht.
Mit anderen Worten: Achten Sie nicht auf den Geist, in dem jemand Ihnen Versprechungen macht, sondern auf den tatsächlichen Wortlaut des Paktes oder der Abmachung. Übernatürliche Wesen werden bei jeder sich bietenden Gelegenheit alles zu Ihren Ungunsten auslegen. Ich empfehle Ihnen mit Nachdruck, dasselbe zu tun.

Als ob das was gebracht hätte. Tu nicht so, als hättest du den Shedd-Anschlag vergessen.

Unterzeichner:innen

Die meisten übernatürlichen Gruppierungen unterzeichneten das Abkommen kollektiv. Die Feenhöfe haben natürlich jeweils separat unterzeichnet, ebenso die Vampirhöfe. Der Weiße Rat der Magier:innen hat ebenso unterzeichnet wie die Denarier:innen

Der ist für diese Situation nicht relevant.

Auch Einzelpersonen haben das Abkommen unterzeichnet, darunter Donar Vadderung, Drakul, das Archiv (in Gestalt meiner Großmutter) und Louis Sauvageot (S. XX229). Da das Abkommen eher Nationen als Einzelpersonen begünstigt, taten dies diejenigen, hinter denen nicht eine große Bevölkerung steht, aus unterschiedlichen Gründen, aber von allen erforderte es enormen Wagemut.

Ohne Kontext wird dein Auftraggeber wahrscheinlich annehmen, du meinst Vlad.

Als Fußnote möchte ich anmerken, dass die Ritter:innen vom Kreuz aus einer Reihe von Gründen nicht zu den Unterzeichner:innen gehören, nicht zuletzt, weil der verstorbene Ritter Shiro Yoshimo auf Mabs Ersuchen antwortete:

Soll er ruhig.

Ihr kennt den Wert unseres Wortes, und wir werden uns nur einer einzigen Autorität gegenüber verantworten. Die Königin der Luft und der Finsternis war damit nicht einverstanden.

Aber sie hat dafür gesorgt, dass Tiberia unterschrieb. Ich wette, das kam gut an.
Es erwies sich als der sprichwörtliche Schuss in den Ofen.

Blutgeld

Vieles an den Abkommen ähnelt der mittelalterlichen Rechtsprechung, was angesichts des starken Einflusses der Sidhe auf das Recht der Merowinger und Salier kaum ein Zufall ist. Das Konzept des Wergelds, das Personen oder Eigentum einen Wert beimisst, der ihren Verlust kompensiert, war einst in vielen Rechtssystemen der Sterblichen tief verwurzelt. Wenn ein Mensch einen anderen tötete, zahlte er zur Strafe Wergeld an dessen Familie. Wer des Diebstahls und des Weiterverkaufs von Schafen für schuldig befunden wurde, zahlte ebenfalls Wergeld an den rechtmäßigen Eigentümer der Tiere. Im Laufe der Zeit bürgerten sich in den meisten Gesellschaften Gefängnis und Todesstrafe ein, aber Wergelder sind nach wie vor ein wichtiger Bestandteil des Gerechtigkeitsempfindens der Gemeinschaft der Übernatürlichen und damit auch des Abkommens. Der Grund dafür dürfte auf der Hand liegen: Die meisten Unterzeichner:innen sind praktisch unsterblich, so dass eine Inhaftierung oder Hinrichtung nicht sinnvoll ist. Wergelder sind ein praktisches Mittel, um ein Opfer oder seine Familie zu entschädigen, zumindest so weit wie möglich.

Die Bezifferung des Wertes eines Lebens mag kalt und berechnend erscheinen. In Wirklichkeit ist Wergeld im Wesentlichen dasselbe wie eine Entschädigung, die ein sterbliches Zivilgericht in Zivil- und Strafsachen verhängt. Die Summe entspricht dem Siebenfachen der Kosten für den Ersatz des Verstorbenen. Bei den meisten übernatürlichen Gefolgsleuten legte man den entsprechenden Betrag in der Regel im Nachhinein fest, bei Personen in risikoreicheren Positionen auch im Voraus. Donar Vadderung hat zum Beispiel das potenzielle Wergeld für Sigrun Gard festgeschrieben, das auf dem Verlust anderer hochrangiger Berater und Botinnen basiert.

Ich tippe auf eine Fantastilliarde.

Duelle

Wergelder sind Zahlungen für anerkanntes Unrecht. Für akute Streitigkeiten gibt es Duelle.

