EIN FUNKEN IN FATE CORE – EIN WELTENBAUKASTEN FÜR FATE

DEUTSCHE AUSGABE

MITARBEITER DER ORIGINALAUSGABE

JASON PITRE

Text

JOHN ADAMUS

Redaktion

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

DANIEL MAYER

Übersetzung

FRIEDERIKE BOLD

Lektorat

FLORIAN SCHWENNSEN

Korrektorat

DOMINIK PIELARSKI

Redaktion und Layout

Basierend auf Fate Core, von Evil Hat Productions
Basierend auf Spark RPG, von Genesis of Legend Publishing

Deutsche Übersetzung von:
Uhrwerk Verlag
www.uhrwerk-verlag.de • info@uhrwerk-verlag.de •
facebook.com/Uhrwerk-Verlag •
www.faterpg.de • facebook.com/FATErpg

Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung.
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported (CC BY 3.0).
Um eine Kopie dieser Lizenz zusehen, besuche: http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/.

Du darfst das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten.
Das Material remixen, verändern und darauf aufbauen und zwar für beliebige Zwecke,
sogar kommerziell.
Wir möchten lediglich darum bitten angemessene Urheber- und Rechteangaben zu machen, also Genesis of Legend Publishing, Evil Hat Productions und für die deutsche Übersetzung Uhrwerk Verlag zu nennen. Sowie einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

EIN FUNKEN IN FATE CORE

WORUM GEHT ES HIER?

Dieses Dokument entstand als Stretchgoal für die Kickstarter-Kampagne für das *Spark Roleplaying Game*. Wenn du die kollaborative Art der Weltenerschaffung magst, die wir hier vorstellen, solltest du vielleicht einen Blick in das ursprüngliche Regelwerk werfen, wo du eine alternative Methode zur gemeinsamen Setting-Erschaffung findest.

Behandle diese Regeln als alternative Version von Kapitel 2 im Fate Core-Grundregelwerk. Es soll dir einen umfassenderen Prozess zur Weltenerschaffung liefern, der wahrscheinlich den Großteil eurer ersten Sitzung beanspruchen wird.

WIE ES ENTSTANDEN IST

Der ursprüngliche Auslöser für diese gemeinsame Setting-Erschaffung stammt von Rob Donoghue und Fred Hicks von Evil Hat Productions. Die auf Spielsteinen basierende Erschaffung von Fakten war die Idee von Fred, während die Wurzeln der Stadterschaffung aus Dresden Files Rob zuzuschreiben sind.

Joshua Macklin trug dann zu dem Projekt bei, indem er sich an der Umarbeitung des Systems zur Stadterschaffung für Dresden Files beteiligte. Joshua und der großartige Leonard Balsera übertrugen diese Ideen ins Kapitel 2 aus dem Fate Core-Grundregelwerk, das den Rahmen für diesen Artikel darstellt.

Während Joshua und Leonard Fate Core entwickelten, arbeitete ich an meinem eigenen Spiel, das sich auf kollaborative Setting-Erschaffung konzentrierte. Ich hatte schon immer eine Passion für das Erschaffen von Welten und schrieb ein Spiel, um dieses Thema näher zu ergründen. Ich übernahm dann den Ablauf aus dem *Spark RPG* und kombinierte ihn mit dem System aus Fate Core, um diesen neuen Ansatz zu erstellen.

Jetzt bist du an der Reihe auf dem aufzubauen, was wir erschaffen haben. Wir können es kaum erwarten, welche Ideen ihr haben werdet.

> Beim ersten Spiel mit Fate gab es eine Karte, auf der ich Gebiete benannte, aber nichts sonst über sie beschrieb. Die Spieler sorgten dafür, dass es großartig wurde.
> ***– Fred Hicks***

> Für mich besteht die Aufgabe bei der Weltenerschaffung darin, Spannungspunkte zu erschaffen, in die sich die Charaktere einfügen können. Wenn du keine solchen Punkte hast, dann hast du auch keine Welt. Du hast einen Dungeon, der sich vielleicht ein bisschen anders angezogen hat.
> ***– Joshua Macklin***

WAS MACHT EIN GUTES FATE-SPIEL AUS?

Mit Fate kannst du Geschichten in vielen verschiedenen Genres und mit vielen verschiedenen Grundideen spielen. Es gibt keine festgelegte Spielwelt – die Gruppe gestaltet die Umwelt ihrer Charaktere selbst. Aber das Spiel basiert auf einigen Grundgedanken, die den Spielrunden eine Richtung vorgeben und die unserer Meinung nach deutlich zeigen, wofür das Spiel eigentlich geschrieben wurde. Es ist ganz egal, ob ihr Fantasy, Science Fiction, Superhelden-Stories oder ein dreckiges Polizeidrama spielen wollt – Fate funktioniert am besten, wenn ihr damit Geschichten über Leute erzählt, die von selbst die Initiative ergreifen, die kompetent sind und die dramatisches Potential besitzen.

EIGENINITIATIVE

Fate-Charaktere sollten selbst die Initiative ergreifen. Sie haben verschiedene Fähigkeiten, die ihnen helfen, sich ihren Problemen aktiv zu stellen, und sie scheuen sich nicht, diese Fähigkeiten einzusetzen. Sie sitzen nicht herum und warten darauf, dass die Lösung eines Problems um die Ecke kommt – sie gehen los und wenden Energie für eine Sache auf, sie nehmen Risiken in Kauf und überwinden Hindernisse, um ihre Ziele zu erreichen.

Das heißt jetzt nicht, dass sie nie planen oder sich eine Strategie überlegen. Sie sind auch nicht leichtsinnig oder nachlässig, zumindest nicht alle. Aber selbst der geduldigste Charakter steht irgendwann auf und fängt an, Dinge zu tun und damit Einfluss auf die Spielwelt zu nehmen.

Bei jeder Fate-Runde solltet ihr darauf achten, dass die Charaktere selbst die Initiative ergreifen können, um ihre Probleme zu lösen. Ihnen sollten dafür immer mehrere Wege offen stehen. Wenn es in eurem Spiel um eine Gruppe Bibliothekare geht, die die ganze Zeit zwischen staubigen Folianten herum hocken und Dinge lernen, dann ist das kein Fate. Wenn die Bibliothekare aufbrechen, um die Welt mit ihrem verbotenen Wissen zu retten – das ist Fate.

