



Broken Magic

Firnjan

Broken Magic

Die unglaubliche Geschichte von vier jungen, magisch begabten Personen, welche zurück an ihre Akademie kommen und dort feststellen müssen, dass die Magie kaputt ist.

von
Firnjan

POWERED BY
FATETM



Broken Magic erreichte beim 9. Abenteuerwettbewerb der Drachenzwinge 2020 den dritten Platz und steht auf der Website der Drachenzwinge zum Download zur Verfügung: <https://www.drachenzwinge.de/forum/index.php?topic=152861.0>

Der Text dieses Werks ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung 3.0 Unported zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

The artwork used in this publication was originally created by BellaCiao (<https://www.deviantart.com/bellacielo>), published under a Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>).

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition, German Version Turbo Fate (found at <http://www.faterpg.com/> or <https://faterpg.de> for the german translation), 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/>).

*© Uhrwerk Verlag 2015 Authorized translation of the english edition
This translation is published and sold by permission of Evil Hat, the owner of all rights to publish and sell the game.*

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

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

Das hier ist ein Spiel, bei dem es darum geht, dass sich Leute Geschichten über wunderbare, erschreckende, unmögliche und herrliche Dinge ausdenken. Alle Charaktere und Ereignisse, die in diesem Werk erwähnt werden, sind völlig fiktiv. Jede Ähnlichkeit mit echten Personen, Helden, Elfen, Orks, Drachen oder Einhörnern ist vollkommen zufällig (wäre aber unglaublich witzig).

Besonderer Dank gilt den an den Playtests beteiligten Spieler:innen dkex, Emi, MercySagan, Mikonp7, RackNar, Rune B., Teetasse und Ultrafierce.

Kontakt zum Autor kann über E-Mail-Adresse firmjan@protonmail.com aufgenommen werden.

Inhalt

<i>»Nichts ist mehr so wie es war!«</i>	4
Bevor es los geht	5
Allgemeine Hinweise	5
Die Regeln	6
Auf ins Abenteuer!	8
<i>»Ihr kennt euch ...«</i> – Die Charaktere	8
<i>»... und kehrt von eurem letzten Abenteuer zurück.«</i> – Was zuvor war.	9
<i>»Ihr schaut euch um und stellt fest, dass sich etwas verändert hat.«</i> – Was jetzt anders ist.	10
<i>»Und wie geht es jetzt weiter?«</i> – Findet es heraus!	11
Anhang:	15
Tabellen	15
Beispiele für Gegner	16
Charaktere	17
Kartenvorlage	21

Abkürzungen:

SL=Spilleitung; SC=Spieler:innen-Charakter;

NSC=Nichtspieler:innen-charakter

(*Turbo-FATE*, S.X)=Verweis auf das Regelwerk von **Turbo-FATE** auf Seite X

(*FATE Core*, S.X)=Verweis auf das Regelwerk von **FATE core** auf Seite X

»Nichts ist mehr so wie es war!«

Wir befinden uns in einer fiktiven, magischen Welt und ihr seid vier magisch begabte Jugendliche bzw. junge Erwachsene.

Nach einer Grundausbildung in eurer jeweiligen magischen Tradition wurdet ihr an die Allgemeine Arkane Akademie (AAA) geschickt um dort eure Künste zu verfeinern.

Als Teil der Abschlussprüfung müssen dort die Kandidat:innen in Kleingruppen drei kleine Questen außerhalb der Akademie bestehen.

Ihr kennt euch bereits aus dem Unterricht der letzten vier Jahre und habt während dieser Zeit Freundschaft mit einander geschlossen. Somit war auch sofort klar, dass ihr die drei Questen gemeinsam angeht!

Die Aufgaben waren schon bald erledigt **und ihr kehrt von eurem letzten Abenteuer zurück.**

Aber irgendwas ist anders.

Ihr schaut euch um und stellt fest, dass sich etwas verändert hat.

Nichts ist mehr so wie es war!

Jegliche Funktionen an der AAA, welche durch Magie gesteuert wurden, scheinen außer Kontrolle geraten zu sein!