Für Sterbliche ist ein Duell fast schon eine Legende, eine Methode feiner Herren, um Ehrenhändel zu regeln oder Konflikte zu vermeiden, bei denen geliebte Menschen und/oder Unschuldige ums Leben kommen könnten. Das berühmte Hamilton-

Burr-Duell ist ein Beispiel für die erste Variante, wobei die populäre, romantisierte Version in Die drei Musketiere zu finden ist.
Ein Beispiel für Letzteres ist Marc Anton, der nach der Schlacht von Actium Octavian forderte, um Kleopatra, ihre Kinder und die Stadt Alexandria zu schützen. (Da er kurz davor war, Alexandria einzunehmen, lehnte Octavian ab, aber die Geste zählte.)
Das Unseelie-Abkommen enthält genau festgelegte Regeln für Duelle, die sich wie folgt zusammenfassen lassen:

- Die geforderte Partei muss eine Forderung nicht akzeptieren. Sobald eine Herausforderung akzeptiert ist, ist die Nichteinhaltung des vorgeschriebenen Protokolls gleichbedeutend mit einer Niederlage und wird mit der Todesstrafe geahndet.
- Eine förmlich ausgesprochene Forderung erfordert eine von beiden Seiten akzeptierte neutrale Partei als Schiedsrichter:in. Ritter:innen vom Schwert und das Archiv sind häufige, gern genommene Schiedsrichter.
- Die Schiedsrichter:in wacht über alle Feinheiten des Duells, einschließlich der erlaubten Waffen, z. B. Energie (Magie), Willenskraft und Wahl der Waffen (normalerweise Schwert).
- Jede Partei muss eine Person benennen, die als Sekundant:in fungiert. Die Schiedsrichter:in trifft alle Absprachen über die Sekundant:innen.
- Die herausgeforderte Partei wählt die Waffen, aber die Herausforder:in kann die erste Wahl ablehnen, so dass die geforderte Partei eine zweite Wahl treffen muss.
- Die Herausforder:in wählt Zeit und Ort des Duells.
- Das Duell dauert, bis eine Seite nicht mehr in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen (d. h. tot ist).
- Die Schiedsrichter:in regelt alle Unregelmäßigkeiten während des Duells (auch mit extremen Maßnahmen, wenn dies geboten scheint).
- Nach Beendigung des Duells gilt der bei der Forderung genannte Streitfall als im Rahmen des Abkommens beigelegt.

Eine Forderung kann man auch unter weniger formellen Umständen, etwa auf einem Schlachtfeld, aussprechen, um einen Konflikt zu verhindern oder weiteren Verlusten von Menschenleben vorzubeugen, was auch durchaus schon geschehen ist. Bei diesen Duellen verzichtet man auf eine Schiedsrichter:in und damit auf die neutrale Stelle, die den rechtmäßigen Ablauf eines Duells gewährleistet. Daher können Duelle, denen es an der äußeren Form mangelt, zwar nach dem in den Verträgen vorgeschriebenen Kodex ablaufen, aber offiziell keine Streitigkeiten schlichten.

Man hat Dresden mindestens zweimal verarscht, als es versuchte, jemanden ohne Vorlauf zu fordern.
Teufel auch, die haben ihn sogar verarscht, als es versucht hat, sich an die Regeln zu halten.
Ich verabscheue Duelle.

Nach solchen Duellen kommt es oft zu Verrat. Man sollte sie vermeiden, wenn sie nicht unbedingt notwendig sind.

Die Regeln der Gastfreundschaft

Ähnlich wie die Duellregeln und die Wergeldbestimmungen sind die Erlasse über die Pflichten von Gastgebern und Gästen uralt, und einst gehörten vergleichbare Verhaltensregeln zu den Vorstellung der Sterblichen von einer zivilisierten Kultur. Übernatürliche Wesen halten sich nach wie vor an die Regeln der Gastfreundschaft, aber bei ihnen haben sie weitaus größere Bedeutung. Jemanden als Gast willkommen zu heißen bedeutet ein Versprechen, dass die Gastgeber:in oder ihr Gefolge den Gast für die Dauer des Besuchs nicht verletzen werden.
Der Gast wiederum verspricht, sich entsprechend zu verhalten und seiner Gastgeber:in keinen Schaden zuzufügen. Ein Verstoß gegen das Gastrecht ist eine schwere Kränkung, die die Betroffenen mit Sicherheit nicht auf sich sitzen lassen werden. Wegen solcher Vergehen haben schon Kriege begonnen.

Frag mal den Roten Hof ... ach nein, warte ...

Das Gastrecht ist eine andere Art übernatürlicher Pakt, und von daher spielt der Geist der Vereinbarung keine Rolle.
Einem Gast oder einer Gastgeber:in Schaden zuzufügen, ohne gegen das Gastrecht zu verstoßen, ist ein beliebtes Spiel im Niemalsland. In Mabs Garten in Arctis Tor kann man zum Beispiel eine Reihe von Gästen bestaunen, die keine Dauer für ihren Aufenthalt angegeben haben. Die Königin hat lediglich ihren Besuch auf unbestimmte Zeit verlängert, indem sie sie in Eis eingehüllt hat. Nehmen Sie sich diese Lektion zu Herzen.
Noch etwas: Wenn Sie die Regeln der Gastfreundschaft brechen, gelten auch für die andere Partei keinerlei Beschränkungen mehr. Ich halte es für unwahrscheinlich, dass Sie so etwas tun würden, aber übernatürliche Wesen zu beherbergen oder bei ihnen zu Gast zu sein ist nichts, was man auf die leichte Schulter nehmen sollte, vor allem, wenn es sich um feindselige Wesen handelt.

