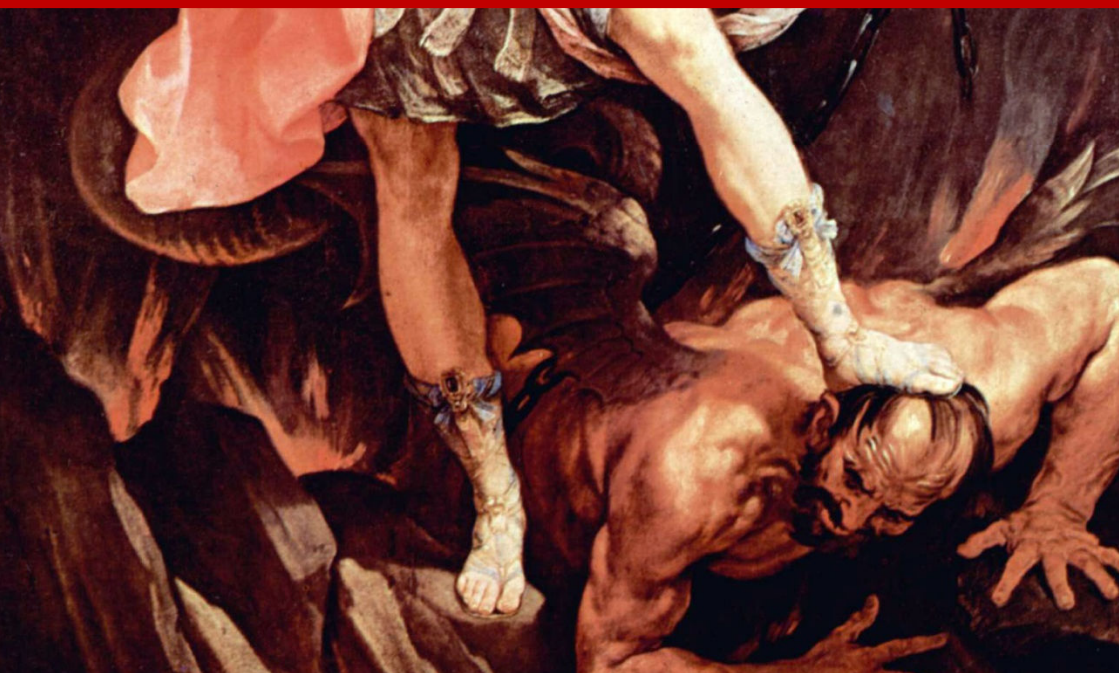




FATE IN NOMINE



IN NOMINE

Originalausgabe	Steve Jackson Games
Autor	Derek Percy, basierend auf dem französischen Original von Croc.
Web	www.sjgames.com www.sjgames.com/innomine www.warehouse23.com

In Nomine ist ein Markenzeichen von Steve Jackson Games

In Nomine © 1997 Steve Jackson Games

FATE CORE

Originalausgabe	Evil Hat Productions
Deutsche Ausgabe	Uhrwerk Verlag
Web	www.evilhat.com www.uhrwerk-verlag.de www.faterpg.de

Der Text von Fate Core ist unter der Open Gaming License und Creative Commons Attribution License (CC BY 3.0) erhältlich.

KONVERTIERUNG

Text und Layout	Klaus Westerhoff
Web	spiele-im-kopf.blogspot.com

Diese Konvertierung ist nicht offiziell und nicht von Steve Jackson Games, Evil Hat Productions oder Uhrwerk Verlag unterstützt.

ILLUSTRATIONEN

Titelbild	Guido Reni: Erzengel Michael besiegt Satan
Innenillustrationen	Gustave Doré: Die göttliche Komödie

Inhalt

1 Einleitung.....	1
Die Symphonie.....	2
Die drei Sphären der Schöpfung.....	3
Die körperliche Sphäre –Die Erde	3
Die ätherische Sphäre –Die Marken.....	3
Die celestische Sphäre –Himmel und Hölle.....	3
2 Neue Regeln	5
Aspekte	6
Chor/Band und Vorgesetzter.....	6
Das eigene Wort.....	6
Fertigkeiten	8
Empathie	8
Kraft	8
Wille.....	9
Lieder	9
Resonanz	12
Stress und Konsequenzen.....	14
Seelischer Stress.....	14
Dissonanz und Diskord.....	14
Extras	17
Hüllen.....	17
Artefakte	18
Konflikte	19

Charaktererschaffung	20
Engel und Dämonen	20
Sterbliche Charaktere	21
3 Die himmlischen Heerscharen	23
Die sieben Chöre der Engel.....	24
Seraphim – Die Allerheiligsten	24
Cherubim – Die Beschützer.....	25
Ofanim – Die Räder	25
Elohim – Die Beobachter.....	26
Malakim – Die Tugend	26
Kyriotaten – Die Schäfer	26
Merkurier – Die Freunde der Menschen	27
Die grossen Erzengel	28
Blandine, Erzengel der Träume.....	28
David, Erzengel des Steins	29
Dominic, Erzengel der Gerechtigkeit.....	30
Eli, Erzengel der Schöpfung	30
Gabriel, Erzengel des Feuers	31
Janus, Erzengel des Winds	32
Jean, Erzengel des Blitzes	33
Jordi, Erzengel der Tiere.....	33
Laurenz, Erzengel des Schwertes:	34
Markus, Erzengel des Handels	35
Michael, Erzengel des Kriegs.....	35
Novalis, Erzengel der Blumen	36
Yves, Erzengel der Bestimmung.....	37

4 Die Legionen der Hölle.....	39
Die sieben Bands der Dämonen.....	40
Balseraphim – Die Lügner.....	40
Djinni – Die Nachsteller.....	41
Calabim – Die Zerstörer.....	41
Haballah – Die Bestrafer	42
Lilim – Die Versucher.....	42
Shedim – Die Verderber.....	43
Impuditen – Die Schlinger	44
Die grossen Dämonenprinzen	45
Andrealphus, Prinz der Lust	45
Asmodeus, Prinz des Spiels.....	46
Baal, Prinz des Kriegs.....	46
Beleth, Prinzessin der Albträume.....	47
Belial, Prinz des Feuers	48
Haagenti, Prinz der Völlerei.....	49
Kobal, Prinz des schwarzen Humors	49
Kronos, Prinz des Schicksals	50
Malphas, Prinz der Fraktionen	51
Nybbas, Prinz der Medien.....	51
Saminga, Prinz des Todes.....	52
Valefor, Prinz des Diebstahls.....	53
Vapula, Prinz der Technologie	54

1 **EINLEITUNG**

DIE SYMPHONIE

Indem Gott die Symphonie schrieb, erschuf er den Himmel und die Erde und alles, was dort existiert. Jeder Engel und Dämon nimmt ihren Klang auf seine eigene Weise wahr, so wie es ihrer jeweiligen Art entspricht und spüren entsprechende Resonanzen. Diese Aspekte werden auch in einem Wort zusammengefasst, und es ist ein Ausdruck großer Macht, wenn ein Engel oder Dämon sein eigenes Wort erhält, dessen Einfluss er in der Schöpfung mehren soll. Die mächtigeren – und meist allgemeineren – Worte gehören den Erzengeln und Dämonenprinzen, aber auch ihre Untergebenen können ein eigenes Wort besitzen, das einen Teilaspekt ihres Vorgesetzten verkörpert.

Handeln sie entgegen ihrer Natur oder der ihres vorgesetzten Erzengel/Dämonenprinzen, erhalten sie Dissonanzen. Zu viele Dissonanzen können zu einem Diskord führen, der körperlich, geistig oder seelisch entsteht. Letztendlich kann das dazu führen, dass der Engel fällt und zu einem Dämonen wird. Doch auch Dämonen können zu viel Diskord ansammeln und aus ihren Reihen ausgestoßen werden, um ein Dasein als Renegaten zu fristen. Vielleicht schafft er es sogar, Läuterung zu erlangen und wieder in den Himmel aufzusteigen...

Der gesamte Krieg seit der Rebellion Luzifers und seinem Sturz geht jedoch vor allem um die Seelen der Menschen, die sich jede Seite einverleiben will. Der Freie Wille jedoch macht die Sterblichen unberechenbar, und um jeden einzelnen sollte man sich eigentlich kümmern, soll er nicht der Gegenseite anheimfallen.

Neben den unwissenden Figuren in Dem Spiel gibt es aber auch jene, die sich des Krieges bewusst sind, und entweder wissentlich einer Seite dienen, oder schlicht auf der Suche nach Macht mehr oder weniger bedenklicher Bündnisse eingegangen haben.

DIE DREI SPHÄREN DER SCHÖPFUNG

Die Symphonie umfasst drei Sphären der Realität. Auch jede Kreatur der Schöpfung besteht ebenfalls aus einer Mischung dieser drei Elemente, die sich als Körper, Geist und Seele manifestieren.

Die körperliche Sphäre –Die Erde

Dies ist das Reich der Sterblichen, auf dem der Krieg um ihre Seelen ausgetragen wird. Hier werden die Charaktere die meiste Zeit des Spiels verbringen.

Die ätherische Sphäre –Die Marken

Die Traumwelt der Marken besteht aus einer fast unendlichen Zahl von Halbrealitäten, die die körperliche von der celestischen Sphäre trennen. Hierhin gelangt der Verstand der Menschen, wenn diese träumen; jeder in seiner eigenen Traumsphäre. Weite Teile der Marken stehen unter der Kontrolle des Erzengels Blandine und des Dämonenprinzen Beleth. Viele heidnische Götter, die heute kaum noch Macht besitzen, sollen sich in die entlegenen Teile der Marken zurückgezogen haben.

Die celestische Sphäre –Himmel und Hölle

Dies ist die Heimat der Engel und Dämonen. Während Gott in der höchsten Ebene des Himmels unerreichbar ist und die Erzengel die Geschehnisse der Welt lenken, manipuliert Luzifer subtil die Machtkämpfe unter seinen Dämonenprinzen.



2 **NEUE REGELN**

ASPEKTE

Chor/Band und Vorgesetzter

Charaktere gehören stets zu einem der sieben Engelschöre beziehungsweise einer der sieben Dämonenbands. Da dies bestimmend dafür ist, wie der Charakter die Symphonie wahrnimmt, ist dies stets Teil dessen Konzepts.

Ebenso ist der Vorgesetzte deines Charakters entscheidend, schließlich soll er den Einfluss dessen Wortes auf Erden mehrten. Auch dies wird im Konzept angegeben.

Beispiele

- Seraph der Bestimmung
- Malak des Schwerts
- Merkurier des Blitzes
- Djinn des Schicksals
- Habbal der Albträume
- Shedit des Medien

Wie sich Chor/Band und Vorgesetzter im Spiel auswirken, wird in den Abschnitten *Die Himmlischen Heerscharen* (Seite 23) und *Die Legionen der Hölle* (Seite 38) ausführlich beschrieben.