Aus dem Springbrunnen spritzt anstatt regenbogenfarbenen Wassers nun heiße Lava; magische Bücher und Geräte fliegen wild durch die Luft, und der Hausdrache, welchem Schnurrhaare und spitze Ohren gewachsen sind, begrüßt euch mit einem freudigen »Miau!«. Und vom Personal könnt ihr gerade jetzt niemanden sehen!

Als ihr versucht mit eurer eigenen Magie Ordnung zu schaffen, müsst ihr schmerzlich feststellen, dass sämtliche Zaubersprüche jetzt merkwürdige, unvorhersehbare und teilweise sehr skurrile Nebenwirkungen haben!

Ihr schaut euch ratlos an. **Und wie geht es jetzt weiter?**

Ihr müsst irgendwie versuchen das Problem zu ergründen um die Magie wieder herzustellen und die AAA zu retten.

Aber traut ihr euch dazu Magie zu verwenden, oder verlasst ihr euch auf eure profanen Fähigkeiten?

Bevor es losgeht

Allgemeine Hinweise

Broken Magic funktioniert am besten mit 5 Spieler:innen, von denen eine Person die Rolle der Spielleitung (SL) übernimmt. Andere Konstellationen machen sicherlich genauso Spaß, bedürfen aber einiger minimaler Anpassungen.

Broken Magic unterscheidet sich in mehrerer Hinsicht von konventionellen Abenteuern:

Zum einen richtet es sich nicht ausschließlich an die SL, sondern an alle Beteiligten. Ihr könnt den Text also gerne gemeinsam durchgehen und es sollte kein Problem sein, wenn Spieler:innen das Werk im Vorfeld gelesen haben. (Ihr könnt natürlich auch »klassisch« vorgehen und nur der SL den Text überlassen.)

Zum anderen sind die Konventionen der Beschreibung der Welt in diesem Spiel etwas anders. Spieler:innen und SL teilen sich die Aufgabe (dazu später mehr).

Auch wenn das Setting eher einen witzigen, leicht pulpigen – cartoon-haften – Charakter hat, solltet ihr nicht zwangsläufig auf *Safety Tools* verzichten! Entscheidet selbst und als Gruppe, ob und welche Tools (z.B. die X-Card (<https://tinyurl.com/x-card-rpg>)) ihr verwenden wollt. *Play safe!*

Die Regeln

Broken Magic verwendet die Regeln von **Turbo-FATE**.

Für das Wirken von Zaubersprüchen, Ritualen, Flüchen etc. (im Folgenden unter *Magie* oder *Zauber* zusammengefasst) muss grundsätzlich nicht gewürfelt werden. (Das bloße Erkennen und Analysieren von *Magie* ist profan, benötigt also keinen aktiven Einsatz von Zaubern.)

Wenn ein SC *Magie* einsetzt und sich die Wirkung des Zaubers in einem (für euer Setting) angemessenen Rahmen befinden, so gelingt der Spruch.

Anschließend wird dem Zauber ein Wert bzw. ein Attribut auf der *Leiter* (*Turbo-FATE* S.14) zugeordnet. (Richtet euch dabei nach den Auswirkungen der *Magie* auf die Umwelt bzw. auf die Handlung, nicht nach der Komplexität des Zaubers!)

Die/der Spieler:in des zaubernden SCs darf nun beschreiben, wie der Zauber wirkt bzw. was nun passiert.

Im Anschluss beschreibt die SL eine unerwartete Nebenwirkung des Zaubers, welche für die SCs ein Problem darstellt. (für Inspirationen siehe Tab. 2)

Die Ausmaße des neu entstandenen Problems sollten sich an dem Wert auf der *Leiter*, der zuvor dem Zaubers zugeordnet wurde, orientieren.

Das betrifft u.a. den Widerstand bei der nötigen Überwinden-Aktion, die Anzahl der freien Einsätze für die gegnerische Seite, oder die Anzahl und Stärke neu auftauchender Gegner. (Je nach Ansatz oder angewendeter Methode kann aber auch eine Anpassung des Schwierigkeitsgrads vorgenommen werden.)