Neutraler Boden

Eine Handvoll Orte in der Welt der Sterblichen gelten als Territorium, in dem sich Unterzeichner:innen des Abkommens verhalten müssen, als seien sie Gäste des Eigentümers, was heißt, dass sie anderen Parteien keine Gewalt antun dürfen.
In Wahrheit verhalten sich Unterzeichner:innen innerhalb der Mauern oder Grenzen des neutralen Bodens wie Gäste Mabs selbst und eine Ruhestörung dort kommt einer Beleidigung der Königin der Luft und der Dunkelheit gleich.

Man kann deshalb davon ausgehen, dass es auf im Abkommen festgelegtem neutralem Boden nur sehr selten zu Ruhestörungen kommt.
Einen solchen Ort – McAnally's Pub – gibt es auch in Chicago. Mitglieder der örtlichen übernatürlichen Gemeinschaft besuchen den Pub, weil er als im Abkommen festgelegter neutraler Boden bekannt ist und daher Zuflucht vor Wesen aus dem Niemalsland bietet, die sonst Schaden gefährlich werden könnten. McAnally's (oder Mac's, wie man den Pub allgemein nennt) ist der beste und einfachste Ort, um Treffen abzuhalten, bei denen ein zusätzliches Maß an Sicherheit erforderlich ist.
Im Abkommen festgelegter neutraler Boden bietet nur Unterzeichner:innen Sicherheit. Sterbliche Untergebene und Söldner sind beliebte Mittel, um Gewalt anzuwenden, ohne das Abkommen zu brechen. Paddy's Pub in Bali war im Abkommen festgelegter neutraler Boden. Sic caveat hospes.

Schließen wir (k)einen Pakt

Die Vorstellung von einem „Ehrenwort" ist eindeutig menschlich, zum Teil, weil sterbliche Eidbrecher:innen als Konsequenz nur den Verlust ihrer Ehre hinnehmen mussten. Wie Sie wissen, hat der Wert der Ehre und damit auch der des Ehrenworts in der Welt der Sterblichen drastisch abgenommen. Eide sind leicht zu leisten und leicht zu brechen, weswegen wir oft annehmen, dass jedes Versprechen falsch und hohl ist.
Das gilt nicht für übernatürliche Wesen und sterbliche Magieanwender. Für sie hat ein Versprechen, an das man durch sein Wort gebunden ist, mehr Gewicht, denn ein Wortbruch hat in der übernatürlichen Welt Konsequenzen.
Massive Konsequenzen. Aus diesem Grund geben die meisten Bewohner des Niemalslandes niemals ihr Wort auf etwas, das sie nicht zu halten gedenken. Das Gleiche gilt für Magier, die bei ihrer Macht schwören, denn wenn sie einen solchen Eid brechen, verlieren sie möglicherweise ihre Magie.
Erinnern wir uns aber daran, dass die Abkommen nach dem Buchstaben, nicht nach dem Geist des Gesetzes fragen. Ein übernatürliches Wesen, das sein Wort gibt, hat die Absicht, genauso das zu halten, was es versprochen hat, nicht mehr und nicht weniger. Die Sidhe sind besonders geschickt darin, Versprechen so zu formulieren, dass sie ihnen nützen und die andere Partei zu falschen Annahmen und Schlussfolgerungen verleiten. Behalten Sie diese Tatsache immer im Hinterkopf, wenn Sie mit den Feenhöfen zu tun haben. Ihr Leben könnte davon abhängen.

Die Bedeutung von Namen

Namen sind sehr wichtig. Wir bekommen sie bei der Geburt, lernen schnell, dass sie Teil unserer Identität sind, und während wir heranwachsen, wiederholen wir einen Namen immer wieder, bis er untrennbar und unabänderlich zu uns gehört. Beobachten Sie zum Beweis einfach die Reaktion von jemandem, der glaubt, in der Nähe seinen Namen gehört zu haben. Die Reaktion ist eine instinktive, reflexartige Aufmerksamkeit, die auf einer bewussten oder auch unbewussten Ebene erfolgt. Bedenken Sie also, wie viel mächtiger es ist, den Namen eines Wesens zu rufen – den gesamten Namen, genauso ausgesprochen, wie der Benannte es täte – und ihn mit Energie, mit Willen zu erfüllen. Ein Wesen, das diesen Ruf hört, kann ihn nicht ignorieren.

Namen sind das Mittel, mit dem man übernatürliche Wesenheiten beschwört, von der kleinsten Tautropfenfee bis zu den Königinnen des Sommers und des Winters persönlich.

Wenn man den wahren Namen einer Kreatur kennt, hat man Macht über sie. Sollten Sie je den Namen eines übernatürlichen Wesens erfahren, hüten Sie ihn gut. Er ist nicht nur eine Macht, die Sie mit niemandem teilen sollten – nein, je mehr Menschen den Namen kennen, desto weniger mächtig wird dieses Wissen. Andernfalls müssten Wesen wie Zeus täglich in vielen Gymnasiums-Klassenzimmern auftauchen.

Dies ist nicht der richtige Ort, um den Prozess der Beschwörung eines Wesens mittels seines wahren Namens zu beschreiben. Wenn Sie neugierig darauf sind, rate ich Ihnen zu großer Vorsicht. Den Namen eines Wesens zu kennen, verleiht Ihnen Macht über dieses Wesen, ja, aber diese ist nicht absolut, und die meisten übernatürlichen Kreaturen empfinden Beschwörungen Sterblicher als Affront.

