

Kalte Winde Wehen

– Ein Setting für Fate Core –

Kalte Winde Wehen ...

Impressum

Herausgeber:

Oliver Kersting

Deutsche Ausgabe Fate Core:

www.uhrwerk-verlag.de • info@uhrwerk-verlag.de

facebook.com/Uhrwerk-Verlag

www.faterpg.de • info@faterpg.de

www.facebook.com/faterpg

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

Die Regeln zur Beschwörungsmagie basieren stark auf den entsprechenden Regeln von André Pönitz, die dieser für Seelenfänger – von Jörg Köster, erschienen bei der Redaktion Phantastik – entwickelt hat.

Essen 2022

... Weit über's Land!

Inhaltsverzeichnis

Impressum.....	2
Inhaltsverzeichnis.....	3
Worum geht es?.....	4
Das Sandbox-Spiel.....	4
Das Setting.....	5
Kosmologie.....	5
Stimmen der Welt.....	5
Hintergrund.....	6
Die Regionen.....	7
Religion und Magie.....	10
Religionen und Kulte.....	10
Magie in der Welt.....	11
Die Stadt Zwybruckhen.....	12
Settingregeln.....	15
Der Weg ins Spiel.....	15
Gruppenerschaffung.....	15
Charaktererschaffung.....	15
Waffen, Rüstungen und Ausrüstung.....	16
Mit den Konsequenzen leben.....	18
Der Schrecken der Zauberei.....	19
Regeltechnische Grundlagen.....	19
Warum soll der Hexer brennen?.....	20
Die Quellen der Magie.....	21
Die Dauer der Zauberei.....	21
Spezielle Zaubereien.....	22
Beispielhafte Charaktere.....	25
In der Stadt Zwybruckhen.....	25
Die Stadtwache.....	25
In den Gassen.....	26
In Amt und Würden.....	27
In der Wildnis.....	28
Im Wald, da sind die Räuber.....	28
Monster und Ungeheuer.....	29
Beispielhafte Spielercharaktere.....	32

Kalte Winde wehen ...

Worum geht es?

Die vorliegende Publikation verfolgt mehrere Ziele, die ineinander greifen: Auf der einen Seite sollte eine Fantasywelt geschaffen werden, in der auch auf Regelseite die Düsternis der Zauberei eingefangen wird. Die reale Welt ist schon voller Geschichten und Märchen über finstere Magie, in den Hexenprozessen der frühen Neuzeit genügte ein mit zwei Köpfen geborenes Kalb oder eine verhagelte Ernte, um die am meisten gehasste Person des Ortes grausam hinzurichten. Um wieviel bedrohlicher muss eine Welt sein, in der diese Zauberei keine Phantasterei, sondern Wirklichkeit ist? Doch solch eine Welt und solch eine Zauberei muss im Rollenspiel spielbar sein, und das, ohne dass der zaubernde Charakter gleich selbst der bösertige Finsterling ist, für den das Umfeld ihn bzw. sie hält. Es sollte also eine Welt mit den passenden Fate-Regelerweiterungen entstehen,

die das abbildet: Eine Welt, in der die Magie gefährlich ist und auch das Umfeld der Zaubernenden in Gefahr bringt, in der die Leute die Magierin oder den Hexer fürchten und nicht bewundern.

Doch es geht noch um mehr: Indem die ursprünglich für die Zauberei gedachten Regelemente, z.B. die Ortskonsequenzen (vgl. Mit den Konsequenzen leben) auch für weltliche Charaktere nutzbar gemacht wurden, bietet sich hier die volle Bandbreite an Fantasy-Geschichten. Mutige Charaktere, Krieger, Diebe und Zauberer, deren Taten wenn schon nicht die Welt retten, so doch ihre Spuren hinterlassen werden. Gerade dadurch, dass die Taten der Charaktere wortwörtlich Konsequenzen haben können, die auf sie zurückfallen können und werden, bietet es sich an, eine bunt gemischte Gruppe von Charakteren durch eine Sandbox-Kampagne zu führen.

Das Sandbox-Spiel

Eine Sandbox ist im Rollenspiel eine Kampagne, bei der die Spieler möglichst frei ihre Charaktere in der bereiteten Welt agieren lassen, gewissermaßen das Gegenteil zum Railroading. Der zentrale Knackpunkt dieser Freiheit ist Information. Die Spieler haben nur dann die Möglichkeit, eine freie Entscheidung zu treffen, wenn sie über die nötigen Informationen verfügen, um eine valide Entscheidung zu treffen. Befinden sich die Charaktere auf einer relativ leeren oder aussagearmen Karte, auf der es neben dem Aufenthaltsort nur einen Ort gibt, der einen Reiz ausüben könnte, von dessen Chancen und Schwierigkeiten die Spieler erfahren haben, ist es keine freie Entscheidung, dorthin zu reisen: Es ist die einzige Option. Es ist also die Aufgabe der Spielleitung, den Spielern und ihren Charakteren vielfältige Informationen zukommen zu lassen, auf die sie reagieren können, um selbst zu entscheiden, wohin es weiter geht.

Allgemeiner Hack

Ganz allgemein und in jedem Setting mit jedem Regelwerk muss die Spielleitung aber die Fülle der Plot Hooks, die sie ausgeworfen hat, nicht vollständig ausgearbeitet haben. Es genügt jeweils eine vage Vorstellung, vielleicht zwei oder drei Sätze, die die Spielleitungen, die so etwas gerne aufschreiben, zu jedem Plot Hook zu Papier zu bringen. Weiter ausgearbeitet werden muss dann nur der Plot, der tatsächlich verfolgt wird.

Zusätzlich sollte aber die vage Idee zumindest enthalten, was passiert, wenn sich niemand um

diesen Plot kümmert. Irgendwo auf der Karte wartet ein Eroberer? Wenn ihn niemand aufhält, erobert er weiter. Ein wahnsinniger Titanenkult ist dabei einen schlafenden Riesen zu wecken? Dann wird der Riese erwachen, wenn niemand den Kult aufhält. Durch derartige Konsequenzen, die nach Möglichkeit die Spielercharaktere in Mitleidenschaft ziehen, erhält ihre jeweilige Entscheidung Relevanz.

Wer mehr dazu wissen möchte, dem sei

MELHORN, ANDREAS: Abenteuer gestalten; Gelsenkirchen 2019, S. 47 – 59, erschienen im System Matters Verlag, wärmstens ans Herz gelegt.

Fate-Hack

Fate-typisch lassen sich die nötigen Informationen auch auf andere Weise vermitteln. Warum soll sich die Spielleitung selbst das Hirn verrenken, wenn eine passende Probe auf *Gelehrsamkeit*, *Kontakte* oder *Empathie* genau diese Informationen als erschaffenen Vorteil liefert. »Was hast du denn für ein Gerücht von den reisenden Gauklern aufgeschnappt, die auf der Straße von Meridée her in eure Stadt gekommen sind?« Hier kann man den Spielern vertrauen, dass sie spannende Ideen liefern, und vor allem Ideen, die sie gerne weiterverfolgen möchten.

Die Ortskonsequenzen in diesem Büchlein schließlich geben vielleicht keinen Ort ab, wohin die Charaktere reisen, aber vermutlich einen Ort, von dem sie fort möchten.

... Weit über's Land!

Das Setting

Kosmologie

Stimmen der Welt

»Seht diesen Kreisel, meine Schüler«, sprach Meisterin Isenheid, »wie er auf seiner Achse tanzt und sich die breite Scheibe darum dreht. So ist die Welt, Kinder!« Der Kreisel, der aus einem schmalen Stab bestand, der mittig durch eine abgerundete, bunte Scheibe, fast schon eine flache Linse gesteckt worden war, drehte sich mit einem leisen, hölzernen Surren auf der Tischplatte. »Oben ist der Himmel, unten die Hölle, und außen, an den Rändern, leben die Wesen der Anderwelten. Doch da, in der Mitte, wo das Holz am dicksten ist, da sind wir, da ist das Diesseits. Und die Welt ist im Gleichgewicht, auf der Hölle Grund ruht die Welt und der Himmel bildet dazu das Gegengewicht, doch er berührt den Boden nicht. Die wirren Feen balancieren die Welt nicht trotz, sondern durch ihren Wahnsinn aus, und das Diesseits ist das Eigentliche, um das sich alles dreht.« Gehört in einer Zunftschule in Zwybruckhen.

»... Dann aber kam der Tag des Zorns, und er loderte neunfach auf vom Urgrund der Welt hinauf bis an die Tore des Falschen Himmels. Die Welt brannte und die Falschen Götter verbargen sich voll Furcht hinter den Gilden Pforten. Siebenfach schlotterten ihre schwachen Gebeine, als sie ängstlich in die Knie sanken. Da verschlossen sie die Gilden Pforten, auf dass sie der fürchterliche Zorn verschone.

Schließlich erstarb allmählich der Zorn und kühlte über der Asche der Welt ab zu heiligem Groll. Die Wahren Götter aber sammelten ihre Heerscharen und rüsteten sich zum Letzten Krieg. Und bald wird kommen der Tag des Zweiten Zorns, da die Wahren Götter werden durchbrechen die Gilden Pforten und werden erstürmen den Falschen Himmel....«

Predigt einer Fanatikerin auf der Straße nach Meridée.

»... und sündhaft ist die Welt, keiner ist da, der das Recht hält und fragt nach dem Willen der Götter. Ein jeder ist abgefallen von der Wahrheit, und niemand ist da, der reinen Herzens ist. Sünder sind sie allesamt. Gift liegt auf ihren Zungen, und Spinnen nähren sie an ihrer Brust. Wundert euch also nicht, dass die Götter ihr heiliges Antlitz abgewandt haben vor der Welt. Eure Ahnen haben doch selbst die Brut der Neun Höllen eingeladen in die Welt. Und Ihr seid auch heute nicht besser.

So bessert euch also, kehret um und heiligt euer Leben! Lasset den Blick der Götter nieder mit Wohlwollen auf euch fallen, auf dass sie die Tore des Himmels öffnen und die teuflische Brut hinabstoßen in den Urgrund der Welt, aus dem ihr sie hervorgeholt habt!

Heiligt euch, und Ihr werdet geheiligt werden! Vernichtet die Brut der Neun Höllen!«

Predigt eines weiteren Fanatikers auf der Straße nach Meridée, ehe seine Vorrednerin vom anwesenden Mob erschlagen und anschließend verbrannt wurde.

»Oh weh«, sagte Asháni, als sie die kreisrunden Flecken aschgrauen Grases auf der Lichtung betrachtete, »wieder hat wer die Leiber der Titanen geschändet.«

Die Frau mit den dunklen Locken und schmutzig-nackten Füßen ging in die Hocke und fuhr mit der Hand darüber. Die verzehrten Grashalme zerfielen in hellgraue Flocken unter ihrer Hand.

»Es wird viel Kraft kosten, die Erdgeborenen gesunden zu lassen.«

Sie blickte ihren Arm an, der noch immer die Runzeln und Flecken der letzten Heilung zeigten.

»Ihr Mächte der Welt, euch bringe ich dieses Opfer!«

Die Druidin presste ihre Hände mit gespreizten Fingern in die verzehrten Stellen und stimmte einen kehligen Gesang an. Und mit jedem neuen, frischen Grün, das aus der Asche hervorbrach, zog sich eine weitere schwarze Ader durch die Haut ihrer Hände und Arme und wanderte ihren Hals hinauf bis zu den Wangen.

»Ich habe eine«, sagte Uhlbert, als er die Tür seines kleinen Hauses öffnete, »Mara, ich habe eine!«

Er rannte über den knarrenden Dielenboden zu dem Bett und kniete vor der hochschwangeren Frau nieder: »Hier!« Er holte aus seinem Beutel eine rote, handtellergroße und an einer Seite spitz zulaufende Platte hervor.

»Eine Drachenschuppe«, wisperte Mara strahlend, »nun können uns die vermaledeiten Feen das Kind nicht rauben.«

Kalte Winde Wehen ...

Wintergrund

Die Welt ist vielgeteilt und wird von übernatürlichen Mächten beeinflusst.

Wie in den Stimmen der Welt dargelegt stehen im Multiversum Himmel und Unterwelt einander diametral entgegen. Der Himmel, die Heimstatt der Götter, ist aber verschlossen, die Götter haben sich von der Welt abgewandt, was dereinst den Ersten Drachenkrieg – und vergleichbare Ereignisse in anderen Welten – auslöste. Die Unterwelt, die Heimstatt der Dämonen, kann sich selbst nicht wirklich öffnen, sondern ist darauf angewiesen, dass diesseitige Kreaturen ein Tor öffnen. Allenfalls Einflüsterungen können die mächtigen Fürsten der Unterwelt in andere Welten schicken.

Metaphorisch in der Mitte verortet liegt das Diesseits, das u.a. von den Titanen kontrolliert wird, mächtige, gewaltige Geschöpfe wie Riesen oder Drachen, deren mächtigste Vertreter als Gebirge schlafen oder den Urgrund der Meere bilden. Sterbliche sind nur lächerliches Gewürm aus deren Sicht.

Oft als Umgebung des Diesseits werden die Feenreiche, die Anderwelten beschrieben, doch ob diese tatsächlich verschieden sind, oder ob das Diesseits nur eine weitere Feenwelt unter den anderen ist, mag dahingestellt sein. Und gegebenenfalls sind auch der Himmel und die verschiedenen Unterwelten nur weitere Anderwelten, so dass es eigentlich nur eine beliebige Vielzahl von Welten mit ihren eigenen Gesetzen gibt.

Doch die Sterblichen können auch Magie wirken, aber sie sind im Gegensatz zu den mächtigen Wesen kaum dafür geschaffen: Über kurz oder lang ist ein Preis zu bezahlen (vgl. Settingregeln), der

den Geschmack der magischen Macht bitter werden lässt.

Settingaspekte

Aspekte: *Verzweiflung am Schweigen der Götter / Die Einflüsterungen der Dämonen und Teufel / Schlafende Mächte und Gewaltten sollten nicht geweckt werden / Der Preis der Magie ist hoch*

Ist die Unterwelt böse?

Die korrekte Antwort lautet: Das kommt auf den Standpunkt an. Sie und ihre Bewohner sind sicherlich gefährlich und düster, oft mit Untod und einer fremdartigen Unnatürlichkeit verbunden, die diesseitige Wesen nicht verstehen und die ihnen Angst macht. Doch die rastlose Seele eines Verstorbenen oder ein Dämon, der aus der Unterwelt hinaufsteigt, ist für den diesseitigen Bauern genauso böse, wie eine Eule es für eine Maus ist, oder ein Waldbrand. Manch ein Fürst der Unterwelt ist aus diesseitiger Sicht amoralisch und verdorben, andere Kreaturen der Finsternis ernähren sich lediglich von der Lebenskraft intelligenter Wesen wie der Wolf vom Fleisch der Schafe.

Und so ist der Zauberer, der die Macht der Unterwelt nutzt, und dabei einem böartigen Fürsten dort verehrt, nicht böartiger als eine Magierin, die das Chaos zwischen den Welten anruft und dies im Dienste eines grausamen Grafen tut. Und der Beschwörer, der Dämonen und Totengeister unter seinen Willen zwingt, ist genauso böse und gefährlich wie der Tierbändiger, der Bären, Wölfe und Walddlöwen an die Leine nimmt und abzurichten versucht.

... Weit über's Land!

Die Regionen

Middenland

Aspekte: *Freie Städte in der weiten Ebene / Letztlich kommt irgendwann jeder hier durch / Kein Gesetz jenseits der Stadtmauern*

Im Osten durch die Berge des Morgens, im Norden durch die Eisgensee, im Westen durch Westenaar begrenzt, liegt Middenland – wie der Name schon sagt, in der Mitte der Länder in diesem Teil der Welt.

Einst gehörte die jetzige Drakenoyde ebenfalls zu Middenland, doch nun gilt sie als verloren.

Die typischen Middenländer sind ein harter Menschenschlag, der sich in seinen Städten eine gewisse Unabhängigkeit von den feudalen Strukturen anderer Regionen bewahrt hat, ähnlich ihrer Nachbarn an der Eisgensee. Allein die Landbevölkerung kennt so etwas wie einen Adel, doch sind diese eher die reichsten Bauern der Gegend, die über eine Herrschaft von Halbfreien gebieten und ansonsten in wechselnden Bündnissen mehr schlecht als recht für die Sicherheit der freien Bauern sorgen. Letztlich sind es die Städte, die allein Ordnung und Schutz bieten.

Doch das einst starke Bündnis der Städte ist mehr als nur brüchig geworden, seit vor über zwanzig Jahren der Zweite Drachenkrieg den ehemaligen Süden des Landes verwüstet hat. So ist nun jede Stadt mehr auf sich gestellt, auch wenn der Middenländer Bund formal weiterbesteht.

Die Städte wie auch die vielen Gasthöfe auf dem Land leben vom Handel und den damit einhergehenden Reisenden, die von überall her kommen und eben hier hindurch müssen.

Wichtigstes Handelsgut der Gegend, neben den besonderen Waren der einzelnen Städte und ihrer Handwerkszünfte, sind das Gerstenbier und die Wolle der Hochhornschafe, da das Klima recht rau ist und empfindlichere Pflanzen wie Weizen oder Wein nur mäßig gedeihen.

Der typische Middenländer ist damit ein recht unabhängiger Mensch, eigensinnig und eher dem Lokalen verhaftet anstatt ein großer Patriot zu sein. Seine Familie, sein Dorf und seine Stadt kommen an erste Stelle.

Drakenoyde

Aspekte: *Trügerische Stille – trügerische Einsamkeit / Alte Schätze und alte Schrecken in den Ruinen / Narzhagûl – tote Ruinenstadt am unterirdischen Abgrund*

Einst die Südmark Middenlands wurde sie im Zweiten Drachenkrieg vernichtet. Als feurigschuppige Schrecken über den Himmel zogen und Menschen wie Städte in schwarze Gerippe

und Asche verwandelten, wandelte sich der Charakter der Region vollständig.

Waren zuvor die verlassen Ruinen unter dem Berg Todeszacken der einzige verfluchte Ort der Gegend, ist sie nun von zerstörten Dörfern und Städten übersät, in denen die Überreste der einstigen Bewohner über all das wachen, was die Geflohenen nicht hatten mitnehmen können.

Glücksritter zieht es auf der Suche nach Schätzen in dieses verlassene Land, doch die meisten finden eher den Tod als das Gold eines verstorbenen Handelsfürsten.