Ein kurzes Beispiel:

Eine magisch versiegelte Tür soll geöffnet werden. Ein SC spricht einen entsprechenden Zauber. Man einigt sich auf einen Wert von »4« bzw. »großartig«.

Die/der Spieler:in beschreibt, wie die Runen von der Tür verschwinden und ein magisches Licht die Ränder der Tür entlang fährt.

Nun ist die SL am Zug. Sie beschreibt, wie sich die Tür plötzlich öffnet und dann beginnt, schnell auf und zu zu schnappen.

Um durch die Tür hindurch zu gelangen ist eine Überwinden-Aktion gegen 4 nötig. (Anpassungen durch die SL: flink, sorgfältig 3; tollkühn, kraftvoll 5)

Wichtig:

Der Einsatz von Magie sollte für die Spieler:innen immer ein fairer Handel sein: Die Situation sollte durch einen Zauber und dessen Nebenwirkungen insgesamt weder verschlechtert, noch verbessert werden. Es sollte trotzdem eine spürbare Veränderung stattfinden, welche die Situation beeinflusst und neue Lösungsansätze mit sich bringt.

Auf ins Abenteuer!

Broken Magic spielt in keiner festen Welt und lässt auch sonst an vielen Stellen weiße Flecken. Zögert nicht, diese Leerstellen mit euren eigenen Ideen zu füllen! Es gibt keinen falschen Ansatz – alles was Spaß macht ist erlaubt! – Ob eure Welt nun in einem klassischen (mittelalterlichen) Fantasy-Setting spielt, oder etwas moderner ist (wie das *Hogwards* in den Romanen um *Harry Potter*), bleibt ganz allein euch überlassen.

Das Thema Veränderung spielt eine zentrale Rolle in *Broken Magic* und zieht sich wie ein roter Faden durch Regeln, Setting und Spielweise. Das grundlegende Schema ist: **die Spieler:innen beschreiben wie etwas war oder bis eben gewesen ist und die SL fügt dann hinzu, was nun anders ist.**

»Ihr kennt euch ...« – Die Charaktere

Wie ihr bereits aus dem einleitenden Text erfahren habt, spielt ihr 4 junge Studierende an der *Allgemeinen Arkanen Akademie (AAA)*. Im Anhang findet ihr 4 erprobte Charaktere mit denen ihr direkt ins Spiel einsteigen könnt.

Nehmt euch auf jedem Fall die Freiheit Details an den Charakteren zu ergänzen und auch abzuändern, wenn sie euch nicht gefallen oder ihr bessere Ideen habt! (Falls ihr schon Erfahrung mit FATE habt könnt ihr natürlich auch eigene SCs erstellen – orientiert euch in diesem Fall an den vorgegebenen Charakteren.)

Sowie ihr einen Charakter ausgewählt habt, geht reihum und stellt euch den anderen kurz vor.

»... und kehrt von eurem letzten Abenteuer zurück.« – Was zuvor war.

Was war der Inhalt eurer letzten Abenteuer und wie sah eure Akademie – euer Zuhause – aus, bevor ihr sie das letzte Mal verlassen hattet?

Hier seid ihr Spieler:innen am Zug: Sprecht über die magische Welt, in der ihr unterwegs wart und eure letzten Abenteuer. Beantwortet dabei folgende Fragen bzw. lasst euch von ihnen leiten.

SL, moderiere den Prozess, hake ggf. nach und mach dir Notizen.

- *Was waren eure letzten Abenteuer? Was waren eure Aufgabe? Habt ihr etwas mitgebracht?*
- *Was hat euer SC jeweils zum Erfolg des Abenteuers beigetragen?*
- *...*

Wie war die *Allgemeine Arkane Akademie* bevor ihr sie verlassen hattet?

Was für Orte gab es dort und welche Magie wirkte dort jeweils?