Zen und die Kunst des Überlebens

Dieser Abschnitt mag einem versierten Profi überflüssig erscheinen. Haben Sie Nachsicht mit mir. Wie Sie zweifellos bemerkt haben, ist der Umgang mit übernatürlichen Wesen nicht mit dem mit Sterblichen vergleichbar, und Mutmaßungen sind zumindest tödlich.

Stolz, Ehre und Ansehen sind den Bewohner:innen des Niemalslandes wichtiger als selbst den stolzesten Menschen. Ehrgeiz hat bei Wesen, die Jahrhunderte und Jahrtausende leben, eine ganz andere Bedeutung, wie das Ausmaß der Planung beweist, das Nicodemus Archleone, Königin Mab und Mutter Sommer, um nur einige zu nennen, an den Tag legen. Ihnen mögen die kurzsichtigen Pläne der

Menschen im Vergleich dazu unausgereift, ja sogar grob erscheinen, und Sie müssen Ihre Machenschaften noch raffinierter planen, wenn Sie Erfolg haben wollen. Aber ich schweife ab ☺

Worauf ich hinaus will, ist, dass unabhängig vom Grad der Diplomatie, unabhängig von der Sorgfalt, mit der man Missverständnisse vermeidet und sich hütet, niemandem auf die Zehen zu treten, Konflikte entstehen werden. Hier finden Sie Vorschläge, wie Sie mit ihnen umgehen können, um die besten Überlebenschancen zu haben.

Dresden Files Accelerated in deutscher Übersetzung!

DIE DUNKLEN FÄLLE DES HARRY DRESDEN

Ein Turbo-Fate-Rollenspiel

Dank Euch: Finanziert!

Hilf uns auf: KICKSTARTER crowdfunding-exklusives Produkt.

↦ www.harrydresden.de ↤

Mit ganz viel Liebe gemacht

Die Kampagne erschaffen

Ihr Spiel sollte sich über mehrere Sitzungen erstrecken, die zusammengenommen als Kampagne bezeichnet werden, ein Begriff, der aus dem Militärjargon stammt und geeigneter ist, als die Millionen von Hobbyisten jemals würdigen werden. Wenn die Zeit knapp ist, können Sie stattdessen eine einzelne Sitzung ansetzen, die als One-Shot oder Con-Szenario bezeichnet wird.
Unten ist ein Vorgang beschrieben, anhand dessen Sie ihre hypothetischen Untersuchungen planen können.

Gemeinsam beschließen

Zuerst müssen Sie sich mit zuverlässigen Freunden treffen, oder, das trifft eher auf Sie zu, Lieutenants. Die selbsterfüllende Natur der menschlichen Entscheidungsfindung würde verhindern, nützliche Ergebnisse alleine zu erzielen. Besprechen Sie offen die Herausforderungen, denen Sie oder Ihre Organisation sich stellen müssen: Was hält Sie nachts wach, die Alptraum-Szenarien, die drohen, alles zu zerstören, was Sie aufgebaut haben. Sprechen Sie offen über etwaige Schwächen. Wenn Sie sie nicht kennen, fehlt den Mitgliedern Ihrer Gruppe möglicherweise die nötige Einsicht.
Zählen Sie auf, was einer Untersuchung bedarf, wie beispielsweise übernatürliche und sterbliche Organisationen oder Personen, Gruppen von geistlosen, aber gefährlichen Wesen, Arten von Konflikten, die für die Untersucherin von Bedeutung sind und jedwede Kombinationen davon. Beschreiben Sie auch ausführlich, was Sie geheim halten oder vermeiden wollen. Ziehen Sie das folgende Beispiel zu Rate:

Eine Paranetter-Zelle – Clark, Amanda, Thad, Pamela, Priscilla und Mary – beschließt, ein hypothetisches Szenario als Kampagne zu spielen, Amanda ist die SL. Nach Diskussionen darüber, welche Elemente ihre Übung enthalten soll, einigen sie sich auf die folgende Liste mit wünschenswerten Kampagnenelementen:

- ★ Geister und Spukerscheinungen
- ★ Die kriminelle Unterwelt
- ★ Übernatürliche Verbindungen zur Geschichte
- ★ Die „Soll nicht vorkommen"-Liste enthält:
- ★ Die Feenhöfe als bedeutende Kraft
- ★ Die Vampirhöfe als bedeutende Kraft

Ich sage hier und jetzt, dass dein Publikum das nicht amüsant finden wird.
Wie meine Generation so gerne zu sagen pflegt: „Und das ist jetzt wie mein Problem?"

Zusätzlich beschließen sie, dass ihre Übung in New Orleans, Louisiana stattfindet, eine Stadt, die niemand von ihnen besonders gut kennt, also werden die genauen Details der echten Stadt sie nicht ablenken.