KOMPETENZ

Fate-Charaktere sind kompetent, sie können Dinge ins Rollen bringen. Sie sind keine tölpelhaften Stümper, die sich meistens nur blamieren, wenn sie etwas tun möchten – sie sind geübte, talentierte und gut ausgebildete Experten, die ihre Welt verändern können, wenn sie das wollen. Sie sind die richtigen Leute für die jeweiligen Aufgaben. Ausgerechnet sie werden in Probleme verwickelt, weil sie gute Chancen haben, die ganzen Schwierigkeiten zu einem guten Ende bringen.

Das heißt jetzt nicht, dass sie immer erfolgreich sind oder dass ihre Taten keine unerwarteten Konsequenzen haben. Aber wenn sie es nicht schaffen, dann liegt das nicht daran, dass sie ungenügend vorbereitet waren oder dämliche Anfängerfehler gemacht haben.

Bei jedem Fate-Spiel solltet ihr die Charaktere wie kompetente Personen behandeln. Sie sollten den Risiken und Gegnern, die sich ihnen in den Weg stellen, ebenbürtig sein. Wenn es in eurem Spiel um eine Gruppe Müllmänner geht, die ständig gegen Superschurken antreten und von ihnen vermöbelt werden, dann ist das kein Fate. Wenn die Müllmänner zu einer schlagkräftigen Einheit gegen die Superschurken werden – das ist Fate.

DRAMA

Fate-Charaktere führen ein dramatisches Leben. Für sie steht immer ein hoher Einsatz auf dem Spiel – egal, ob sie sich mit ihrer Umwelt auseinandersetzen müssen oder mit ihren eigenen Gedanken und Gefühl. Wie wir, haben sie die gleichen Probleme mit anderen Menschen und schleppen den gleichen Ballast mit sich herum. In ihren Leben passieren vielleicht viel spannendere oder epischere Dinge als in unseren, trotzdem können wir mit ihnen mitfühlen und sie verstehen.

Das heißt jetzt nicht, dass ihre gesamte Existenz aus Schmerz und Leid besteht oder dass sie ständig von einer Krise in die nächste stolpern müssen. Aber sie müssen in ihrem Leben harte Entscheidungen treffen und mit den Konsequenzen leben – mit anderen Worten: Sie sind im Grunde genommen menschlich.

Bei jeder Fate-Runde solltet ihr darauf achten, dass es genug Potential für Drama zwischen den Charakteren gibt, und dass dieses Potential auch angespielt wird. Wenn es in eurem Spiel um ein paar Abenteurer geht, die sich hirnlos durch immer stärkere und härtere Monsterhorden prügeln, dann ist das kein Fate. Wenn die Abenteurer versuchen, ein normales Leben zu führen, während sie vom Schicksal auserwählt sind, gegen das ultimative Böse anzutreten – das ist Fate.

WENN DU DEIN SPIEL ERSCHAFFST:

1. Du beginnst, indem du deine liebsten Medien auflistet.
2. Du erklärst die Inspirationen, die du aus den Medien ziehst.
3. Verwende die Inspirationen, um das Genre zu beschreiben.
4. Entscheide, wie episch oder persönlich die Tragweite deiner Geschichte sein soll.
5. Lege Fakten über das Setting fest.
6. Erfinde einen Titel, um deine Vision fokussierter zu machen.
7. Entwirf eine Liste von Funken (potentiellen Aufgaben) für das Setting.
8. Wähle die Aufgaben aus. Suche dir drei aus der Liste von Funken aus.
9. Erschaffe zwei Persönlichkeiten für jede Aufgabe.
10. Erschaffe einen Ort für jeden ungenutzten Funken.

SCHRITT 1: LISTET EURE LIEBLINGSMEDIEN AUF

Bitte reihum jede anwesende Person am Tisch, ein Beispiel aus den Unterhaltungsmedien zu nennen, das ihr wirklich gefällt. Es könnte ein Buch sein, ein Film, ein Videospiel, ein Comic, ein Gedicht oder ein Lied. Es ist okay, wenn die anderen Leute etwas nicht kennen, also mach es einzigartig.
Schreibt eure Auswahl auf das Blatt unter der Überschrift **Medien**.

Hannah, Jan, Elin und Joshua sitzen zusammen, um über das Setting zu reden.

- Hannah ergreift das Wort und erwähnt, wie sehr sie die Fernsehserie Leverage mag.
- Jan hingegen hat sich mit den Klassikern beschäftigt und schlägt die Geschichten von Fafhrd und dem Grauen Mausling von Fritz Leiber vor.
- Elin entscheidet sich für die Fernsehserie Babylon 5.
- Joshua nennt die Reihe Game of Thrones als mögliche Inspirationsquelle.

1 MEDIEN AUFLISTEN	
Hannah	Leverage (Fernsehserie)
Jan	Fafhrd und der Graue Mausling (Geschichten)
Elin	Babylon 5 (Fernsehserie)
Joshua	Game of Thrones (Romane)

SCHRITT 2: SAMMELT INSPIRATIONEN

Geht noch einmal reihum. Jetzt muss jeder erklären, was ihm an seiner Auswahl am besten gefällt. Erstelle eine nummerierte Liste dieser Erklärungen unter der Überschrift Inspirationen. Jeder kann mehr **Inspirationen** zur Liste hinzufügen, wenn er oder sie möchte.

Bei diesem Schritt geht es darum, Ideen zu sammeln und ein Brainstorming zu machen. Ihr stellt die Zutaten zusammen, die ihr gerne ins Setting aufnehmen möchtet. Je mehr Zutaten, umso mehr Material habt ihr, um eure Welt zu definieren. Ihr müsst nicht alle eure Inspirationen verwenden, also ist es kein Problem, wenn ihr viele auf der Liste stehen habt.

Jetzt fängt die Gruppe an, über die Dinge zu reden, die sie an den ausgewählten Medien interessieren.