- *Was ist euer Lieblingsort an der AAA, wo ihr euch vom Alltag entspannen könnt? Und warum? [Ort 1]*
- *Welcher Ort an der AAA ist euch suspekt oder unheimlich und wird von euch gemieden? Und warum? [Ort 2]*
- *Welcher Ort an der AAA kann am ehesten als »Hort des Wissen« oder »Ort der größten Inspiration« beschrieben werden? Und warum? [Ort 3]*
- *Wenn ihr die AAA betretet, kommt ihr zuerst durch diesen Ort. Was ist das für ein Ort und was macht ihn besonders? [Ort 4]*
- *...*

Wenn ihr wollt, könnt ihr dabei auch eine grobe Karte der AAA zeichnen. (Eine Vorlage findet ihr im Anhang.) Geht dabei nicht so sehr ins Detail und lasst Lücken!

- Welche Person hat das Sagen an der AAA? Wie steht ihr zu ihr? [NSC 1]
- Wer kann als »Gute Seele der AAA« bezeichnet werden? Warum? [NSC 2]
- Welcher Person an der AAA wollt ihr lieber nicht über den Weg laufen? Warum? [NSC 3]
- Wen verdächtigt ihr an dem ganzen Schlamassel schuld zu sein? Und warum? [NSC 4]
- ...

»Ihr schaut euch um und stellt fest, dass sich etwas verändert hat.« – Was jetzt anders ist.

Ihr solltet nun Namen und Notizen zu min. 4 Orten und 4 NSCs haben.

SL, das Abenteuer verläuft entlang dieser 4 Orte und diese 4 NSCs können darin auftauchen. (Du kannst aber auch davon abweichen und dir selber etwas ausdenken. Oft entstehen während des Spiels aus der Situation heraus sogar noch bessere Ideen – geh da gerne mit!)

Durch die Beschreibung der Orte durch die Spieler:innen solltet du jedem mindestens einen *Aspekt* zuordnen können.

Jetzt kommst du ins Spiel. Denn: *Nichts ist mehr wie es war!* Ordne jedem Ort einen (oder mehrere) chaotische magische Aspekte zu und/oder ändere den alten Aspekt ab. (für Inspirationen siehe Tab. 1)

Nimm dir dafür, wenn nötig, etwas Zeit!

Wenn die SCs später im Spiel einen Ort betreten, lass immer zuerst die Spieler:innen kurz beschreiben, wie ihre SCs den Ort aus der Vergangenheit kennen und füge dann zu ihrer Beschreibung hinzu, was sich verändert hat und offenbare die neuen Aspekte.

»Und wie geht es jetzt weiter?« – Findet es heraus!

Spieler:innen, offensichtliches Ziel eurer SCs ist es heraus zu finden, was mit der Magie an der AAA passiert ist und wie es sich rückgängig machen lässt. Wahlweise müssen auch noch NSCs aus gefährlichen Situationen gerettet werden.

SL, deine Aufgabe ist es die SCs durch das Abenteuer zu leiten und ihre Welt zu verändern, sprich: Chaos zu stiften!

Zum Ablauf:

SL, die Grundidee ist folgende: Die SCs kommen an [Ort 4] in die AAA. Sie wollen an [Ort 3], da sie dort hilfreiche Informationen erhalten können. [Ort 2] meiden sie schon unter normalen Umständen, weshalb sie jetzt dort unter keinen Umständen entlang wollen und [Ort 1] bevorzugen würden.

Ein anderer Ansatz wäre, dass sich die SCs auf die Suche nach [NSC 1 / 4] machen. Du kannst diese Personen als Zwischen- oder Endziel des Abenteuers nutzen, aber auch als »falsche Fährte«.

Die SCs begeben sich also auf eine Reise durch die AAA bei der sie nach Möglichkeit die 4 definierten Orte ablaufen. (Wenn nur 3 von diesen vorkommen, andere und/oder mehr Orte hinzukommen ist das natürlich auch völlig in Ordnung!)

An jedem dieser Orte sollte die SCs ein Hindernis oder eine Aufgabe erwarten, die sie lösen müssen um z.B. *durch den Raum zu kommen; Informationen zu erhalten; einen NSC zu retten; aus dem Ort zu entkommen; ...*

Baue aber hin und wieder auch Zwischenstationen ein, an denen die SCs nach Action-reichen Szenen zur Ruhe kommen können.