Ein Gespür für Ort und Zeit

Manche Gruppen investieren genauso viel (oder mehr) darin, wo und wann die Kampagne spielt wie in die Dynamiken zwischen den Gruppierungen. Spielende Personen, die ihr Wissen über einen bestimmten Schauplatz für Kampagne sinnvoll einbringen oder die bereit sind, Recherchen zu diesen Schauplätzen anzustellen, sollten gelegentlich um Rat gefragt werden, um Authentizität und Struktur in die Spielwelt zu bringen. Lassen Sie sich jedoch nicht ablenken, indem Sie sich mit einem virtuellen Reisebericht beschäftigen – stellen Sie sicher, dass solche Details unmittelbar für Ihr Spiel relevant sind, indem Sie festlegen, dass entweder die Charaktere oder die Gruppierungen irgendeine Art von Bezug zu diesen Details haben.

Gruppierungen identifizieren

Die Liste der erwünschten Elemente sollte unmittelbar eine oder mehrere Gruppierungen nahelegen, die Sie in Ihre Planung einbeziehen können. Eine Gruppierung ist eine Person oder Entität – ein „Charakter", gewissermaßen – oder eine Gruppe von Charakteren, die ähnliche Ziele haben und dafür zusammenarbeiten. Beispiele könnten den Winterhof im Reich der Sidhe und das Chicago Police Department beinhalten. Eine Gruppierung kann auch eine kleinere Gruppe sein, möglicherweise innerhalb einer größeren. Ein bestimmter Zirkel des Schwarzen Hofs, eine Hexenmeisterin und ihr Gefolge oder ein einzelner mörderischer Loup-Garou qualifizieren sich alle als Gruppierungen.

In diesem Schritt identifizieren und zählen Sie die Gruppierungen, die in Ihrer hypothetischen Spielwelt vorkommen. Für den Moment bleiben Sie bei Ihren Diskussionen auf einem abstraktem Niveau und verwenden grobe Züge. Details folgen.

Lassen Sie uns zu unserem Beispiel-Szenario zurückkommen.

Die Gruppe diskutiert Gruppierungen, die durch ihre Liste von gewünschten Elementen vorgeschlagen wurden.

Nach einigen Minuten der Beratung einigen sie sich auf diese Liste:

- Die örtliche Fomorer-Zelle
- Eine mächtige Verbrecherbande
- Eine bunt zusammengewürfelte Gruppe von Vigilanten
- Ein Personenkult, der sich um ein charismatisches Monster geschart hat
- Eine Geheimgesellschaft ähnlich den Illuminaten, nicht an eine bedeutende Macht gebunden.

Shakespeare Nett.

Kapitel 5: Der Himmel der Erfindung

Charaktererschaffung

In diesem Spiel stellen alle spielenden Personen einen Charakter mit seinem eigenen Wesen, Bedürfnissen, Wünschen, Problemen, Stärken, Schwächen und besonderen Fähigkeiten dar. Aber wie T. S. Eliot sagte, „Wenn sie gezwungen ist, in einem strengen Rahmen zu arbeiten, wird die Vorstellungskraft bis an ihre Grenzen strapaziert – und bringt eine Fülle an Ideen hervor. Gibt man ihr die komplette Freiheit, verzettelt man sich nur." Daher habe ich statt den spielenden Personen die Freiheit zu geben, ihre Charaktere zu schreiben, wie immer sie es wünschen, ein Rahmenkonzept an Auflagen vorgegeben, innerhalb dessen der Charakter zu erschaffen ist.

Bevor Sie mit der Erschaffung Ihres Charakters beginnen, werden Sie und die anderen spielenden Personen die Startparameter des Spiels besprochen haben (wie auf Seite XX{84} beschrieben) und daher eine klare Vorstellung des räumlichen, zeitlichen und erzählerischen Kontext gesammelt haben, um Sie während des Vorgangs der Charaktererschaffung in Betracht zu ziehen.

Ihre Gruppe hat festgelegt, dass Ihre Spielwelt New Orleans ist, wo sie einen losen Zusammenschluss von übernatürlichen Vigilanten spielen, die gegen das Verderben sowohl von menschlicher wie von anderer Seite kämpfen. Aufgrund dieser altruistischen Prämisse würden Charaktere mit selbstherrlichen Motiven sich deplatziert vorkommen, genau wie Charaktere, die mit irgendeiner der dunkleren Mächte in unserer Welt im Bunde stehen, wie die Fomor oder die Denarierinnen.

Zusammenfassung der Charaktererschaffung

Die Schritte, die zur Charaktererschaffung gehören, können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden, aber ich empfehle den folgenden Ablauf:

- Wählen Sie einen Archetyp.
- Erschaffen Sie zwei Aspekte – Konzept und Dilemma.
- Erschaffen Sie einen dritten Aspekt.
- Geben Sie Ihrem Charakter einen Namen und eine Beschreibung.
- Wählen Sie die Methoden Ihres Charakters.
- Setzen Sie die Erholungsrate Ihres Charakters auf drei.
- Wählen Sie einen Stunt.

- ★ Notieren Sie Stress und Zustände Ihres Charakters
- ★ Wenn Sie möchten, schreiben Sie zwei weitere Aspekte auf und nehmen noch zwei weitere Stunts. Die Stunts kosten jeweils einen Punkt Erholungsrate.
- ★ Vervollständigen Sie alle weiteren benötigten Informationen über Ihren Charakter.