Und niemand weiß, wann sich erneut ein Drache vom Gipfel des Todeszackens erhebt oder aus den Bergen des Morgens hinüber gleitet.

Die paar wenigen verbliebenen Bewohner der Drakenoyde sind daher misstrauische Eigenbrötler, die zurecht davon ausgehen, dass alle Fremden Diebe, Mörder oder Ungeheuer sind. Sie schießen also lieber zuerst mit der Armbrust und stellen erst danach Fragen wie »Wer bist du?«

Im Westen der Drakenoyde liegt oder vielmehr lag die Stadt Unterklamm, einst eine stolze Handelsmetropole, wo der Längestrom in die Trystelle mündet. Doch die Verheerung des Zweiten Drachenkrieges machten sie zu einem Verfluchten Ruinenfeld, das ein bedrohliches Hindernis für die Handelsschiffe darstellt. Neben Geistern haben sich auch Oger und Rotkappen in den Trümmern der Stadt niedergelassen.

Eisgensee

Aspekte: *Einst reiche Städte am kalten Binnenmeer / Blutzoll für den Fürsten der Nacht / Die versklavte Horde ist weiter vorgerückt / Starker Schnaps und salziger Fisch*

Ähnlich des Middenländer Bundes haben sich die Menschen an der Eisgensee zu einem Bund vereinigt, auch wenn die Städte des Bundes von Fürsten regiert werden. Doch ist dieser Bund in arger Bedrängnis. Es begann vor einigen Jahren mit einer Vampirplage in Anstow, doch nun hat Scyne, der Fürst der Nacht, die Seelen tausender Eisgenseer versklavt und erobert mit ihnen und seiner Brut Stadt um Stadt, um sich am Blutzoll der Einwohner gütlich zu tun. Und sein Hunger wächst täglich – wie seine Macht.

Die zähen Seefischer von einst sind nunmehr traumatisierte und verängstigte Menschen geworden, und viele sind eh auf der Flucht. Aber zäh sind sie dennoch geblieben.

Kalte Winde wehen ...

Fürstentum Weestenaar

Aspekte: *Fürst Aarno führt die Heerschar / Land des Adels und der Bauern / Kleine Dörfer – kleine Schiffe / Land der Schwerter – Land der Schmiede*

Das Fürstentum Weestenaar wirkt wie das Gegenstück zu Middenland: Es gibt fast keine Städte, sondern vor allem Dörfer im Schutze wehrhafter Türme und Burgen, wo ein Kriegeradel über die abhängigen und unfreien Bauern herrscht. Trotz der Küste wird mangels großer Häfen kaum Handel getrieben, so dass sich die Seefahrt in der Fischerei erschöpft. Das Land ist nicht reich, aber wehrhaft – eine möglicherweise glückliche Verbindung, da es so in der Vergangenheit zu kaum Eroberungsversuchen anderer Mächte kam. Lediglich gelegentliche Plünderer aus Nyrderlænd oder aus den Feuersteinen machen dem Land zu schaffen.

So geht es den Menschen in ihrer Unfreiheit zumindest wirtschaftlich besser, da das wenige, das sie haben, zumindest sicher ist.

So ist der typische Weestenaar ein eher genügsamer und konservativer Mensch, der an den Erfolg der Ständeordnung glaubt.

Nyrderlænd

Aspekte: *Harnisch, Spieß und Alchimie / Raues Volk und hohe Schiffe / Sklaven für die Minen des Seekönigs*

In Nyrderlænd lebt ein raues Volk in einem rauen Land. Kalte Winde fegen von Westen her über die lange Halbinsel, die aus einer Reihe erloschener, schlafender und aktiver Vulkane besteht. Dieses karge, lebensfeindliche Land hat die Leute geprägt, die hier rücksichtslos ums Überleben kämpfen.

Mit ihren hochbordigen Koggen ziehen sie aus, plündern die Nachbarländer, und rauben ihre Opfer als Sklaven, die in den Bergen Nyrderlænds Schwefel und Eisen aus den Bergen kratzen, dass ihre Herren in Waffen, Panzer und allerlei alchemistische Tränke und Pulver verwandeln, die sie zu hohen Preisen verkaufen.

Die Nyrderländer sind dadurch einerseits ein raubeiniges Volk, das sich seinen Platz in der Welt erkämpfen musste und auf seinen Erfolg stolz ist.

Königreich Meridée

Aspekte: *Die Blüte menschlicher Zivilisation / Man sagt, der Adel habe Feenblut in den Adern / Bedingungslose Kontrolle des Seehandels / Wo Licht ist, ist auch Schatten*

Das Königreich und die Stadt Meridée sieht sich selbst als die Blüte der Zivilisation – vielleicht zu-

recht: Die Städte haben eine funktionierende Kanalisation, die einst die meridäischen Siedler aus ihrer Heimat mitbrachten, so dass die 45.000 Seelen in Meridée weniger Gestank verursachen als die 10.000 in Zwybruckhen, fast jeder fünfte kann Lesen und Schreiben, und selbst die hiesigen Zauberer verursachen weniger Leid als andernorts.

Das Klima zwischen den Mauern von Meridée und dem Schlafenden Riesen ist mild, Wein und Weizen gedeihen auf den Feldern und Hängen, und die Eherne Garde der Königin Elasintha sorgt in ihren polierten Rüstungen für Sicherheit auch auf den Landstraßen.

Ein glückliches Land, so scheint es, doch hinter der Fassade bröckelt es: Hofintrigen destabilisieren die Regierung, die ungebildete Unterschicht wird in den Werkstätten ausgebeutet und verkommt in Elendsvierteln, abgeschieden von den weiß getünchten Fassaden der reichen Viertel. Immerhin trägt die Kanalisation auch in den Elendsvierteln den Gestank fort, damit die feinen Bürger davon nicht belästigt werden.

Die meridäische Oberschicht und das Bürgertum sehen sich als die Blüte der Zivilisation an, was mit einer gewissen Arroganz daherkommt, doch gerade die städtische Unterschicht ist desillusioniert und begehrt zunehmend auf: Auch ihnen stehe ein Stück des Kuchens zu, an dem sich Adel und Bürgertum laben.

Königreich Caladón

Aspekte: *Goldener Weizen und goldenes Erz / Es regnet mal wieder / »Halt! Rot oder Schwarz?«*

Zwischen den Bergen des Morgens und dem Finsterholz liegt ein reiches, aber gebeuteltes Land.

Der Regen geht noch einmal an den Hängen der Berge nieder und beschert den Menschen reiche Ernten und den Feldern, die vor Ewigkeiten dem Wald abgetrotzt worden waren. Die Berge sind reich an Erzen und Edelsteinen und haben einst den Bewohnern die Taschen gefüllt.

Doch diese Zeiten sind nur vorbei. Kam Caladón noch unversehrt aus dem Zweiten Drachenkrieg heraus, so ist vor wenigen Jahren König Erlastés verstorben. Die Schwester des seligen Königs, Herzogin Marvinda, bestreitet den Thronanspruch der ältesten Tochter, Prinzessin Erlinoë, die angeblich das Kind eines anderen sein soll. Seitdem ist das Land vom Krieg zerrissen, und die Rote Löwin kämpft gegen die Schwarze Löwin.

... Weit über's Land!

Hautfarben und Haarfarben

Das gesamte Setting wirkt zunächst sehr europäisch beeinflusst, was auch sicherlich beabsichtigt ist. Aber bedeutet dies, dass nur blondes, rotes und braunes Haar, nur grüne, graue oder blaue Augen und nur eine blasse Haut Teil dieser Welt sind, wie manche selbst-erklärten Fantasy-Puristen dies vielleicht behaupten könnten?

Natürlich nicht!

Die ersten Siedler Meridéés kamen von weit her, und vielleicht war ihre Haut dunkel. Vestien führt zwischen den Gebirgen in andere Gefilde, und vielleicht leben dort Menschen mit mandelförmigen Augen? Und was jenseits des Meeres liegt, ist nicht näher ausgeführt. So ist im Prinzip jeder Phänotyp der Spezies Mensch auch dort denkbar, wo kalte Winde wehen. In den Kulturbeschreibungen wurde darauf kein Bezug genommen, um nicht am Ende durch eine mathematisch nachvollziehbare Auflistung wieder eine Beschränkung einzuführen. Aber es widerspricht nicht dem Setting, dass ein Weestenaarer Ritter schwarz, ein meridéischer Händler weiß und eine caladónnische Hexe asiatisch aussieht.

Ich selbst halte die Kulturen für entscheidender als Hautfarben, und auch diese verblassen hinter den Zielen und Bindungen eines Individuums. Also fühlt euch frei, euren Charakteren das Aussehen zu geben, mit dem Ihr euch wohl fühlt.

Und ist damit die Welt von **Kalte Winde wehen** diskriminierungsfrei? Kommt darauf an, welche Geschichten die Spieler erleben wollen. Wenn aus einer Diskriminierung innerhalb (!) der Spielwelt eine gute Geschichte um den Kampf gegen Unterdrückung erwachsen soll, ist das gut. Aber eine Figur und damit ihre:n Spieler:in nur deswegen zu drangsalieren, weil »das im Mittelalter auch so war«, ist ein schlechter Grund. Da sorgt es doch für bedeutend mehr Spaß am Spieltisch, wenn jede:r Spieler:in völlig unbelastet dem eigenen Charakter die Hautfarbe, sexuelle Orientierung oder Identität geben kann, mit der die betreffende Person sich wohl fühlt ... es sei denn, jemand möchte gerne dahingehend drangsalieren. Aber es gibt keinen Grund, eine:n Mitspieler:in denselben Problemen auszusetzen, die schon im Alltag lauern.

Vestien

Aspekte: Kernland der Erwecker im Griff des Tugendterrors / An den Pässen zum Inneren Meer / »Trink, Schwesterlein!« / Finsterste Verkommenheit an den Rändern der Wälder

Längs des Längestroms liegt an den Pässen, die zum Inneren Meer weiter im Süden führen, das Land Vestien. Einst von Kriegsherren umkämpft, die den reichen Handel an sich reißen wollten, wurden hier aus der Hoffnungslosigkeit die Orden der Erwecker geboren. Was mit wenigen kahlgeschorenen Wanderpriestern in schwarzen Kutten begann, wurde zu einer machtvollen Bewegung, die irgendwann die Waffen ergriff, die Kriegsherren davon jagte und die Herrschaft über das gebeutelte Land errang. Was zunächst Frieden, Ordnung und Wohlstand brachte, eskalierte schließlich. Die Schwarzen Ritter, wie der bewaffnete Orden nach den Skapulieren über ihren Harnischen genannt wird, kontrollieren das gesamte Land, in dem neben Wanderpredigern auch Inquisitoren umgehen, die die reine Einhaltung der Tugenden streng überwachen.

So flüchten die einfachen Leute wieder in die Betäubung und das Vergessen, das ihnen die scharfen Schnäpse versprechen, die hier vielerorts gebrannt werden. Was unter Berufung auf Sophron, den Gott der Bescheidenheit, als Mäßigung in Trinken und Nüchternheit nach außen gerechtfertigt wird, schlägt nur allzu oft in genau die Sündhaftigkeit um, die den Terror der Roten Richter, wie die Inquisitoren genannt werden, heraufbeschwört.

Insbesondere die stolze Stadt Surrexe ist ein Zeichen dieser Entwicklung, die nun ganz im Schatten der Ordensburg der Schwarzen Ritter liegt, wo der »Allerdemütigste Ordensgroßmeister« die Geschicke der Stadt und der Schwarzen Ritter lenkt.

In den entlegenen Dörfern hingegen an den Rändern von Finsterholz und Spinnenwald haben die Orden noch kaum Macht, so dass hier Sündhaftigkeit und verstörende Rituale grassieren.

Kalte Winde wehen ...

Religion und Magie

Der hoffnungsvolle Glaube an die Götter wurde vor langer Zeit durch das Schweigen der Götter ausgehöhlt. Waren die Tempel und Kathedralen noch vor Jahrhunderten voller heiliger Gebete und Gesänge, befeuert durch die Inbrunst der Gläubigen, ist dies nun nicht mehr so. Das religiöse Gefüge der Länder ist durch den Zwiespalt zwischen sturem oder verzweifelter Festhalten

an überkommenen Formen einerseits und dem ungewissen und vielleicht gefährlichen Aufbruch zu neuen Formen des Glaubens andererseits ins Wanken geraten. Machtlose Priester stehen nun neben Zaubern, die Priester spielen, machtlose Lügner und Scharlatane in einer Reihe mit Dämonenanbetern.

Religionen und Kulte

Die Priesterschaft des Himmels

Aspekte: *Hohle Tradition und alte Macht / Es bröckelt von außen und fault von innen / Gut organisiert und reich an Landbesitz*

Einst wurden hier die Götter der Sieben Tugenden angebetet: Dikaste, die Göttin der Gerechtigkeit, Sophron, der Gott der Bescheidenheit, Fortisia, die Göttin der Tapferkeit, Sapur, der Gott der Weisheit, Pistis, die Göttin der Hoffnung, Adiuvas, der Gott der Barmherzigkeit und Agapi, die Gottheit der Liebe.

Doch vor Jahrhunderten hatten diese aufgehört, sich dem Diesseits zuzuwenden, und ihr Schweigen hatte den Ersten Drachenkrieg ausgelöst.

Lange Zeit wollten die Menschen dies nicht wahrhaben und klammerten sich an die Hoffnung, dass die Götter dereinst wieder ihre Gebete erhören und ihnen helfen werden.

Und so sind auch heute noch die Tempel zu den Feiertagen, den Hochzeiten und Beerdigungen gut gefüllt, und unter Anleitung eines Priesters oder einer Priesterin werden die uralten Gesänge angestimmt.

Doch ansonsten sind die Tempel leer und kalt, die Opferschalen voller Staub, und würde die Priesterschaft nicht über großen Landbesitz in allen Ländern verfügen, so würden die alten Gemäuer einstürzen und verfallen.

Doch da die Ämter nicht vererbt werden, sind sie nach wie vor gute Möglichkeiten, an Macht zu gelangen, sei es eine nachgeborene Adelstochter ohne Erbe, sei es der jüngere Sohn eines Kaufmanns, der das Geschäft seiner Mutter nicht übernehmen wird. Sie alle können durch die Übernahme eines zeremoniellen Priesteramtes ein würdiges Leben führen und ihre Geschwister von der Schreibstube aus unterstützen, wenn auch nicht von der Kanzel, denn dort hört sie niemand.

Die Erwecker

Aspekte: *Kult fanatischer Götteranbeter / Vergebliche Inbrunst und verblendete Anbetung / Eine Blüte der Hoffnung im Dreck der Gosse – eine Saat der Gewalt*

Wo die alte Priesterschaft die Hoffnung aufgegeben hat und zur reinen Sachwalterin veralteter Traditionen geworden ist, da haben die Erwecker neue Hoffnung geschöpft. Sie nehmen nicht hin, dass die Götter schweigen, sondern sehen dies als zeitweilige Strafe für die Sündhaftigkeit der Sterblichen an, die abgebüßt und abgewendet werden kann. Wenn man sich nur genug anstrengt, wenn nur genügend Sterbliche wahrhaftig innerlich umkehren, dann, ja dann werden die Götter die Pforten des Himmels erneut öffnen.

Besonders Dikaste, die Göttin der Gerechtigkeit, und Pistis, die Göttin der Hoffnung stehen hier Hand in Hand im Zentrum der Verehrung.

Und wer immer keine Hoffnung im Leben kennt, wer mit dem Rücken zur Wand steht, der nimmt die Lehren und Versprechen der Erwecker gerne an, da diese ein Gefühl der Kontrolle über das eigene Schicksal und das der ganzen Welt vermitteln. So bekehren sich die Scharen der Bettler und Tagelöhner, der Leibeigenen und Heimatlosen zur neuen Lehre.

Doch wo die neu Erweckten vor der Verstocktheit der Satten und Mächtigen stehen, wo sie die Sündhaftigkeit ausmachen, die das strafende Schweigen über die Welt gebracht habe, da lodert die Flamme der Hoffnung auf zum rasenden, alles verzehrenden Feuersturm. Schon mancher Zauberer, manch reicher Händler und mancher hochfahrende Adlige wurden Opfer dieses Zorns, der sie erschlug, zerriss oder gleich auf dem Scheiterhaufen verbrannte.

Und viele Scharlatane, die mit falschen Hoffnungen einst den Leuten das Geld aus den Taschen beteten, fanden nun ihren Weg in die Reihen der Erwecker, sei es, weil sie nun wirklich glauben, sei es, weil sie sich dort im Innern vor dem Zorn des Kultes sicher wähnen.

... Weit über's Land!

Titanen- und Feenkulte

Aspekte: *Ehrfurcht vor Naturgewalten / Nur Zauberei mit all ihren Folgen / Feenwahn und Titanengewalt*

Als die Götter schwiegen, blühte allerorten die Verehrung anderer Wesen auf. Vor allem schlafende Titanen und Feenfürsten wurden so zum Ziel der Anbetung.

Dahinter steht keine große Lehre, kein Heilsversprechen, doch wer sich vor den übernatürlichen Mächten dieser Welt auf die Knie wirft, hofft auf konkrete Hilfe in aktuellen Notlagen.

Sei es, dass man den Druiden oder Zauberer, der den Kult anführt, mit den Opfern bezahlt, so dass dieser dann seine hilfreichen Zaubere wirkt im Namen des Titanen, sei es, dass eine Feenfürstin dem Kultführer ihre Zauberei beigebracht hat und sich über willfährige Handlanger im Diesseits freut, sei es, dass ein schlafender Titan angebetet wird, dessen Willen man nicht ergründen kann und den man besser schlafen ließe... Am Ende ist das, was an Übernatürlichem geschieht, nur Zauberei.

Und manche Wesen sollte man besser nicht anbeten. Einige Feen missbrauchen ihre Anbeter für ihre selbstsüchtigen Zwecke, und manch ein Titan wälzt sich im Schlaf und vernichtet einen Landstrich. Das Gebirge »der schlafende Riese« soll seinen Namen zurecht tragen, dem die Gebete im Osten des Königreiches Meridée einen unruhigen Schlaf verschafft haben. Er muss mit einem seiner Beine gezuckt haben, nun ist das große Tal westlich des Spinnenwaldes menschenleer, auch wenn so langsam wieder kleinere Wälder sprießen und die Tiere zurückgekehrt sind.