- Hannah erklärt, dass sie die Idee von heldenhaften Überfall in Leverage interessant findet.
- Jan ist ein Fan der düsteren Stadtabenteuer von Fafhrd und dem Grauen Mausling.
- Elin erzählt den anderen, dass sie die kosmopolitische kulturelle Vielfalt von Babylon 5 interessant findet.
- Joshua ist ein Fan der subtilen und verborgenen Magie in Game of Thrones.
- Hannah erwähnt, dass Schwerter toll sind.
- Joshua sagt, dass organisiertes Verbrechen ein spannendes Hindernis wäre.

2 INSPIRATIONEN SAMMELN	
Hannah	Heldenhafte Überfälle
Jan	Dreckige Stadtabenteuer
Elin	Kosmopolitische kulturelle Vielseitigkeit
Joshua	Subtile und verborgene Magie
Hannah	Schwerter
Joshua	Organisiertes Verbrechen

SCHRITT 3: BESCHREIBT DAS GENRE

Als Gruppe denkt ihr nun über alle Inspirationen nach und entscheidet euch für ein einzelnes Genre für euer Setting. Hier habt ihr ein paar bekannte Genres, aus denen ihr auswählen könnt, auch wenn es sich nicht um eine abschließende Liste handelt.

- Alternative Geschichte
- Fantasy
- Moderne
- Romanze
- Mystery
- Horror
- Sci-Fi
- Superhelden

Sobald ihr euer Genre habt, könnt ihr beschreiben, was genau euer Setting von anderen Setting des Genres unterscheidet. Sucht ein einzelnes Adjektiv oder Nomen, um diese Unterschiede zu beschreiben. Die besten Beschreibungen sind emotional, kulturell oder philosophisch.

Dieser Schritt liefert eine gemeinsame Vision, um eure Inspirationen zu interpretieren und Fakten zu etablieren. Schreibe Genre und Beschreibung auf ein Blatt.

Die Gruppe entscheidet sich relativ problemlos für Sword and Sorcery als Genre. Okay, Jan hat einen beiläufigen Kommentar gemacht, dass eine Romanze interessant wäre, Hannah hat ihn jedoch daran erinnert, dass Schwerter wirklich großartig sind.
Als nächstes suchen sie eine Beschreibung. Elin hat erwähnt, dass kosmopolitische Sword and Sorcery ein netter Kontrast zu den anderen Büchern und Filmen des Genres wäre.

3 DAS GENRE BESCHREIBEN	
GENRE-TYP	Sword and Sorcery
BESCHREIBUNG	Kosmopolitisch

SCHRITT 4: BESTIMMT DIE TRAGWEITE

Entscheidet, wie episch oder persönlich eure Geschichte sein soll.

Das Setting könnte klein oder weitläufigsein, aber wo eure Geschichten stattfinden, bestimmt die Tragweite des Spiels.

In einem Spiel mit kleiner Tragweite kümmern sich die Charaktere um die Probleme in einer

Stadt oder Region. Sie reisen nicht zu viel herum und die Probleme sind lokal begrenzt. Ein Spiel mit großer Tragweite kümmert sich um Probleme, die eine ganze Welt beeinflussen, eine Zivilisation oder sogar eine Galaxie, wenn das Genre, in dem ihr spielt, damit umgehen kann. (Manchmal verwandelt sich eine kleine Tragweite im Lauf der Zeit in eine große Tragweite, wie ihr es wahrscheinlich schon bei Romanreihen oder Fernsehserien bemerkt habt, die eine Weile laufen.)

Hannah mag die Atmosphäre von „Kerl und Mädchen mit Schwert“ und glaubt, dass es in einem Spiel mit kleiner Tragweite gut zur Geltung kommen wird. Sie reisen vielleicht von Stadt zu Stadt, aber die Probleme, mit denen sie sich herumschlagen müssen, sind lokal - wie eine Diebesgilde oder die finsteren Machenschaften des Regenten.

4 DIE TRAGWEITE BESTIMMEN	
BESCHREIBUNG DER TRAGWEITE	Kleine Tragweite (Kerl und Mädchen mit Schwert)

SCHRITT 5: ETABLIERT FAKTEN

In diesem Schritt legt ihr Fakten über das Setting fest. Jede Tatsache steht für zwei Inspirationen auf eurem Blatt und wird etabliert, indem ihr einige Fragen stellt.

Jeder am Tisch sollte zwei Spielsteine aus dem Vorrat nehmen. Die Spielleitung beginnt dann, Fragen über das Setting zu stellen. Fragen müssen auf den Inspirationen beruhen, die ihr zuvor erschaffen habt. Im Idealfall sollten sie sich darauf konzentrieren, wie zwei der Fakten zusammenhängen.

Jeder mit einem Spielstein darf diesen in die Mitte des Tisches legen, um das Recht zu beanspruchen, die Frage zu beantworten, wobei er oder sie eine Tatsache über das Setting festlegt. Die besten Fakten sind klangvoll, knapp und spezifisch. Erschafft ruhig einige interessante Namen für Personen, Ereignisse oder Fraktionen, ihr müsst sie aber nicht erklären. Alle anderen können Vorschläge oder Erklärungen anbieten, die Person, die den Spielstein bezahlt hat, darf jedoch entscheiden. Wenn alle mit einem Fakt zufrieden sind, kannst du es unter der Überschrift Fakten auf das Blatt schreiben. Die Person, die gerade eine Tatsache erschaffen hat, darf jetzt eine eigene Frage stellen und jemand anderes darauf antworten lassen.

Frage solange weiter und lege dabei Fakten fest, bis alle ihre beiden Marken ausgegeben haben. Wenn das passiert, werden sich einige gemeinsame Themen herauskristallisieren. Dieser Schritt hilft euch dabei, den einzigartigen Charakter eures Settings herauszuarbeiten und sorgt dafür, dass die Welt voll mit Inhalten ist, für die sich die Gruppe interessiert. Achte dabei auch auf die ruhigeren Mitglieder eurer Spielgruppe. Dieser Prozess ist sehr fesselnd und spannend, was dazu führen kann, dass einige Leute das Gespräch dominieren.

Hannah fragt, warum der Adel so viel Macht hat. Jan zahlt eine Münze und schlägt vor, dass sie die Gilde der Schwertschmiede kontrollieren.

Jan fragt, welche ethische Gruppen um die Stadt herum lagern. Elin nennt sie die Benari und Narnu.

Elin fragt, wer den Adel korrumpiert. Joshua antwortet darauf, dass es der Kult der Stille ist.

Joshua fragt, was Mitglieder der Diebesgilde auszeichnet. Jan zahlt seine zweite Münze und beschreibt die Ritualnarben.

Jan fragt, über welche seltsame Magie die Klingen von Baland verfügen. Hannah antwortet, dass sie natürlich ihren Opfern die Lebenskraft stehlen.

Hannah fragt, warum die Leute bei Nacht die Straße meiden. Elin beschreibt die Ratten ungewöhnlicher Größe, die die Unachtsamen verschlingen.

Da Joshua als einziger eine Münze übrig hat, bittet Elin ihn, der Stadt einen Namen zu geben. Er nennt sie Grauwall.

5 FAKTEN ETABLIEREN
Der Adel kontrolliert die Schwertschmiede.
Die Benari und Narnu kampieren außerhalb.
Der Kult der Stille korrumpiert die Adeligen.
Die Diebe kennzeichnen sich mit rituellen Narben.
Die Klingen von Baland verwenden Magie, um ihren Opfern die Lebenskraft zu rauben.
Ratten ungewöhnlicher Größe jagen bei Nacht die Unvorsichtigen.
Die Stadt trägt den Namen Grauwall.

SCHRITT 6: FINDET EINEN TITEL

Dies ist ein Schritt, in dem ihr euch zurücklehnt und euch das ganze Setting anschaut. Betrachtetalle Fakten und überlegt, ob sich gemeinsame Ideen einstellen. Dieser Schritt hilft dabei, alle Fakten zu diskutieren und zu einem gemeinsamen Verständnis davon zu kommen, worum es in dem Setting geht.

Versucht das mit einem kurzen und ausdrucksstarken Titel für das Setting auszudrücken. Schlagt Titel aus ein bis drei Worten für das Spiel vor und sucht euch den besten aus.

Du solltest dazu in der Lage sein, das Grundkonzept eures Settings auszudrücken, indem du den Titel und die Genre-Beschreibung aus Schritt 3 nennst.

Titel: Genre-Beschreibung

Die Gruppe beschließt, dass das Spiel Nachtklingen: Urbane Sword and Sorcery heißen sollte.

6 TITEL	
TITEL: GENRE-BESCHREIBUNG	Nachtklingen: Urbane Sword and Sorcery

SCHRITT 7: ERSCHAFFT FUNKEN

Jetzt habt ihr ein grundlegendes Verständnis davon, was die Hintergrundgeschichte eures Spiels ist. In diesem Schritt erschafft ihr Funken, die zahllosen potentiellen Probleme, die jederzeit explodieren könnten. Das sind die breit angelegten sozialen, politischen und wirtschaftlichen Probleme, die die Gesellschaft als Ganzes verändern oder zerstören könnten. Vielleicht gibt es einen großen kulturellen Zusammenstoß, eine schreckliche Katastrophe oder

einen demographischen Wandel. Korrupte Regimes, das organisierte Verbrechen, eine neue Seuche oder eine neue Technologie haben alle das Potential, die Protagonisten zur Aktion zu treiben.

Diese Funken zu erschaffen ist eine gemeinschaftliche Verantwortung. In diesem Schritt erhält jeder Spieler die Chance, zwei **Funken** zu erschaffen. Im nächsten Schritt wird die Spielleitung einige dieser Funken auswählen, um die tatsächlichen Aufgaben zu erschaffen, die das Setting zu Beginn der Geschichte direkt beeinflussen.

Geht reihum und gib jedem Spieler die Chance, einen eigenen Funken zu erstellen. Wenn ein Spieler einen Funken vorschlägt, dann werden die anderen Leute am Tisch prüfen, ob er Sinn ergibt, ob er zum Setting passt, das ihr bislang erschaffen habt, und ob die Gruppe sich mit der Thematik wohlfühlt. Wenn jeder zustimmt, dass ein Vorschlag gut ist, schreib ihn auf das Blatt, unter die Überschrift Funken.

Sobald jeder Spieler einen Funken vorgeschlagen hat, geht noch einmal reihum, sodass jeder Spieler einen zweiten Funken beitragen kann. Ihr werdet vier, sechs oder acht Funken haben, abhängig von der Zahl der Spieler.

Weil es 3 Spieler gibt (Jan, Elin und Joshua), haben wir insgesamt sechs Funken.
Jan: Die Narbentriade dominiert die kriminelle Unterwelt.
Elin: Krieg zwischen den Benari und den Narnu.
Joshua: Prophezeiung des Drohenden Untergangs.
Jan: Adlige verschwinden in der Nacht.
Elin: Der Meister der Alchemistengilde entdeckt das Drachenfeuer.
Joshua: Der erste Benari schließt sich der Gilde der Schwertschmiede an.

7 FUNKEN ERSCHAFFEN	
Jan	Die Narbentriade dominiert die Unterwelt
Elin	Krieg zwischen den Benari und den Narnu
Joshua	Prophezeiung des Drohenden Untergangs
Jan	Adlige verschwinden in der Nacht
Elin	Der Meister der Alchemistengilde entdeckt das Drachenfeuer
Joshua	Der erste Benari schließt sich der Gilde der Schwertschmiede an

SCHRITT 8: WÄHLT DIE AUFGABEN AUS

In diesem Schritt wirft die SL einen Blick auf die Liste von Funken und wählt drei von ihnen aus, auf die sie sich zu Beginn des Spiels konzentrieren möchte. Diese werden zu den Aufgaben, die die aktuelle Gesellschaft und die Charaktere unmittelbar beeinflussen. Jede Aufgabe hat ihren eigenen Aspekt im Spiel, um den Einfluss dieser Aufgaben darzustellen.

Zunächst wählt die SL einen der Funken als die **Vermächtnis-Aufgabe**. Diese war einmal das vorherrschende Problem des Settings und beeinflusst die aktuellen Ereignisse immer noch im begrenzten Maße. Vielleicht ist irgendeine außerirdische Rasse unter mysteriösen Umständen vor 50000 Jahren ausgestorben. Vielleicht hatten die Elfen und Menschen sich in einem alten Krieg gegen einen dunklen Gott verbündet. Die Ereignisse haben zwar nicht mehr die Bedeutung, die sie einmal hatten, sie haben der Welt jedoch ihren Stempel aufgedrückt.