Einen Archtetypen wählen

Der Archetyp, den Sie für Ihren Charakter wählen, umfasst die Art des Charakters, seine allgemeine Rolle im Spiel und seinen Platz in der übernatürlichen oder menschlichen Welt. Jeder Archetyp ist mit einer bestimmten Anzahl Stunts (Seite XX{114}) und Zuständen (Seite XX{116}) ausgestattet, die dem Charakter helfen, seine Rolle auszufüllen.

Es gibt keine Beschränkungen bei der Auswahl der Archetypen. Alle können den gleichen Archetyp wählen, wenn das zu entdeckende Szenario sich auf eine einzige Art von Charakter konzentriert (z. B. alle sind Polizisten oder Vampirinnen des Weißen Hofs) oder jeder Charakter hat einen anderen Archetyp, sodass die Gruppe eine breite Auswahl an Anliegen und Absichten hat.

Manche Archetypen erlauben Ihnen, den Archetyp Einfache:r Sterbliche:r zusätzlich zu einem anderen zu nehmen, wie zum Beispiel zum Wechselbalg (Seite XX{143}), Infizierte:r des Roten Hofes (Seite XX{151}), Werkreatur (Seite XX{154}) und Unverdorbene:r des Weißen Hofes (Seite XX{156}). Sie können nur mehr als einen Archetyp haben, wenn die Beschreibung des Archetyps es erlaubt, und nur unter den dort beschriebenen Umständen.

Die Beschreibung der Archetypen beginnt auf Seite XX{119}.

Clark will einen Zauberer des Weißen Rats spielen, allerdings mit einem Kniff: Die Spezialität seines Charakters ist Büromantie statt Kampf.
Er wählt Magieanwender als seinen Archetyp.

Es ist nur ein Kniff, wenn du Dresden als die Norm ansiehst.
Wie es unser Kunde wahrscheinlich tut.

Aspekte erschaffen

Diese beiden Charakteraspekte definieren den dramatischen Kern deines Charakters. Aspekte und ihre Auswirkungen im Spiel werden in Gänze im Kapitel 7: Aspekte, der Dreh- und Angelpunkt von Fate auf Seite XX{106} beschrieben, aber kurz gesagt, ist ein Charakteraspekt ein Wort, eine Redewendung oder ein Satz, der etwas Grundlegendes in der Darstellung Ihres Charakters hervorhebt.

Konzept

Im Kino basiert ein Konzept-Film auf einer einzigen, leicht verständlichen Idee. Genauso ist das Konzept Ihres Charakters eine Redewendung oder ein Satz, der seine destillierte Essenz kommuniziert. Überlegen Sie während der Formulierung, wie das Konzept Ihres Charakters Ihnen sowohl hilft als auch die Dinge für Sie komplizierter macht. Die besten Konzepte machen beides.

Ein Konzept muss sich nicht unmittelbar auf den Archetyp des Charakters beziehen. Archetypen decken Elemente der Geschichte für jede Art von Charakter ab, es ist jedoch das Konzept, das einen Charakter von allen anderen unterscheidet, die auch diesen Archetyp haben. Sanja Iwanowitsch und Michael Carpenter sind beide Ritter vom Kreuz, aber können niemals miteinander verwechselt werden: Der eine ist der Agnostischer Ritter vom Kreuz und der andere Die Faust Gottes. Analog dazu, wenn Ihre Gruppe mehr als einen Charakter des gleichen Archetyps hat, müssen diese Konzepte haben, die sich voneinander absetzen. Hitzköpfige Rebellin und Alternde Veteranin wären zum Beispiel eine klassische Paarung für Polizistinnen.

Beispiele: Zynischer Blogger, Unwillige Prophetin, Voreingenommener Wächter des Weißen Rats

Dilemma

Das Dilemma Ihres Charakters ist eine Redewendung oder ein Satz, der der Ursprung eines internen oder externen Konflikts ist: eine persönliche Schwäche, eine wiederkehrender Feindin oder eine wichtige Verpflichtung – irgendetwas, was das Leben kompliziert macht. Ein enger Bezug zwischen dem Dilemma Ihres Charakters und seinem Konzept – wie zum Beispiel ein Diebischer Schurke mit einem Herz aus Gold – kann befriedigend sein, natürlich, aber die Auswahl eines Konzepts und Dilemmas ohne direkten Bezug zueinander kann Tiefe verleihen. Vielleicht hat Ihr Diebischer Schurke stattdessen ein Schwieriges Familienmitglied.

Beispiele: Die Wahrheit ist irgendwo da draußen, Jeder erschießt den Boten, Wo gehobelt wird...

Der dritte Aspekt

Ist Ihr Charakter die klügste Person in seiner Heimatstadt? Besitzt er ein mächtiges Artefakt, das zu allen Zeiten bekannt war? Ist er schweigsam oder gesprä-

chig? Ist er ungeheuer reich oder privilegiert? Wählen Sie etwas Wichtiges oder Interessantes über Ihren Charakter aus und beschreiben Sie es in in einer einzigen Redewendung oder einem Satz als dritten Charakteraspekt.
Wenn Sie Schwierigkeiten haben, sich einen dritten Aspekt auszudenken, versuchen Sie, den Hintergrund Ihres Charakters auszugestalten, um ein passendes Detail zu entdecken, das ein Aspekt werden könnte. Sie können auch die Gruppe fragen, was sie an Ihrem Charakter fasziniert oder eine bestimmte Frage in ihren Köpfen auftauchen lässt, oder Sie nutzen den dritten Charakteraspekt, um eine Verbindung zu einem oder mehreren der anderen Charakteren in der Gruppe zu etablieren.