Dämonenkulte

Aspekte: *Der Triumph der Unterwelt / Je tiefer man eintaucht, umso bösartiger wird alles / Das Versprechen der Macht*

Während manch ein Zauberer, der seine Macht aus der Unterwelt bezieht, nicht viel anders ist als der Druiden, der in den Träumen der Titanen Weisheit sucht, so gibt es doch häufig einen Unterschied:

Viele Kulte dienen einem der Fürsten der Unterwelt und folgen dabei einer mehr oder minder stringenten Lehre. Während an der Oberfläche dieselbe Moral gelehrt wird wie von der Priesterschaft des Himmels, wird diese immer mehr verändert, verdreht und schließlich ins Gegenteil verkehrt, je mehr man sich damit beschäftigt, je höhere Weihegrade man einnimmt. Diente zuerst die Tapferkeit dem Schutz anderer, wandelt sie sich schließlich zum rücksichtslosen Kampf gegen die eigenen Widersacher, stand bei der Liebe zunächst das Wohl des Gegenübers und die gemeinsame Freude im Zentrum, so fokussiert sich dies früher oder später auf die Befriedigung der eigenen Wünsche und Lüste auf Kosten anderer. Und die Kulte, die so vorgehen, kooperieren miteinander und verfolgen vermutlich ein höheres, gemeinsames Ziel, wenn sie an strategischen Orten grausame Rituale durchführen.

Es muss aber gesagt werden, dass diese Kulte sehr selten sind. Die überragende Mehrheit der Zauberer, die die Macht der Unterwelt nutzen, folgen keiner Ideologie, gehören keinem Kult an, sondern nutzen einfach eine sehr flexible Quelle für ihre Zauberei. Und die meisten Exorzisten bedienen sich der Macht der Unterwelt, weil sie genau das studiert haben, was sie bekämpfen.

Magie in der Welt

Magie und Zauberei werden von vielen Leuten an vielen Orten praktiziert, doch müssen sie dabei v.a. eines sein: Vorsichtig!

Einerseits birgt jede Form der Zauberei, gleich, ob die Zauberin ihre Macht von den diesseitigen Titanen bezieht, aus den Feenwelten, der Unterwelt oder dem Chaos zwischen den Welten, die Gefahr, sich oder sein Umfeld zu schädigen.

Laboratorien der Alchimisten explodieren und reißen ganze Straßenzüge mit sich, die Flammen, die ein Hexer auf seine Feinde schleudert, verzehren auch ihn, und die Kraft, die der Heilung eines Kranken zugeführt wurde, wurde dem Landstrich entzogen, und das Getreide auf den Feldern verdorrt.

Das lässt viele Leute mit Angst und Misstrauen den Zaubernern begegnen. Es ist nicht so sehr der

kosmische Überbau, ob ein Zauberer aus Diesseits oder Unterwelt seine Kraft bezieht, sondern vielmehr der Schaden, den dieser ihnen beiläufig zufügen könnte. Ein umsichtiger Hexer, der für die Macht in seinen Händen in die finstersten Abgründe der Welt greift, ist der Bäuerin allemal lieber als eine unvorsichtige Druidin, die den Flussgeist, der die Felder bewässern soll, nicht länger kontrollieren kann.

Nach den Konsequenzen, die ein Zauberer verursacht, wird er beurteilt und verurteilt werden. Sicher ist nur eins: Fackeln und Mistgabeln sind in jeder Bauershütte griffbereit, um den Turm der Magierin zu stürmen, wenn die Milch sauer geworden ist, wenn ein Kalb mit zwei Köpfen geboren wurde oder die Seelen der Toten umhergehen.

Kalte Winde Wehen ...

Die Stadt Zwyrbrucken

Aspekte: Reiche Handelsstadt an der Kreuzung der Wege / An der Grenze zur Drakenoyde / Es wird eng auf der sicheren Insel / Nachts ist die Stadtwache blind in den Gassen / Die »Erwecker« werden täglich mehr

Morlintha musste würgen, als sie die Hütten der Nordstadt erreichte. Die frische, würzige Luft der umliegenden Felder, Dörfer und Wälder musste der Schärfe von abgestandener Pisse und Scheiße weichen, als sie, dem Ufer der Trystelle folgend, zwischen den ersten Gebäuden nördlich des eigentlichen Zwyrbrucken lief. Unzünftige Handwerker boten hier ebenso ihre Waren feil wie Hehler, Diebe und Huren. Aber sie war sich sicher, dass es nicht besser würde, wenn sie die Torburg und die Brücke über den Nordarm des Flusses überschritten hätte. Dort würde nur die Qualität steigen ... und die Preise. Der Gestank, den wohl eine Myriade Menschen und ihr Vieh ausschieden, würde bleiben.

Sie behielt Recht.

Sie folgte dem Strom der Händler und Heimatlosen, wurde von den in verwaschene, blaue Brigantinen gehüllten Stadtwachen, auf deren Brust ein schmutzig-weißer Turm prangte, kontrolliert und tauchte ein in die Straßen der Stadt.

Zuerst wurde sie auf den riesigen Marktplatz gespült. Rotwangige Bauern boten Äpfel, Eier und Getreide feil, mischten ihre Angebote in den Lärm der Händler. Ein dicker Mann mit rotbraunem Bart pries mit einem breiten, nyrderländischen Akzent Schwerter und Speerspitzen an. Ein Ehepaar von der Eisgensee schlug auf einen Jungen ein, der versucht hatte, einen ihrer gesalzenen Fische zu stehlen. Morlintha sprach kein Eisgenseeseich, aber offenbar handelte es sich bei dem Jungen um einen ihrer Landleute, der vor den Vampirborden nach Süden geflohen war. »Reinigt euch, heiligt euch«, krakelte eine kahlrasierte Frau auf einem Podest am Fuße des Schuldturms, »befreit euch von den Sünden, auf dass die Götter uns wieder ihres Blickes würdigen!«

Die Nordstadt

Aspekte: Angespülter Dreck und Abschaum / Billige Hütten, billige Preise und billiger Sex / Die Stadtwache kommt nicht hierher / Bis zu den Knien in Schlamm, Scheiße und Hoffnungslosigkeit

Nähert man sich Zwyrbrucken von Norden, erreicht man zunächst die Nordstadt, noch ehe man den Fluss überquert. Hier hat sich eigentlich außerhalb der Stadt ein Gewirr aus mehr schlecht als recht zusammengezimmerten Hütten gebildet, in dem sich alle Heimatlosen niederlassen, denen das Geld für eine Unterkunft hinter den schützenden Mauern der Stadt fehlt. Seien es Flüchtlinge von der Eisgensee, entflohene Leibeigene

Offenbar war heute auch Religion im Angebot.

Sie blickte nach rechts, zum blank polierten Kupferdach von Lupinas Badehaus ... nein, jetzt nicht, später vielleicht. Sie wandte sich um, ließ das Rathaus, in dem der Rat der feisten Händler die Geschicke der Stadt in ihre Schatzkisten lenkte, linker Hand passieren und folgte der Hafenstraße nach Osten. In der Ferne konnte sie hinter einer Häuserzeile, wo die Straße enger wurde, die Baustelle erahnen, auf der die fanatischen Erwecker ihre Kathedrale errichteten.

Doch sie bog schon die erste Gasse links ab. Das Gedränge war hier erträglich, nur wenig Unrat lag auf dem Kopfsteinpflaster, das einen Bogen nach Nordwesten zog.

Ein großes Haus stand auf der rechten Seite mit einer schmucken, grauen Fassade aus Bruchstein. Kleine, steinerne Drachen zierten den Türrahmen.

Plötzlich zuckten vorbeigehenden Leute zusammen, als eine giftgrüne Wolke aus dem Schornstein stob und ein Schwall purpurner Funken auf das Dach und die Straße prasselte. Ein glatzköpfiger Mann mit zernarbtem Gesicht hob drohend die Faust zum Schornstein: »Eines Tages wirst du brennen, verfluchter Hexer!«

Morlintha lächelte. Argulf war immer noch derselbe, experimentierfreudig wie eh und je.

Eine Glocke bimmelte, als sie die Tür aufstieß und die Apotheke betrat.

»Ich komme gleich!«, ertönte es aus dem Laboratorium.

Während er sich mit einem Lappen schwarz-bunte Schmiere von den Händen wischte, kam ein älterer Mann mit zerzaustem Haar, abgebranntem Schnauzer und Schmauchspuren im Gesicht hinter einem Vorhang hervor und begab sich zum Tresen.

»Wie kann ich euch helfen, meine Da ... ah, sieh an, wen haben wir denn hier? Ich hoffe, meine Bestellung verbirgt sich in deiner Tasche.«

»Wenn du das Gold hast...«

Die Frau aus Meridee öffnete eine dicke, lederne Tasche, aus der ein goldenes Leuchten zuckte und sich wand...

aus Weestenaar oder in der Drakenoyde kläglich gescheiterte Glücksritter.

Die Schenke »Krug und Klinge« (19) ist nur ein exemplarisches Haus dieser Siedlung und trägt seinen Namen zurecht, denn *In der Dunkelheit des rauchigen Schankraums* erwarten einen *Scharfer Schnaps und scharfe Messer*, und letzteres kann einem sowohl bei zu wenig als auch bei zu viel Kupfer oder gar Silber in der Tasche erwarten.

Einer der wenigen Lichtblicke ist hier **Walduras Wahrsagerei** (20), wo eine alte Frau hinter einem halb durchsichtigen, zerschlissenen Vorhang

... Weit übere Land!

Wahrheit und Lüge für den richtigen Preis anbietet. Für viele hier ist beides das einzige, was ihnen Hoffnung bietet.

Formal gesehen gehört die **Nordbastion** (11) schon zur eigentlichen Stadt, doch liegt sie eben größtenteils nördlich der Trystelle. Die Bastion selbst, die die Brücke zur Stadt bewacht, ist eine von vier Türmen und vier Wehrgängen umgebene *Todesfalle für jeden Angreifer*, der zwischen dem äußeren und inneren Tor gefangen ist. Die Brücke selbst ist nur im mittleren Teil eine feste Konstruktion, können doch von beiden Seiten des Flusses *Die Zugbrücken gehoben und gesenkt* werden, was auch regelmäßig nötig ist, um die Flussschiffe passieren zu lassen, wenn sie von Segeln angetrieben werden. *Ein Trupp Stadtwachen* ist auch in der Bastion *stationiert*, auch nachts, wenn beide Zugbrücken oben sind. Dahinter erreicht man die eigentliche Stadt.

Das Stadtzentrum

Aspekte: *Goldener Kern, silbernes Fleisch und kupferne Schale / Das Reich der Gilden und Zünfte / »Macht Platz für die Ratsherren!« / Das Reich der Taschendiebe*

Rings um den **Marktplatz** (1), auf dem *Waren aus allen bekannten Ländern* angeboten werden, liegen mehrere Ringstraßen, deren Reichtum zum Kern hin zunimmt. Am Platz selbst befinden sich das **Rathaus** (2), wo die Handelsfürsten und Zunftmeister *Gierige Intrigen hinter einer gediegenen Fassade* austragen, der **Tempel des schweigenden Himmels** (3), wo die Menschen der Stadt *Tradition und hohle Gebete* für abwesende Götter pflegen, **Lupinas Badehaus** (4), in dem *Reichlich Entspannung für reichlich Gold* wartet, aber auch *Verschwiegene Worte im heißen Dampf verborgen* gesprochen werden. Wer Gold und Silber im Beutel hat, der kehrt ein in der **Herberge »Drei Gulden«** (5), wo *Stolze Gäste und stolze Preise* einträchtig einander begegnen, auch wenn gelegentlich *Die Wände Ohren und die Geldbeutel Löcher haben*.

Wem das Geld vorzeitig ausgeht, wer sich erwischen lässt, das Geld anderer genommen zu haben, aber auch, wer einen Mord begangen hat, der landet im **Schuldturm** (6), wo *Eiserne Gitter, eiserne Schlösser und eiserne Klängen* schon manche Flucht vereitelt haben. Doch man wird bald feststellen, dass hier *Gold schärfer als Stahl* ist, was manchem Leben und Freiheit gerettet und manchem gekostet hat.

In einem der mittleren Ringe liegt unter anderem **Argulfs Apotheke** (7), wo der greise und zauseilige Alchimist *Tränke, Salben und Tinkturen für jedermann, für jeden Geldbeutel* anbietet.

Das **Bordell »Flotte Forelle«** (8) ist ein repräsentatives Beispiel für den äußeren Ring. Der Reichtum des Marktes und die Bürgerlichkeit der inneren Ringe sind hier bereits verschwunden, allein der Schutz der Stadtwache bleibt. Wenigstens ist das Etablissement *Sauber und preiswert, aber indiskret*.

Einen weiteren Machtfaktor im Getriebe der Stadt beherbergt der **Turm der Magiergilde** (9), der hoch aufragend *Zaubernde Bücherwürmer und selbstherrliche Hexenmeister* birgt, die, weil sie *Eine Gefahr für die Bürger* darstellen, nur einen Platz am Rande des Zentrums haben. Doch Storin, der Gildenmeister der Magier, hat *Beträchtliche Macht über Stadtrat und Dämonen*.

Beinahe gegenüber der Flotten Forelle liegt auf der anderen Seite des äußeren Rings das **Haus der drei Schleier** (10), dessen Besitzerin Rashalla – eine intelligente Frau aus Meridée – nicht nur *Erlesene Hurerei* im Angebot hat, sondern auch *Diebstahl, Einbrüche und Attentate*.

Die Oststadt

Aspekte: *Hafenhuren und Heilige Männer / Armut und unbeugsamer Wille / Schmutzige Straßen und schmutzige Geschäfte*

Der Hafen der Stadt liegt außerhalb der Tore und wird durch das **Hafentor** (13) kontrolliert. Da hier praktisch keine Angreifer ansetzen können, da sie schweres Gerät nur schwer über den Fluss bekommen, ist die Torwache oft *Unterbesetzt und unterbezahlt*, so dass hier neben den regulären Waren auch ein Großteil der Hehlerware hindurch gelangt.

Weiter nach Osten werden die Straßen schmutziger und schlechter, die meisten sind gänzlich ungepflastert und nach dem Regen eher Schlammrinnen. Die Kriminalität blüht hier, zumal die Oststadt im Gegensatz zur Nordstadt innerhalb der Stadtmauern und damit näher am Reichtum der Stadt liegt.

Doch inmitten dieses Elends bauen die Erwecker, ein *Kult fanatischer Götteranbeter*, ihre **Kathedrale des Erwachens** (14), voller *Hoffnung auf den Anbeginn eines heiligen Zeitalters*.

Die Weststadt

Aspekte: *Wackere Gesellen und korrupte Stadtwachen / Nächtliches Jagdrevier eines Unholds*

Folgt man der Burgstraße vom Marktplatz aus zur **Stadtfeste** (15), dem *Stützpunkt der Stadtwache*, die *Voller vergessener Geheimgänge und Kammern* ist, kommt man durch die Weststadt. Tagsüber gehen hier kleinere Handwerker ihrem Tagewerk nach, auch die meisten Gesellen der

Kalte Winde Wehen ...

Handwerker der Stadtmitte wohnen hier. So liegt hier auch **Meisterin Gormhilds Schmiede** (16), die *Auf Sonderklingen und Spezialanfertigungen spezialisiert* ist.

Nachts aber kommt es in diesem Teil der Stadt immer wieder zu Todesfällen. Die Leute munkeln von einem Werwolf, andere vom Fluch eines untoten Drachen.

Auch in Zwybruckhen befindet sich eine Filiale des **Silbernen Hauses** (17), des *Größten Bankhauses der Welt*, in dem allerlei Reichtümer eingelagert und gegen Schuldscheine ausgetauscht werden.

Am Rand der Stadt schließlich liegt der **Friedhof** (18), der *Durch keine Zauber und Segen geschützt* Gerüchten zufolge *Ein Ort der Geister und Untoten?* sein soll.

Südlich der Stadt

Aspekte: *Stille und Einsamkeit der Drakenoyde / Hier verweigert die Wache den Befehl des Rates / Letzter und erster Anlaufpunkt der Glücksritter*

Als südlichster Punkt der Zivilisation liegt hier die **Südbastion** (12), die im Prinzip wie die Nordbastion eine *Todesfalle für jeden Angreifer* ist. Der Dienst hier gilt als *Eine Strafe für die Stadtwachen*, da hier allenfalls die Gefahren aus der Drakenoyde lauern, aber keinerlei Bestechungsgelder.

Noch nie hat sich die Wache hier herausgewagt, so dass die paar armseligen Hütten hier noch nicht einmal wie die Nordstadt von Korruption und Kriminalität durchsetzt ist. Allein gelegentliche Glücksritter spülen mit zu verhökerten Fundstücken ein wenig Geld in die Taschen der Bewohner, ansonsten sind es arme, aber langweilige Tagelöhner.

... Weit über's Land!

Settingregeln

Der Weg ins Spiel

Gruppenererschaffung

Ehe man die Charaktere erschafft, sollte man gemeinsam überlegen, was für eine Art von Gruppe man eigentlich spielen will. Viele werden *Eine vagabundierende Bande von Glücksrittern* spielen wollen, aber andere vielleicht *Das Gefolge von Prinz Hargunald*, wieder andere sind vielleicht *Ein Trupp Drachenjäger*. Dies wäre das **Konzept** der Gruppe.

Dazu benötigt jede Gruppe ein **Dilemma**. Was ist das Problem, mit dem die Charaktere durch ihr Zusammensein regelmäßig konfrontiert sind? Hier sollte man sich um etwas Konkretes bemühen, da die Erfahrung zeigt, dass zu allgemein gehaltene Dilemmata schlecht gereizt werden können, z.B. *Fürst Mordrath ist uns auf den Fersen* oder *Ständig in Geldnot*.

Charaktererschaffung

Aspekte

Neben einem **Konzept** benötigt ein Charakter ein **Dilemma**, und wie schon für die Gruppenererschaffung gesagt sollte dieses durchaus konkret und aussagekräftig sein. Wenn man alles daraus machen kann, macht man i.d.R. nichts daraus. *Kommt* der Charakter *an keiner Kneipe, keinem Spieltisch vorbei*? Wird er *Von den Geistern der Vergangenheit geplagt*? Oder hat er *Phuldara, die Finsterhexe, zum unerbittlichen Feind*? Hinzu kommt die **Motivation** auf Abenteuer auszuziehen. Was will der Charakter erreichen? Warum ist sie mit ihrem Hintern nicht einfach zuhause geblieben? Sucht sie *Rache für den Tod der Mutter*? *Will* sie *ihre Ehre wiederherstellen*?