Das eigene Wort

Durch große Verdienste kann sich ein Engel oder Dämon ein eigenes Wort verdienen. Er hat dann die alleinige Verantwortung für dieses Wort, auf dass dessen Einfluss in der Schöpfung wachse und dem Guten beziehungsweise dem Bösen diene. Wie in FATE CORE entspricht dies einem *Großen Meilenstein* und der Umbenennung deines Konzepts. Ergänze dazu Chor/Band und deinen Vorgesetzten um dein Wort.

Dein eigenes Wort ist immer ein Teilaspekt des Wortes deines Vorgesetzten Erzengels/Dämonenprinzen. Je allgemeiner, desto mächtiger dein Wort.

Beispiele

- Engel der Hagelstürme, Ophan des Windes
- Engel der Freudentränen, Merkurier der Bestimmung
- Engel der Sandkästen, Cherub der Kinder
- Dämon der Stille, Shedite der Geheimnisse
- Dämon des Hausarrests, Impudite des Spiels
- Dämon des Telefonmarketings, Balseraph der Medien

FERTIGKEITEN

Um die drei Sphären der Schöpfung, die sich in Körper, Geist und Seele manifestiert, sowie die alles durchdringende Symphonie darzustellen, werden die Fertigkeiten von FATE CORE wie folgt erweitert.

Empathie

Während Kraft und Wille für die Fähigkeit stehen, physischen und geistigen Stress auszuhalten, ermöglicht es dir Empathie, seelischen Stress zu ertragen. Auch erlaubt dir Empathie, Liedern (s. Seite 9) zu widerstehen, die auf der celestischen Ebene der Symphonie wirken.

Verteidigen: Du kannst Empathie zum Verteidigen gegen solche Lieder nutzen, die auf der celestischen Sphäre der Symphonie auf dich wirken.

Sonderregel: Die Fertigkeit Empathie gibt dir zusätzliche seelische Stresskästchen (s. Seite Seelischer Stress14) oder erlaubt es dir sogar, mehr Konsequenzen als üblich zu nehmen. Mit einem Wert von Durchschnittlich (+1) oder Ordentlich (+2) erhältst du ein zusätzliches Kästchen auf dem seelischen Stressbalken, mit Gut (+3) oder Großartig (+4) bekommst du zwei zusätzlich Kästchen auf dem seelischen Stressbalken, mit Hervorragend (+5) oder Fantastisch (+6) bekommst du die zusätzlichen Kästchen und kannst in einem Konflikt eine zusätzliche leichte Konsequenz hinnehmen. Diese zusätzliche Konsequenz darfst du aber nur für seelischen Stress nutzen.

Kraft

Bei Liedern (s. Seite 9), die auf der physischen Ebene der Symphonie wirken, kannst du mit Kraft deren Effekt widerstehen.

Verteidigen: Du kannst Kraft zum Verteidigen gegen solche Lieder nutzen, die auf der physischen Sphäre der Symphonie auf dich wirken.

Wille

Bei Liedern (s. Seite 9), die auf der ätherischen Ebene der Symphonie wirken, kannst du mit Wille deren Effekt widerstehen.

Verteidigen: Du kannst Kraft zum Verteidigen gegen solche Lieder nutzen, die auf der ätherischen Sphäre der Symphonie auf dich wirken.

Lieder

Die Schöpfung ist eine Symphonie, und durch Lieder kann man sie gezielt verändern. Unter Engeln und Dämonen ist dieses Wissen weit verbreitet. Lieder können auf drei Arten entsprechend den drei Sphären der Schöpfung angewandt werden: körperlich, ätherisch oder celestisch.

Es existiert eine Vielzahl verschiedener Lieder, die alle einem bestimmten Zweck dienen. Erst mit dieser Kenntnis vermag ein Engel oder Dämon diese Fertigkeit voll auszunutzen.

Überwinden: Du kannst Lieder nutzen, um andere Lieder in der Symphonie wahrzunehmen und zu identifizieren. Genauso kannst Du eine Lieder-Probe ablegen, um im Nachhinein festzustellen, ob die Symphonie durch ein Lied verändert wurde.

Einen Vorteil erschaffen: Dies ist die häufigste Anwendung eines Liedes, bei der du die Symphonie nach deinen Vorstellungen veränderst. Die Art des Vorteils hängt aber von dem einzelnen Lied und der Kenntnis der entsprechenden Stunts ab.

Angreifen: Nur wenige Lieder sind für eine direkte Attacke geeignet.

Verteidigen: Nur wenige Lieder sind zur Verteidigung geeignet.

Sonderregel: Der Umfang, in dem du Lieder wirken kannst, hängt von deinem Fertigkeitswert für die entsprechende Sphäre ab. Pro Szene kannst du Lieder so oft mit ihrem physischen, ätherischen oder celestischen Effekt anwenden, wie dein Wert Kraft, Wille oder

Empathie angibt. Hast du auf die zur Sphäre gehörenden Fertigkeit keinen Wert, also weniger als +1, so kannst du das Lied in dieser Form auch nicht wirken. Du kannst allerdings dasselbe Lied in einer Szene mit den Effekten verschiedener Sphären anwenden.

Beispiel: Engel Jehoel beherrscht die Fertigkeiten Kraft Durchschnittlich (+1), Wille Mäßig (+0) und Empathie Ordentlich (+2). Da sein Wille Mäßig (+0) ist, kann Jehoel keinen ätherischen Effekt anwenden. Den physischen Effekt eines Liedes kann er einmal pro Szene wirken, den celestischen zweimal.

Lieder-Stunts

- **Lied der Anmut.** Du kannst Lieder statt einer anderen Fertigkeit nutzen, um andere von dir einzunehmen. Die physische Anwendung ersetzt Kontakte, die ätherische Täuschung, und die celestische Charisma.
- **Lied des Donners.** Du kannst andere ablenken oder verwirren. Lege eine Lieder-Probe ab, das Ziel leistet je nach physischer, ätherischer oder celestischer Anwendung mit Kraft, Wille oder Empathie Widerstand. Senke die Initiative des Ziels um deine Erfolgsstufen.
- **Lied der Entropie.** Das Chaos kann ein mächtiger Verbündeter sein. Du kannst Lieder statt Kämpfen nutzen, um deinen Gegner anzugreifen. Die physische Anwendung ändert das Alter deines Gegners und verursacht körperlichen Stress, dein Gegner darf sich mit Kraft verteidigen. Verursachst du durch deinen Angriff eine Konsequenz, so gibt sie die Veränderung des Körpers wieder, wie zum Beispiel ***Vergreist, Rheumatisch*** oder ***Junger Hüpfen***. Die ätherische Anwendung attackiert den Geist deines Gegners mit Albtraumhaften Bildern und verursacht geistigen Stress, dein Gegner darf sich mit Wille verteidigen. Verursachst du durch deinen Angriff eine Konsequenz, so gibt sie den resultierenden

Wahn wieder, wie zum Beispiel ***Grausige Visionen***, ***Albträume*** oder ***Schwachsinnig***. Die celestische Anwendung greift die Psyche deines Gegners und verursacht seelischen Stress, dein Gegner darf sich mit Empathie verteidigen. Verursachst du durch deinen Angriff eine Konsequenz, so gibt sie den seelischen Zusammenbruch wieder, wie zum Beispiel ***Manisch*** oder eine ***Phobie***.

- **Lied der Heilung.** Du kannst dich oder andere heilen. Die physische Anwendung heilt körperliche Konsequenzen, die ätherische geistige, und die celestische seelische. Lege eine Lieder-Probe ab, deren Schwierigkeit von der Stufe der Konsequenz abhängt: Ordentlich (+2) für eine leichte, Großartig (+4) für eine mittlere und Fantastisch (+6) für eine schwere. Ein Erfolg verringert die Konsequenz um eine Ebene, ein voller Erfolg um zwei Ebenen.
- **Lied des Lichts.** Das Licht war das erste, das Gott erschaffen hat und verhilft dem Sänger zu einer großen Bandbreite an Effekten. Lege eine Lieder-Probe ab, das Ziel leistet je nach physischer, ätherischer oder celestischer Anwendung mit Kraft, Wille oder Empathie Widerstand. Mit dem physischen Effekt ist dein Opfer ***Gebendet***. Der ätherische Effekt erzeugt ein ***Illusionäres Objekt***. Mit dem celestischen Effekt ist dein Opfer ***Verwirrt***.
- **Lied des Schilds.** Du dich vor Angriffen schützen. Die physische Anwendung schützt vor körperlichem Stress, die ätherische vor geistigem, und die celestische vor seelischem. Gib einen *Fate-Punkt* aus, um die die Erfolgsstufen der nächsten Treffer, die du erleidest, insgesamt so oft um jeweils eins zu senken, wie dein Fertigkeitswert für Lieder ist.
- **Lied der Zungen.** Du kannst dich mit anderen verständigen. Gib einen *Fate-Punkt* aus und lege eine Lieder-Probe ab, das Ziel leistet je nach physischer, ätherischer oder celestischer Anwendung mit Kraft, Wille oder Empathie Widerstand. Mit dem physischen Effekt beherrscht du für den Rest der Szene je

eine Sprache, die auch das Ziel spricht. Mit dem ätherischen Effekt kannst du dich telepathisch mit deinem Ziel unterhalten. Mit dem celestischen Effekt kannst du je Erfolg einen Satz direkt in die Gedanken deines Ziels senden, egal wo es sich befindet.

Resonanz

Jeder Engel und Dämon nimmt die Musik der Symphonie auf seine eigene Weise war.

Die Resonanzen der Chöre/Bands und der Vorgesetzten werden in den Abschnitten *Die Himmlischen Heerscharen* (Seite 23) und *Die Legionen der Hölle* (Seite 38) ausführlich beschrieben.

Überwinden: Verwende Resonanz, um die Symphonie auf die besondere Art deines Engelschors, deiner Dämonenband oder deines Vorgesetzten wahrzunehmen.

Außerdem kannst du mit Resonanz in der Symphonie wahrnehmen, ob Engel oder Dämonen in das Geschehen auf Erden eingreifen: ihr Erscheinen, ob etwas zerstört oder verletzt wird, sowie gewirkte Lieder. Für letztere entspricht der passive Widerstand (9 – Würfelerggebnis Liederprobe), große Distanzen können die Probe weiter erschweren.

Einen Vorteil erschaffen: Verwende Resonanz, um die Symphonie auf die besondere Art deines Engelschors, deiner Dämonenband oder deines Vorgesetzten zu verändern.

Angreifen: Mit Resonanz kannst du nicht angreifen.

Verteidigen: Verwende Resonanz, um Dissonanz und Diskord abzuwenden (Seite 14).

Sonderregel: Die Fertigkeit Resonanz gibt dir zusätzliche Stresskästchen von Dissonanz (s. Seite 14) oder erlaubt es dir sogar, mehr Konsequenzen von Diskord als üblich zu nehmen. Mit einem Wert von Durchschnittlich (+1) oder Ordentlich (+2) erhältst du ein

3er-Kästchen auf dem Dissonanz-Stressbalken, mit Gut (+3) oder Großartig (+4) bekommst du zusätzlich noch ein 4er-Kästchen auf dem Dissonanz-Stressbalken, mit Hervorragend (+5) bekommst du die zusätzlichen Kästchen und kannst in einem Konflikt eine zusätzliche leichte Konsequenz hinnehmen. Diese zusätzliche Konsequenz darfst du aber nur für Diskord nutzen.