Beispiele: Fähige Hackerin, Eine Verbundenheit mit Katzen, Die Kälte, sie ist nun ein Teil von mir

Name und Erscheinungsbild wählen

Jetzt, wo Ihr Charakter drei Aspekte und einen Archetypen hat, wissen Sie genug, um ihm einen Namen zu geben und ihn zu beschreiben: Wie sieht er aus, wie bewegt er sich, welche Angewohnheiten hat er, was trägt er typischerweise mit sich herum und so weiter.

Methoden auswählen

Methoden sind Beschreibungen, wie Ihr Charakter Aufgaben bewältigt. Jeder Charakter hat dieselben sechs Methoden:

Eile	Fingerspitzengefühl	Gewalt
Intelligenz	Konzentration	List

Wir verwenden eine Leiter aus Adjektiven und Zahlen (auf der rechten Seite zu sehen), um unter anderem die Methoden der Charaktere, das Ergebnis eines Wurfs oder den Widerstand gegen eine Aktion festzulegen.
Jede Methode Ihres Charakters wird auf dieser Leiter eingestuft. Wählen Sie eine Methode auf Gut (+3), zwei auf Ordentlich (+2), zwei auf Durchschnittlich (+1) und eine auf Mäßig (+0). Sie können diese später verbessern, sodass Sie nicht für immer auf Ihre Auswahl festgelegt sind.
Mehr Details dazu, was jede Methode bedeutet und wie man sie benutzt, um Aktionen durchzuführen, finden Sie in Kapitel 6: Das Schauspiel sei die Schlinge auf Seite XX{97}.

Die Leiter

+8 Legendär
+7 Episch
+6 Fantastisch
+5 Hervorragend
+4 Großartig
+3 Gut
+2 Ordentlich
+1 Durchschnittlich
+0 Mäßig
−1 Schwach
−2 Fürchterlich

Wenn man bekannte Personen aus Dresdens Fallakten bemüht, dann ist Hendricks ein Schläger, Carpenter ist ein Wächter, Valmont ist eine Diebin, Ramirez ist ein Draufgänger...

Miss Gard ist jetzt mehr eine Wächterin. Und was den Schläger angeht, naja...

Ich bin im Schlägertrupp?

Du BIST der Schlägertrupp.

Methoden bilden (Ihren) Charakter

Die Methoden Ihres Charakters sagen, wer er ist und wie er seine Probleme löst.

Zum Beispiel:

Schläger: Gewalt +3, Fingerspitzengefühl & Konzentration +2, Eile & List+1, Intelligenz +0

Star: Eile +3, Fingerspitzengefühl & Gewalt+2, Intelligenz & Konzentration +1, List +0

Schwindler: Intelligenz +3, Fingerspitzengefühl & List +2, Eilse & Gewalt +1, Konzentration +0

Wächter: Konzentration +3, Gewalt & Intelligenz+2, Eile & List +1, Fingerspitzengefühl +0

Dieb: List +3, Eile & Konzentration +2, Fingerspitzengefühl & Intelligenz+1, Gewalt +0

Draufgänger: Fingerspitzengefühl +3, Eile & Intelligenz +2, Gewalt & List +1,Konzentration +0

Berechnen der Erholungsrate

Ihre Erholungsrate bestimmt die Mindestanzahl an Fate-Punkten, die Sie zu Beginn jeder Spielsitzung erhalten. Geben Sie diese Punkte aus, um Aspekte einzusetzen (siehe Kapitel 7: Aspekte, der Dreh- und Angelpunkt von Fate auf Seite XX{106}) oder um bestimmte Stunts zu aktivieren. Alle beginnen mit drei Punkten Erholungsrate, können aber Punkte ausgeben, um in einem späteren Schritt Stunts zu kaufen. Die Erholungsrate Ihres Charakters kann niemals unter eins fallen.
Sie beginnen jede Sitzung mit den Fate-Punkten vom Abschluss der letzten Sitzung oder einer Anzahl in Höhe der Erholungsrate Ihres Charakters (wenn diese höher ist).

Clarks Charakter, Sean McAvoy, hat einen Punkt Erholungsrate. Wenn er eine Spielsitzung beginnt ohne aus der letzten Sitzung verbliebene Fate-Punkte, beginnt er stattdessen mit einem Fate-Punkt. Hätte er die letzte Sitzung allerdings mit mehr als einem Fate-Punkt beendet, behielte er diese zum Beginn der nächsten Sitzung.

Wenn das Spiel fortschreitet, erhält Ihr Charakter zusätzliche Punkte in Erholungsrate als Ergebnis der Charakterentwicklung. Nähere Einzelheiten finden Sie in Kapitel 11: Jede lange Reise auf Seite XX{195}.