Die beiden weiteren Aspekte sind grundsätzlich frei zu gestalten, können eine Beziehung zu einem anderen Spielercharakter oder einem Nichtspielercharakter ausdrücken, einen treuen Tierbegleiter, *Das eigensinnige Zauberschwert meines Großvaters* und vieles mehr.

Wichtig ist, dass mindestens einer der Aspekte – egal welcher – eine positive Beziehung zu einem oder mehreren NSCs ausdrückt, die in Gefahr geraten könnten. Denn wer nichts zu verlieren hat, kämpft nur belanglose Schlachten.

Erholungsrate und Stunts

Wie üblich hat man drei frei zu wählende Stunts und eine Erholungsrate von drei.

Fertigkeiten

Die Fertigungsliste bleibt im Wesentlichen dieselbe, nur ein paar Begriffe werden geändert: Alle Fertigkeiten aus Fate Core, die auf –ung enden, werden zu substantivierten Verben. Aus *Wahrnehmung* wird z.B. *Wahrnehmen*. Dadurch treten sie einheitlicher neben Fertigkeiten wie *Provokieren* oder *Kämpfen*.

Um sprachlich besser ins Genre zu passen, werden *Wissen* in *Gelehrsamkeit*, *Ressourcen* in *Reichtum* und *Fahren* in *Lenken* umbenannt. *Schießen* heißt nun *Fernkampf*, damit es begrifflich auch Wurfaffen miteinschließt.

Nachforschung entfällt, da es zu viele Überschneidungen mit *Wahrnehmen*, *Kontakte*, etc. hat, so dass man besser z.B. eine Herausforderung mit den entsprechenden anderen Fertigkeiten daraus macht.

Wichtig bleibt aber zu sagen, dass die Spitze der Fertigungspyramide, also der 4er- und die beiden 3er-Werte, sich aus dem Konzept ergeben müssen. Wer dort *Kämpfen*, *Kraft* und *Provokieren* unterbringt, sollte schon ein *Großer Krieger mit grimmigem Blick* sein, wer dort aber *Kämpfen*, *Athletik* und *Täuschen* platziert, sollte eher *Mit flinker Klinge und silberner Zunge* gesegnet sein.

Ein paar Worte zu Aspekten

In der zentralen Rolle, die Aspekte bei Fate einnehmen, wird gerne eine wichtige Rolle übersehen: Sie regulieren auch Proben! Die An- oder Abwesenheit eines passenden Aspekts bestimmt, ob eine Probe abgelegt werden darf oder muss. Eine *Glitschige Treppe* erfordert eine *Athletik-Probe*, *Gefälschte Dokumente* erlauben eine *Täuschen-Probe*, *Körperlosigkeit* verhindert eine *Kämpfen-Probe*. Streng genommen gibt es keine Probe ohne passenden Aspekt.

Die Fertigkeit »Überleben«

Überleben – das heißt, die Gefahren und Hindernisse, welche sich aus der physischen Beschaffenheit der Umgebung ergeben, einschätzen, abwehren oder kontrollieren zu können. Dazu gehören Kenntnisse der lokalen Flora und Fauna, aber auch die Fähigkeit, für ein lebensnotwendiges Minimum an Obdach und Nahrung zu sorgen

Kalte Winde Wehen ...

und den Weg zu einem gegebenen Ziel möglichst rasch und sicher zurückzulegen.

Überwinden:

Viele Hindernisse, die es zu überwinden gilt, sind unmittelbare Bestandteile oder Folgen einer bestimmten Art physischer Umgebung. Dazu gehören Probleme bei der Nahrungsbeschaffung ebenso wie simple Hindernisse bei der Fortbewegung im jeweiligen Gelände. Es kann sich aber auch schlicht um die Sicherung eines nächtlichen Schlafplatzes oder die Identifikation oder gar Abwehr gefährlicher ortstypischer Tiere oder Pflanzen handeln.

Einen Vorteil erschaffen:

Du nutzt die Gegebenheiten deiner Umwelt zu deinen Gunsten oder wendest dein Wissen darüber an: Dazu gehört das Ausnutzen von Gebäuden, Stadtvierteln, Tieren, Pflanzen und des Geländes zu deinem Vorteil. Du errichtest dir aus Laub und Zweigen einen Wetterschutz. Du nutzt Bäche oder Pfützen, um deinen Verfolgern keine Spuren zu hinterlassen. Du nutzt deine Kenntnis der Kanalisation, um schneller an einen anderen Ort in der Stadt zu gelangen.

Angreifen:

Du kannst *Überleben* nicht zum *Angreifen* nutzen. Nutze hier lieber *Kämpfen*.

Verteidigen:

Du kannst dich gegen die Gefahren der Umwelt und Umgebung, wie zum Beispiel Unwetter, widriges Klima oder Lawinen, verteidigen.

Überleben-Stunts

- **Fallensteller.** Du bist ein gefürchteter Fallensteller und begnadeter Strategie, der einen sechsten Sinn für künftige Auseinandersetzungen hat. Deren Schauplatze versiehst du zum Verhängnis seiner Feinde gern mit einer Vielzahl hilfreicher Vorrichtungen und tödlicher Fallen. Wenn du vor einem Konflikt Zugang zum Ort des Geschehens hattest, kannst du unter Zahlung eines Fate-Punkts einen beliebigen Fertigkeitswurf durch *Überleben* ersetzen.
- **Pfadfinder.** Du kennst dich in der Wildnis so gut aus, dass du stets einen Aus- oder Umweg findest. Du erhältst einen Bonus von +2 um Geländehindernisse zu überwinden oder um dich nicht zu verirren.

Waffen, Rüstungen und Ausrüstung

Wie jede Form von Ausrüstung sind auch Waffen und Rüstungen grundsätzlich in den Fertigkeiten und Aspekten enthalten. So wie ein *Dieb* und jeder mit einem mindestens Durchschnittlichen (+1) Wert in *Diebeskunst* über ein Dietrichset und ähnliches verfügt, wie ein *Alchimist* über Laborausrüstung verfügt oder vorbereitete Tränke und Tinkturen, so hat jeder, der *Kämpfen* kann, auch eine Seitenwaffe wie ein Schwert oder eine Axt und etwas Kettengeflecht, ein eisernes Wams oder ähnliches. Das ist der Grundwert, von dem aus die Fertigkeitswerte operieren.

Schwer gerüstet

Schwerere oder bessere Ausrüstung lässt sich entweder über Aspekte bzw. erschaffene Vorteile abbilden, oder über Stunts.

Kauft sich ein Bogenschütze *Kriegspfeile*, *Kettenbrecher* oder *Seilschneider*, kann er diese Aspekte einsetzen, bis die freien Einsätze aufgebraucht haben.

Als Stunt gewähren Waffen und Rüstungen aber zumeist Waffe:2 bzw. Rüstung:2. Gerade Waffe:2 mag schlechter wirken als ein +2 auf Angriffe, aber die Erfahrung zeigt, dass ein Waffenstunt bei eigentlich jedem Angriff zum Tragen kommt, so dass er schwächer sein sollte. Ein +2 erhalten

Waffen nur für Verteidigen, Überwinden oder Vorteil Erschaffen.

Ein Schild, der +2 auf Verteidigen gewährt, muss nicht nur vorhanden sein, sondern der Verteidigende muss sich des Angriffs auf gewahr sein, um den Schildbonus zu erhalten.

Unbewaffnet und ungepanzert

Hat ein Kampfteilnehmer jedoch keine Waffe oder keine Rüstung, ist dies ein besonderer Umstand, der als Aspekt abgebildet werden sollte, konkret als Zustand mit festen Folgen.

Wer *Unbewaffnet* ist, kann keine Angriffe mit *Kämpfen* gegen Bewaffnete ausführen und sich nur mit *Athletik* gegen bewaffnete Angriffe verteidigen. Im Kampf gegen Gepanzerte kann sein Zustand gegen ihn eingesetzt oder gereizt werden. Überwinden und Vorteil Erschaffen ist aber dennoch möglich, auch wenn hier sein Zustand abermals gegen ihn eingesetzt und gereizt werden kann.

Wer *Ungepanzert* gegen einen Gegner im Nahkampf kämpft, der gepanzert und bewaffnet ist, muss, weil sein Gegner rücksichtslos kämpfen kann als er, in jedem Austausch mindestens einen Punkt Stress automatisch nehmen.

... Weit über's Land!

Bsp.:

Georn hat Pech: Er wird nach durchzechter Nacht morgens im Herbergsbett vom Söldner eines seiner Feinde angegriffen. Er ist **Unbewaffnet** und **Ungepanzert**. Dem Hieb mit dem Streithammer des Söldners, einer Waffe:2, muss er mit Athletik ausweichen, weil er nichts hat, mit dem er den Schlag abwehren kann. Mit einem Erfolgsgrad gelingt dem Söldner der Angriff, so dass Georn, da es eine Waffe:2 ist, drei Punkte Stress nehmen muss. Immerhin hat er noch alle Stresskästchen. Doch die SL legt nach und setzt Georns Zustand **Ungepanzert** mit einem Fate-Punkt gegen ihn ein. Georn teilt die nun fünf Punkte Stress auf das 3er-Stresskästchen und eine Leichte Ortskonsequenz (vgl. Mit den Konsequenzen leben) auf. Georn rollt sich ab, so dass der Hammer in der verwanzten Matratze einschlägt. **Das Zerstörte Bett** wird er nachher der Wirtin ersetzen müssen (Reichtum gg. +2). Nun ist Georn dran und will den Waffentum des Söldners überwinden, Kämpfen vs. Kämpfen. Es gelingt ihm. Da er bereits drei Punkte Stress genommen hat, muss er nicht zusätzlich den einen Stresspunkt nehmen, den er als **Unbewaffneter** gegen einen Bewaffneten und Gepanzerten nehmen muss, da er nur mindestens einen Punkt Stress nehmen muss.

Aber der Gegner ist auch ohne den Hammer bewaffnet, da bisher nur der Waffentum überwunden wurde. Er zieht einen Dolch und will erneut auf Georn losgehen. Aber diese Runde beginnt Georn, der ihm nun diesen Dolch abnehmen und so ebenfalls den Zustand **Unbewaffnet** zufügen will. Der SL fällt nicht ein, wie sie hier den Zustand nutzen soll, dass Georn **Ungepanzert** ist, so dass Georn dies gelingt. Den nun folgenden Angriff seines Unbewaffneten Gegners kann Georn wieder mit Kämpfen abwehren. Aber da er in diesem Austausch **Ungepanzert** gegen einen – zumindest zu Beginn – gepanzerten und bewaffneten Gegner gekämpft hat, muss er einen Punkt Stress nehmen. Der weitere Kampf wird regulär geführt, da beide **Unbewaffnet** sind, auch wenn Georns fehlende Panzerung noch gegen ihn eingesetzt oder gereizt werden kann. Aber nun kann er wenigstens angreifen.

Sonstige Ausrüstung

Die meiste Ausrüstung lässt sich gut als Aspekte darstellen, der Kauf als Vorteil Erschaffen mit Reichtum.

Die meiste Ausrüstung kann damit dauerhaft, also solange, bis die Narrative das Verschwinden der Ausrüstung diktiert, vorhanden bleiben, auch wenn Situationsaspekte normalerweise nach einer Szene verschwinden.

Verbrauchsmaterialien wie Tränke, Geldhaufen, Vorräte u.ä. bleiben so lange erhalten, wie sie freie Einsätze aufweisen. Ist der letzte freie Einsatz verwendet, verschwindet der Aspekt am Ende der Szene.

Bsp.:

Arbolt, der Hexer, ist nach Meridée gereist, um sich **Exotische Zutaten** für eine **Feuerfeste Salbe** zu besorgen, da er mit dem Söldner Georn den Hort eines Lindwurms plündern will. Zuerst kauft er mit Reichtum die Zutaten. Die Probe gelingt mit einem einfachen Erfolg, was ihm nur einen freien Einsatz gewährt. Da seine Salbe aber am Ende wirklich gut gelingen soll, setzt er den freien Einsatz aus dem **Sack voller Silber** ein, den er und Georn einem reisenden Händler abgenommen haben, so dass nun die **Exotischen Zutaten** mit zwei freien Einsätzen daherkommen. Als er diese nun einsetzt, um mittels Gelehrsamkeit die Salbe herzustellen, gelingt es ihm ebenfalls mit zwei freien Einsätzen. Da der Sack nun aber keine freien Einsätze mehr hat, verschwindet der Aspekt, als Arbolt seinen Einkauf beendet.

Vor dem Hort des Lindwurms reibt sich Georn mit der Salbe ein, um so den Aspekt **Feuerfest** ohne einen freien Einsatz zu erhalten. Die Salbe verliert so einen freien Einsatz. Da sie zwei hatte, bleibt einer übrig und das Tiegelchen ist noch halbvoll.

Nur magische Charaktere?

Kalte Winde wehen enthält in der Tat viele Regeln zu magischen Handlungen und Charakteren. Ist es damit also vorgesehen, dass es v.a. diese geben soll? Definitiv nein!

Fate Core enthält nun einmal bereits ausführliche Regeln zu Konflikten, Wettstreiten und Herausforderungen, so dass es für die weltlichen Aktionen kaum Sonderregeln bedarf. Auch eine magische Welt wird zumindest nach einer Physik funktionieren, die dieselben Ergebnisse liefert wie die Physik der Realität. Das Knacken eines Schlosses, das Schmieden eines Schwerter oder auch das Töten eines Feindes mit scharfem Stahl werden so ablaufen, wie wir es auch in der Realität erwarten. Da dies bereits mit Fate Core abgedeckt ist, wäre es müßig, den gesamten Regeltext hier noch einmal abzudrucken.

Da **Fate Core** aber kein Standard-Magiesystem aufweist – was ja eine der Stärken von Fate ist, da man so die Freiheit hat, eine eigene Welt mit eigenen Mechanismen der Magie zu erdenken – ist dies dann eben einer Settingbeschreibung hinzuzufügen.

Angedacht ist definitiv, eine in den Kompetenzen breit aufgestellte Gruppe von Protagonisten zu spielen. Eine Orientierung an klassischen Rollen wie Magier, Kämpfer, Dieb und Walddläufer ist hier ebenso denkbar wie eine Lösung mit Hybrid-Charakteren.

Ein Zauberer mag ein Multitool für viele Probleme sein, aber er wird stets schlechter kämpfen können als ein Charakter, der Großartig (+4) Kämpfen kann, da er stets ein oder zwei Stunts im Rückstand sein wird, um mit Magie so gut zu kämpfen wie z.B. ein Söldner mit dem Schwert.

Kalte Winde wehen ...

Mit den Konsequenzen leben

Wo kalte Winde wehen übers Land, werden die Charaktere Entscheidungen treffen, die Folgen haben und auch Folgen haben sollen. Wenn durch ihre Schuld ein Dorf in Flammen aufgeht, kann und soll das ein Nachspiel für die Charaktere haben. Manchmal werden sie sich zwischen zwei Übeln entscheiden müssen. Doch diese Entscheidung wird nur dann eine harte Entscheidung sein, wenn jede der beiden Entscheidungen Auswirkungen für die Charaktere hätte, Auswirkungen, die auch regeltechnisch spürbar sein sollen. Das Leid, das die Charaktere absichtlich oder versehentlich verursachen, soll auf sie zurückfallen können.

Im Prinzip kann das Umfeld Konsequenzen im Regelsinne erleiden, die dann gegen die Charaktere gereizt werden können.

Wie entstehen Ortskonsequenzen?

Zunächst einmal sind Ortskonsequenzen eine spezielle Form der Ortsaspekte, die damit dauerhafter sind als Situationsaspekte, die ja nur mit einem guten Grund eine Szene überdauern. Ortskonsequenzen bleiben solange mit einem Ort verbunden, bis sie behandelt und umbenannt wurden, um dann die übliche Frist für Konsequenzen der jeweiligen Schwere noch in veränderter Form fortzubestehen.

Ortskonsequenzen entstehen zum einen narrativ. Wenn der Hergang der Ereignisse die Entstehung einer Konsequenz nahelegt, entsteht sie in der jeweiligen Schwere.

Bsp.:

*Die Charaktere glauben – fälschlicherweise, leider – dass die Müllerin des Dorfes und ihre Familie in Wahrheit Dämonen in Menschengestalt sind. Um die Rückverwandlung der Unholde zu erzwingen erschlagen sie die Müllerin, ihre Kinder und ihren Ehemann. Nun stehen sie verblüfft und ratlos vor den Leichen der Unschuldigen. **Das Blut der Müllersfamilie klebt ihnen an den Händen.** Einerseits könnte dies als Schuldgefühle gegen sie gereizt werden, andererseits auch den Zorn der Dorfbevölkerung wecken.*

Zum anderen kann eine Ortskonsequenz, wenn es plausibel ist, anstelle der Konsequenz des Charakters genommen werden. Der Schaden trifft nicht den Charakter, sondern sein Umfeld.

Bsp.:

Ein Drache speit seinen feurigen Atem auf den Söldner Georn. Ein Teil des Stress‘ landet in seinen Stresskästchen, da er geschickt zur Seite rollt, doch es bleiben zwei

*Punkte Stress übrig. Er hat bereits eine Leichte Konsequenz erlitten – **Schürfwunden und blaue Flecken**, als er zuvor einem Feuerstrahl ausgewichen ist – so dass er nun eine Mittlere Konsequenz nehmen müsste. Doch die Entscheidung fällt anders aus. Nicht Georn nimmt die Mittlere Konsequenz, sondern das Stadtviertel, in dem der Kampf ausgetragen wird: **Ein halber Straßenzug wurde niedergebrannt!** Auch wenn Georn nicht persönlich schuld daran ist, sondern eher sein Spieler, werden ihm etliche Leute anlasten, den Kampf in ihrer Straße ausgetragen zu haben. Doch schon im Kampf mit dem Drachen kann die Spielleitung den Freien Einsatz der Konsequenz nutzen, indem beim nächsten Angriff des Drachen herabstürzende, brennende Balken Georn das Ausweichen erschweren.*

Doch es setzt zwingend voraus, dass die Ortskonsequenz plausibel entsteht. Der saubere Schwertstreich des Gentleman-Schurken wird kein Dorf abfackeln, sondern maximal für **Aufgeschlitzte Samtvorhänge** sorgen. Es darf bezweifelt werden, dass dies eine hinreichend schwere Konsequenz ist, die dem Ort dauerhaft und zum Nachteil des Charakters anhaftet.

Welche Auswirkungen haben sie?

Wie alle Aspekte können Ortskonsequenzen gereizt und eingesetzt werden. Und wie alle Konsequenzen kommen sie mit einem Freien Einsatz für die Gegenseite, i.d.R. die Spielleitung, daher. Doch die Folgen reichen weiter:

Konsequenzen können behandelt werden. Mag die **Abgebrannte Scheune** von Bauer Udthard, eine Leichte Konsequenz, mit einer erfolgreichen Probe auf **Reichtum** gegen einen Ordentlichen (+2) Widerstand bezahlt werden können, so dass eine Szene lang **Reparaturarbeiten an der Scheune** stattfinden, dürften **Etliche Schwerverletzte** namenlose NSCs – eine Mittlere Konsequenz – den Heiler der Gruppe schon vor eine Großartige (+4) Schwierigkeit stellen, und auch nach der Behandlung heißt es mindestens eine ganze Spielsitzung lang: **Das halbe Dorf liegt auf dem Krankenlager.**

Doch die Ortskonsequenzen sollten auch behandelt werden!

Nicht behandelte Leichte und Mittlere Konsequenzen fügen beim Ende der nächsten Spielsitzung einen **Ruf** den Aspekten der Gruppe hinzu, Schwere oder gar Extreme Konsequenzen sogar unmittelbar. Für letztere bleibt also keine Zeit für die Behandlung.

... Weit über's Land!

Der Schrecken der Zauberei

Magie und Zauberei erfüllen die Leute mit Angst und Schrecken, aus gutem Grund!

Einige Zauberer sind bössartig und missbrauchen ihre Macht zum Schaden anderer.

Andere laugen das Land aus, um ihre Magie mit Kraft zu befeuern.

In jedem Fall wird jede Magierin oder jeder Hexer irgendwann einen Preis für seine Macht bezahlen müssen, die Frage ist: Zu wessen Lasten?

Regeltechnische Grundlagen

Zauberei ist *per definitionem* das Überschreiten der Naturgesetze, für Spielzwecke bedeutet das: Ausnahmen von den Regeln.

Magie als Aspekteeinsatz

Eine Möglichkeit die Regeln zu beugen, besteht darin, sich die Erlaubnis dazu durch den Einsatz eines Aspektes zu holen.

Der Spieler wählt eine zur Art der Zauberei passende Fertigkeit aus (z.B. *Gelehrsamkeit*, *Charisma*, *Wille*, etc.), würfelt die entsprechende Probe und setzt bei Erfolg den Aspekt – z.B. gegen einen Fate-Punkt – ein.

Bsp.:

*Arbolt, der Hexer, versucht, seinen Verfolgern, die ihn auf dem Scheiterhaufen brennen sehen wollen, zu entkommen. Er möchte sich in einen Raben verwandeln – regeltechnisch den Vorteil **Rabengestalt** erschaffen – um auf diese Weise davonzufliegen.*

*Da er eine Art Bücherzauberer ist, ist Gelehrsamkeit die passende Fertigkeit. Er würfelt insgesamt ein Großartiges (+4) Ergebnis, setzt mit einem Fate-Punkt seinen Aspekt **Das Grimoire meines ermordeten Meisters** ein und verwandelt sich in einen Raben.*

Wann immer ein Zauberspruch mehr bewirkt als dem Spiel mehr Farbe zu verleihen, sondern tatsächlich den Gang der Ereignisse verändert, muss der verwendete Aspekt eingesetzt werden, sei es über einen Fate-Punkt, sei es, dass es ein Vorteil mit einem Freien Einsatz ist.

Bsp.:

*Nareia, die enterbte Adlige, hat vor, in die Villa des reichen Händlers einzubrechen. Sie hat keine Ahnung von Diebeskunst, aber verfügt über einiges an Reichtum. Sie sucht eine Magierin auf, die für kaltes Silber empfänglich ist, und erwirbt eine **Schritftrolle der unverschlössenen Tür**, die dank gelungener Probe mit einem freien Einsatz dabei kommt.*

In der Nacht begibt sie sich zur Hintertür der Villa, und da sie des Lesens wirklich kundig ist (Gelehrsamkeit +2), liest sie den Zauber auf der Schritftrolle vor, die Probe auf Gelehrsamkeit gelingt, sie streicht den Freien Einsatz ab, und die Tür springt mit einem leisen Klicken auf.

Dient ein Zauber nur dazu, den Charakter darzustellen, die Stimmung zu verdeutlichen, aber beeinflusst er den Gang der Ereignisse nicht, genügt die Anwesenheit eines Aspekts.

Bsp.:

*Arbolt, der Hexer, erreicht in **Rabengestalt** nun seine einsame Hütte im Wald, die er vor Wochen verlassen hat. Er verwandelt sich zurück und macht es sich wieder wohnlich: Er will das Herdfeuer anzünden, um sich an dessen Wärme zu entspannen. Eigentlich ist es für den Plot egal, ob er das Feuer mit einem Zündholz und Stroh oder mit Zauberei entfacht, ja, im Prinzip spielt es keine Rolle, ob das Feuer überhaupt brennt. Es soll nur verdeutlichen, dass es eben ein Hexer ist, der es sich hier gemütlich macht. Das Entzünden des Feuers geschieht so, wie es der Spieler beschreiben möchte. Arbolt fährt mit der Hand über die Zauberrunen, die er zur Erinnerung über den Kamin geritzt hat, murmelt die Formel und das Feuer brennt.*

Magie als Stunt

Jeden Zauberspruch mit dem Einsatz eines Aspekts zu bezahlen, wird spielmechanisch auf die Dauer kostspielig. Häufig zu sprechende Zauber, z.B. Formeln, auf die man im Rahmen eines Konflikts mehrfach, wenn nicht gar vielfach zurückgreift, lohnen sich deswegen, als Stunt erworben zu werden. Als Bedingung bzw. Begrenzung für den Aspekteeinsatz sollte der unnatürliche Schrecken der Magie zum Ausdruck gebracht werden, z.B.

- **Frostpfeil.** Du erhältst die Erlaubnis, mit der zu deiner Magie passenden Fertigkeit bis zu eine Zone entfernt anzugreifen, um körperlichen Schaden zu verursachen. Dein Ziel verteidigt sich dagegen mit Kraft. Dabei breitet sich als Situationsaspekt **Widernatürliche Kälte** in deiner Zone und der deines Zieles aus.
- **Magischer Schild.** Du erhältst die Erlaubnis, dich mit der zu deiner Magie passenden Fertigkeit gegen körperliche Angriffe zu verteidigen. Bei Erfolg gleitet der Schaden an der aufflammenden Schutzkuppel z.B. als **Versenkte Erde** oder **Brennendes Gras** ab.

Kalte Winde Wehen ...

- **Höllengold.** Wenn du ein denkendes Wesen, auch namenlose NSCs, rituell als **Blutopfer** darbringst, kannst du mit der

zu deiner Magie passenden Fertigkeit einen **Beutel voller Höllengold** erschaffen.

Warum soll der Hexer brennen?

Die gängige Antwort auf diese Frage ist: »Weil die Milch sauer geworden ist!«

So merkwürdig dies ja klingen mag, aber diese Antwort kann durchaus sachgerecht sein.

Wie schon beschrieben, muss ein Aspekt nachträglich eingesetzt werden, damit eine gelungene Probe den Zauber Wirklichkeit werden lässt.

Stattdessen ist es auch möglich, eine Konsequenz zu nehmen, so dass die fließende Magie den Charakter kurz oder mittelfristig nachteilig verändert. Vielleicht **Weint** er **blutige Tränen** (eine Leichte Konsequenz), vielleicht hat er für die nächste Zeit **Eine verdorrte Hand** (eine mittlere Konsequenz) oder gar **Hörner, Schwefelduft und flammende Augen** (eine schwere Konsequenz). Zwei Punkte Stress sind dabei fällig, um die Zauberei zu rechtfertigen. Warum also eine Mittlere oder sogar Schwere Konsequenz?

Zum einen könnte die Leichte Konsequenz bereits besetzt sein. Dann bleibt, nachdem alle Fate-Punkte verbraucht sind, nur noch als nächste Stufe die Mittlere Konsequenz übrig.

Außerdem kann jeder akzeptierte Stresspunkt in der Konsequenz über die ersten zwei hinaus als Bonus auf die Probe genutzt werden.

Und wenn dann eine Zauberin nun **Eine skelettierte, wandelnde Leiche** (eine Schwere Konsequenz) ist, ist es nachvollziehbar, dass die Leute dieses Ungetüm tot sehen wollen.

Und was hat das mit saurer Milch zu tun?

Wie schon weiter oben beschrieben, können Ortskonsequenzen die Charakterkonsequenzen ersetzen. Dann kann es passieren, dass **Im Dorf alle Milch sauer geworden** ist (eine Leichte Ortskonsequenz), dass **Giftiger, grün glimmender Nebel in den Straßen** wabert (eine Mittlere Konsequenz), dass **Rachsüchtige Geister der Toten im Stadtteil** umhergehen (eine Schwere Konsequenz).

Und so ist je nach Schwere der Konsequenz der Scheiterhaufen vielleicht doch eine nachvollziehbare Forderung der Anwohner, die darunter nun zu leiden haben.

Und während man den Bauern die saure Milch ersetzen kann (*Reichtum* gg. +2), erfordert der giftige Nebel schon mehr Kreativität (und eine gelungene Probe gegen einen Widerstand von +4). Die Rachegeister schließlich wären ein eigenes Abenteuer, wenn man den Zorn der Leute überlebt.

Die hier erwähnten Ortskonsequenzen sind auch dauerhafter und folgenschwerer als die Situationsaspekte, die gelegentlich im Gefolge magischer Stunts daherkommen. Ein Stunt mag **Grabeskälte** bei der Totenbeschwörung als Nebeneffekt haben, doch diese ist nur ein Situationsaspekt, der von alleine verschwindet. Wäre dies eine Ortskonsequenz, bliebe die Kälte – mit einem freien Einsatz – bis sie aktiv vertrieben wurde.

Bsp.:

*Arbolt, der Hexer, wurde nun doch von seinen Verfolgern aufgespürt. Es kommt zum Kampf, während dessen er bereits eine Leichte Konsequenz – einen **Streifschuss** – nehmen musste.*

*Mit Kampfmagie kommt er ihnen nicht bei, doch er möchte sie in **Krötengestalten** verwandeln. Da er sie allesamt zugleich verwandeln möchte, muss er gegen den höchsten Wert in Wille würfeln, gegen den die übrigen Gegner noch einen Teamwork-Bonus beisteuern können. Da ihm die Fate-Punkte bereits ausgegangen sind, muss er eine Konsequenz nehmen. Die Leichte ist besetzt, also muss er eine Mittlere akzeptieren, was ihm immerhin einen zusätzlichen Bonus von +2 auf die Probe gewährt, wodurch sie ihm auch gelingt.*

*Doch welche Konsequenz soll er nehmen? Erhält er selbst **Krötenhaut und Krötenaugen**? Das lockt nur die nächsten Hexenjäger an. Stattdessen wählt er eine Ortskonsequenz: **Ein Portal in den Schwarzen Sumpf der Unterwelt** öffnet sich. Und wenn er dieses nicht zügig, bis zum Ende des nächsten Spielabends, schließt, werden die herauschlüpfenden Krötendämonen ihm angelastet werden, er und seine Gefährten stehen dann im **Ruf, mit der Unterwelt zu paktieren**.*

... Weit überg Land!

Die Quellen der Magie

In dem Aspekt, der die Zauberei als solche rechtfertigt, sollte auch die Quelle dargelegt werden, aus der die zaubernde Person ihre Kraft schöpft. Ist es **Die Macht der Sechsten Hölle**? Oder sind es **Die Träume der schlafenden Titanen**? **Der Irrwitz der Feen**? **Die Kraft der Gestirne zwischen den Welten**?

Neben einigem Fluff und erzählerischem Potential lassen sich daraus auch bessere Konsequenzen ableiten, ergibt sich so ein stringenteres Bild. Wer **Die Macht der Schlafenden Titanen** anruft, wird wohl kaum versehentlich **Ein Portal in die Unterwelt** öffnen, aber sehr wohl **Gewittersturm und Hagelschlag** auslösen.

Auch ergeben sich so gewisse Grenzen der Magie. Wer die Macht der diesseitigen Titanen nutzt, mag einen Dämon in einem **Bannkreis** oder einem **Buch als Gefängnis** festhalten, aber ihn wohl kaum herbeirufen oder in die Unterwelt zurückschicken können. Das Jenseitige bleibt ihm verschlossen.

Wer aber seine Macht aus der Unterwelt bezieht, ruft jedes Mal **Einen Funken Unterwelt** ins Diesseits, auch bei einem Heilungszauber, ein Umstand, der gegen die geheilte Person gereizt werden kann, um eine Tatsache zu erschaffen.

Die Dauer der Zauberei

Vorbereitung braucht Zeit

Eine Zauberei dauert i.d.R. entweder einen Austausch oder eine eigene Szene. Doch will man einen Zauber gründlich vorbereiten, indem man einen **Sorgfältig gezeichneten Beschwörungskreis** anfertigt, **Rituelle Gesänge die Titanen beschwichtigen** sollen, erfordern diese zusätzlichen Handlungen genug Zeit, dass es meistens eine ganze Szene dauert. Dies ist vor allem dann ratsam, wenn man einem sehr hohen Widerstand gegenübersteht.

Auch sollten die vorbereitenden Handlungen anderen Fertigkeiten entspringen, damit nicht mit **Gelehrsamkeit** ein **Beschwörungskreis** gezogen wird, mit **Gelehrsamkeit** eine **Uralte Litanei** aufgesagt wird, so dass man mit **Gelehrsamkeit** schließlich den Dämon beschwört. Das wäre langweilig. Eine Herausforderung, die verschiedene Fertigkeiten abfragt, ist viel interessanter.

Bsp.:

Arbolt, der Hexer, sitzt mit seinem Gefährten Georn in den Verliesen Scynes, des Fürsten der Nacht. Eingeschlossen in dicken Steinmauern möchte er selbst einreißen, um zu entkommen.

Kein Mensch könnte diese Mauern durchbrechen, also auch niemand mit Hervorragender (+5) Kraft. Ein Widerstand von +9 wäre das Minimum. Um einem Stunt wie **Kraftpaket, der einen Bonus von +2 auf Überwinden liefert, vorzubeugen, setzt die SL den Widerstand auf +11 fest.**

*Georn sucht mit Handwerk eine **Schwachstelle im Mauerwerk**, und sobald Arbolt mit Wille **Magische Kraft** gesammelt hat, stehen ihnen zwei Vorteile mit je einem freien Einsatz zur Verfügung, die zudem mit Fate-*

Punkten oder Umgebungskonsequenzen eingesetzt werden können.

*Doch Fate-Punkte sind zur Zeit knapp, ebenso würfelt Arbolts Spieler nur ein [-2], also fügt er zum Einsatz der **Schwachstelle im Mauerwerk** eine Mittlere Ortskonsequenz dem Verließ zu: **Das Gebäude droht einzustürzen.***

Auf ihrem Weg nach draußen haben die beiden also nicht nur mit untoten Verfolgern zu tun, sondern auch mit herabstürzendem Mauerwerk und halbverschütteten Durchgängen.

Aber nicht immer muss dies auch lange dauern. So wie das Anvisieren eines Gegners beim Bogenschießen als vorbereitende Handlung ebenso wie das anschließende Schießen selbst nur einen Austausch dauert, kann ein vergleichbarer Fall, wie eine mittels **Provozieren** eingenommene **Bedrohliche Haltung** zur Unterstützung eines Furchtzaubers, auch nur einen eigenen, separaten Austausch dauern.

Was lange dauert, hält auch lange

Ein Flammenblitz aus den Fingern, eine plötzlich vereiste Oberfläche, ein verwirrter Wachtrupp, all dies sind keine lang anhaltenden Effekte: Das Feuer flammt auf, fügt Schaden zu und erlischt. Und der vereiste Korridor interessiert niemanden am Spieltisch, sobald man eine Etage weiter oben ist. Dies sind also alles Kandidaten für Zauberei, die auszuführen nur einen Austausch dauert.

Doch soll ein Zauber, in der Regel als Vorteil Erschaffen, länger anhalten, muss man auch mehr Zeit investieren. Dann kann der erschaffene Vorteil noch solange im Spiel bleiben, wie er über freie Einsätze verfügt.

Kalte Winde Wehen ...

Spezielle Zaubereien

Beschwörung

Um ein Wesen, diesseitig wie jenseitig, herbeizurufen, muss man mit einem Zauber einen entsprechenden Vorteil erschaffen: Du rufst einen mächtigen Geist, erhebst einen Untoten etc., der deinem Befehl folgt, eigenständig handelt und sogar deine Nähe, dein Sichtfeld verlassen kann. Diese Kreatur hat einen Aspekt, der ihrer Art entspricht, etwa **Dämon der Siebten Kaverne der Unterwelt**, **Wassergeist des Längestroms** oder **Modernder Skelettkrieger**, und über die freien Einsätze des Zaubers verfügt. Außerdem verfügt er über eine Durchschnittliche (+1) Fertigkeitspyramide, die alles umfasst, was eine Kreatur dieser Art beherrschen sollte. Die Kreatur hat ein 1er-Kästchen auf dem Stressbalken, aber keine Plätze für Konsequenzen. Der passive Widerstand einer solchen Beschwörung ist +1, aber du kannst dich vor der Probe entscheiden, eine noch schwierigere Beschwörung durchzuführen. Für jede zusätzliche Stufe verleihst du der beschworenen Kreatur einen der folgenden Boni:

- Erhöhung der Fertigkeitspyramide um eine Stufe, wobei nur die sechs Fertigkeiten der höchsten drei Stufen im Vorfeld definiert werden müssen.
- ein zusätzliches 2er-Kästchen auf dem Stressbalken (einmal wählbar)
- einen zusätzlichen Platz für eine Leichte Konsequenz (zweimal wählbar)
- einen zusätzlichen Platz für eine Mittlere Konsequenz (einmal wählbar, +2 auf die Beschwörungssprobe, eine Leichte Konsequenz vorausgesetzt)
- einen beliebigen Stunt

Weist die Kreatur das 2er-Stresskästchen, mindestens eine 4er-Fertigkeitspyramide und eine Leichte Konsequenz auf, verfügt sie über einen separaten geistigen und körperlichen Stressbalken, die nach herkömmlichen Regeln anhand der Fertigkeitswerte auf bis zu vier Kästchen erweitert werden.