STRESS UND KONSEQUENZEN

FATE IN NOMINE verwendet zwei zusätzliche Stressbalken. Der eine bildet den seelischen Stress ab, den du entsprechend der dritten Sphäre der Schöpfung erleiden kannst; der andere stellt die Dissonanz dar, wenn du nicht mehr im Einklang zwischen deiner eigenen Natur und der Symphonie ist.

Seelischer Stress

Stress durch Konflikte auf der celestischen Ebene der Schöpfung (s. Seite 19) zehrt an der Seele selbst. Engel und Dämonen verfügen über drei Kästchen für seelischen Stress, durch einen hohen Wert in der Fertigkeit Empathie (s. Seite 8) kannst du weitere erhalten.

Zudem verfügst du über drei Stufen für Konsequenzen. Im Vergleich zu FATE CORE musst du hier unterscheiden zwischen geistigen Konsequenzen, die eher deinen Verstand und dein Denkvermögen behindern, und seelischen Konsequenzen, die sich auf deine Psyche niederschlagen.

Wie auch geistige Konsequenzen können seelische Konsequenzen durch den Einsatz von Empathie geheilt werden.

Dissonanz und Diskord

Gegen die eigene wahre Natur zu verstoßen, verursacht bei einem Engel oder Dämon einen Missklang in der eigenen Symphonie. Nimmt diese Dissonanz zu, kann dies im schlimmsten Fall dazu führen, dass ein Engel fällt und ein Dämon wird – worauf der Himmel den neuen Ausgestoßenen mit Sicherheit jagen wird. Ein Dämon hingegen kann geläutert und wieder zu einem Engel werden, so der Himmel gewillt ist, ihn wieder in seine Reihen aufzunehmen.

Sobald du etwas getan hast, das bei dir Dissonanz auslösen kannst, darfst du dich mit einer Fertigungsprobe auf Resonanz (s. Seite 12) dagegen verteidigen. Je stärker deine Tat gegen deine Natur verstößt,

desto höher ist der Wert auf der Leiter, den du erreichen musst. Was genau bei dir Dissonanz auslöst, ist nach Chor/Band und Vorgesetztem verschieden und wird in den Abschnitten *Die Himmlischen Heerscharen* (Seite 23) und *Die Legionen der Hölle* (Seite 38) ausführlich beschrieben.

Du kannst zwei Stresskästchen an Dissonanz verkraften, durch einen hohen Wert in der Fertigkeit Resonanz kannst du weitere erhalten.

Konsequenzen von Dissonanz: Diskord

Auch Dissonanz kannst du verkraften, indem du stattdessen eine Konsequenz namens Diskord hinnimmst. Dieser beginnt dann, dich zu entstellen und macht für andere Engel und Dämonen überdeutlich, dass du dich zunehmend von deiner wahren Natur entfernst und auf dem Weg bist, zur Gegenseite überzulaufen.

Diskord kann dich körperlich, geistig oder seelisch entstellen. Du kannst wählen, auf welcher Sphäre der Schöpfung du betroffen bist.

Körperlicher Diskord verunstaltet deine Gestalt. Als eine leichte Konsequenz kannst du ***Fettleibig, Leichenblass, Hässlich*** oder ***Zappelig*** sein. Eine mittlere Konsequenz hast vielleicht ***Keinen Geschmackssinn***, ein ***Seltsames Hautmuster*** oder wirst ***Zappelig***. Als schwere Konsequenz kannst du ***Stigmata*** erleiden, es wachsen dir ***Hörner, Fänge*** oder ***Pferdehufe***, oder du bist ***Verkrüppelt***.

Geistiger Diskord vernebelt deinen Verstand. Als leichte Konsequenz bist du etwa ***Feige, Furchtsam*** oder ein ***Draufgänger***. Bei mittlerem Diskord entwickelt sich vielleicht eine ***Paranoia*** oder du strahlst eine ***Beunruhigende Aura*** aus. Bei einer schweren Konsequenz wirst du etwa zum ***Berserker*** oder bist ***Schwer von Begriff***.

Seelischer Diskord ändert dein Verhalten und deine Launen. Als leichte Konsequenz bist du etwa ***Barmherzig, Faul*** oder wirst von ***Schuldgefühlen*** geplagt. Eine mittlere Konsequenz kann dich ***Wollüstig*** oder ***Gefräßig*** machen. Als schwere Konsequenz kannst du in einen ***Bluttausch*** verfallen oder eine ***Sucht*** entwickeln.

Fall und Läuterung

Wie bei anderem Stress auch, kannst du drei Konsequenzen der Stufen 2, 4 und 6 verkraften. Sobald du allerdings eine weitere schwere oder gar eine extreme Diskord-Konsequenz der Stufe 8 ertragen musst, hast du mit deiner Natur endgültig gebrochen: Als Engel wirst du zu einem Dämon, als Dämon zu einem Engel und musst dein Konzept entsprechend ändern. Deinen bisherigen Vorgesetzten verlierst du, ebenso alle Stunts, die dir Chor/Band und Vorgesetzter gegeben haben. Den Stunt deines neuen Chors/Band erhältst du gratis. Entferne alle Markierungen in den Stresskästchen für Dissonanz sowie sämtlichen Diskord.

Nun muss dein erstes Ziel sein, in der Hölle beziehungsweise im Himmel Zuflucht zu finden und einen neuen Vorgesetzten von dir zu überzeugen.

Sich von Dissonanz und Diskord erholen

Dissonanz klingt langsamer ab als normaler Stress. Am Ende einer Sitzung darfst du eine Markierung in den Dissonanz-Kästchen entfernen. Diskord kannst du selbst gar nicht entfernen, dies vermögen nur die Erzengel und Dämonenprinzen. Aber selbst wenn sie zu solch einem Akt gewillt sind, werden sie einen hohen Preis dafür verlangen, auf dass du deine Loyalität damit beweist.

EXTRAS

Für deine Aufgaben auf Erden kannst du zusätzliche Hilfsmittel einsetzen.

Hüllen

Als Bewohner der celestischen Sphäre benötigen Engel und Dämon eine sterbliche Hülle, mit der sie auf Erden wirken können. Du erhältst zu Spielbeginn genau eine solche Hülle, ohne einen Preis dafür zahlen zu müssen. Du kannst allerdings weitere Hüllen erstehen oder sie besser in ihre Rolle auf Erden einbetten.

Extra: Hülle

Preis: Senke deine Erholungsrate um 1 Punkt

Du verfügst über eine weitere Hülle, die du auf Erden tragen kannst. Du kannst nur eine Hülle gleichzeitig verwenden, du wandelst dann schlicht deine Gestalt. Neben menschlichen Hüllen ist es auch möglich, eine Tierhülle zu erstehen.

Extra: Rolle

Preis: Senke deine Erholungsrate um 1 Punkt

Du bist nicht nur ein weiteres Gesicht in der Menge, statt dessen ist deine Gestalt auf Erden fest in das irdische Gefüge der Symphonie eingebunden. Du erhältst einen zusätzlichen Aspekt gemäß der Aufgabe, die die Rolle ausfüllt. Beispiele wären etwa **Rolle: Hacker**, **Rolle: Polizist**, **Rolle: Journalist**, **Rolle: Profisportler** oder **Rolle: Filmstar**.

Du musst eine Rolle für jede deiner Hüllen einzeln erstehen, allerdings muss nicht jede deiner Hüllen zwingend über eine Rolle verfügen.

Artefakte

Besondere Gegenstände, besonders gern verwendet von den Dienern des Erzengels Jean und des Prinzen Vapula, verleihen dir bessere Fertigkeiten oder übernatürliche Effekte. Zudem können sie an sterbliche Gehilfen vergeben werden.

Talismane

Preis: Senke deine Erholungsrate um 1 Punkt.

Talismane verleihen dir bessere Fertigkeiten, und können viele Formen annehmen, so etwa:

- **Stuntmotorrad:** Wenn du das Stuntmotorrad verwendest, erhältst du einen Bonus von +2 auf Fahren.
- **Heilige Waffe:** Wenn du die Heilige Waffe verwendest, erhältst du einen Bonus von +2 auf Kämpfen oder Schießen, je nachdem, ob es sich um eine Nah- oder Fernkampfwaffe handelt.
- **Heimliche Schuhe:** Wenn du das Stuntmotorrad verwendest, erhältst du einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit.

Reliquien

Preis: Senke deine Erholungsrate um 1 Punkt.

Reliquien sind Objekte aus der celestischen Sphäre, die über einen eigenen Aspekt verfügen, so etwa:

- **Heilige/Unheilige Pistole:** Wenn du die Pistole verwendest, kannst du auf Wunsch den Aspekt **Bezwinger von Dämonen/Engeln** aktivieren.
- **Flammendes Schwert:** Wenn du das Schwert verwendest, kannst du auf Wunsch den Aspekt **Flammende Klinge** aktivieren.

KONFLIKTE

Da die Schöpfung in die drei Sphären Erde, Marken sowie Himmel und Hölle unterteilt ist, hat ein Konflikt unterschiedliche Auswirkungen abhängig davon, wo er stattfindet.

Physischer Kampf: Nur auf Erden kann physischer Kampf stattfinden, und nur eine körperliche Hülle kann entsprechenden Schaden erleiden.

Geistiger Kampf: Angriffe auf den Geist können sowohl in der physischen als auch der ätherischen Sphäre stattfinden. Zudem musst du über eine Waffe verfügen, die geistigen Stress verursachen kann, so zum Beispiel ein passendes Lied. Als Engel oder Dämon, der auf Erden seinen Dienst tut, wirst aber wahrscheinlich nur selten in einen reinen Geistigen Kampf verwickelt sein.

Seelischer Kampf: Zwar kann diese Form des Kampfs in jeder der drei Sphären stattfinden, eine physische Hülle schützt aber vor seelischem Stress. Ein Engel oder Dämon in seiner ursprünglichen celestischen Form ist allerdings immer für seelischen Stress anfällig, egal auf welcher Sphäre er sich befindet.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Üblicherweise übernimmst du in FATE IN NOMINE die Rolle eines Engels oder Dämons, der auf Erden wirkt. Aber auch Sterbliche können für diesen Konflikt zwischen Himmel und Hölle rekrutiert werden und als sogenannte Soldaten ihren Beitrag leisten.

Engel und Dämonen

Engel und Dämonen sind den Sterblichen deutlich überlegen und verfügen deshalb über bessere Werte als Charaktere nach den Regeln aus FATE CORE.