Als nächstes wählt die SL einen der Funken als die **Aktuelle Aufgabe**. Dies sind die Probleme, die aktuell in der Welt bestehen und drohen, den Status Quo zu stören. So gut wie alle Charaktere werden von dieser Aufgabe auf irgendeine Weise beeinflusst. Entweder kämpfen sie darum, sie zu unterstützen oder wollen sie aufhalten. Jeder Charakter muss irgendwie mit der Aktuellen Aufgabe zusammenhängen. Wahrscheinlich wird sie den ersten Handlungsbogen der Kampagne dominieren. Vielleicht versucht ihr, eine vereinte Allianz von zahllosen außerirdischen Rassen zu erschaffen. Oder ein Drache hat eine Festung im Gebirge wieder für sich beansprucht.

Als letztes wählt die SL einen der Funken als **Zukünftige Aufgabe**. Diese sind die Probleme und Bedrohungen, die am Horizont lauern. Sie sind die Basis zukünftiger Konflikte und die unbeantworteten Fragen, denen ihr euch vielleicht stellen müsst. Vielleicht wird ein uralter und mächtiger Feind zurückkehren, um eure Zivilisation zu erobern. Oder eine neue Religion wird sich über das ganze Imperium verbreiten.

Wenn du diese drei Aufgaben ausgewählt hast, könnt ihr als Gruppe zusammenarbeiten, um einen Aspekt für jede von ihnen zu erschaffen. Versucht euch Situationen vorzustellen, in denen die Aufgaben als Reizen für die Protagonisten dienen können oder als Einsätze für ihre Feinde. Schreib sie unter der Überschrift **Aufgaben** auf das Blatt.

Der Aspekt für die Aktuelle Aufgabe wird in jeder Szene im Spiel spürbar sein und einen starken Einfluss auf die Geschichte haben. Zu Beginn jeder Szene wählt die SL auch noch ein oder zwei weitere Spielaspekte, die gültig sind. Das bedeutet, dass jede Szene entweder auf die Zukünftige Aufgabe hindeutet oder zurückblickt auf die Vermächtnis-Aufgabe. Es wird immer eine Aufgabe geben, deren Spielaspekt in der Szene nicht gültig ist.

Diese Aufgaben werden sich verändern und entwickeln, wenn die Spieler mit der Welt interagieren. Immer, wenn die Gruppe einen Großen Meilenstein erreicht, verändert sich jede Aufgabe.

- Die Vermächtnis-Aufgabe wird in der Vergangenheit versinken und der Aspekt wird entfernt.
- Die Aktuelle Aufgabe wird die neue Vermächtnis-Aufgabe, da sie an Bedeutung verliert.
- Die Zukünftige Aufgabe wird die neue Aktuelle Aufgabe, weil sie die Aufmerksamkeit der Spieler bekommt.
- Die SL wählt einen neuen Funken aus eurer Liste, der das nächste Zukünftige Thema wird.

Hannah beschließt, dass die Vermächtnis-Aufgabe der zweite Funken sein soll, die Aktuelle Aufgabe der erste Funken und die Zukünftige Aufgabe der dritte Funken.

Für die Vermächtnis-Aufgabe schlägt Joshua vor, dass der Aspekt **Der Knochenkrieg** sein sollte, die Bezeichnung für den Konflikt zwischen den Benari und den Narnu. Hannah stimmt zu und schreibt ihn auf.

Für die Aktuelle Aufgabe einigen sie sich auf **Vernarbte Strassen**, weil dies die Vorherrschaft der Narbentriade über die kriminelle Unterwelt widerspiegelt sowie ihren negativen Einfluss auf die Stadt.

Die Zukünftige Aufgabe hat einige potentielle Aspekte inspiriert. Jan schlägt vor, einfach **Verdeeeerben!** zu wählen, während Elin **Die Letzte Prophezeiung** klangvoll findet. Hannah schlägt vor, dass sie stattdessen **Der Lauernde Schrecken** nehmen sollten. Die anderen stimmen zu.

---

8 AUFGABEN ERSCHAFFEN	
VERMÄCHTNIS-AUFGABE	Krieg zwischen den Benari und den Narnu
VERMÄCHTNIS-ASPEKT	Der Knochenkrieg
AKTUELLE AUFGABE	Die Narbentriade dominiert die Unterwelt
AKTUELLER ASPEKT	Vernarbte Strassen
ZUKÜNFTIGE AUFGABE	Prophezeiung des Drohenden Untergangs
ZUKÜNFIGER ASPEKT	Der Lauernde Schrecken

SCHRITT 9: ERSCHAFFT PERSÖNLICHKEITEN

Aspekte sind in sich nebulös und haben viele potentielle Bedeutungen. In diesem Schritt erschafft ihr eine Reihe von Persönlichkeiten; Charaktere, die diese Aspekte in der Geschichte auf konkretere Weise ausdrücken.

Jede Aufgabe wird von zwei unterschiedlichen Persönlichkeiten verkörpert: eine, die den Aspekt unterstützt, und eine, die dagegen ankämpft. Wenn der Aspekt „Macht vor Recht“ lautet, dann könnten die beiden Persönlichkeiten ein rachsüchtiger Verbrecher und ein überlasteter Richter sein. Beide dieser Charaktere drücken die Aufgabe auf sehr unterschiedliche Arten aus.

Zwar sind diese Persönlichkeiten regeltechnisch wichtig, doch mach dir keine Gedanken über feste Spielwerte. Sie müssen auch keine Einzelperson sein. Ein paar skrupellose Leutnants oder eine Horde von Schergen funktionieren auch, solange sie die Aufgabe unterstützen oder sich gegen sie wehren.

Geht reihum, sodass jeder Spieler die Chance hat, mindestens eine der Persönlichkeiten für sich zu beanspruchen. Jede Person kann sich einen ausdrucksvollen Namen für die Persönlichkeit ausdenken sowie eine Beschreibung von einem Satz. Sie können auch eine bestimmte Fertigkeit auswählen, die der Charakter gut beherrscht, abhängig von den Aktivitäten, die die Persönlichkeit üblicherweise ausführt. Da die Spielleitung die Persönlichkeiten darstellen wird, kann sie ein Veto einlegen oder sie neu interpretieren, wie sie möchte.

Wenn du sechs Persönlichkeiten erschaffen hast, mach mit dem nächsten Schritt weiter.

Jetzt darf die Gruppe die Persönlichkeiten erschaffen, die die Aufgaben repräsentieren.

Jan erschafft Hugo den Barmherzigen, einen Leutnant der Narbentriade. Er unterstützt den Spielaspekt **Vernarbte Strassen**, da er deren örtlichen Betrieb mit einer grausamen Hand regiert. Seine Schlüsselfertigkeit ist Provozieren.

Elin erschafft Den Primarchen, den Anführer des Kults der Stille, dessen Identität ein Geheimnis ist. Er spricht für den **Lauernden Schrecken** und hat die Prophezeiung verkündet. Seine Schlüsselfertigkeit ist Wissen.

Joshua entscheidet sich für einen sympathischen Charakter, Kale Westal, als Hugos Gegenpart. Sie lässt sich nicht von Hugos Schutzgelderpressung einschüchtern und wird wahrscheinlich einem „Unfall“ zum Opfer fallen. Sie kämpft gegen den Aspekt **Vernarbte Strassen**. Ihre Schlüsselfertigkeit ist Kontakte.

Jan, Elin und Joshua erschaffen die nächsten drei Persönlichkeiten auf die gleiche Weise.

---

9 PERSÖNLICHKEITEN ERSCHAFFEN	
ZUKÜNFTIGER UNTERSTÜTZER	Der Primarch
BESCHREIBUNG	Mysteriöser Anführer des Kults der Stille
FERTIGKEIT	Wissen
AKTUELLER UNTERSTÜTZER	Hugo der Barmherzige
BESCHREIBUNG	Ein grausamer Leutnant der Narbentriade
FERTIGKEIT	Provozieren
AKTUELLER GEGNER	Kale Westal
BESCHREIBUNG	Nicht von Hugos Einschüchterung beeindruckt
FERTIGKEIT	Kontakte

SCHRITT 10: ERSCHAFFT ORTE

Alles im Spiel muss irgendwo passieren. Dieser Schritt hilft dabei, mehrere verschiedene Orte zu erschaffen, die eine tiefere Bedeutung haben.

Jeder Ort stellt einen der Funken dar, die in Schritt 6 erschaffen worden sind, und die noch keine Aufgabe darstellen. Sie werden die verschiedenen potentiellen Aufgaben und Probleme repräsentieren, die erst noch zu einer vollen Aufgabe werden müssen.

Geht reihum und gib jedem Spieler die Möglichkeit, einen Ort für sich zu beanspruchen. Jeder darf einen ausdrucksstarken Namen für seinen Ort erschaffen, zusammen mit einer Beschreibung von einem Satz. Wie sieht der Ort aus? Wie klingt er? Gibt es seltsame Gerüche oder Geschmäcker? Wie geschäftig oder ruhig ist er?

Ihr erschafft auch einen Situationsaspekt für den Ort, abhängig von den physischen Merkmalen des Ortes (**Dunkle Gasse**, **Gefrorener See**) oder kontextuelle Details (**Misstrauische Stadtbewohner**, **Lauerndes Grauen**). Wieder einmal erhält die SL die Gelegenheit, gegen jeden Ort oder Aspekt, der ihr nicht passend erscheint, ein Veto einzulegen.

Von den ursprünglichen 6 Funken wurden 3 verwendet, um Aufgaben zu erschaffen. Die übrigen 3 werden Orte definieren.

Basierend auf dem vierten Funken erschafft Jan die Schieferstraßen. Die Adligen verwenden diese geheimen Gänge auf den Dächern für ihre geheimen Treffen. Sie haben den Aspekt **Tückisch** und viele Adlige sind bei Nacht von den Dächern gefallen.

Elin entscheidet, dass das Alchemistenviertel, voller geheimnisvoller Tränke und gefährlicher Reagenzien, ideal für den fünften Funken wäre. Der Aspekt dieser Nachbarschaft ist **Exotisch**, da sie beherrscht ist von seltsamen Elixieren und ausländischen Händlern.

Joshua erschafft den letzten Ort basierend auf dem sechsten Funken. Die Benari-Armenviertel sind das Lager außerhalb der Stadtmauern, wo die Benari ihre Gemeinde aufrecht erhalten. Das Viertel ist **Bitterarm**, sowohl aufgrund der Nachwirkungen des Knochenkrieges als auch wegen der Vorurteile der Bevölkerung.

10 ORTE ERSCHAFFEN	
NAME DES ORTES	Schieferstraßen
BESCHREIBUNG	Die Adligen verwenden geheime Wege auf den Dächern für ihre nächtlichen Treffen.
SITUATIONSASPEKT	Tückisch
NAME DES ORTES	Alchemistenviertel
BESCHREIBUNG	Voller seltsamer Elixiere und ausländischer Händler
SITUATIONSASPEKT	Exotisch
NAME DES ORTES	Die Benari-Armenviertel
BESCHREIBUNG	Die Lager direkt außerhalb der Stadt, wo die Benari ihre Gemeinde haben.
SITUATIONSASPEKT	Bitterarm

WAS IST DAS ERGEBNIS?

Dank dieses Prozess hat die SL zahlreiche Ressourcen zur Verfügung, die ihr helfen, das Spiel für die Gruppe zu leiten.

- Eine Zukünftige Aufgabe mit einem Aspekt
- Eine Aktuelle Aufgabe mit einem Aspekt
- Eine Vermächtnis-Aufgabe mit einem Aspekt
- 6 Persönlichkeiten, Charaktere, die die Aufgaben repräsentieren
- 4, 6 oder 8 Funken, potentielle Aufgaben, die in späteren Handlungsbögen der Kampagne auftreten könnten.
- 1, 3 oder 5 Orte, die im Spiel diese Funken ausdrücken.

PROTAGONISTEN ERSCHAFFEN

Wenn du das alles fertiggestellt hast, kannst du mit der Charaktererschaffung weitermachen, sodass jeder Spieler einen Protagonisten erschaffen kann. Denk darüber nach, wie die Vermächtnis-Aufgabe den Charakter in seiner Jugend beeinflusst hat und wie sie mit der Aktuellen Aufgaben in ihrem Alltag umgehen. Jeder Protagonist sollte einige Verbindungen zu Persönlichkeiten und Orten haben, um sie auf persönlicher Ebene in die Welt einzubinden. Wenn es schwierig ist, die Charaktere in Beziehung mit der Welt zu setzen, dann solltet ihr vielleicht eure Protagonisten überdenkenoder euer Spiel umarbeiten, sodass es besser zu euren Charakteren passt.

Wenn ihr eure Charaktere erstellt, werdet ihr auch ein bisschen mehr über das Setting herausfinden, da ihr über die Charaktere und das, was sie tun, reden werdet. Wenn etwas aufkommt, das zu den Spielerschaffungs-Notizen addiert werden sollte, dann macht das, bevor ihr mit Spielen anfangt.

FERTIGKEITEN UND DEIN SETTING

Ein großer Teil deines Settings besteht darin, was die Leute darin tun können. Die verschiedenen Fertigkeiten und Stunts decken viele Situationen ab, aber du willst vielleicht überprüfen, ob sie passen oder ob du vielleicht eine Fertigkeit hinzufügen musst.

Das Hinzufügen einer Fertigkeit ist im Extras-Kapitel detaillierter beschrieben.

BEISPIEL FÜR EIN WELTENERSCHAFFUNGS-ARBEITSBLATT #1

1 MEDIEN AUFLISTEN

Hannah

Leverage (Fernsehserie)

Jan

Fafhrd und der Graue Mausling (Geschichten)

Elin

Babylon 5 (Fernsehserie)

Joshua

Game of Thrones (Romane)

2 INSPIRATIONEN SAMMELN

Hannah

Heldenhafte Überfälle

Jan

Dreckige Stadtabenteuer

Elin

Kosmopolitische kulturelle Vielseitigkeit

Joshua

Subtile und verborgene Magie

Hannah

Schwerter

Joshua

Organisiertes Verbrechen

3 DAS GENRE BESCHREIBEN

GENRE-TYP

Sword and Sorcery

BESCHREIBUNG

Kosmopolitisch

4 DIE TRAGWEITE BESTIMMEN

BESCHREIBUNG DER TRAGWEITE

Kleine Tragweite
(Kerl und Mädchen mit Schwert)

5 FAKTEN ETABLIEREN

Der Adel kontrolliert die Schwertschmiede.

Die Benari und Narnu kampieren außerhalb.

Der Kult der Stille korrumpiert die Adeligen.

Die Diebe kennzeichnen sich mit rituellen Narben.

Die Klingen von Baland verwenden Magie, um ihren Opfern die Lebenskraft zu rauben.

Ratten ungewöhnlicher Größe jagen bei Nacht die Unvorsichtigen.

Die Stadt trägt den Namen Grauwall.

6 TITEL

TITEL: GENRE-BESCHREIBUNG

Nachtklingen: Urbane Sword and Sorcery

7 FUNKEN ERSCHAFFEN

Jan

Die Narbentriade dominiert die Unterwelt

Elin

Krieg zwischen den Benari und den Narnu

Joshua

Prophezeiung des Drohenden Untergangs

Jan

Adlige verschwinden in der Nacht

Elin

Der Meister der Alchemistengilde entdeckt das Drachenfeuer

Joshua

Der erste Benari schließt sich der Gilde der Schwertschmiede an

8 AUFGABEN ERSCHAFFEN		
VERMÄCHTNIS-AUFGABE Krieg zwischen den Benari und den Narnu	AKTUELLE AUFGABE Die Narbentriade dominiert die Unterwelt	ZUKÜNFTIGE AUFGABE Prophezeiung des Drohenden Untergangs
VERMÄCHTNIS-ASPEKT Der Knochenkrieg	AKTUELLER ASPEKT Vernarbte Straßen	ZUKÜNFIGER ASPEKT Der Lauernde Schrecken

9 PERSÖNLICHKEITEN ERSCHAFFEN		
VERMÄCHTNIS-UNTERSTÜTZER	AKTUELLER UNTERSTÜTZER Hugo der Barmherzige	ZUKÜNFTIGER UNTERSTÜTZER Der Primarch
BESCHREIBUNG	BESCHREIBUNG Ein grausamer Leutnant der Narbentriade	BESCHREIBUNG Mysteriöser Anführer des Kults der Stille
FERTIGKEIT	FERTIGKEIT Provozieren	FERTIGKEIT Wissen

VERMÄCHTNIS-GEGNER	AKTUELLER GEGNER Kale Westal	ZUKÜNFTIGER GEGNER
BESCHREIBUNG	BESCHREIBUNG Nicht von Hugos Einschüchterung beeindruckt	BESCHREIBUNG
FERTIGKEIT	FERTIGKEIT Kontakte	FERTIGKEIT

10 ORTE ERSCHAFFEN		
NAME DES ORTES Schieferstraßen	NAME DES ORTES Alchemistenviertel	NAME DES ORTES Die Benari-Armenviertel
BESCHREIBUNG Die Adligen verwenden geheime Wege auf den Dächern für ihre nächtlichen Treffen.	BESCHREIBUNG Voller seltsamer Elixiere und ausländischer Händler	BESCHREIBUNG Die Lager direkt außerhalb der Stadt, wo die Benari ihre Gemeinde haben.
SITUATIONSASPEKT Tückisch	SITUATIONSASPEKT Exotisch	SITUATIONSASPEKT Bitterarm