Um die so beschworene Kreatur in einer Szene einzusetzen, musst du entweder den Kreaturenaspekt – gleich ob über Fate-Punkt, freien Einsatz des Aspekts oder Konsequenzen – einsetzen oder diesen mittels einer geeigneten sozialen Fertigkeitsprobe (v.a. *Provozieren* und *Charisma*) gegen den höchsten Fertigkeitswert der Kreatur überwinden.

Um die Kreatur zu exorzieren, ist allerdings ein Zauber gegen den Widerstand der Beschwörung nötig. Je nach Quelle der Zauberei kann das Wesen in seine Heimat zurückgeworfen werden (dieselbe Quelle, aus der auch das Wesen stammt), in einen Gegenstand gebannt werden (eine beliebige Quelle) oder an einen sonstigen, jenseitigen Ort vertrieben werden (wenn man das Chaos zwischen den Welten anruft).

Stunt: Beschwörungsritual. Hast du wenigstens eine Szene Zeit, um eine Beschwörung in einem aufwendigen Ritual durchzuführen, musst du keinen Fate-Punkt dafür bezahlen oder eine Konsequenz erleiden.

Ein Mob von Kreaturen

Wenn man einen Mob (vgl. FC 224) von Kreaturen zu beschwören will, gewähren sich diese Kreaturen beim Beschwören – wie Mobs es eben machen – gegenseitig einen Teamworkbonus (vgl. FC 182). Will man also drei Untote mit einem Widerstand von +3 gegen die Beschwörung erheben, ergibt sich ein gesamter Widerstand von +5. Dafür erheben sich aber auch direkt drei Untote auf einmal. Diese Kreaturen dürfen maximal eine 3er-Fertigkeitspyramide haben und keine Konsequenzen.

Bsp.:

Arbolt, der Hexer, möchte einen zuverlässigen Wächter für sein trautes Heim erschaffen.

Dieser soll eine 5er-Fertigkeitspyramide haben (mit Kraft an der Spitze, danach Kämpfen und Provozieren auf +4 sowie Athletik, Wahrnehmen und Wille auf +3), das 2er-Stresskästchen und eine Leichte sowie eine Mittlere Konsequenz. Außerdem soll dieser eine Steinhaut (Rüstung:2) und Granitfäuste (Waffe:2) haben. Damit erfüllt die Kreatur die Voraussetzung für zwei volle Stressbalken: Kraft +5 gewährt vier körperliche Stresskästchen und eine weitere leichte Konsequenz; Wille +3 immerhin vier geistige Stresskästchen. In Summe ergibt dies einen Widerstand von +11 für die Probe.

*Um diese Aufgabe zu bewältigen, bereitet Arbolt sich gut vor: Er erschafft mit Handwerk einen **Leib für den Golem** mit einem freien Einsatz und kauft mit Reichtum **Hirn und Herz eines Ogers** (ebenfalls mit einem freien Einsatz) als weitere Bauteile.*

*Leider sind Fate-Punkte wie immer Mangelware und das Würfelglück hat den Spieler ebenfalls verlassen. Er benötigt eine Mittlere Konsequenz für den Zauber, was dazu führt, dass **Sein Labor zerstört ist**, als der Golem in den ersten Minuten seines unnatürlichen Lebens Amok lief, ebe Arbolt ihn unter Kontrolle bekam.*

... Weit über's Land!

Aber nun hat er einen **Gewaltigen Wächter aus Lehm und Stein**, der sein Heim bewacht, mit einem freien Einsatz.

Schutz- und Bannkreise

Magie kann gut zum Schutz eingesetzt werden. In der Regel geschieht dies über das Errichten einer magischen Barriere, sei diese als Schutzkreis nach außen oder nach innen als Bannkreis gerichtet.

Hierbei ist zu beachten: Der Schutz muss spezifisch sein. Es gibt keinen Schutzkreis gegen alles. Aber es gibt einen **Schutzkreis gegen Feen**, einen **Bannkreis für Feuer**, einen **Schutzkreis gegen Untote**.

Da dieser möglichst nicht überwunden werden soll, ist die Stärke entscheidend, weniger, wie viele freie Einsätze man hat.

Um den Kreis zu errichten, legt man deswegen den Widerstand fest, der von der betreffenden Wesensart oder dem Element überwunden werden muss, um den Kreis zu durchbrechen. Dies ist der Mindestwurf, gegen den die Zauberin ihre Probe ablegen muss.

Um entgegen eines solchen Kreises die Linie überqueren zu können, ist dann also eine Probe auf **Kraft** oder **Wille** nötig, die diesen Widerstand überwindet. Der Kreis als solcher bleibt aber bestehen.

Um den Kreis selbst zu bannen, muss ein Zauber gegen den entsprechenden Widerstand gelingen.

Bsp.:

Arbolt, der Hexer, und Georn, der Söldner, werden an der Eisgensee von einem Vampir verfolgt. In einer Burg ruine suchen sie Zuflucht, auch, um dort dem Vampir aufzulauern.

*Dies ist der Plan: Arbolt errichtet einen **Bannkreis für Untote**, den der Vampir betreten, aber nicht mehr verlassen kann. Sobald die Sonne ihre goldenen Strahlen in den Hof wirft, wird der Untote vergehen.*

*Sie geben davon aus, dass Wille oder Kraft des Unbolds sicherlich Hervorragend (+5) sein werden, so dass es mindestens ein **Bannkreis (+9)** sein sollte, damit auch eine gewürfelte [+4] den Blutsauger nicht entkommen lässt.*

*Wie gut, dass Georn einen **Beutel voll Silber** aus der letzten Beute noch hat, so dass er daraus mit Handwerk als Vorteil **Silberfeilspäne** für den Kreis erschafft.*

Mit diesem Vorteil und einem Satz Fate-Punkte, die sie für das Reizen, das ihnen den Vampir überhaupt auf den Hals gebetzt hat, bekommen haben, gelingt der Zauber. Nun warten sie darauf, dass der Untote in die Falle tappt...

Zaubereien auf Distanz

Nicht nur der eigentliche Widerstand steht dem Erfolg eines Zaubers im Wege. Auch die schiere Entfernung kann viele Zauber beeinflussen. Flüche wollen über große Entfernung gesprochen

werden, Hellscherei hat ja gerade die Aufgabe, solche Distanzen zu überbrücken, und auch Portale an ferne Orte ziehen Zweck und Schwierigkeit eben aus genau dieser Entfernung.

Dabei kommen folgende Modifikatoren auf den passiven, aber auch aktiven Widerstand der Probe hinzu:

Distanz	Mod.
Ein paar Zonen	+2
Innerhalb einer Meile	+3
Ein paar Meilen	+4
Dutzende Meilen	+6
In einer andere Region	+8
Auf einem anderen Kontinent	+10
In einer nahen Anderwelt	+12
Im Chaos zwischen den Welten	+12
In einer fernen Welt	+16

Doch Zauber über Distanz erfordern noch die Anwesenheit eines passenden Aspekts als Berechtigung.

Dies mag die **Haarsträhne der Prinzessin** sein, **Ein Erinnerungsstück an den letzten Besuch** oder auch nur **Genaue Ortskenntnis**.

Doch diese Aspekte sind nicht gleichwertig. Etwas Schwaches wie **Eine genaue Beschreibung** oder **»Ich kenne das Ziel!«** mag zwar die Berechtigung liefern diesen Zauber überhaupt wirken zu können, kann aber nicht im Regelsinne eingesetzt werden. Dafür benötigt man etwas Intensiveres wie z.B. eine **Materielle Verbindung**.

Spezialfälle:

Ausspähen: Jemanden auf Entfernung zu beobachten muss die obigen Bedingungen erfüllen, erfolgt aber ansonsten gegen einen Mäßigen (+0) Grundwiderstand.

Flüche: Will man eine Person gegen ihren Willen verzaubern, erfordert dies eine Probe gegen einen aktiven Widerstand, z.B. **Wille** oder **Kraft**. Der Modifikator für die Entfernung kommt noch hinzu.

Flüche lassen sich sehr gut als Konsequenz abbilden, die in einem Wettstreit (vgl. FC 158ff.) gegen den aktiven Widerstand des Ziel erzwungen werden, wobei der Schweregrad der Konsequenz als Mindestwiderstand dient. Auch wenn das Ziel nur ein Gutes (+3) Ergebnis erzielt, so muss der Fluchende dennoch einen Fantastischen (+6) Widerstand überwinden, wenn er eine Schwere Konsequenz erreichen will. Die Modifikatoren für die Entfernung kommen anschließend noch dazu.

Portale und Teleportation: Um sich körperlich von einem Ort an einen anderen zu begeben, ist eine Probe gegen einen Ordentlichen (+2) Grundwiderstand nötig. Ein **Portal** zu öffnen erfolgt hier als Vorteil-Erschaffen-Aktion, aber der

Kalte Winde Wehen ...

Aspekt kann dann auch von anderen benutzt werden. Solch ein Portal kann auch von etwaigen Verfolgern eingesetzt werden. Wer es vor Ablauf der Szene verschließen möchte, muss es bannen, was eine Zauber-Probe gegen denselben Widerstand erfordert wie die Erschaffung. **Ortskenntnis** oder eine **Materielle Verbindung** helfen bei der Bannung leider nicht.

Wer nur sich selbst einmalig teleportieren möchte, tut dies als Überwinden-Aktion.

Bsp.:

Arbolt und Georn mussten leider mitansehen, wie der sie verfolgende Vampir die Falle umgeht. Also beschließen sie, durch ein Portal nach Zwybruckhen zu fliehen. Der Grundwiderstand beträgt +2; weil die Reise von der Eisgensee nach Middenland in eine andere Region führt, kommt noch +8 hinzu, also muss Arbolt mindestens eine Probe gegen +10 bewältigen.

*Georn hat noch einen **Schuldschein von Isara, der Klinge**, die im zwybruckhener Schuldurm einsitzt. Immerhin werden dort auch Wachen sein, die sich mit dem Vampir auseinandersetzen können, falls er ihnen folgt.*

*Arbolt spielt auf Risiko: Um den enormen Widerstand zu bewältigen, nimmt er die Schwere Konsequenz **Fla-***

*ckernde Phasenverschiebung, um zur Rechtfertigung der Probe noch einen Großartigen (+4) Bonus zu erhalten. Die Probe gelingt mit einem freien Einsatz, das **Portal nach Zwybruckhen** öffnet sich. Arbolt schreitet mit dem freien Einsatz hindurch, Georn setzt einen Fate-Punkt ein, seinen letzten.*

Erschöpft treten sie durch das purpurn leuchtende, schwarze Portal in die Wachstube des Schuldurms, wo die Stadtwachen sofort ihre Waffen ziehen.

Arbolt versucht, das Portal zu bannen, doch das gelingt ihm angesichts des Widerstandes nicht. Flackernd bricht er kurz zusammen und gleitet durch Georns Arme.

*Er hätte es vielleicht mit einer Extremen Ortskonsequenz noch geschafft, doch die Folgen dieser Tat wollte er nicht auf sich laden. Das würde Zwybruckhen von der Landkarte tilgen oder den Ort bis zur Unkenntlichkeit entstellen. Aus der **Reichen Handelsstadt an der Kreuzung der Wege** wäre dann vielleicht ein **Untotes Ruinenfeld** geworden.*

Der Vampir schreitet – mit einem Fate-Punkt aus dem NSC-Pool – durch das Portal, Arbolt gibt auf und gleitet phasenverschoben hinab in das Erdgeschoss des Turms, wo er das Bewusstsein verliert. Georn steht nun fast allein gegen den Vampir. Immerhin haben die Wachen schon die Waffen gezogen...

... Weit über's Land!

Beispielhafte Charaktere

In der Stadt Zwybruckhen

Die Stadtwache

Die Zwybruckhener Stadtwache ist eine grundsätzlich pflichtbewusste, aber letztlich auch unterbesetzte Wachmannschaft, die tagsüber auf der Insel sowie den Bastionen sorgsam ihren Dienst versieht, aber nach Sonnenuntergang nur mit wenigen Nachtwachen für Sicherheit sorgt.

Sie tritt üblicherweise in Zweier- oder Vierertrupps auf, die i.d.R. geeignet sind, die wechselseitigen Kompetenzlücken zu schließen.

Vom Rat wird sie mehr schlecht als recht bezahlt, so dass Korruption zunehmend ein Problem darstellt.

Ausgerüstet ist die Stadtwache mit eisernen Helmen und blauen Brigantine-Rüstungen, auf denen das Stadtwappen prangt: ein weißer Turm auf blauem Grund. Kurzschwerter für den Kampf in engen Gassen sowie Hellebarden als Langwaffe komplettieren die Ausrüstung. Bei schlechtem Wetter kommt oft ein lederner Kapuzenumhang dazu.

Der Wache stehen auch einige Pferde zur Verfügung, wobei nur die wenigsten von ihnen vernünftig reiten können.

Gemeiner Wächter

Die einzelne Wache ist ein grundsätzlich kompetenter Kämpfer, der letztlich danach strebt, mit diesem angesehenen Beruf sich und seine Angehörigen durchzubringen.

Aspekte: *Kompetente Stadtwache* / *Korrupter, als ihr selbst lieb ist* / *Familie und Angehörige in der Stadt*

Fertigkeiten: Ordentlich (+2) *Kämpfen*; Durchschnittlich (+1) *Empathie* oder *Wahrnehmen**, *Wille*

Stunts

- **Langwaffe.** An Orten, an denen du deine Langwaffe einsetzen kannst, erhält dein Gegner den Aspekt *Vor der langen Spitze*, den er erst überwinden muss gegen deine Verteidigung mit *Kämpfen*, ehe er selbst mit *Kämpfen* angreifen kann.

Stress: ☐ ☐ | ☐ ☐ | ☐ ☐ | ☐ ☐

*In einem Zweiertrupp hat eine Wache die eine und eine andere Wache die andere Fertigkeit.

Weibel der Wache

Trupps von vier oder mehr Stadtwachen enthalten meist einen Weibel als Vorgesetzten.

Aspekte: *Veteran der Stadtwache* / *Korrupter, als ihm selbst lieb ist* / *Familie und Angehörige in der Stadt*

Fertigkeiten: Gut (+3): *Provozieren*; Ordentlich (+2) *Kämpfen*, *Wille*; Durchschnittlich (+1) *Empathie*, *Kontakte*, *Wahrnehmen*

Stunts

- **Halt, im Namen des Rates.** Als offizieller Vertreter der Stadtregierung genießt du Respekt. Du kannst gegen Versuche, eine Zone zu betreten, mit *Provozieren* aktiven Widerstand leisten, auch wenn du dich nicht in dieser Zone aufhältst.
- **Langwaffe.** An Orten, an denen du deine Langwaffe einsetzen kannst, erhält dein Gegner den Aspekt *Vor der langen Spitze*, den er erst überwinden muss gegen deine Verteidigung mit *Kämpfen*, ehe er selbst mit *Kämpfen* angreifen kann.

Stress: ☐ ☐ ☐

Berittene Wache

Einige Stadtwachen sind gute Lanzenreiter, die zur Erkundung oder zur Verfolgung flüchtiger Verbrecher eingesetzt werden.

Aspekte: *Veteran der Stadtwache* / *Korrupter, als ihm selbst lieb ist* / *Familie und Angehörige in der Stadt*

Fertigkeiten: Gut (+3): *Lenken*; Ordentlich (+2) *Fernkampf*, *Wahrnehmen*; Durchschnittlich (+1) *Empathie*, *Kämpfen*, *Wille*

Stunts

- **Lanzenreiter.** Wenn du dich beritten von einer Zone in eine andere bewegst, um deinen Gegner anzugreifen, kannst du mit *Lenken* statt mit *Kämpfen* angreifen.
- **Im gestreckten Galopp.** Du erhältst einen Bonus von +2 auf *Lenken*, wenn du in einen Wettstreit um Geschwindigkeit verwickelt bist.

Stress: ☐ ☐ ☐

Hauptmann Goswin

Goswin Erkeling ist ein Veteran des Zweiten Drachenkrieges, ein kampferprobter Kommandant und angesehener Bürger der Stadt. Im Grunde ist er darum mit der recht kleinen Stadtwache, die vor allem Wach- und Schutzaufgaben übernimmt, unterfordert, da er mühelos ein ganzes Bataillon in die Schlacht führen könnte. Sich

Kalte Winde Wehen ...

um Diebe, Kleinkriminelle und vereinzelte Morde kümmern zu müssen, frustriert ihn massiv und hat ihn mürrisch werden lassen.

Aspekte: *Veteran des Zweiten Drachenkrieges* / »Ich verabscheue die Nichtigkeit meiner Aufgaben!« / *Ein ewiger Tanz mit Rashalla zwischen persönlicher Hingabe und beruflichem Streit*

Fertigkeiten: Hervorragend (+5): *Wille*, Großartig (+4): *Provozieren*, *Kämpfen*; Gut (+3): *Empathie*, *Kontakte*, *Kraft*; Ordentlich (+2) *Charisma*, *Fernkampf*, *Lenken*, *Wahrnehmen*

Stunts

- **Hart wie Stahl.** Gegen einen Fate-Punkt kannst du einmal pro Spielrunde eine eigene Wunde nachträglich um eine Kategorie herabsenken.

- **Vorwärts, Ihr Hunde!** Du kannst mit *Provozieren* Soldaten unter deinem Kommando gegen alle Versuche, sie zu verängstigen oder zu demoralisieren, verteidigen, weil sie dich mehr fürchten als den Feind.
- **Pflichtbewusstsein.** Du erhältst einen Bonus von +2 auf *Wille*, wenn es darum geht, deine Pflicht nicht zu vernachlässigen.

Stress:

Körperlicher Stress: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

Geistiger Stress: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

Konsequenzen:

Eine Leichte [-2]

Eine Mittlere [-4]

Eine Leichte Geistige [-2]

In den Gassen

Gossenbalg

Die Gassen sind voller Kinder der Heimatlosen und anderen Leuten, die sich nicht um ihren Nachwuchs kümmern können. Sei es aus Unfug, sei es aus Armut, letztlich haben sich viele dem Taschendiebstahl verschrieben.