Anzahl der Aspekte	5
Anzahl der Phasen	3
Fertigkeiten:	4 Durchschnittlich (+1), 3 Ordentlich (+2) 3 Gut (+3) 2 Großartig (+4) 1 Hervorragend (+5) Jeder Charakter muss der Fertigkeit Resonanz mindestens den Wert Durchschnittlich (+1) zuweisen.
Höchstwert:	Fantastisch (+6)
Erholungsrate:	5
Anzahl Stunts:	5. Zusätzlich erhältst du gratis den Resonanz-Stunt deines Chors/Band. Von den Stunts, die die Erzengel und Prinzen anbieten, darfst du nur die deines Vorgesetzten erwerben.
Extras:	Du verfügst gratis über ein Extra: Hülle (s. Seite 17).
Stresskästchen:	Physisch/Geistig/Seelisch 3, Dissonanz 2
Konsequenzen	2/4/6

Sterbliche Charaktere

Es ist auch möglich, einen der vielen Sterblichen zu spielen, um deren Seelen es letztlich geht. Dabei hast du die Wahl, ob du jemanden verkörpern möchtest, der von dem Krieg zwischen Himmel und Hölle nichts weiß oder jemanden, der an diesem Konflikt aktiv teilnimmt. Die Erschaffung eines Sterblichen entspricht den Regeln aus FATE CORE. Die Zusatzregeln aus FATE IN NOMINE werden wie folgt angewandt:

Aspekte: Einige Menschen werden von den Mächten des Himmels oder der Hölle für den Krieg um die Seelen der Sterblichen rekrutiert. Drücke dies durch den Aspekt „Soldat des Himmels / der Hölle“ aus.

Extras: Sterbliche müssen keine Hüllen kaufen, ihre Rolle ergibt sich durch ihr alltägliches Leben.

Fertigkeiten: Sterbliche dürfen keinen Wert auf die Fertigkeit Resonanz verteilen und diese auch nicht steigern. Nur Sterbliche mit dem Aspekt „Soldat des Himmels/der Hölle“ dürfen einen Wert auf die Fertigkeit Lieder verteilen.

Stresskästchen: Sterbliche erhalten keine Stresskästchen oder Konsequenzen für Dissonanz und Diskord.



3

DIE HIMMLISCHEN HEERSCHAREN

Die Engel sind die edlen Werkzeuge im Himmel und auf Erden, um Gottes Ordnung in der Schöpfung zu erhalten. Besonders verdiente Engel können dabei zu Beschützern eines der mächtigsten Worte in der Symphonie werden, zu einem Erzengel.

Jeder Engel dient einem Erzengel und sorgt für den Einfluss dessen Wortes auf Erden.

DIE SIEBEN CHÖRE DER ENGEL

Insgesamt gibt es sieben Chöre von Engeln, von denen die Seraphim diejenigen sind, die den himmlischen Funken am stärksten in sich tragen, während die Merkurier den Menschen am nächsten von allen Chören stehen.

Jeder Engel hat eine eigene Resonanz, eine Weise, auf der er die Symphonie der Schöpfung wahrnimmt und die seiner Natur entspricht. Den entsprechenden Stunt deines Chors erhältst du bei der Charaktererschaffung gratis.

Handelst du wieder diese Natur, kannst du einen Missklang, sogenannte Dissonanz in dir erzeugen. Zu jedem der Chöre sind drei Beispiele für zunehmend dissonante Taten mit einem Wert +2/+4/+6 aufgeführt.

Seraphim – Die Allerheiligsten

Die Resonanz der edelsten aller Engel ist die Wahrheit, jede Lüge spüren sie sofort. Darum erhalten sie Dissonanzen, wenn sie lügen.

Stunt – Resonanz der Seraphim: Du kannst Resonanz statt Empathie nutzen, um herauszufinden, ob dein Gegenüber lügt. Bei einem vollen Erfolg erfährst du zudem, was die Wahrheit wirklich ist.

Dissonanz: Eine kleine Notlüge (+2), eine faustdicke Lüge (+4), eine komplexe Lügengeschichte (+6)

Cherubim – Die Beschützer

Die Schutzengel wissen stets, wo ihr Mündel zu finden ist. Wenn sie den Schutzbefohlenen allerdings im Stich lassen, erhalten sie Dissonanz.

Stunt – Resonanz der Cherubim: Du kannst mit Resonanz versuchen, bei einem Objekt oder einer Person den Aspekt **Schutzbefohlen** zu erschaffen, diese darf sich mit Wille verteidigen. Alternativ kannst du Resonanz nutzen, um bei einem dir **Schutzbefohlenen** dessen Aufenthaltsort oder körperliches Befinden herauszufinden, auch hier darf dieses sich mit Wille verteidigen. Bei einem vollen Erfolg erfährst du zudem, ob der dir **Schutzbefohlene** in irgendeiner Gefahr ist. Du kannst diesen Vorteil mit einer erfolgreichen Resonanzprobe wieder tilgen, auch hier darf sich der **Schutzbefohlene** mit Wille verteidigen.

Dissonanz: Jemand verteidigt sich erfolgreich gegen deinen Versuch, den Aspekt **Schutzbefohlen** zu erschaffen (+2), ein **Schutzbefohlener** widersteht deinem Versuch, ihn ausfindig zu machen (+4), ein **Schutzbefohlener** erleidet körperliches Leid (+6).

Ofanim – Die Räder

Diese Engel sind manisch und wild. Ihre Resonanz ist Bewegung. Sie wissen immer, wo sie sind und wie sie am schnellsten ans Ziel kommen. So ist es dissonant für sie, gebunden und handlungsunfähig zu sein, oder schlimmer noch, nicht zu handeln obwohl sie es vermocht hätten.

Stunt – Resonanz der Ofanim: Gib einen *Fate-Punkt* aus, um Resonanz statt einer beliebigen anderen Fertigkeit zu nutzen, wenn schnelles Handeln nötig ist. Außerdem darfst du Resonanz statt Wissen nutzen, wenn du den Weg zu einem bestimmten Ort wissen willst – etwa „der nächsten Tankstelle“ oder „dem nächsten Supermarkt“.

Dissonanz: In deiner Bewegung eingeschränkt (+2), Gefesselt (+4), du handelst nicht obwohl du könntest (+6)

Elohim – Die Beobachter

Die Resonanz dieses reservierten Chors sind Emotionen, sie selbst verwahren sich aber jeder subjektiven Deutung und streben die reine Objektivität an. So ist Subjektivität auch ihre Dissonanz.

Stunt – Resonanz der Elohim: Du kannst Resonanz statt Empathie nutzen, um die Gefühlswelt deines Gegenübers zu erkennen. Bei einem vollen Erfolg erfährst du zudem, wie er in seinem derzeitigen Gemütszustand handeln wird.

Dissonanz: Du bildest dir ein Urteil (+2), du handelst subjektiv (+4), du handelst selbstsüchtig (+6).

Malakim – Die Tugend

Sie verkörpern die Tugend des Himmels und die Grausamkeit seiner Rache. Ihre Resonanz ist die Ehre und Integrität anderer. Entsprechend gibt es für sie keine größere Dissonanz als Unehrenhaftigkeit. Es gibt keine gefallenen Malakim, eher würden sie sich selbst vernichten.

Stunt – Resonanz der Malakim: Du kannst Resonanz statt Empathie nutzen, um eine (un-)ehrenhafte Tat deines Gegenübers zu erkennen. Bei einem vollen Erfolg erfährst du zudem seine größte Tugend und seine größte Sünde.

Dissonanz: Aufgeben (+2), Böses entkommen lassen (+4), von den Mächten der Hölle gefangen werden (+6)

Sonderregel: Einer deiner Aspekte muss deinen Ehrenkodex wiedergeben, nach dem du handelst und den du von anderen erwartest.

Kyriotaten – Die Schäfer

Die Engel dieses Chors verfügen über keine Hülle auf Erden, sondern nehmen die Körper anderer in Besitz, manchmal sogar mehrere gleichzeitig. Wenn sie einen Körper in schlechterem Zustand verlassen, als sie ihn betreten haben, erlangen sie Dissonanz.

Stunt – Resonanz der Kyriotaten: Nutze Resonanz, um einen Körper auf Erden zu übernehmen, der Besitzer darf sich mit Wille verteidigen. Du kannst sowohl menschliche als auch tierische Körper in Besitz nehmen. Willst du weitere Körper übernehmen, so erhält dessen Besitzer einen von +1 auf Wille für jeden Körper, den du zu diesem Zeitpunkt bereits übernommen hast. Insgesamt kannst du fremde Körper für so viele Tage übernehmen, wie dies deiner Stufe in der Fertigkeit Resonanz entspricht. Diese Anzahl an Tagen kannst du auf die von dir besessenen Hüllen aufteilen, danach musst du sie verlassen.

Dissonanz: Die schwerste Konsequenz, die dein Wirt besitzt, wenn du seinen Körper verlässt und die beim Übernehmen nicht vorhanden war, bestimmt die Schwere der Dissonanz: leichte Konsequenz (+2), mittlere Konsequenz (+4), schwere Konsequenz (+6).

Sonderregel: Du verfügst bei der Charaktererschaffung über keine Hüllen oder Rollen und kannst auch keine hinzukaufen. Stattdessen übernimmst du die Hülle und Rolle deines Wirtskörpers.

Mercurier – Die Freunde der Menschen

Sie sind den Menschen am nächsten und erfreuen sich ihrer Gesellschaft. Darum verabscheuen sie Gewalt gegen die Menschen und erhalten durch sie Dissonanz.

Stunt – Resonanz der Merkurier: Du kannst Resonanz statt Empathie nutzen, um die Beziehungen deines Gegenübers zu erkennen. Bei einem vollen Erfolg erfährst du das volle Ausmaß seiner Beziehungen und deren Auswirkungen auf sein Leben.

Dissonanz: Einem Menschen eine leichte Konsequenz zufügen (+2), einem Menschen eine mittlere Konsequenz zufügen (+4), einem Menschen eine schwere Konsequenz zufügen (+6).

DIE GROSSEN ERZENDEL

Die Erzengel sind mächtige Wesenheiten, die über ein bedeutendes Wort gebieten und andere Engel in ihrem Gefolge halten. Abhängig von deinem Konzept und dem darin genannten Erzengel, dem du dienst, kannst du dessen Stunts erwerben.

Besonders verdiente Engel können sogar einen Titel von ihrem Erzengel erhalten, von „Vasall“ über „Freund“ bis „Meister“. Um die dazugehörigen Stunts erstehen zu dürfen, bedarf es eines passenden Großen Meilensteins.

Wie schon bei den Chören der Engel sind zu jedem Erzengel drei Beispiele für zunehmend dissonante Taten mit einem Wert +2/+4/+6 aufgeführt.

Blandine, Erzengel der Träume

Sie wacht über die Marken, das Reich der Träume, in dem die Menschen nachts wandeln.

Stunt – Traumwandeln: Du kannst mit Resonanz versuchen, den Traum eines schlafenden Sterblichen zu betreten, dem du bereits begegnet bist. Dieser verteidigt sich mit Wille.

Stunt – Heilender Traum: Du kannst mit Resonanz versuchen, eine Erinnerung, Träume oder Phobie eines Schlafenden zu verändern, die höchstens ein Jahr zurückliegt. Dieser verteidigt sich mit Wille.

Stunt – Vasall der Träume: Gib einen *Fate-Punkt* aus, um einem Schlafenden angenehme Träume zu senden. Dieser darf am nächsten Tag zu einem beliebigen Zeitpunkt auf eine Fertigkeitenprobe +2 erhalten oder alle Würfel neu würfeln, als hätte er einen Aspekt gereizt.