Einen Stunt wählen

Ein Stunt ist ein besonderes Merkmal, das ein Spezialgebiet Ihres Charakters widerspiegelt, ein Bonus ihres Archetyps oder ein anderer Faktor, der ihm regelmäßig einen Vorteil verschafft.
Ein Stunt gewährt normalerweise einen Bonus von +2 auf eine bestimmte Methode, wenn er in einer bestimmten Aktion unter bestimmten Umständen eingesetzt wird. Die kompletten Regeln zum Erschaffen und Verwenden von Stunts finden Sie in Kapitel 8: Mit großer Macht auf Seite XX{114}.
Ihr Charakter erhält alle zentralen Stunts, die zu seinem Archetyp gehören. Zusätzlich können Sie einen weiteren Stunt auswählen aus denen, die für den Archetyp erhältlich sind, oder einen, den Sie selbst erschaffen haben mit den Regeln aus Kapitel 8.

Durch den Archetyp Zauberwirker hat Sean McAvoy automatisch die Stunts Hervorrufung, Thaumaturgie und Seelenblick. Sein Spieler Clark beschließt ~~Mitgliedschaft im Weißen Rat~~ als seinen zusätzlichen Stunt zu nehmen.

Festhalten von Stress und Zuständen

Jeder Charakter hat sechs Stresskästchen (Seite XX{188}), um die konkrete Menge an körperlicher und geistiger Belastung zu markieren, die der Charakter aushalten kann, bevor er eine dauerhafte Verletzung oder ein geistiges Trauma erleidet.
Der Charakter bekommt außerdem eine Anzahl Zustände (Seite XX{116}), die Verletzungen, geistige Traumata und dauerhafte Auswirkungen durch seinen Archetyp oder andere Quellen darstellen.

Drei Zustände (In Gefahr, Todgeweiht und Verpflichtet) sind jedem Charakter standardmäßig zugeordnet, zusätzlich zu den einmaligen Zuständen, die zum Archetyp des Charakters gehören. (Mehr Einzelheiten finden Sie bei den jeweiligen Archetyp-Beschreibungen in Kapitel 8.)
Zeichnen Sie auf Ihrem Charakterbogen ein Kästchen (oder mehrere Kästchen, je nach Beschreibung) neben jeden Zustand, dieses Kästchen können Sie markieren, wenn der Zustand gilt. Halten Sie ein wenig Platz frei, um sich Notizen zu den Umständen zu machen, unter denen Sie den Zustand bekommen haben.
Einzelheiten zu Stress und Zuständen finden Sie in „Schaden, Stress und Zustände" auf Seite XX{187}.

Clark schreibt auf, dass Sean McAvoy sechs Stresskästchen hat sowie die Zustände In Gefahr und Todgeweiht. Durch seinen Archetyp Zauberwirker erhält er außerdem die einmaligen Zustände Erschöpft, Ausgebrannt und Das Dritte Auge, also schreibt er diese ebenfalls auf.

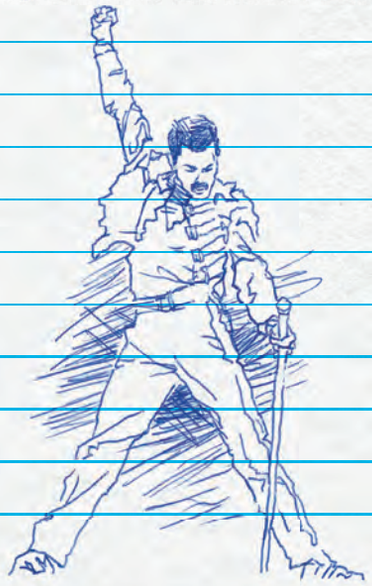
Optionale Schritte

An diesem Punkt können Sie einen oder zwei weitere Aspekte festlegen, die Ihren Charakter weiter beschreiben und/oder zwei weitere Stunts nehmen. Sie können Stunts von Grund auf erschaffen, wenn Sie das wünschen, aber Sie können auch aus den Stunts auswählen, die für Ihren Archetyp zur Verfügung stehen. Jeder dieser zusätzlichen Stunts senkt Ihre Erholungsrate um einen Punkt. Wenn Sie es ablehnen, zusätzliche Aspekte zu definieren oder zusätzliche Stunts zu kaufen, haben Sie die Möglichkeit, das während der Charakterentwicklung zu tun, wie sie in Kapitel 11: Jede lange Reise auf Seite XX{195} beschrieben ist.

Während er seinem Charakter den letzten Schliff gibt, beschließt Clark, die verbliebenen zwei Aspekte frei zu lassen, damit er sie später festlegen kann. Er will Seans Fähigkeit als Forscher veranschaulichen, also beschließt er, zwei Stunts zu nehmen: Arkaner Ermittler und Meister der Lehren. Das kostet ihn zwei weitere Punkte Erholung, sodass er nur noch einen übrig hat.

Letzte Handgriffe

Manche Archetypen haben Zustände und Stunts, die erfordern, dass Sie zusätzliche Details über Ihren Charakter erfinden. Wenn Sie das bis jetzt nicht gemacht haben, geben Sie diese Details jetzt bekannt.
Und jetzt sind Sie bereit, anzufangen. Oder wie Freddie Mercury sang:



"On with the show"