Aspekte: *Ein kleiner Dieb der Gassen* / *Nur ein mittellooses Kind* / »Ich kenne alles und jeden«

Fertigkeiten: Durchschnittlich (+1) *Diebeskunst* oder *Täuschen*, *Kontakte*

Stress: ☐

Dieb und Einbrecher

Fast zehntausend Seelen haben allerhand Kriminelle angelockt, doch die meisten gehen mangels anderer Perspektiven diesem Handwerk nach.

Aspekte: *Beutelschneider und Langfinger* / *Die schiere Not treibt ihn voran*

Fertigkeiten: Ordentlich (+2) *Diebeskunst* oder *Täuschen* Durchschnittlich (+1) *Heimlichkeit*, *Kontakte*

Stunts

- **Es gibt immer einen Ausweg.** Du bekommst einen Bonus von +2, um mit *Diebeskunst* oder *Täuschen* einen Vorteil zu erschaffen, wenn du versuchst, von einem Ort zu entkommen.

Stress: ☐ 1 ☐

Gassenräuber

Fast zehntausend Seelen haben allerhand Kriminelle angelockt, doch die meisten gehen mangels anderer Perspektiven diesem Handwerk nach. Einige haben sich durch ein Talent zur Gewalt mehr den brutalen Methoden verschrieben.

Aspekte: *Ein Messer in dunklen Gassen* / *Die schiere Not treibt ihn voran*

Fertigkeiten: Ordentlich (+2) *Provozieren* Durchschnittlich (+1) *Heimlichkeit*, *Kämpfen*

Stunts

- **In der Überzahl.** Du bekommst einen Bonus von +2 um jemanden mit *Provozieren* einzuschüchtern, wenn du in der Überzahl bist und den Teamwork-Bonus (FC 182) verwendest.

Stress: ☐ 1 ☐

Orm, der Türsteher

In der Stadt Krängen aufgewachsen wurde Orm das Opfer eines bösen, magischen Scherzes. Als er sich von einem Flaschengeist wünschte, er sei so stark wie ein Troll, wurde sein Äußeres ebenfalls stark mitverändert. Er sieht nicht wirklich wie ein Troll aus, aber die Ähnlichkeit ist frappierend. So musste er Krängen verlassen und dient nun der Dame Rashalla im Haus der Drei Schleier.

Aspekte: *Ein Troll von einem Mann* / *Im Herzen ein sanfter, kleiner Junge* / »Ich schulde der Dame alles, was ich habe.« / *Ein Lampengeist in seiner Truhe*

Fertigkeiten: Hervorragend (+5): *Kraft*, Großartig (+4): *Provozieren*, *Kämpfen*; Gut (+3): *Athletik*, *Wille*; Ordentlich (+2) *Empathie*, *Kontakte*, *Wahrnehmen*

Stunts

- **Hart wie Stahl.** Gegen einen Fate-Punkt kannst du einmal pro Spielrunde eine eigene Wunde nachträglich um eine Kategorie herabsenken.

... Weit über's Land!

- **Kraftpaket.** Du erhältst einen Bonus von +2 auf *Kraft*, um jemanden daran zu hindern, an dir vorbeizukommen, wenn der Weg schmal genug ist, dass du ihn versperrst.
- **Du kommst hier nicht rein.** Du bekommst einen Bonus von +2 auf *Provozieren*, um jemanden, der das Haus der Drei Schleier betreten will, fortzuschrecken.

Stress:

Körperlicher Stress: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

Geistiger Stress: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

Konsequenzen:

Eine Leichte [-2]

Eine Mittlere [-4]

Eine Leichte Körperliche [-2]

Dame Rashalla

Aufgrund einer Intrige am Königshof von Meridée geflohen, da sie als Kurtisane des Königs mit dessen Tod in Verbindung gebracht wurde, konnte diese kultivierte Dame in die Sicherheit Middenlands fliehen. Geschult in meridäischen Hofintrigen gelang es ihr, einen Großteil der Unterwelt von Zwybruckhen unter ihre Kontrolle zu bringen. Dabei versteht sie sich als gnädige Wohltäterin, da sie gewisse Ansprüche an Qualität und Diskretion an das Geschäft hat. Schmierigen Bordellen, schmutzigen Einbrüchen und grausamen Attentaten hat sie den Kampf angesagt, was ihr auch von Seiten der Stadtwache ein wenig den Rücken frei hält.

Aspekte: *Verführerische Herrin der Unterwelt / Die Schatten ihrer Vergangenheit / Ein Sinn für Anstand und Respekt / Ein ewiger Tanz mit dem Hauptmann zwischen persönlicher Hingabe und beruflichem Streit*

Fertigkeiten: Hervorragend (+5): *Täuschen, Kontakte*; Großartig (+4): *Charisma, Provozieren, Wille*; Gut (+3): *Athletik, Empathie, Heimlichkeit*; Ordentlich (+2) *Kämpfen, Reichtum, Wahrnehmen*

Stunts

- **Lügen über Lügen.** Du bekommst einen Bonus von +2, um einen Vorteil mit *Täuschen* gegen eine Person zu erschaffen, die deinen Lügen in dieser Spielsitzung schon einmal geglaubt hat.
- **Meine kleinen Vögelchen.** Weil du ein Netzwerk von Spionen unterhältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf *Kontakte* um kompromittierende Geheimnisse als Vorteil Erschaffen zu entdecken.
- **Helfershelfer.** Unter deinen Helfern finden sich Leute mit unterschiedlichsten Talenten. Wenn du dir eine Szene für die Kontaktaufnahme Zeit nimmst, kannst du mit *Kontakte* einen Ordentlichen (+2) NSC erschaffen, der dir zu Diensten ist. Der Probenwiderstand beträgt +2. Für jeden Punkt, um den du freiwillig den Widerstand vor dem Würfeln anhebst, kannst du die Fertigkeitspyramide um eine Stufe anheben, einen Stunt, ein Stresskästchen oder eine leichte Konsequenz hinzufügen.

Stress:

Körperlicher Stress: ☐ 1 ☐ 2

Geistiger Stress: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

Konsequenzen:

Eine Leichte [-2]

Eine Mittlere [-4]

Eine Schwere [-6]

Eine Leichte Geistige [-2]

Im Amt und Würden

Ratsschreiber

Auf seinem bequemen Posten in den Vorzimmern des Stadtrates ist der Schreiberling gedanklich behäbig und arrogant geworden. Er lässt garantiert keinerlei Pöbel zu den wichtigen Leuten vor, die –einmal zu oft belästigt – ihm sein beschauliches Leben ruinieren könnten. Doch er kann ein Quell an Informationen sein, wenn man es richtig anstellt

Aspekte: *»Bedaure, so kann ich das nicht genehmigen!« / Feist, feige und korrupt*

Fertigkeiten: Gut (+3): *Wille*; Ordentlich (+2) *Gelehrsamkeit, Kontakte*; Durchschnittlich (+1) *Empathie, Provozieren, Wahrnehmen*

Stunts

- **Die Ratsherrin ist gerade aushäusig!** Du erhältst einen Bonus von +2 auf *Wille*, um jemanden nicht zum Stadtrat vorzulassen.
- **Siegelkunde.** Du erhältst einen Bonus von +2 auf *Gelehrsamkeit*, um gefälschte oder unvollständige Dokumente zu entlarven.

Stress: ☐ 1 ☐ 2 ☐

Schatzmeisterin Ehr lind

Der Weg von der Flusshändlergilde hinauf in die höchsten Ränge des Rates war hart, und ebenso hart hat Ehr lind Grafeldt sich diesen Rang er-

Kalte Winde Wehen ...

kämpft. Sie ist Allianzen eingegangen und hat unliebsame Alliierte wieder verraten, doch nun ist sie dort, wohin sie wollte: An der Spitze der Schatzkammer. Neben ihren eigenen Geschäften im Flusshandel, die nicht alle legal sind und oft genug an den Zöllen vorbeiführen, sitzt sie auf den städtischen Haushalt wie eine Drachin auf ihrem Hort, schon allein, um genug von dort für sich selbst abzuzweigen.

Aspekte: *Geizige Schatzmeisterin* / *Verstrickt in illegale Geschäfte* / *»Manchmal muss ich Opfer bringen, zum Beispiel dich, mein lieber Freund!«*

Fertigkeiten: Hervorragend (+5): *Wille*; Großartig (+4): *Reichtum*, *Täuschen*; Gut (+3): *Empathie*, *Provozieren*, *Kontakte*; Ordentlich (+2) *Charisma*, *Diebeskunst*, *Heimlichkeit*, *Wahrnehmen*

Stunts

- **Unbezwingbarer Wille.** Du bekommst einen Bonus von +2 auf Proben, mit denen du dich mit *Wille* gegen Angriffe mit *Provozieren* verteidigst, wenn jemand versucht, dich einzuschüchtern oder Furcht in dir zu säen.

- **Wachen!** Du kannst mit *Reichtum* gegen einen Widerstand von +0 einen Mob Ordentlicher (+2) Wachen herbeirufen, sofern grundsätzlich welche in der Nähe sind. Für jeden Erfolgsgrad besteht der Mob aus einer weiteren Wache. Du kannst einen Vollen Erfolg auch dafür einsetzen, dass Gute (+3) Wachen erscheinen. Bei allen herbeigerufenen Wachen handelt es sich um **Kompetente Stadtwachen**.
- **Lügen über Lügen.** Du bekommst einen Bonus von +2, um einen Vorteil mit *Täuschen* gegen eine Person zu erschaffen, die deinen Lügen in dieser Spielsitzung schon einmal geglaubt hat.

Stress:

Körperlicher Stress: ☐ 1 ☐ 2

Geistiger Stress: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

Konsequenzen:

Eine Leichte [-2]

Eine Mittlere [-4]

Eine Leichte Geistige [-2]

In der Wildnis

Im Wald, da sind die Räuber

Koboldräuber

Manche böartige Feenkreatur ist im Diesseits gestrandet, und manche sind vielleicht schon so lange hier, dass sie diesseitig geworden sind. Auf diese degenerierten Kobolde trifft dies sicherlich zu

Aspekte: *Bösartige, gierige Fee*

Fertigkeiten: Durchschnittlich (+1) *Heimlichkeit*, *Provozieren*

Stunts

- **Bösartiger Feenkreis.** Weil du ein Feenwesen bist, kannst du mit deinen Worten mitunter töten. Du erhältst die Erlaubnis, mit *Provozieren* körperlichen Stress magisch zu verursachen, wenn du mit deinesgleichen deine Gegner in einer Art magischen Ring **Umzingelt** oder **Eingekesselt** hast.

Stress: ☐ | ☐ | ☐ | ☐

Wegelagerer

Das Schicksal hat die Wegelagerer in bittere Armut gestürzt, so dass sich ihm nur wenig bessere Möglichkeiten boten, als denen, die mehr haben, dieses zu nehmen, um sich selbst zu versorgen. Nicht selten geraten sie so unter den Einfluss

mächtiger Leute, die billige und ersetzbare Klingen suchen.

Aspekte: *Ein Säbel in dunklen Wäldern* / *Die schiere Not treibt ihn voran*

Fertigkeiten: Ordentlich (+2) *Provozieren* Durchschnittlich (+1) *Heimlichkeit*, *Fernkampf* oder *Kämpfen*

Stunts

- **In der Überzahl.** Du bekommst einen Bonus von +2 um jemanden mit *Provozieren* einzuschüchtern, wenn du in der Überzahl bist und den Teamwork-Bonus (FC 182) verwendest.

Stress: ☐ ☐

Plündernder Söldner

Manch ein Söldner fand keinen dauerhaften Platz in einer Einheit, meist, weil er ein Problem mit Befehlen hat. Mag man im Krieg für ihn Verwendung finden, so wird er in Friedenszeiten mehr zu einer Bürde für Einheit und Auftraggeber. Erwerbslos macht er sich in Sachen Erobern und Plündern »selbstständig«. Aber viele schließen sich auch dem nächstbesten Raubritter oder Schwarzmagier an, der ihnen mit der Bezahlung einen Vorwand zum Plündern gibt.

... Weit über's Land!

Aspekte: *Brutal und kampferprobt / Ein Mangel an Disziplin*

Fertigkeiten: Gut (+3): *Kämpfen*; Ordentlich (+2) *Athletik, Provokieren*; Durchschnittlich (+1) *Fernkampf, Heimlichkeit, Wahrnehmen*

Stunts

- **Schwere Waffe.** Wenn du deinen z.B. Bidenhänder oder Weestenaarer Hammer schwingst, erhältst du Waffe:2 auf den Angriff.
- **Kriegsgebrüll.** Zu Beginn eines Konflikts erhältst du einen Bonus von +2 auf *Provokieren*, um deine Gegner zu demoralisieren.

Stress: ☐ 1 ☐ 2 ☐

Raubritterin

Einst mag sie über ein oder gar ein paar Dörfer geherrscht haben, aber diese Zeiten sind vorbei. Sei es, dass sie von ihrem Land vertrieben wurde, weil ihre Familie im Zweiten Drachenkrieg landlos wurde, sei es, dass sie Land und Titel im Glückspiel verloren hatte: Ihr bleiben nunmehr nur noch Waffe, Rüstung, Pferd und Kampfgeschick. Also nimmt sie sich, was sie will.

Aspekte: *Eine Ritterin ohne Ehre und Land / Gejagt auf Befehl der Obrigkeit / Eine verlassene Ruine als Zuflucht*

Fertigkeiten: Hervorragend (+5): *Wille*; Großartig (+4): *Kämpfen, Lenken*; Gut (+3): *Heimlichkeit, Provokieren, Wille*

Stunts

- **Schwere Waffe.** Wenn du deinen z.B. Bidenhänder oder Weestenaarer Hammer schwingst, erhältst du Waffe:2 auf den Angriff.
- **Niederreiten.** Wenn du mit *Lenken* den aktiven Widerstand deiner Gegner beim Betreten einer Zone mit einem Vollen Erfolg überwindest, kannst du, statt den Schub zu nehmen, deinen Gegnern zwei Punkte Stress zufügen.
- **Großschild.** Du bekommst einen Bonus von +2 auf *Kämpfen*, um dich mit *Kämpfen* gegen *Kämpfen* zu verteidigen, wenn du deinen Großschild mit dir führst. Außerdem erhältst du die Erlaubnis, dich mit *Kämpfen* gegen *Fernkampf*-Angriffe zu verteidigen. [Doppelstunt]

Stress:

Körperlicher Stress: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

Geistiger Stress: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

Konsequenzen:

Eine Leichte [-2]

Eine Mittlere [-4]

Eine Leichte Geistige [-2]

Monster und Ungeheuer

Oger

Es ist nicht klar, ob Oger dämonischen oder feeischen Blutes sind, oder ob sie einfach nur die kleinsten und dümmsten Riesen sind. Fakt ist, dass sie eine Landplage darstellen, da sie in ihre Fressgier immer wieder Dörfer und Reisende überfallen und auffressen.

Aspekte: *Ein gefräßiges, mordendes Ungeheuer / Riesig groß und riesig dumm*

Fertigkeiten: Hervorragend (+5): *Kraft*; Großartig (+4): *Kämpfen, Athletik*; Gut (+3): *Heimlichkeit, Provokieren, Wille*

Stunts

- **Dicke Keule.** Wenn du deine riesige Holzkeule schwingst, erhältst du Waffe:2 auf den Angriff mit *Kämpfen*.
- **Wuchtiger Hieb.** Wenn du mit deinem Angriff mit *Kämpfen* einen Vollen Erfolg erzielst, kannst du, anstatt den Schub zu nehmen, deinen Gegner *Von den Beinen geholt* haben.
- **Wurffinding.** Indem du einen *Findling* oder einen vergleichbaren Gegenstand mit *Kraft* auf deine Gegner wirfst, kannst

du alle Charaktere in einer höchstens zwei Zonen entfernten Zone *Von den Beinen geholt* haben.

Stress:

Körperlicher Stress: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

Geistiger Stress: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

Konsequenzen:

Eine Leichte [-2]

Eine Mittlere [-4]

Eine Leichte Körperliche [-2]

Zombies

Gleich, ob sie von einem Nekromanten beschworen oder von einem dämonischen Fluch befallen wurden: Nach ihrem Tod wandeln diese modernen Leichen weiter über das Angesicht der Welt.

Aspekte: *Mordlüsterne, wandelnde Leichen / Anfällig für Feuer und das Licht der Sonne*

Fertigkeiten: Durchschnittlich (+1) *Kämpfen*

Stunts

- **Wiedergänger.** Gegen einen Fate-Punkt erhebt sich ein erschlagener 4er-Mob von neuem, wenn er nicht durch Sonnenlicht oder Feuer vernichtet wurde.

Stress: ☐ | ☐ | ☐ | ☐

Kalte Winde Wehen ...

Skelettkrieger

Manche kompetenten Nekromanten erheben gerne Skelettierte Krieger, die ihnen als Soldaten dienen. Sie sind fähiger als vermodernde Zombies, doch wie diese können Sonnenlicht und Feuer sie dauerhaft vernichten

Aspekte: *Skelettierte Kriegssklaven / Anfällig für Feuer und das Licht der Sonne*

Fertigkeiten: Ordentlich (+2) *Kämpfen*; Durchschnittlich (+1) *Heimlichkeit, Wahrnehmen*

Stunts

- **Wiedergänger.** Gegen einen Fate-Punkt erhebt sich ein erschlagener 4er-Mob von neuem, wenn er nicht durch Sonnenlicht oder Feuer vernichtet wurde.
- **Rostige Klingen.** Deine Waffen sind rostig und voller Krankheitserreger. Eine damit geschlagene Wunde muss dies als Konsequenz in der Formulierung widerspiegeln. Ehe nicht solch eine Wunde behandelt ist, kann sie sich nachträglich in einer späteren Szene entzünden und als Reizen um eine Kategorie hochgestuft werden. Ist diese nicht mehr frei, rückt die Wunde auf die nächsthöhere Stufe auf. Ist keine Konsequenz darüber mehr frei, erliegt der Charakter dem Wundbrand und ist *ausgeschaltet*.