Stunt – Freund der Schlafenden: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Empathie, wenn du herauszufinden willst, ob jemand die Träume von jemandem in deiner Nähe kürzlich von einem Engel oder Dämon beeinflusst wurden.

Stunt – Meister des Reichs der Nacht: Gib einen *Fate-Punkt* aus, um +2 auf eine beliebige Fertigkeitenprobe zu bekommen, während du in den Marken wandelst.

Dissonanz: In himmlischer Gestalt auf Erden erscheinen (+2), den celestischen Effekt eines Lieds anwenden (+4), einen schutzbefohlenen Schlafenden nicht im Traum vor Gefahr schützen (+6)

David, Erzengel des Steins

Seine Engel glauben an die Stärke der Gemeinschaft und an die Abhärtung durch harte Arbeit. Viele halten sie für zu brutal. Sie würden nie einen Kampf beginnen, aber bringen ihn stets zu Ende.

Stunt – Tiefer Blick: Gib einen *Fate-Punkt* aus, um bei einer Wahrnehmen-Probe ein erdenes oder steinernes Hindernis ignorieren zu können.

Stunt – Kalter Griff: Du darfst einen *Fate-Punkt* ausgeben, um mit Resonanz bei einem NSC den Aspekt **Versteinert** zu erschaffen. Dieser darf sich mit Kraft verteidigen. Der Vorteil hält höchstens bis zum Ende der Szene an.

Stunt – Vasall des Steins: Du erleidest keinen physischen Stress, wenn du mit erdenen oder steinernen Waffen angegriffen wirst.

Stunt – Freund der Unterwelt: Du darfst Wahrnehmen nutzen, um unterirdische Hohlräume (Keller, Höhlen, Quellen etc.) zu entdecken.

Stunt – Meister der Granitenen Hand: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Kämpfen, wenn du unbewaffnet bist.

Dissonanz: Fernkampfwaffen verwenden (+2), sich zu einem Kampf provozieren lassen (+4), einen Kampf nicht beenden (+6).

Dominic, Erzengel der Gerechtigkeit

Er leitet die Himmlische Inquisition. Alle, die vom rechten Pfad abweichen und Dissonanz oder Diskord aufweisen, müssen damit rechnen, von seinen Engeln gerichtet zu werden. Momentan hat er seinen prüfenden Blick auf Erzengel Eli gerichtet.

Stunt – Das Leibhaftige Gesetz: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Wissen, um die geltenden Regeln und Abmachungen der Menschen an deinem Aufenthaltsort zu erfahren.

Stunt – Urteil des Himmels: Du kannst einen *Fate-Punkt* ausgeben, um mit Resonanz das Extra **Himmlisches Richtschwert** bis zum Ende der Szene zu erschaffen. Dies funktioniert aber nur, wenn dein Gegenüber eines Schwerverbrechens wie zum Beispiel Mord schuldig ist.

Stunt – Vasall des Gewissens: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Provozieren, um einen NSC dazu zu bringen, seine Verbrechen zu gestehen.

Stunt – Freund des Urteils: Der Bonus des Stunts **Vasall des Gewissens** erhöht sich auf +4.

Stunt – Meister des Gesetzes: Du darfst einen *Fate-Punkt* ausgeben, um bei einer Nachforschen-Probe zum Überwinden automatisch das an deinem Aufenthaltsort verübte Verbrechen zu erfahren.

Dissonanz: Häresie eines Engels nicht beachten (+2), untätig bleiben während ein Unschuldiger bestraft wird (+4), ein zu hohes Strafmaß vergeben (+6).

Eli, Erzengel der Schöpfung

Er verkörpert die schöpferischen Kräfte, voller Leben und Hoffnung. Doch vor einigen Jahren verließ er die himmlischen Gefilde, um als Mensch auf Erden zu leben. Seinen Engeln riet er nur: Tut, was ihr wollt, aber seid cool. Darum erhalten sie auch keine Dissonanzen entsprechend seiner Philosophie (wohl aber noch entsprechend ihres

Chors). Viele seiner Engel sind nun in die Dienste der anderen Erzengel getreten, deren Titel sie auch erstehen können.

Stunt – Abrakadabra: Du kannst Materie aus dem Nichts erschaffen. Du darfst einen *Fate-Punkt* ausgeben, um eine kleine Menge Materie aus dem Nichts als Extra zu erschaffen. Nutze dazu Resonanz, die Stufe der Probe steigt mit dem Wert der Materie. ***Eine Flasche Wasser*** ist noch sehr leicht, ***Ein Klumpen Schwefel*** schon kniffliger, ***Ein Körnchen Platin*** sehr schwer.

Stunt – Transsubstantiation: Gib einen *Fate-Punkt* aus, um unbelebte Materie in belebte zu verwandeln. Nutze dazu Resonanz, um einen entsprechenden Aspekt zu erschaffen, etwa ***Wasser zu Wein*** oder ***Sand zu Fischen***.

Dissonanz: Zieh los, habt Spaß. Elis Diener haben keine besondere Dissonanz und übernehmen nicht die Dissonanz des Erzengels, dem sie derzeit gehorchen.

Gabriel, Erzengel des Feuers

Er verkörpert die lebensfrohe, aber auch die verbrennende Kraft des Feuers. Mit ihr bestraft er die Grausamen dieser Welt. Einst war er der Botschafter des Himmels, doch als er in diesem Amt Mohammed den Koran diktierte, erklärte Dominik ihn zum Ketzer. Gabriel verließ ärgerlich den Himmel und ist noch nicht wieder zurückgekehrt.

Stunt – Tanz der Atome: Du kannst mit Resonanz versuchen, den Aspekt ***Eiskalt*** oder ***Brennend Heiß*** zu erschaffen. NSC dürfen sich mit Kraft verteidigen.

Stunt – Niederstrecken: Du kannst Resonanz statt Schießen nutzen, um deinen Gegner mit einem Feuerstrahl körperlich anzugreifen. Bei einem vollen Erfolg verursachst du zudem den Vorteil ***Brennend***.

Stunt – Vasall des Feuers: Du kannst Resonanz nutzen, um einen Aspekt, der mit Feuer zu tun hat, zu verändern. So kannst du etwa einen ***Lodernden Brand*** in ein ***Lagerfeuer*** oder einen ***Schwelbrand*** in eine ***Feuersbrunst*** verwandeln.

Stunt – Freund des göttlichen Funkens: Du kannst Resonanz statt Provozieren nutzen, um den Aspekt ***Getrieben von brennender Leidenschaft*** zu erschaffen.

Stunt – Meister des Lichts: Du kannst Resonanz nutzen, um den Vorteil ***Blendende Aura*** zu erschaffen. Andere dürfen sich mit Kraft dagegen verteidigen.

Dissonanz: Eine Grausamkeit ungesühnt lassen (+2), einen grausamen Menschen nicht bestrafen (+6).

Janus, Erzengel des Winds

Seine Engel sind stürmisch und verursachen jede Menge Durcheinander. Auch sind sie himmlische Diebe. Es hält sie nie lange an einem Ort.

Stunt – Durchgang: Du kannst Resonanz statt Diebeskunst nutzen, um Schlösser zu knacken.

Stunt – Mopsen: Du kannst Resonanz statt Diebeskunst nutzen, um kleine Gegenstände verschwinden zu lassen. Bei einem vollen Erfolg ist es auch nur bei dir auffindbar, wenn du das so willst.

Stunt – Vasall des Winds: Du kannst Diebeskunst statt Kontakte nutzen, wenn du es mit anderen Vasallen des Windes zu tun hast.

Stunt – Freund des Ungesehenen: Du kannst Resonanz statt Wahrnehmung nutzen, um herauszufinden, ob du beobachtet wirst.

Stunt – Meister der Bewegung: In einem Konflikt darfst du dich zusätzlich zu deiner Aktion um beliebig viele Zonen bewegen und dabei Situationsaspekte ignorieren, die deine Bewegung einschränken.

Dissonanz: Länger als drei Tage in der gleichen Stadt verweilen (+2), länger als drei Tage im gleichen Viertel verweilen (+4), länger als drei Tage in der gleichen Straße verweilen (+6).

Jean, Erzengel des Blitzes

Er hat sich der Technik angenommen, doch achtet er sehr darauf, dass nur wenig des himmlischen Wissens in sterbliche Hände gerät.

Stunt – Generator: Du kannst Resonanz statt Handwerk nutzen, um den Aspekt **Aufgeladen** zu erschaffen. Alternativ darfst du Resonanz statt Kämpfen verwenden, wenn du deinen Gegner berührst. Bei einem vollen Erfolg erschaffst du außerdem Aspekt **Elektroschock**.

Stunt – Fernsteuerung: Du darfst Resonanz statt Handwerk nutzen, um den Vorteil **Mit Geisteskraft gesteuert** zu erschaffen, den nur du reizen darfst.

Stunt – Vasall des Blitzes: Du kannst Resonanz statt Wissen nutzen, um mathematische Aufgaben zu lösen.

Stunt – Freund der Erleuchteten: Du kannst Resonanz statt Handwerk nutzen, um den Grund für eine Fehlfunktion eines technischen Geräts festzustellen oder vorherzusagen.

Stunt – Meister der Maschine: Du kannst Resonanz statt Handwerk nutzen, um eine Maschine zu reparieren. Bei einem vollen Erfolg ist der Gegenstand wieder wie neu.

Dissonanz: Infernale technische Innovationen nicht bekämpfen (+2), geheime Technik in die Hände eines Menschen geraten lassen (+4), himmlische Technik in die Hände eines Menschen geraten lassen (+6).

Jordi, Erzengel der Tiere

Er verachtet die Menschen und liebt das weite Land und die Tiere, die darin leben.

Stunt – Ruf der Wildnis: Du kannst Kontakte auf Tiere anwenden.

Stunt – Animalische Anziehungskraft: Du kannst Charisma auf Tiere anwenden.

Stunt – Vasall der Tiere: Du kannst Empathie auf Tiere anwenden.

Stunt – Freund der Bestien: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Empathie, um ein Tier zu beruhigen.

Stunt – Meister der inneren Bestie: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Empathie, um herauszufinden, wie ein Mensch mit Tieren umgeht.

Dissonanz: Die Regeln der Menschen befolgen (+2), nicht schnell und schmerzlos töten (+4), das Leben eines Menschen höher als das eines Tieres schätzen (+6).

Sonderregel: Diener des Jordi müssen zu Spielbeginn über mindestens ein **Extra: Hülle** in Tiergestalt verfügen.

Laurenz, Erzengel des Schwertes:

Er kommandiert die Armee Gottes und hält sie in strikter Ordnung.

Stunt – Gesegnete Klinge: Du kannst einen *Fate-Punkt* ausgeben, um mit Resonanz den Aspekt **Gesegnete Klinge** auf einer Waffe zu erschaffen.

Stunt – Jagd: Du kannst Resonanz statt Wahrnehmung nutzen, wenn du jemanden verfolgst, mit dem du bereits gekämpft hast.

Stunt – Vasall des Schwerts: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Wille, um dich gegen Provozieren zu verteidigen.

Stunt – Freund der Truppen des Herrn: Du kannst Resonanz statt Empathie nutzen, um den Mut deines Gegenübers festzustellen.