Wenn sich die SCs gut schlagen, werte die Szene als Erfolg und gib ihnen was sie wollen (Informationen, Gegenstände, NSCs, ...) und überlasse ihnen die Entscheidung, wohin sie als nächstes gehen.

Wenn sie sich schlecht anstellen, werte die Szene als Fehlschlag. Nimm ihnen etwas (was sie später zurück erlangen können) und/oder wirf sie an einen Ort, an den sie nicht wollen und aus dem sie sich wieder befreien müssen.

Zusammenfassung: grober Ablauf einer Szene

1. Spieler:innen beschreiben den Ort, wie ihre SCs ihn kannten
[→1. Aspekt]
2. SL beschreibt, wie er sich (oder was sich) verändert hat [→2. Aspekt]
3. *Welche Aufgabe habt ihr hier? (durch-/entkommen; NSC finden/retten; Informationen/Gegenstand finden; ...) Was steht euch dabei im Weg?*
4. SCs agieren – SL reagiert
5. SL entscheidet, wie und wo es weiter geht, oder überlässt die Entscheidung den Spieler:innen.

Zum Beispiel:

1. Die »Arkane Bibliothek« [=Ort 3], kreisrunder Saal mit dem »Kristall des Wissens« in der Raummitte → **Hort des Wissens**
 2. Der Raum wurde → **um 90° gekippt**. (Fußboden und Decke sind nun an den Seiten und die umlaufende Wand ist unten bzw. oben.)
 3. *Wir müssen zum »Kristall des Wissens«, aber der hängt jetzt 10m über uns.*
 4. Die SCs entscheiden sich für einen Zauber, um den Kristall zu ihnen schweben zu lassen. Als Nebenwirkung der Magie lässt die SL den Raum rotieren wie ein Hamsterrad und fordert Überwinden-Aktionen.
 5. Da sich die SCs dabei eher mäßig anstellt haben (2 Fehlschläge, 1 Gleichstand, 1 Erfolg), entscheidet die SL ihnen zwar den Kristall zu überlassen, lässt sie aber aus einem Fenster in den »Garten der fleischfressenden Pflanzen« [=Ort 2] fallen.
-

Ende des Abenteuers:

SL, wenn die SCs wichtige Informationen, Gegenstände, NSCs etc. erlangt haben, (oder aber auch nur eine gewisse Anzahl an Orten durchquert haben) und du der Meinung bist, dass genug passiert ist, beende das Abenteuer mit der finalen Szene.

Was genau passiert ist ganz dir überlassen bzw. ergibt sich aus dem Kontext des Spiels. (Wenn schon vorher bekannt wäre, wie das Abenteuer ausgeht oder was hinter all dem steckt, dann wäre das ganze ja nicht mehr spannend, oder?)

Zumeist entsteht zum Ende hin ein relativ klares Bild und verschiedene Puzzle-Steine fügen sich zusammen.

➔ Hier ein paar Beispiele, die du als Inspiration oder Vorlage verwenden kannst:

Nach langen Mühen und einer Odyssee durch diverse Orte gelangen die SCs schließlich in den »Saal der Weisheit« [=Ort 3]. Dort erwartet sie die »Statue der Weisheit« [=NSC 2]. Sie erfahren, dass das Artefakt, welches sie von ihrem letzten Abenteuer mitgebracht haben, die Störungen auslöst. Darauf hin zerstören die SCs den Gegenstand und alles wird wieder gut.

Nachdem sie erfolgreich aus »Dem Verlies« [=Ort 2] entkommen sind und anschließend die goblinische Hausmeisterin [=NSC 2] aus einem Gemälde retten konnten, schaffen es die SCs mit letzter Kraft vor einer Horde wild gewordener Gärtner-Golems zu fliehen und retten sich dabei ins Büro des Rektorats.

Dort werden sie feierlich von Schulleiterin Dumbledou [=NSC 1] empfangen und erfahren, dass sie erfolgreich den letzten Teil der Abschlussprüfung bestanden haben. Alles war nur eine Simulation!

Nachdem sie in der Bibliothek von dem arkanen Uhrwerk der AAA gelesen haben, machen sich die SCs auf zum »Turm der Zeit«, wo sie jenes vermuten. Sie schaffen es, das Uhrwerk zu reparieren und stellen somit die Magie wieder her.