Stress: ☐ ☐ | ☐ ☐ | ☐ ☐ | ☐ ☐

Todesschatten

Besonders in den Ruinen der Drakenoyde, aber auch auf vielen alten Schlachtfeldern und eingestürzten Minen gehen die zornerfüllten Geister der Verstorbenen um. Unbestattet und ins Vergessen geraten sind sie nicht mehr als der verfaulende Rest ihrer alten Persönlichkeit, voller Hass auf alles Lebende und voller Sehnsucht nach dem Geschmack des Lebens. Viele sind auch nur vor Einsamkeit wahnsinnig geworden. Sie lauern des Nachts Reisenden auf, um sich an deren Sterben zu erfreuen, oder an deren darauf folgender Gesellschaft, wenn sie ihnen in den Untod folgen. Dabei erschrecken und jagen sie ihre Opfer solange, bis diese vor Angst oder durch ein Missgeschick sterben. Mancher sagt, man könne sie durch eine würdige Bestattung erlösen, aber wer will schon nachts an solch einen verfluchten Ort zurückkehren, um zu überprüfen, ob nun nach der Bestattung herumliegender Gebeine die Todesschatten verschwunden sind?

Aspekte: *Hasserfüllter Schatten der Verstorbenen / Das Licht der Sonne lässt die Schatten schwinden / Gebunden an die unbestatteten Gebeine / Körperlos – substanzlos*

Fertigkeiten: Gut (+3): *Provozieren*; Ordentlich (+2) *Heimlichkeit, Wille*; Durchschnittlich (+1) *Empathie, Täuschen, Wahrnehmen*

Stunts

- **Todesfratze.** Wenn du deinem Gegner mit *Provozieren* geistigen Stress zufügst, erhältst du Waffe:2.
- **Rasender Schrecken.** Du erhältst einen Bonus von +2 auf *Wille*, um deine Opfer in einem Wettstreit auf Geschwindigkeit zu verfolgen.

Stress: ☐ ☐ ☐

Lindwurm

Ein entfernter, minderer Verwandter der Drachen, so weit von seinen titanischen Ahnen entfernt wie ein Oger, aber ungleich mächtiger. Diese flugfähige Bestie auf zwei Beinen schwingt sich mit ihren fledermausartigen Flügeln in die Lüfte und lässt von dort flammenden Tod auf seine Umgebung herabregnen. Der Lindwurm ist ein Raubtier, das mehrere hundert Quadratmeilen Land als Revier für sich beansprucht und das Geklügel der Wälder ebenso jagt wie das Vieh der Bauern ... oder die Bauern selbst. Wie seine drachischen Vettern legt auch er einen Hort an, jedoch kann er eitlen Tand nicht von echten Schätzen unterscheiden.

Aspekte: *Flammender Tod der Lüfte / Ein paar Schuppen fehlen im dicken Panzer / Riesig und gewaltig*

Fertigkeiten: Hervorragend (+5): *Kämpfen, Kraft*; Großartig (+4): *Athletik, Fernkampf, Provozieren*; Gut (+3): *Heimlichkeit, Wahrnehmen, Wille*

Stunts

- **Flugfähig.** Wenn du dich unter freiem Himmel aufhältst, kannst du dich, während du fliegst, stets eine Zone von deinen nicht fliegenden Gegnern entfernt halten, indem du dich in der an alle anderen Zonen angrenzenden Zone *In der Luft* aufhältst. In einem reinen Luftkampf gibt es mehrere solche Zonen. Du bewegst dich mit *Athletik* zwischen den Zonen fort.
- **Feuerstoß.** Wenn du mit einem Angriff mit *Fernkampf* einen Vollen Erfolg erzielst, kannst du, anstatt den Schub zu nehmen, deinem Gegner auch den Vorteil *In Flammen* aufdrücken.
- **Feuerstrahl.** Du kannst alle Charaktere in einer einzelnen Zone gemeinsam mit *Fernkampf* angreifen, wenn du den mit *Kraft* erschaffenen Vorteil *Gesammelter Atem* einsetzt. Um diesen Vorteil zu er-

... Weit über's Land!

schaffen, musst du einen passiven Widerstand in Höhe der an der Szene beteiligten SCs übertreffen.

- **Drachenpanzer.** Dein Schuppenpanzer ist fest und hart. Er gewährt dir Rüstung:2 gegen körperliche Angriffe.
- **Klauen und Zähne.** Deine Klauen und Zähne gewähren dir Waffe:2 für deine Angriffe mit *Kämpfen*.

Stress:

Körperlicher Stress:

1	2	3	4
---	---	---	---

Geistiger Stress:

1	2	3	4
---	---	---	---

Konsequenzen:

Eine Leichte [-2]

Eine Mittlere [-4]

Eine Schwere [-6]

Eine Leichte Körperliche [-2]

Medusa

Ein halbdämonisches Wesen, das gelegentlich im Süden, vor allem den entlegeneren Gebieten des Königreichs Meridée und den Ausläufern des Schlafenden Riesen vorkommt. Das Streben nach Macht und Einfluss treibt sie ebenso sehr voran wie eine verspielte Grausamkeit und der Wettstreit mit anderen böartigen Wesenheiten. Gerne errichten sie kleinere Herrschaften und legen Statuengärten um ihre Heimstatt an, in denen sie die Opfer ihres versteinernen Blickes ausstellen.

Aspekte: *Schlangehafte Verführerin mit bösen Absichten / Nicht immun gegen die eigenen Kräfte / Die gesammelten Reichtümer der Versteinerten*

Fertigkeiten: Hervorragend (+5): *Provozieren, Wille*; Großartig (+4): *Athletik, Charisma, Täuschen*; Gut (+3): *Heimlichkeit, Kämpfen, Reichtum, Wahrnehmen*

Stunts

- **Versteinigung.** Bei *Blickkontakt* im Konflikt fügst du mit *Wille* gegen *Wille* körperlichen Stress zu, der sich in Versteinigung äußert.
- **Sieh mich an!** Du erhältst einen Bonus +2, wenn du einem Opfer in deiner Zone, das dich hören und theoretisch sehen kann, den Vorteil *Blickkontakt* mit einem freien Einsatz zufügen willst, sofern dir eine Probe auf *Provozieren* gegen aktiven Widerstand (*Wille*) gelingt. Dieser Aspekt kann mit *Wille* gegen passiven Widerstand (*Provozieren*) wieder überwunden werden.
- **Truggestalt.** Du kannst dir mit *Täuschen* die *Verführerische Gestalt* eines Menschen geben. Diese kann man mit *Empathie* oder *Wahrnehmen* gegen *Täuschen* durchschauen, so dass das einzelne Opfer davon nicht mehr betroffen ist, oder mittels eines Bannzaubers gegen *Wille* gebrochen werden, so dass das Trugbild generell endet.
- **Wachen!** Du kannst mit *Reichtum* gegen einen Widerstand von +0 einen Mob Ordentlicher (+2) Wachen herbeirufen, sofern grundsätzlich welche in der Nähe sind. Für jeden Erfolgsgrad besteht der Mob aus einer Wache. Du kannst einen Vollen Erfolg auch dafür einsetzen, dass Gute (+3) Wachen erscheinen. Bei allen herbeigerufenen Wachen handelt es sich um *Geschuppte Brut*.

Stress:

Körperlicher Stress:

1	2	3	4
---	---	---	---

Geistiger Stress:

1	2	3	4
---	---	---	---

Konsequenzen:

Eine Leichte [-2]

Eine Mittlere [-4]

Eine Schwere [-6]

Eine Leichte Geistige [-2]

Kalte Winde Wehen ...

Beispielhafte Spielercharaktere

Njæric Slægolm

Einst fuhr Njæric zur See und plünderte die Küsten Weestenaars und die Schiffe Meridéés. Doch seitdem sein Bruder Nadræc von der meridéischen Flotte gefangen genommen und in den Kerker geworfen wurde, seitdem sein Schiff, die »Seedrache« gekapert wurde und nun in der königlichen Flotte ihren Dienst tut, hängt er auf dem Trockenen fest. Er wollte das nötige Gold zusammentragen, eine Mannschaft zusammenstellen und Nadræc befreien, doch vergeblich. Das einzige, was ihm von diesem Plan blieb, sind die Geisterhaften Wächter von Sargaloth, deren Gold er dafür gestohlen hatte. Und bis er nicht jede Münze zurückgebracht hat, werden ihn die Leblosen Schatten immerfort verfolgen.

Aspekte:

Konzept: *Nyrderländer Kriegsmechaniker und Pirat*

Dilemma: *Der Fluch des Goldes von Sargaloth*

Motivation: *Mein Bruder im Kerker von Meridéé*

Freier Aspekt: *»Keine Frau kann meiner »Flöte« widerstehen ... und ich ihrem Spiel!«*

Freier Aspekt: *Beim Schiffe-Spiel muss man drei Züge vorausplanen!*

Fertigkeiten: Großartig (+4): *Fernkampf*; Gut (+3): *Handwerk, Kraft*; Ordentlich (+2) *Charisma, Kämpfen, Wille*; Durchschnittlich (+1) *Athletik, Provozieren, Täuschen, Wahrnehmen*

Stunts

- **Schwere Windenarmbrust.** Wenn du mit deiner Armbrust *Fernkampf*-Angriffe ausführst, erhältst du Waffe:4. Allerdings musst du dafür zuvor den Vorteil **Ge-spannt und Geladen** mit *Handwerk* erschaffen haben. Beim Schuss verschwindet der Aspekt wieder. (Doppelstunt).
- **Verführungskünstler.** Du erhältst einen Bonus von +2 auf *Charisma*, um eine andere Person zu verführen.

Stress:

Körperlicher Stress: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

Geistiger Stress: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3

Konsequenzen:

Eine Leichte [-2]

Eine Mittlere [-4]

Eine Schwere [-6]

Nasica'a Cathilda

Nasica'a wuchs in den Elendsvierteln von Meridéé auf, wo Schleichen, Stehlen und Entkommen ihr Broterwerb wurden. Einmal, sie war vielleicht neun Jahre alt, bestahl sie den falschen Mann ... oder genau den Richtigen. So wurde der »Bund der Schwarzen Rose« auf sie und ihr Talent aufmerksam und nahm sie unter seine Fittiche. Sie selbst wurde von der Gossendiebin zur Attentäterin im Auftrag eines Geheimbundes, bis sie eines Nachts ihren Auftrag nicht zu Ende bringen konnte – oder wollte. Doch die Schwarze Rose duldet Versagen ebenso wenig wie Verrat, und nun ist der Bund hinter ihr selbst her. Vorerst fand sie in Zwybruckhen Unterschlupf und so etwas wie Freunde; zumindest gibt es nun ein paar Körper, die zwischen ihr und den Dolchen der Schwarzen Rose stehen

Aspekte:

Konzept: *Ehemalige Attentäterin und Gossenskind*

Dilemma: *Niemand verlässt die Schwarze Rose ... lebendig!*

Motivation: *»Meine Freunde – oder die, die sich dafür halten – sind mein Schutz!«*

Freier Aspekt: *Eine gemeinsame Geschichte mit der Dame Rashälla*

Freier Aspekt: *»Als Kind habe träumte ich davon, zum Zirkus zu gehen...«*

Fertigkeiten: Großartig (+4): *Heimlichkeit*; Gut (+3): *Athletik, Diebeskunst*; Ordentlich (+2) *Empathie, Täuschen, Wahrnehmen*; Durchschnittlich (+1) *Charisma, Kontakte, Reichtum, Wille*

Stunts

- **Hinterhältiger Angriff.** Du hast die Erlaubnis, mit *Heimlichkeit* körperlichen Stress zu verursachen, wenn dein Opfer deines Angriffs nicht gewahr ist.
- **Giftdolch.** Wenn du jemandem mit deinem vergifteten Dolch eine Konsequenz zufügst, kannst du diese, bis sie behandelt wurde, mit einem Fate-Punkt immer wieder um einen Schweregrad verschlimmern. Im Falle einer Schweren Konsequenz fügst du mit weiteren Fate-Punkten erst eine Leichte und Mittlere Konsequenz zu, solange diese noch frei sind, ehe du dein Opfer ausschalten kannst. Du kannst pro Szene nur einen Fate-Punkt dafür investieren.
- **Ab durch die Mitte.** Du erhältst einen Bonus von +2 auf *Athletik*, um gegen aktiven Widerstand eine Zone zu betreten.

... Weit über's Land!

Stress:

Körperlicher Stress: ☐1 ☐2

Geistiger Stress: ☐1 ☐2 ☐3

Konsequenzen:

Eine Leichte [-2]

Eine Mittlere [-4]

Eine Schwere [-6]

Rieslind Erkeling

Es ist nicht leicht, die Tochter eines Kriegsveterans zu sein, noch dazu des Kommandanten der Stadtwache. Eigentlich ist sie nur der Wache beigetreten, um es dem alten Goswin recht zu machen, aber dadurch wurde alles nur noch schlimmer, da er zu seiner Tochter strenger und unnachgiebiger war als gegenüber jedem anderen. Die Konflikte eskalierten und wurden auch außerhalb der Stadtfestung am Esstisch fortgesetzt. Irgendwann hatte Rieslind genug, packte ihre Sachen und verließ Goswin, sowohl als Hauptmann als auch als Vater. Dieser Konflikt ruht bis heute in ihrem Herzen und treibt sie dazu an, ihren eigenen Platz in der Welt zu suchen.

Auf ihren Reisen rettete sie einem Kobold das Leben. Auch wenn sie denkt, dass sich die Sache erledigt hat, so weicht ihr der Kobold nicht mehr von der Seite und versucht seine Lebensschuld abzuleisten. Aber Khra'wxlh'xixh langweilt sich zuweilen, was die Angelegenheiten manchmal komplizierter macht.

Aspekte:

Konzept: *Ehemaliger Leutnant der Stadtwache*

Dilemma: *Ein wirklich ernsthaftes Problem mit Autoritäten*

Motivation: *»Ich werde euch zeigen, was ich wert bin!«*

Freier Aspekt: *»Er war ein Scheißkommandant, aber er ist mein Vater!«*

Freier Aspekt: *Glück im Spiel – aber Koboldsglück*

Fertigkeiten: Großartig (+4): *Kämpfen*; Gut (+3): *Kraft, Wille*; Ordentlich (+2) *Athletik, Provokieren, Wahrnehmen*; Durchschnittlich (+1) *Charisma, Fernkampf, Handwerk, Kontakte*

Stunts

- **Schwere Waffe.** Wenn du deinen Bidenhänder schwingst, erhältst du Waffe:2 auf den Angriff.
- **Und hopp!** Du hast gelernt, im Kampf den Schwung deines Gegners gegen ihn zu verwenden. Wenn du mit *Kämpfen* beim Verteidigen einen Vollen Erfolg erzielst, kannst du, anstatt den Schub zu nehmen, deinen Gegner **Zu Boden** bringen.

- **Unbeugsamer Geist.** Du erhältst einen Bonus von +2 auf *Wille*, um dich gegen Aktionen mit *Provokieren* zu verteidigen, sofern diese von jemand Mächtigeren durchgeführt werden.

Stress:

Körperlicher Stress: ☐1 ☐2 ☐3 ☐4

Geistiger Stress: ☐1 ☐2 ☐3 ☐4

Konsequenzen:

Eine Leichte [-2]

Eine Mittlere [-4]

Eine Schwere [-6]

Adwheard »der Rote« ov Tabrycg

Adwheard wuchs in dem kleinen Ort Tabrycg an der Eisensee auf. Er war das kleinste und schwächste Kind eines örtlichen Großbauern, der sich – geprügelt von seinen älteren Geschwistern und Halbgeschwistern – vor allem eine Eigenschaft erarbeitete: Niemals nachzugeben.

Diese Begabung fiel nun auch der Exorzistin Helthre auf, die ihn seinem Vater abkaufte und ausbildete.

Unter Schmerzen und Strafen lernte er in den folgenden Jahren, die Macht der Titanen heraufzubeschwören und für seine Zwecke nutzbar zu machen. Er stellte sich den Geistern der Toten, Feen und den wilden Geistern der Wildnis, was nicht ohne Spuren an seiner Seele vonstattenging. Und dennoch lernte er die harten Lektionen, die ihn Helthre lehrte, zu schätzen.

Dann, eines Tages, war sie tot ... ermordet. Ihr Herzstein war gestohlen, der ihm als Erbe versprochen war. So machte er sich auf, die Mörder und Diebe zu suchen. So führte ihn die Spur einstweilen nach Zwybruckhen, wo sie sich verliebte... Einstweilen blieb er dort und baute sich ein Leben auf. So ist er heimlich mit der Ratsschreiberin Hildrada verlobt, die von der tragischen Düsternis des hageren Burschen fasziniert ist. Doch ihre Familie ist einflussreich und würde eine Liaison mit einem Hexer und Zauberer niemals tolerieren.

Aspekte:

Konzept: *Im ewigen Ringen mit den Träumen der Titanen*

Dilemma: *Geistige Getränke gegen den Schrecken der Geister*

Motivation: *Auf der Jagd nach den Mördern und Dieben seines Erbes*

Freier Aspekt: *Eine verbotene Liebe mit der Ratsschreiberin*

Freier Aspekt: *Der Runenstab – Fokus des Willens und der Macht*

Kalte Winde Wehen ...

Fertigkeiten: Großartig (+4): *Wille**; Gut (+3): *Gelehrsamkeit, Provozieren*; Ordentlich (+2) *Empathie, Handwerk, Wahrnehmen*; Durchschnittlich (+1) *Athletik, Charisma, Heimlichkeit, Kämpfen*

Stunts

- **Drachenzorn.** Kraft deines Willens kannst du das Blut deines Gegners zum Kochen bringen, so dass du die Erlaubnis erhältst, mit *Wille* körperlichen Stress zu verursachen. Als Nebeneffekt wird die Zone *Von Feuerzungen überzogen*.
- **Schild des Runenstabes.** Wenn du deinen Runenstab *Grell leuchtend* zwischen dich und deinen Gegner hältst, erhältst du die Erlaubnis, dich mit *Wille* gegen körperliche Angriffe zu verteidigen.

- **Runengefängnis.** Wenn du dir eine Szene Zeit nimmst, kannst du einen Geist, Dämon oder sonstiges Wesen aus einer anderen Welt in ein mit *Handwerk* erschaffenes *Runengefängnis* bannen. Dazu muss dir eine Probe auf *Wille* gegen den Beschwörungswiderstand der Kreatur gelingen. Wird der Gegenstand zerstört, setzt dies die Kreatur wieder frei.

Stress:

Körperlicher Stress:

1	2
---	---

Geistiger Stress:

1	2	3	4
---	---	---	---

Konsequenzen:

Eine Leichte [-2]

Eine Mittlere [-4]

Eine Schwere [-6]

**Die Magiefertigkeit des Charakters*