Stunt – Meister von Gottes Armee: Du kannst einen *Fate-Punkt* ausgeben anstatt dich gegen Provozieren zu verteidigen, um die Provokation komplett abzuschmettern.

Dissonanz: Dem Wortlaut eines Befehls nicht gehorchen (+2), dem Sinn eines Befehls nicht gehorchen (+4), Ungehorsam (+6).

Markus, Erzengel des Handels

Er ist der große Händler, der für die Einführung des monetären Systems verantwortlich ist.

Stunt – Göttlicher Vertrag: Du kannst Resonanz dazu nutzen, um bei einem schriftlichen Vertrag den Aspekt ***Göttlicher Vertrag*** zu erschaffen.

Stunt – PIN: Du kannst Resonanz statt Diebstahl nutzen, um einem Geldautomaten Geld zu entlocken. Niemand erleidet dabei einen finanziellen Schaden.

Stunt – Vasall des Handels: Du kannst Resonanz statt Empathie nutzen, um die Ziele deines Verhandlungspartners herauszufinden.

Stunt – Freund der Anteilseigner: Du kannst Resonanz statt Wissen nutzen, um die unfairen Klauseln eines Vertrags zu entdecken.

Stunt – Meister der Finanzen: Du kannst Resonanz statt Charisma nutzen, wenn du einen Vertrag verhandelst.

Dissonanz: Ein Versprechen brechen (+2), einen Vertrag brechen (+6).

Michael, Erzengel des Kriegs

Er war es, der einst Luzifer im Zweikampf besiegte und ihn aus dem Himmel stieß. Er und seine Engel sind geborene Einzelkämpfer.

Stunt – Spezialisierung: Wähle eine Waffe. Du bekommst einen Bonus von +2 auf Kämpfen oder Schießen, wenn du diese Waffe verwendest.

Stunt – Heulen: Du kannst Resonanz verwenden, um bei deinem Gegner den Aspekt ***Gelähmt*** zu erschaffen. Dieser darf sich mit Wille verteidigen.

Stunt – Vasall des Kriegs: Du darfst Resonanz statt Charisma nutzen, um in einem Konflikt Befehle zu geben.

Stunt – Freund der Kämpfer: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Wille, um dich gegen Angriffe zu verteidigen, die mit Furcht zu tun haben.

Stunt – Meister der Tugend: Deine Verbündeten dürfen den Stunt **Freund der Kämpfer** nutzen.

Dissonanz: Rückzug (+2), aus einem Konflikt ohne direkten Befehl fliehen (+4), Aufgeben (+6)

Novalis, Erzengel der Blumen

Sie vertritt die Natur und den Frieden. Ihre Engel werden immer Freundlichkeit vor Gewalt versuchen.

Stunt – Nichts als Blumen: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit, wenn du dich hinter oder in Pflanzen versteckst. Versteckst du dich in Blumen, erhöht sich der Bonus auf +4.

Stunt – Krone der Freude: Du kannst Resonanz statt Charisma nutzen, wenn du NSC freundlich stimmen willst. Bei einem vollen Erfolg erschaffst du zusätzlich den Aspekt ***Erfüllt von Güte.***

Stunt – Vasall der Blumen: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Empathie, um die Gefühle zwischen zwei NSC zu erkennen.

Stunt – Freund der Gärtner: Du kannst Resonanz für eine Erholungsprobe bei Pflanzen verwenden.

Stunt – Meister des Friedens: Du kannst Resonanz statt Charisma nutzen, wenn du einen aufgebracht NSC beruhigen willst. Bei einem vollen Erfolg erschaffst du zusätzlich den Aspekt ***Die Ruhe selbst.***

Dissonanz: Gewalt zulassen (+2), Gewalt anwenden (+4), einen Menschen töten (+6).

Yves, Erzengel der Bestimmung

Er sieht das Potential zum Guten in den Menschen. Es ist für seine Engel dissonant, sie davon abzubringen.

Stunt – Göttliche Bestimmung: Du kannst Resonanz statt Empathie nutzen, um das Schicksal und die Bestimmung eines NSC zu erkennen.

Stunt – Göttliche Logik: Du kannst Resonanz statt Charisma nutzen, um einen NSC mit einer logischen Beweisführung zu überzeugen.

Stunt – Vasall der Bestimmung: Du kannst Resonanz statt Wissen nutzen, um einen egal wie flüchtig gesehenen Text zu verstehen und dir zu merken.

Stunt – Freund der Weisen: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Wissen, wenn es um Allgemeinwissen geht.

Stunt – Meister göttlichen Wissens: Du erhältst den Resonanz-Stunt eines anderen Chors, bist aber auch für dessen Dissonanz anfällig.

Dissonanz: einen Sterblichen von seiner Bestimmung abkommen lassen (+2), einen Sterblichen durch Untätigkeit zu seinem Schicksal führen (+4), einen Sterblichen aktiv zu seinem Schicksal führen (+6).



4

DIE LEGIONEN DER HÖLLE

Viele Dämonen entstanden, als Luzifer und sein Gefolge niedergeschlagen und in die Hölle geschleudert wurden, andere wurden in der Grube selbst geschaffen und mussten sich mit Klauen und Zähnen nach oben durchschlagen. Sie sind das selbstsüchtige Gegenstück zu den himmlischen Chören.

Auch die Dämonen stehen im Gefolge eines Dämonenprinzen und dessen Wort; und bei der in der Hölle herrschenden Rücksichtslosigkeit und Intrige erhalten nur die stärksten ihr eigenes Wort von Luzifer persönlich.

DIE SIEBEN BANDS DER DÄMONEN

Alle hier aufgeführten Dämonen sind das gestürzte Abbild der Engel in derselben Reihenfolge, bis auf die Lilim.

So wie die Engel hat auch jeder Dämon eine eigene Resonanz, eine Weise, auf der er die Symphonie der Schöpfung wahrnimmt und die seiner Natur entspricht. Den entsprechenden Stunt deiner Band erhältst du bei der Charaktererschaffung gratis.

Handelst du wieder diese Natur, kannst du einen Missklang, sogenannte Dissonanz in dir erzeugen. Zu jeder der Bands sind drei Beispiele für zunehmend dissonante Taten mit einem Wert +2/+4/+6 aufgeführt.

Balseraphim – Die Lügner

Sie sind die geborenen Lügner, die die Wahrheit nach ihrem Willen verdrehen. Sie erhalten Dissonanz, wenn sich ihre eigenen Lügegebilde widersprechen.

Stunt – Resonanz der Balseraphim: Du kannst einen *Fate-Punkt* ausgeben, um Resonanz statt Täuschung zu nutzen, dein Gegenüber verteidigt sich mit Wille statt Empathie. Hast du Erfolg, glaubt dein Gegenüber alles, was du im weiteren Verlauf dieser Szene zu ihm sagst.

Dissonanz: Dein Gegenüber verteidigt sich gegen deine Resonanz (+2), deine Lügen widersprechen sich (+4), deine Lüge ist offensichtlich (+6).

Djinni – Die Nachsteller

Wie ihr himmlisches Gegensüß, die Cherubim, können auch die Djinni sich auf Objekte und Personen einstimmen, reden sich aber ein, dass diese sie nicht kümmern. Dennoch können sich Schuldgefühle in ihnen regen, wenn sie diese Verbindung lösen wollen. Dann erhalten sie Dissonanz.

Stunt – Resonanz der Djinni: Du kannst mit Resonanz versuchen, bei einem Objekt oder einer Person den Aspekt ***Objekt deiner Begierde*** zu erschaffen, dieses darf sich mit Wille verteidigen. Alternativ kannst du Resonanz nutzen, um bei dem ***Objekt deiner Begierde*** dessen Aufenthaltsort oder körperliches Befinden herauszufinden, auch hier darf dieses sich mit Wille verteidigen. Bei einem vollen Erfolg erfährst du zudem, ob das ***Objekt deiner Begierde*** in irgendeiner Gefahr ist. Du kannst diesen Vorteil mit einer erfolgreichen Resonanzprobe wieder tilgen, auch hier darf sich das ***Objekt deiner Begierde*** mit Wille verteidigen.

Dissonanz: Jemand verteidigt sich erfolgreich gegen deinen Versuch, den Aspekt ***Objekt deiner Begierde*** zu tilgen (+2), das ***Objekt deiner Begierde*** erleidet eine Konsequenz (+4), du empfindest etwas für das ***Objekt deiner Begierde*** (+6).

Calabim – Die Zerstörer

Die Resonanz für Bewegung der Ofanim haben diese Dämonen nach innen gerichtet. Fast zerrissen von dieser Energie, umgibt sie eine ständige Aura der Entropie. Sie müssen unaufhörlich zerstören, doch kann das auf sie reflektiert werden. Wenn sie diese zerstörerische Energie nicht sofort auf ein anderes Opfer ableiten, erhalten sie Dissonanz.

Stunt – Resonanz der Calabim: Du kannst Resonanz statt Kämpfen nutzen.

Dissonanz: Wendest du deinen Resonanz-Stunt an und erleidest einen Fehlschlag, entspricht die Dissonanz der Erfolgsstufe deines Gegners. Du darfst die Dissonanz ignorieren, wenn du als deine nächste Aktion erneut deinen Resonanz-Stunt anwendest, musst aber mindestens so viele Erfolgsstufen erreichen, wie dein Gegner beim letzten Austausch. Diese Zahl an Mindestfolgen addiert sich mit jedem weiteren Fehlschlag, bis du ausreichend stark triffst oder die Dissonanz hinnimmst.

Sonderregel: Du beginnst das Spiel mit einer leichten Resonanz-Konsequenz, die nicht entfernt werden kann. Dieser Diskord mindert nicht die gesamte Zahl an Konsequenzen, die du erleiden kannst, sondern stellt nur deine innere Zerrissenheit dar.

Haballah – Die Bestrafer

Die gefallenen Elohim reden sich ein, immer noch im Dienste des Himmels zu stehen. Sie können die Emotionen anderer manipulieren, doch kann das auf sie reflektiert werden und Dissonanz verursachen.

Stunt – Resonanz der Haballah: Du kannst Resonanz statt Provozieren nutzen.

Dissonanz: Wendest du deinen Resonanz-Stunt an und erleidest einen Fehlschlag, entspricht die Dissonanz der Erfolgsstufe deines Gegners. Du darfst die Dissonanz ignorieren, wenn du stattdessen die Folge der Probe erleidest, die du bei deinem Gegenüber erreichen wolltest.

Lilim – Die Versucher

Sie sind die Schöpfung von Lilith, Prinzessin der Freiheit. Sie sind die geborenen Verführer. Wie ihre Schöpferin tauschen sie Gefallen mit anderen und haben Spaß dabei, obwohl es das ist, was sie von ihrer letztendlichen Freiheit abhält. Eine Lilim kann das Spiel beginnen,

ohne im Dienst eines Prinzen zu stehen. Dafür schulden sie Lilith 9 Gefallen, die diese auch weiterverschenken kann...

Stunt – Resonanz der Lilim: Du kannst mit Resonanz versuchen, bei deinem Gegenüber den Aspekt ***Schuldet mir einen kleinen Gefallen*** zu erschaffen, dieser darf sich mit Wille verteidigen. Du kannst diesen Aspekt bis zu drei Mal bei der gleichen Person anwenden, um daraus einen ***mittleren*** und schließlich einen ***großen Gefallen*** zu machen. Du kannst diesen jederzeit mit einer erneuten Probe auf Resonanz einfordern, dein Gegenüber darf sich mit Wille verteidigen.

Dissonanz: Dein Gegenüber verteidigt sich gegen deine Resonanz (+2), dein Gegenüber verteidigt sich gegen einen ***kleinen Gefallen*** (+2), dein Gegenüber verteidigt sich gegen einen ***mittleren Gefallen*** (+4), dein Gegenüber verteidigt sich gegen einen ***großen Gefallen*** (+6). Verteidigt sich jemand gegen deine Einforderung eines Gefallens, darfst du die Dissonanz ignorieren, wenn dein Gegenüber stattdessen bei dir einen ***Gefallen*** der gleichen Größe als Vorteil erschaffen darf.

Sonderregel: Du kannst bei Spielbeginn darauf verzichten, einem der Prinzen zu dienen. Stattdessen erhältst du den zusätzlichen Aspekt ***In Lilith Schuld***.

Sonderregel: Lilim, die durch zu viel Dissonanz geläutert werden, werden zu ***Lichten Lilim***, da ihnen kein Chor der Engel entspricht.

Shedim – Die Verderber

Die gefallenen Kyriotaten benutzen ihre Wirtskörper dazu, Böses in der Welt anzurichten. Jeden Tag müssen sie sich dabei ein kleines bisschen steigern, sonst erhalten sie Dissonanz.

Stunt – Resonanz der Shedim: Nutze Resonanz, um einen Körper auf Erden zu übernehmen, der Besitzer darf sich mit Wille verteidigen. Du kannst immer nur einen Körper gleichzeitig übernehmen, dies aber solange du willst. Du kannst Resonanz dazu bringen, deinen Wirt zu einer bösen Handlung zu zwingen, dieser darf sich mit Wille verteidigen.

Dissonanz: Jemand verteidigt sich gegen deinen Resonanz-Stunt, seinen Körper zu besitzen (+2). Dein Wirt verteidigt sich gegen deinen Resonanz-Stunt, um ihn zu einer bösen Tat zu zwingen – hier entspricht die Stufe der Dissonanz der Anzahl der Tage, die du bereits in diesem Körper verbracht hast.

Impuditen – Die Schlinger

Auch die gefallenen Merkurier lieben die Menschen, denn sie stehlen ihnen ihre Essenz, ihren Funken in der Symphonie. Auch sie erhalten Dissonanz, wenn sie einen Menschen töten - was für eine Verschwendung.

Stunt – Resonanz der Impuditen: Du darfst Resonanz statt Charisma nutzen. Jeden Vorteil, den auf diese Weise erschaffst, darfst du nutzen, ohne dafür einen *Fate-Punkt* ausgeben zu müssen. Bei einem vollen Erfolg müssen wichtige NSC stattdessen sogar selbst den dafür nötigen *Fate-Punkt* ausgeben.

Dissonanz: Einem Menschen eine leichte Konsequenz zufügen (+2), einem Menschen eine mittlere Konsequenz zufügen (+4), einem Menschen eine schwere Konsequenz zufügen (+6).

DIE GROSSEN DÄMONENPRINZEN

Auch die Dämonenprinzen sind bedeutende Wesenheiten, die den Erzengeln an Macht in nichts nachstehen und oft mit ihnen um das gleiche Wort im Wettstreit stehen. In der Hierarchie der Hölle herrscht ein steter Kampf um Macht und Einfluss zwischen den Prinzen, der sich bis in die niedersten Ebenen der ihnen untergebenen Dämonen fortsetzt.

Abhängig von deinem Konzept und dem darin genannten Prinzen, dem du dienst, kannst du dessen Stunts erwerben. Besonders verdiente Dämonen können sogar einen Titel von ihrem Prinzen erhalten, von „Ritter“ über „Hauptmann“ bis „Baron“. Um die dazugehörigen Stunts erstehen zu dürfen, bedarf es eines passenden Großen Meilensteins.

Wie schon bei den Dämonenbands sind zu jedem Prinzen drei Beispiele für zunehmend dissonante Taten mit einem Wert +2/+4/+6 aufgeführt.

Andrealphus, Prinz der Lust

Er ist der Prinz der fleischlichen Dekadenz.

Stunt – Dunkles Verlangen: Du kannst Resonanz statt Provozieren nutzen, damit ein NSC seinen Trieben nachgeht.

Stunt – Kuss des Todes: Du kannst Resonanz statt Kämpfen nutzen, um einem NSC, mit dem du Sex hast, physischen Schaden zuzufügen.

Stunt – Ritter der infernaln Vergnügen: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Empathie, um die sexuelle Erfüllung eines NSC zu erkennen.

Stunt – Hauptmann der diabolischen Freuden: Du kannst Resonanz nutzen, um bei einem NSC den Aspekt *Von Wonne erfüllt* zu erschaffen. Dieser darf sich mit Wille verteidigen.

Stunt – Baron der ewigen Ekstase: Du kannst Resonanz statt Charisma nutzen, um jemanden, den du verführt hast, zu jedem beliebigen sexuellen Akt zu überreden.

Dissonanz: Für einen Menschen Gefühle entwickeln (+2), für einen Menschen Zuneigung entwickeln (+4), für einen Menschen Liebe entwickeln (+6)

Asmodeus, Prinz des Spiels

Er achtet darauf, dass die Regeln des Spiels eingehalten werden und ähnelt darin sehr dem Erzengel Dominik. Er spürt die Renegaten unter den Dämonen auf.

Stunt – Fesseln der Dissonanz: Du kannst Resonanz nutzen, um bei einem Dämon den Aspekt ***Fesseln der Dissonanz*** zu erschaffen. Dieser kann sich mit Wille verteidigen, die Stufe der Fesseln entspricht der Stufe seines höchsten Diskord.

Stunt – Menschlichkeit: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Täuschen, um deine dämonische Natur zu verbergen und als Mensch wahrgenommen zu werden.

Stunt – Ritter des Urteils: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Charisma, um andere von deinem Urteil zu überzeugen.

Stunt – Hauptmann der Integrität: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Empathie, um herauszufinden, ob ein NSC lügt.

Stunt – Baron der Gerechtigkeit: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Empathie, um herauszufinden, wie gerecht und fair ein NSC ist.

Dissonanz: Häresie eines Dämons nicht beachten (+2), einen direkten Befehl Asmodeus nicht befolgen (+4), einen Renegaten laufen lassen (+6).

Baal, Prinz des Kriegs

Er lebt für den Kampf und verkörpert dessen selbstzerstörerische Kraft.

Stunt – Kunst des Krieges: Du kannst einen *Fate-Punkt* ausgeben, um in einem Konflikt zwei Angriffe mit einer Aktion auszuführen.

Stunt – Ophis Gestalt: Andere Engel oder Dämonen erhalten einen Malus von -2, um mit Resonanz zu erkennen, dass du in das Geschehen auf Erden eingreifst.

Stunt – Ritter des Schwarzen Ordens: Du kannst Resonanz nutzen, um die Stufe eines NSC in Kämpfen oder Schießen zu erfahren. Dieser darf sich mit Wille verteidigen.

Stunt – Hauptmann der infernaln Armeen: Du darfst Resonanz nutzen, um den Zustand der Stresskästchen und die Konsequenzen derer zu erfahren, die unter deinem Befehl kämpfen. Diese dürfen sich mit Wille verteidigen.

Stunt – Baron des Siegs: Du kannst einen *Fate-Punkt* ausgeben, um einen Gegner in einem Konflikt dazu zu zwingen, dir zu Beginn eines Austauschs seine geplante Aktion zu verraten.

Dissonanz: Rückzug (+2), aus einem Konflikt ohne direkten Befehl fliehen (+4), Aufgeben (+6)

Beleth, Prinzessin der Albträume

Sie und ihre Diener verbreiten Furcht und Misstrauen und wachen über ihren Teil der Marken.

Stunt – Traumwandeln: Du kannst mit Resonanz versuchen, den Traum eines schlafenden Sterblichen zu betreten, dem du bereits begegnet bist. Dieser verteidigt sich mit Wille.

Stunt – Terror: Du kannst Resonanz statt Kämpfen nutzen, um bei einem Schlafenden NSC geistigen Stress zu verursachen. Dieser darf sich mit Wille verteidigen.

Stunt – Ritter der Unruhe: Du kannst Resonanz dazu nutzen, um bei einem Schlafenden den Aspekt *Von Albträumen geplagt* zu erschaffen. Dieser darf sich mit Wille verteidigen.

Stunt – Hauptmann der Heimsuchung: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Empathie, wenn du herauszufinden willst, ob

jemand die Träume von jemandem in deiner Nähe kürzlich von einem Engel oder Dämon beeinflusst wurden.

Stunt – Baron der Schreie: Gib einen *Fate-Punkt* aus, um +2 auf eine beliebige Fertigkeitenprobe zu bekommen, während du in den Marken wandelst.

Dissonanz: In himmlischer Gestalt auf Erden erscheinen (+2), in himmlischer Gestalt in einem Traum erscheinen (+2), einem Schlafenden in dessen Traumsphäre keinen Albtraum verursachen (+6)

Belial, Prinz des Feuers

Er vertritt die zerstörerische Kraft des Feuers.

Stunt – Brandstifter: Du kannst einen *Fate-Punkt* ausgeben, um bei einem beliebigen Objekt den Aspekt ***Brennend*** zu erschaffen. NSC dürfen sich mit Kraft verteidigen.

Stunt – Feuerläufer: Du bekommst einen Bonus von +2, um durch Feuer verursachtem Stress zu widerstehen.

Stunt – Ritter der infernaln Brennöfen: Du kannst einen *Fate-Punkt* ausgeben, um bei dir den Aspekt ***Hitzesicht*** bis zum Ende der Szene zu erschaffen.

Stunt – Hauptmann des ewigen Feuers: In einem Konflikt darfst du sämtliche Situationspunkte, die mit Feuer zu tun haben, ignorieren, die deine Bewegung einschränken.

Stunt – Baron der dämonischen Feuerschale: Du kannst einen *Fate-Punkt* ausgeben, um dich bis zum Ende der Szene gegen sämtlichen mit Hitze oder Feuer verursachtem Stress automatisch zu verteidigen.

Dissonanz: Vom eigenen Feuer verbrannt werden (+2), durch die eigenen Ränke in Mitleidenschaft gezogen werden (+4), durch die eigenen Ränke verletzt werden (+6).

Haagenti, Prinz der Völlerei

Seine Untergebenen können große Mengen an Lebensmitteln (oder allem, was noch als essbar erscheint...) in sich hineinschlingen und versuchen, die Menschen zum gleichen zu verführen.

Stunt – Konsumieren: Du darfst Resonanz dazu nutzen, um einen NSC zu einem verschwenderischen Konsumrausch zu zwingen. Dieser darf sich mit Wille verteidigen. Bei einem vollen Erfolg erschaffst du zusätzlich den Aspekt **Mehr! Mehr!** Diener von Haagenti müssen diesen Stunt bei der Charaktererschaffung erwerben.

Stunt – Verschlingen: Du kannst Resonanz dazu nutzen, um bis zum Ende der Szene eine beliebige Art und Menge von organischer oder anorganischer Substanz zu vertilgen. Die Stufe, die du überwinden musst, steigt mit der Menge und Unverdaulichkeit des Materials.

Stunt – Ritter des Banketts: Du kannst Resonanz statt Wahrnehmung dazu nutzen, um alles Essbare in Blickweite zu entdecken. Menschen, lebendig oder tot, zählen auch.

Stunt – Hauptmann der Kannibalen: Du kannst Resonanz dazu nutzen, um einen beliebigen Geschmacks-Aspekt bei einem Objekt zu erschaffen. Die Stufe, die du überwinden musst, steigt mit der Komplexität des erschaffenen Geschmacks.

Stunt – Baron der satanischen Gerichte: Du kannst Resonanz statt Täuschen dazu nutzen, um ein beliebiges Objekt bis zum Ende der Szene wie Essen aussehen zu lassen.

Dissonanz: Die Dissonanz entspricht der Anzahl der Tage, die du nicht erfolgreich den Stunt **Konsumieren** auf einen Sterblichen angewandt hast.

Kobal, Prinz des schwarzen Humors

Er verhöhnt alle mit seiner Ironie und seinem treffsicheren Spott.

Stunt – Streich: Du kannst Resonanz statt Täuschung nutzen, um die Illusion einer übertriebenen, fast cartoonhaften Albernheit zu erschaffen. Betrachter dürfen sich mit Wille verteidigen.

Stunt – Ritter des Spotts: Du kannst Resonanz statt Provozieren nutzen, um einen NSC dazu bringen, den Humor in einer grausamen Situation zu sehen und die Unglücksraben zu verlachen. Dieser darf sich mit Wille verteidigen.

Stunt – Hauptmann der Schlagfertigkeit: Du kannst Resonanz statt Provozieren nutzen, um einen NSC mit einer scharfzüngigen Bemerkungen dazu zu bringen, ein gerade erlebtes Ereignis oder gerade erhaltene Neuigkeiten mit einem Schulterzucken abzutun. Dieser darf sich mit Wille verteidigen.

Stunt – Baron der Hysterie: Du kannst Resonanz statt Empathie nutzen, um den Humor eines NSC einzuschätzen und damit den Aspekt *Abgelenkt* zu erschaffen. Dieser darf sich mit Wille verteidigen.

Dissonanz: Einen Anlass zur Schadenfreude ignorieren (+2), einen Anlass zur Schadenfreude nicht verschlimmern (+4), andere nicht zur Schadenfreude anstiften (+6)

Kronos, Prinz des Schicksals

Er sieht das Potential zum Bösen in den Sterblichen, das seine Dämonen fördern müssen, wollen sie keine Dissonanz erhalten.

Stunt – Schicksalhafte Zukunft: Du kannst Resonanz statt Empathie nutzen, um das Schicksal und die Bestimmung eines NSC zu erkennen.

Stunt – Zeitprojektion: Du kannst Resonanz dazu nutzen, um einen NSC durch die Zeit zu projizieren. Dieser darf sich mit Kraft verteidigen. Für jede Erfolgsstufe, die du erreichst, taucht der NSC eine Stunde später am gleichen Ort wieder auf.

Stunt – Ritter des geflügelten Streitwagens: Du kannst Resonanz statt Wahrnehmung nutzen, um die dunkelste Tat in der Vergangenheit eines NSC zu erkennen.

Stunt – Hauptmann des infernaln Stundenglases: Du darfst einen *Fate-Punkt* ausgeben, um eine Aktion als freie Aktion durchzuführen.

Stunt – Baron des Buchs der Tage: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Wissen, wenn es um Geschichtswissen oder das aktuelle Tagesgeschehen geht.

Dissonanz: einen Sterblichen von seinem Schicksal abkommen lassen (+2), einen Sterblichen durch Untätigkeit zu seiner Bestimmung führen (+4), einen Sterblichen aktiv zu seiner Bestimmung führen (+6).

Malphas, Prinz der Fraktionen

Seine Dämonen verbreiten Mißtrauen und Streit. Er verabscheut Gewalt, er hält sie für ungeschickt.

Stunt – Zwist: Du kannst Resonanz statt Täuschung nutzen, damit ein NSC alles Gesagte negativ auffasst – zum Beispiel als Sarkasmus oder versteckte Kritik.

Stunt – Polarisieren: Du kannst Resonanz statt Provozieren nutzen, um zwei Personen zu einem Streit anzustacheln – egal ob der Streitpunkt echt oder nur eingebildet ist.

Stunt – Ritter der Täuschung: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Empathie, um den Grad der Feindschaft zwischen zwei Personen zu erkennen.

Stunt – Hauptmann der gebrochenen Versprechen: Du kannst Resonanz dazu nutzen, um herauszufinden, wen ein NSC zuletzt hintergangen hat und wie dies vor sich ging. Dieser darf sich mit Wille verteidigen.

Stunt – Baron der inneren Qualen: Du kannst Resonanz statt Empathie nutzen, um sämtliche quälende Geheimnisse eines NSC zu erfahren. Dieser darf sich mit Wille verteidigen.

Dissonanz: Die Dissonanz entspricht der Anzahl der Tage, die du nicht erfolgreich Zwietracht zwischen zwei Personen gesät hast.

Nybbas, Prinz der Medien

Mit der Erfindung des Fernsehens wurde er zum Prinzen. Er verbreitet die schöne heile Welt der modernen Medien.

Stunt – Soundtrack: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Wahrnehmung, um nicht in gefährlichen Situationen überrascht zu werden.

Stunt – Unterschwellig: Du darfst einen *Fate-Punkt* ausgeben, um den Effekt eines Lieds, das du beherrschst, an ein Medium zu binden. Der erste, der diese Nachricht empfängt und versteht, wird zum Ziel des Lieds.

Stunt – Ritter des Einflusses: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Charisma, um eine Menschenmenge zu beeinflussen, die dir in einem Medium folgt, etwa einer Fernsehshow oder einen Videokanal im Internet.

Stunt – Hauptmann des Protzes: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Charisma, wenn du einen NSC beeinflussen willst, der dir einem Medium folgt.

Stunt – Baron des Unterbewussten: Wenn du den Stunt **Unterschwellig** anwendest, entspricht die Zahl der betroffenen Ziele deiner Stufe in der Fertigkeit *Lieder*.

Dissonanz: Die Dissonanz entspricht der Anzahl der Tage, die du nicht deinen Beitrag in der Medienwelt geleistet hast – sei es in Funk, Fernsehen, dem Internet oder einem anderen Medium.

Saminga, Prinz des Todes

Er hält den Tod für das absolute Böse, und damit auch sich selbst.

Stunt – Zombi: Du kannst Resonanz dazu verwenden, einen frischen Leichnam mit dem Aspekt *Untot* zum Unleben zu erwecken. Dieser verteidigt sich mit der Anzahl an Stunden, die er bereits tot ist. Der Effekt hält so viele Stunden, wie deiner Stufe in der Fertigkeit *Resonanz* entspricht.

Stunt – Kuss des Vampirs: Wenn du einen *Fate-Punkt* bezahlen musst, kannst dies ein williger NSC statt deiner tun.

Stunt – Ritter der Toten: Du kannst Resonanz statt Wahrnehmung nutzen, um festzustellen, wie lange eine Leiche bereits tot ist.

Stunt – Hauptmann der infernalen Legion: Du kannst Resonanz statt Täuschung nutzen, um dich in jeder Hinsicht tot zu stellen – Körpertemperatur, Hautfarbe oder Atmung passen sich der Täuschung an.

Stunt – Baron des untoten Königreichs: Du darfst Resonanz verwenden, um den Zustand der Stresskästchen und die Konsequenzen der Untoten zu erfahren, die die du erschaffen hast.

Dissonanz: Jemandem eine nahrhafte Mahlzeit spendieren (+2), jemanden vor Verletzungen schützen (+4), jemanden heilen (+6)

Valefor, Prinz des Diebstahls

Der Prinz der Diebe liegt in ständiger Rivalität mit dem Erzengel Janus. Auch seine Diener sind geborene Diebe. Es ist dissonant für sie, länger als drei Tage an einem Ort zu verweilen, sonst könnten sie erkannt werden.

Stunt – Durchlass: Du kannst Resonanz statt Diebeskunst nutzen, um Schlösser zu knacken.

Stunt – Mopsen: Du kannst Resonanz statt Diebeskunst nutzen, um kleine Gegenstände verschwinden zu lassen. Bei einem vollen Erfolg ist es auch nur bei dir auffindbar, wenn du das so willst.

Stunt – Ritter des Kleptos: Du kannst Diebeskunst statt Kontakte verwenden, wenn du es mit anderen Rittern des Kleptos zu tun hast.

Stunt – Hauptmann der Korsaren: Du kannst Resonanz statt Wahrnehmung verwenden, um herauszufinden, ob du beobachtet wirst.

Stunt – Baron der Freibeuter: In einem Konflikt darfst du dich zusätzlich zu deiner Aktion um beliebig viele Zonen bewegen und dabei Situationsaspekte ignorieren, die deine Bewegung einschränken.

Dissonanz: Länger als drei Tage in der gleichen Stadt verweilen (+2), länger als drei Tage im gleichen Viertel verweilen (+4), länger als drei Tage in der gleichen Straße verweilen (+6).

Vapula, Prinz der Technologie

Er betrachtet die Welt als ein grosses Experiment und freut sich umso mehr, wenn etwas dabei kaputtgeht. Er schert sich einen Dreck um die Nebenwirkungen seiner Experimente und benutzt die verdammten Seelen seiner höllischen Domäne (oder auch in Unnade gefallene Dämonen...) mit Vorliebe als Versuchskaninchen. Seine Dämonen erhalten infernalische technische Artefakte, die nicht in falsche Hände geraten dürfen, wollen sie keine Dissonanz erhalten.

Stunt – Erfinden: Du darfst einen *Fate-Punkt* ausgeben, um den Effekt eines Lieds, das du beherrschst, an ein irdisches Objekt zu binden. Die Anzahl der Anwendungen entspricht deiner Stufe in der Fertigkeit Lieder.

Stunt – Ritter der Zündung: Du kannst die Fertigkeit Handwerk einsetzen, ohne passendes Werkzeug dafür zu haben.

Stunt – Inspektor: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Handwerk, um eine Maschine zu reparieren.

Stunt – Baron der Gremlins: Du kannst Resonanz statt Handwerk nutzen, um einen Gegenstand zu zerstören. Bei einem vollen Erfolg ist der Gegenstand irreparabel.

Dissonanz: Himmlische technische Innovationen nicht bekämpfen (+2), infernale Technik in die Hände eines Menschen geraten lassen (+4), infernale Technik in die Hände eines Engels geraten lassen (+6).