Und zum Schluss noch ein paar Tipps:

Da die SCs nicht mehr allein auf ihre Magie verlassen können, sind sie mehr denn je gezwungen zusammen zu arbeiten um die Aufgaben zu meistern. **SL**, setze auf *Teamwork*, *Wettkämpfe*, *Herausforderungen* und *Konflikte*! (Insbesondere die magischen Nebenwirkungen bieten sich als Auslöser hierfür an.)

Wenn ihr nicht weiter wisst, lasst euch von euren Mitspieler:innen helfen!

Das gilt auch für die **SL**: Du muss nicht alles wissen oder bestimmen. Trau dich (auch wichtige) Entscheidungen an die Spieler:innen abzugeben.

Beschreibt die Umwelt als magisch, abgedreht, unvorhersehbar – aber nicht als zu gefährlich! Die Spieler:innen sollten sich nicht fürchten mit ihren SCs Risiken einzugehen, während sie sich ins Abenteuer zu stürzen!

Anhang

Tabellen

Tab.1: Beispiele für magische Ausgangsprobleme

→ Würfle mit 2 FATE-Würfeln oder such dir etwas aus.

=	Golems/Geister/ Chimären/Statuen/... die hier eingesetzt sind (zur Gartenpflege, Reinigung, etc.) drehen durch! (oder: Gegenstände erwachen zum Leben)	=	Sie greifen euch an! Wehrt euch (→ Konflikt) oder flieht (→Wettkampf)!
		■	Ihre seltsamen Handlungen hindern euch aktiv am weiterkommen. (<i>Statuen halten alles fest, was ihnen zu nahe kommt; Wäscherei-Golems versuchen eure Kleider zu waschen; ein sehr verschmuster, aber gefährlicher Katzen-Drache; ...</i>)
		⊕	Ihre seltsamen Handlungen hindern euch passiv am weiterkommen. (<i>ständig verschieben sich Regale oder Wände; aufgeblähte Chimären verstopfen den Treppenaufgang; ...</i>)
■	Die Regeln der Physik sind durch einander!	=	Der Raum wurde um 90° (oder mehr) gekippt! – Und niemand kann sagen, ob und wann er ein weiteres Mal kippt! (oder gestreckt, gestaucht, verdreht, ...)
		■	stark fluktuierende Schwerkraft / ein Gegenstand in der Raummitte ist Mittelpunkt der Schwerkraft / die SCs sind Mittelpunkt der Schwerkraft / gar keine Schwerkraft / ...
		⊕	Der Raum wurde in einer Zeitschleife gefangen oder steckt in der Zeit fest!
⊕	sonstiges	=	Das vorwiegende Element wurde ausgetauscht! (<i>im Badehaus fließt Lava; das Treppenhaus steht unter Wasser; ...</i>)
		■	Die ursprüngliche Magie des Ortes wirkt noch – nur sehr, sehr viel stärker oder umfassender ...
		⊕	Die Wirkung der ursprüngliche Magie des Ortes wurde umgekehrt (<i>magische Feuerschalen lassen alles erfrieren; Sicherheitstüren sperren euch aus; ...</i>)

Tab. 2: Beispiele für magische Nebenwirkungen von Zaubern

→ Würfle nacheinander mit 2 FATE-Würfeln oder such dir etwas aus.

	■	▬	⊕
■	Der Zauber wirkt zeitverzögert / sprunghaft / zu langsam / zu schnell ...	Der Zauber funktioniert – nur viel, viel zu stark/lange/weit/...	Der Zauber wirkt nicht nur auf das zu verzaubernde Ziel, sondern auch auf die zaubernde Person!
▬	Das, was der Zauber erschaffen oder verändert hat, greift euch an oder behindert euch aktiv.	Würfle erneut!	Lass das Dilemma des zaubernden SCs triggern!
⊕	Das, was der Zauber erschaffen oder verändert hat, hat neben den hilfreichen Eigenschaften auch störende.	Lass das Dilemma eines oder mehrerer SCs in der Nähe des zaubernden SCs triggern!	Die Umwelt in der Szene (Situations-Aspekte) verändert sich zu Ungunsten der SCs.