1 MEDIEN AUFLISTEN

SL

Spieler 1

Spieler 2

Spieler 3

Spieler 4

2 INSPIRATIONEN SAMMELN

SL

Spieler 1

Spieler 2

Spieler 3

Spieler 4

3 DAS GENRE BESCHREIBEN

GENRE-TYP

BESCHREIBUNG

4 DIE TRAGWEITE BESTIMMEN

BESCHREIBUNG DER TRAGWEITE

5 FAKTEN ETABLIEREN

6 TITEL

TITEL: GENRE-BESCHREIBUNG

7 FUNKEN ERSCHAFFEN

Spieler 1

Spieler 2

Spieler 3

Spieler 4

Spieler 1

Spieler 2

Spieler 3

Spieler 4

8 AUFGABEN ERSCHAFFEN		
VERMÄCHTNIS-AUFGABE	AKTUELLE AUFGABE	ZUKÜNFTIGE AUFGABE
VERMÄCHTNIS-ASPEKT	AKTUELLER ASPEKT	ZUKÜNFIGER ASPEKT

9 PERSÖNLICHKEITEN ERSCHAFFEN		
VERMÄCHTNIS-UNTERSTÜTZER	AKTUELLER UNTERSTÜTZER	ZUKÜNFTIGER UNTERSTÜTZER
BESCHREIBUNG	BESCHREIBUNG	BESCHREIBUNG
FERTIGKEIT	FERTIGKEIT	FERTIGKEIT

VERMÄCHTNIS-GEGNER	AKTUELLER GEGNER	ZUKÜNFTIGER GEGNER
BESCHREIBUNG	BESCHREIBUNG	BESCHREIBUNG
FERTIGKEIT	FERTIGKEIT	FERTIGKEIT

10 ORTE ERSCHAFFEN		
NAME DES ORTES	NAME DES ORTES	NAME DES ORTES
BESCHREIBUNG	BESCHREIBUNG	BESCHREIBUNG
SITUATIONSASPEKT	SITUATIONSASPEKT	SITUATIONSASPEKT

BEREITS ERHÄLTLICH!

Katzen sind magisch, Katzen verstehen ein Opfer und die Macht der Namen. Eine geköpfte Maus, die auf der Türschwelle oder dem Kissen hinterlassen wurde, ist ein mächtiger Schutz, und ein Zauber, der von einem Katzenchor geschrien wird, bietet sogar noch mehr Sicherheit. Wenn das Böse sich erhebt und die Sicherheit der Nachbarschaft auf dem Spiel steht, steht das Parlament der Katzen vereint gegen die Dunkelheit. Nehmt zum Beispiel Silverford, eine verschlafene Touristenstadt in der Nähe einer erschöpften Silbermine. Als Kinder durch Herumspielen in der Mine an Halloween ausversehen ein uraltes Übel erwecken, sind die geheimen und magischen Katzen der Nachbarschaft das Einzige, um ihre besonderen Menschen vor den Dingen, die in der Nacht umgehen, zu beschützen.

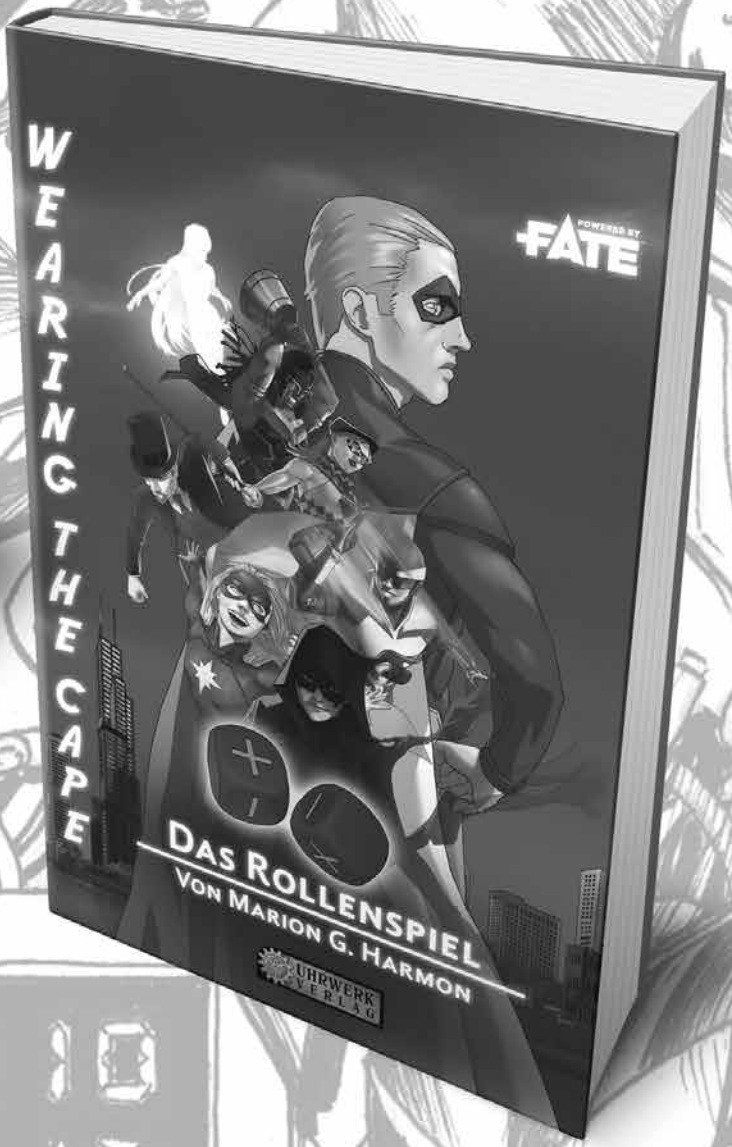
Dieser 176-Seiten umfassende Ergänzungsband bietet alles, was du zum Spielen brauchst von der Charaktererschaffung hin zu Plot und Setting-Ideen.

Um ***Die geheime Welt der Katzen*** spielen zu können, brauchst du Fate-Core.

WWW.FATERPG.DE

UHRWERK VERLAG

BEREITS ERHÄLTLICH!



WWW.FATERPG.DE

UHRWERK VERLAG

Sword & Sorcery für Fate Core

www.malmsturm.de

Wann hat dein Wort die Welt verändert –
In den Wünschen und Gedanken eines jeden entsteht diese Welt,
mit all ihren Mächten, Monstern und Mythen. Für jeden mag die
gesuchte Erkenntnis hinter dem nächsten Tor, das ersehnte Werkzeug
der Rache auf dem nächsten Berg warten.
wo Bücher sprechen und Wälder denken?