Beispiele für Gegner

Fliegender Gegenstand (Buch / Kessel / ...)

Aspekte: *Inventar der AAA; Auf Kollisionskurs*

Stärken (+2): unkontrolliert umher fliegen; gegen Dinge krachen

Schwächen (-2): alles andere

Stress: – (der erste Treffer schaltet sie aus)

Tipp: Nutze die Mob-Regeln (FATE core, S. 224)

Zum Leben erwachtes Saurier-Skelett

Aspekte: *uralt und riesengroß; klapprig auf den Beinen*

Stärken (+3): grob-motorisch in der Gegend herum schlagen

Schwächen (-2): fein-motorische Bewegungen

Stress:

Durchgedrehter Gärtner-Golem

Aspekte: *künstliches Leben; Grüne Daumen*

Stärken (+2): mit Spaten, Heckenschere und Co. hantieren

Schwächen (-2): Umgang mit »totem Material«

Stress:

SC 1: Grundstudium Zaubergesang

Name:

Konzept: elfische:r Zaubersänger:in aus dem Sternenwald
Dilemma: elfische Überheblichkeit
freier Aspekt: ...
Verbindung: »[SC 2] ist viel zu verkopft! Ich muss ihr/ihm zeigen wie man mit der Seele zaubert!«
Verbindung: »Es ist schon etwas gruselig, wie mich [SC 3] immer anschaut ...«

Methoden:

+3 *flink* | +2 *tollkühn tückisch* | +1 *scharfsinnig kraftvoll* | 0 *sorgfältig*

Stunts:

<u>Elementare Verbindung:</u>
Das Band der Elfen mit den Elementen ist eng – so eng, dass es selbst durch die aktuellen Vorgänge nicht komplett zerstört wurde. Einmal pro Szene kannst du beschreiben wie dir ein Element (von welchem reichlich vorhanden sein sollte) hilft. Du bekommst einen Bonus von +2 auf die <i>tollkühne Überwinden</i> -Aktion.
<u>7. Sinn:</u>
Elfen haben einen 7. Sinn, welcher sie vor Gefahren schützt. Einmal pro Sitzung, wenn etwas unvorhergesehenes passiert, kannst du beschreiben, dass gewarnt warst und wie du dadurch anders reagieren konntest. Du erhältst einen Schub, welcher das repräsentiert.
<u>Elfische Geschmeidigkeit:</u>
Dein Volk ist grazil und elegant – auch im Kampf. Einmal pro Szene, wenn du dich <i>flink</i> verteidigst und dabei einen vollen Erfolg erzielst, kannst du anstatt einen Schub zu nehmen, ein weiteres Mal (unabhängig von der Initiative-Reihenfolge) angreifen.

Stress:

Erholungsrate: 3

Konsequenzen:

Leicht (2):

Mittel (4):

Schwer (6):

SC 2: Grundstudium Alchemie

Name:

<p>Konzept: neugierige:r Alchemist:in aus der Hauptstadt der Menschen</p> <p>Dilemma: unfreiwilliges Talent für Explosionen</p> <p>freier Aspekt: ...</p> <p>Verbindung: »[SC 4] gibt mir Sicherheit. Ich mag es sie/ihn hinter mir zu wissen.«</p> <p>Verbindung: »[SC 1] verwirrt mich immer mit esoterischem Gefasel.«</p>
--

Methoden:

+3 *sorgfältig* | +2 *scharfsinnig tollkühn* | +1 *tückisch kraftvoll* | 0 *flink*

Stunts:

<p><u>Fotografisches Gedächtnis:</u></p>
<p>Du hast viel Zeit in Bibliotheken verbracht und über allerhand Sachen gelesen. Einmal pro Szene, wenn du <i>scharfsinnig</i> die Schwachstelle eines Gegners oder Hindernisses erkennen willst (Vorteil erschaffen), bekommst du einen Bonus von +2.</p>
<p><u>Ich habe da was vorbereitet:</u></p>
<p>Alchemistische Erzeugnisse, die vor dem Auftreten der seltsamen magischen Phänomene hergestellt wurden, scheinen noch zu funktionieren. Einmal pro Sitzung darfst du eine hilfreiche magische Alchemika aus der Tasche holen.</p>
<p><u>Ich habe keine Angst – ich bin nur vorsichtig!</u></p>
<p>Einmal pro Szene, wenn du <i>sorgfältig</i> einen Vorteil erschaffst, welcher beschreibt, wie du dich versteckst oder in Deckung gehst, bekommst du einen Bonus von +2 auf die Aktion.</p>

Stress:

Erholungsrate: 3

Konsequenzen:

Leicht (2):

Mittel (4):

Schwer (6):

SC 3: Grundstudium Hexerei

Name:

<p>Konzept: ... Hexe:r, auf den Landstraßen der Welt aufgewachsen</p> <p>Dilemma: Verrückt nach glitzernden Dingen</p> <p>freier Aspekt: ...</p> <p>Verbindung: »[SC 1] ist wunderschön. Wenn sie/er doch auch Augen für mich hätte ...«</p> <p>Verbindung: »[SC 4] sieht mehr in mir, als sonst jemand. Ich möchte sie/ihn nicht ent-täuschen.«</p>

Methoden:

+3 *tückisch* | +2 *scharfsinnig flink* | +1 *sorgfältig kraftvoll* | 0 *tollkühn*

Stunts:

<p><u>Seelentier:</u></p> <p>Du hast ein Seelentier (Katze, Spinne, ...) [sollte zu Beginn der Sitzung festgelegt werden!] Einmal pro Sitzung darfst du dich für den Rest der Szene in dein Seelentier verwandeln.</p>
<p><u>Hinterlistig:</u></p> <p>Wenn du im einem Konflikt für einen <i>tückischen</i> Angriff einen Aspekt, welcher eine Schwäche deines Gegners beschreibt, ausnutzt, bekommst du einen zusätzlichen Bonus von +2.</p>
<p><u>Ich habe die Welt gesehen:</u></p> <p>Während deiner Jugend und Ausbildung warst du ständig in der Welt unterwegs und hast verschiedenste Dinge gesehen. Einmal pro Szene, wenn du eine <i>scharfsinnige</i> Überwinden-Aktion durchführst, kannst du beschreiben, woran dich das Hindernis erinnert und bekommst einen Bonus von +2.</p>

Stress:

Erholungsrate: 3

Konsequenzen:

Leicht (2):

Mittel (4):

Schwer (6):

SC 4: Grundstudium Schamanismus

Name:

Konzept: warmherzige:r Ork-Schaman:in vom Stamme der Finsterblutschädelspalter
Dilemma: Raue Schale – butterweicher Kern.
freier Aspekt: ...
Verbindung: »In [SC 3] liegt viel Potenzial verborgen. Ich muss es irgendwie herauskitzeln ...«
Verbindung: »[SC 2] sucht ständig meine Nähe. Ist das Liebe?!«

Methoden:

+3 *kraftvoll* | +2 *sorgfältig tollkühn* | +1 *scharfsinnig flink* | 0 *tückisch*

Stunts:

<u>Kontakt zu den Geistern:</u>
Du bist mit den Geistern verbunden – trotz all der chaotischen Magie! Einmal pro Sitzung kannst du einen Geist beschwören, der euch einen hilfreichen Tipp gibt.
<u>Geist der Horde:</u>
Wichtiger Bestandteil des Schamanismus der Orks ist die spirituelle Führung der Horde. Einmal pro Szene, wenn du einen anderen SC beim Teamwork unterstützt, bekommt jener einen Bonus von +2 statt +1.
<u>Hauer:</u>
Du verfügst über prächtige und gefährliche Hauer. Einmal pro Szene wenn du deine Hauer für einen <i>kraftvollen</i> Angriff einsetzt, verursachst du 2 zusätzliche Schadenspunkte.

Stress:

Erholungsrate: 3

Konsequenzen:

Leicht (2):

Mittel (4):

Schwer (6):

Kartenvorlage:

