

Seelenfänger

Charaktererstellung

*eine Spielhilfe
für das Rollenspiel
Seelenfänger Täuscherland*

*von
Mirko Krech*

*<http://www.mirkoswelten.de>
Kontakt: schwarztag@web.de*

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Die Aspekt Schablone	3
Charaktererstellung	4
Das Konzept	4
Die Herkunft	21
Deine Geschichte	33
Weitere Aspekte	33
Fertigkeiten	34
Stunts u. Erholungsrate..	34
Stressbalken	35
Links	35
Charakterbogen	36

Vorwort

Ich habe festgestellt, dass sich viele Spieler mit dem sehr freien Konzept der Charaktererstellung bei Fate und auch bei Seelenfänger etwas schwer tun. Nicht jeder Spieler ist gleich kreativ und manch einer wünscht sich ein wenig geführt zu werden. Gerade die Möglichkeiten bei den Aspekten und das freie Erschaffen von Stunts liegen nicht Jedem. Deswegen habe ich hier eine Spielhilfe erstellt, welche für das Rollenspiel Seelenfänger gedacht ist und den Spielern bei ihrer Charakterwahl unter die Arme greifen soll.

Es finden sich hier etliche Vorschläge für Charakterklassen, mit Stunts und passenden Fertigkeiten. Auch die Herkunft eines Charakters wird bedacht, so dass man sich sehr schnell und bequem einen neuen Helden (oder Schurken) zusammenbauen kann. Es wird dabei eine bestimmte Schablone für die Aspekte verwendet, welche von der Fate-Core Schablone abweicht.

Natürlich veröffentliche ich hier keine Texte aus dem Settingband Seelenfänger Täuscherland und verweise des Öfteren auf das Buch, hier mit **SFT** abgekürzt. Auch muss ich sagen, dass natürlich jeder die Dinge hier in der Spielhilfe selbst so kombinieren kann, wie er das möchte. Fate ist schließlich ein sehr freies System und wenn jemandem was nicht gefällt, so kann er das natürlich abändern.

Und nun viel Spaß mit der Spielhilfe, mögen eure erstellten Charaktere lange leben und nicht selbst in die Geisterwelt geraten.

Aspekt-Schablone

Ich verwende hier teilweise andere Aspekte als es in Fate-Core vorgesehen ist. Das Phasentrio fällt weg. Dies liegt daran, dass ich diese Spielhilfe für meine Gruppe geschrieben habe und wir nicht nur einen One-Shot spielen werden. Die Charaktere lernen sich im Verlauf des ersten Abenteuers erst kennen und können somit kaum eine Verbindung zueinander haben. Allerdings sind die Aspekte 4 und 5 auch in dieser Schablone sehr frei zu vergeben und so könnte man trotzdem Verbindungen unter den Charakteren erschaffen. Dies liegt ganz in eurem Ermessen.

Folgende Aspekte sind vorgesehen:

Konzept:	Die Klasse eures Charakters in Verbindung mit eurer Persönlichkeit.
Dilemma:	Was macht eurem Charakter das Leben schwer?
Herkunft (1):	Wo ist dein Charakter geboren? Wie hat ihn seine Heimat geprägt?
NSC (2):	Verbindung zu einem NSC in der Spielwelt.
Freier Aspekt (3):	Freier oder zu späterer Zeit wählbarer Aspekt.

Bei der Charaktererschaffung wird auf die einzelnen Aspekte eingegangen, allerdings nicht in dieser Reihenfolge. Dies hat damit zu tun, das ich es für besser halte, erst einige bestimmte Dinge über den Charakter zu wissen, bevor man andere herausucht.

Charaktererstellung

Hier geht es nun los mit der Charaktererstellung. Es werden Aspekte, Fertigkeiten und Stunts definiert. Um euren Charakter zu erstellen, nehmt euch am besten ein freies Blatt Papier und macht euch Notizen, wenn ihr die Schritte durchgeht.

Die Aspekte sind dabei relativ klar definiert. Stunts könnt ihr aus mehreren Möglichkeiten wählen. Einige Fertigkeiten sind Vorgegeben, auch diese solltet ihr euch notieren.

Es gibt Stunts zu Klassen, eurer Herkunft und dabei auch manchmal einer Gruppierung, der ihr angehört. Notiert euch mindestens drei, wobei egal ist, ob das Stunts der Klasse oder Herkunft sind. Ihr könnt diese frei wählen.

Schritt 1: Das Konzept

Beginnen wir mit dem Konzept, oder auch die Klasse eures Charakters. Ihr könnt zwischen 40 Klassen auswählen, die in verschiedene Kategorien unterteilt sind. Auch werden hier Vorgaben über manche Fertigkeiten gemacht, die ihr euch aufschreiben solltet, wenn ihr eine Klasse gewählt habt.

Bei den einzelnen Klassen sind Fertigkeiten angegeben, welche der Spieler für seine Klasse wählen soll. Diese Vorgaben können natürlich auf Wunsch angepasst werden. Dabei wird die erste Fertigkeit immer auf 4 gesetzt, die zweite auf 3 und dritte auf mindestens 2. Bei der Verteilung der Fertigkeiten ist immer auf die Fertigkeiten-Pyramide zu achten. (Näheres dazu siehe Fate Core Buch oder hier bei den Fertigkeiten).

Es sei nochmal erwähnt, dass es sich bei den Aspekten und Stunts nur um Vorschläge handelt. Ihr könnt diese natürlich auch selbst so kombinieren, wie ihr das für richtig haltet.

Wählt eine der folgenden Kategorien aus.

- Kämpferische Charaktere (Seite 4)
- Zwielfichte Charaktere (Seite 9)
- Gelehrte (Seite 12)
- Magische Charaktere (Seite 14)
- Mirakelwirker (Seite 17)
- Seelenfänger (Seite 18)
- Mischklassen (Seite 18)

Kämpferische Charaktere

Der Ritter

Der Ritter ist ein ehrenvoller Kämpfer, der allerdings mehr als andere unter dem Fluchfall leidet. Seine Armee ist geschlagen und das Böse in der Welt scheint gesiegt zu haben. Vielleicht ist er sogar damals bei der alles entscheidenden Schlacht dabei gewesen und hat den Fluchfall selbst erlebt. Trotzdem versucht er immer noch Recht und Ordnung in die Welt zu bringen und für Gerechtigkeit zu sorgen.

Fertigkeiten: Kämpfen (4); Kraft (3); Charisma (mind.2)

Mögliche Stunts

Ehrevoller Zweikampf:

Immer wenn du dich mit einem Gegner in einem ehrenvollen Zweikampf duellierst, bekommst du einen Bonus von +2 auf Kämpfen. Ehrevollen Zweikampf bedeutet, dass nur du gegen den Gegner kämpfst und er dir ebenbürtig ist.

Übersicht in der Schlacht

Wenn in einem größeren Kampf die Initiative bestimmt wird, kannst du statt der Fertigkeit Wahrnehmung, deinen Fertigkeit Kämpfen benutzen.

Gegenschlag

Wenn du einen Angriff mit Kämpfen abwehrst, kannst du einen Fate-Punkt ausgeben und deinem Gegner sofort nochmals angreifen. Als Widerstand wird der Angriffswurf aus der abgewehrten Attacke genommen.

(Zweihänder) der Ehre

Du besitzt eine besondere Waffe, welche nur von Rittern deines Ordens geführt wird. Sie macht +1 Schaden bei jedem Angriff. Gibst du einen Fate-Punkt aus, so bekommt dein Gegner den Aspekt „Eingeschüchtert“, den du einmal frei nutzen kannst.

Der Veteran

Du hast viele Schlachten geschlagen und für viele Herren geblutet. Dein Kampf sollte eigentlich vorbei sein, doch der Krieg lässt dich nicht mehr los. Du hast zuviel Leid und Elend gesehen und seit dem Fluchfall gibt es nicht nur den Krieg in deinem Kopf, er ist auch immer um dich herum.

Fertigkeiten: Kämpfen (4); Athletik (3); Kraft (mind.2)

Mögliche Stunts

Krieg ist die Hölle

Du hast viel Kampf und Blut in deinem Leben gesehen. Wenn du körperlichen Stress erleidest, kannst du diesen auf den geistigen Stress umlegen.

Überleben um jeden Preis

Wenn du eine leichte, oder mittlere Konsequenz erleiden würdest, kannst du diese für einen Fate-Punkt in diesem Kampf ignorieren. Kein Gegner kann sie dann in diesem Kampf gegen dich einsetzen.

Kampferfahrung

Wenn du eine Wissens-Probe machen sollst, welche mit kämpferischen Handlungen zu tun hat (Schlachtpläne, Einschätzen von Gegner usw.), dann kannst du dafür deinen Kämpfen Wert benutzen.

Mein gutes altes (Schwert)

Deine alte Klinge hat dir immer gute Dienste geleistet. Du erhältst +1 Schaden im Kampf mit dieser Waffe. Wenn du einen Fate-Punkt ausgibst, hast du einen Bonus von +2 bei deinem Angriff oder deiner Verteidigung mit Kämpfen.

Der Söldner

Krieg ist dein Geschäft und gegen Geld würdest du fast alles tun. Seit dem Fluchfall gibt es viel Arbeit und was des einen Leid ist, ist dein Glück, denn so gut hat man euch selten bezahlt, wenn es darum geht die Drecksarbeit zu machen. Doch selbst dir wird die Welt langsam zu unheimlich und was auch immer der Täuscher vorhat, es wird nichts Gutes dabei herauskommen.

Fertigkeiten: Kämpfen (4); Athletik (3); Kraft (mind. 2)

Mögliche Stunts

Geld kann man nie genug haben

Bei Verhandlungen von Sold kannst du statt mit deiner Fertigkeit Charisma, mit deiner Fertigkeit Kämpfen würfeln, um deine Erfahrung in die Waagschale zu werfen.

Dreckige Tricks

Wenn du einen Fate-Punkt aus gibst, kannst du sofort und ohne Probe einen Vorteil auf deinen Gegner erschaffen, auf den du einen freien Einsatz hast.

Kampf in der ersten Reihe

Will dich jemand einschüchtern, kannst du deinen Wert Kämpfen statt Wille zur Verteidigung nutzen.

Waffengattung

Du kannst dich für eine Waffenart entscheiden, und hast mit Waffen dieser Gattung immer +1 Schaden bei jedem Kampf

Der Leibwächter

Du beschützt Menschen, ob aus finanziellen Gründen, oder weil du ihnen treu ergeben bist. Dein Job ist es dafür zu sorgen, dass ihnen nichts geschieht und notfalls wirst du dein Leben dafür geben.

Fertigkeiten: Kämpfen (4); Kraft (3); Wahrnehmung (mind. 2)

Mögliche Stunts

Beschützer um jeden Preis

Du kannst eine Person festlegen (welche im Spiel wechseln kann) um diese zu beschützen. Bekommt diese Person Schaden, kannst du diesen auf dich nehmen, wenn der Getroffene in einer Zone mit dir ist, indem du dich dem Angriff in den Weg stellst. Dies gilt nur für körperlichen Schaden

Ständige Bereitschaft

Als Leibwächter bist du stets aufmerksam auf deinen Schützling. Befindet sich der zu Beschützende mit dir in einer Zone, so hast du einen Bonus von +2 auf Wahrnehmung.

Schneller Einsatz

Musst du zwei Zonen wechseln, um zum Kampfschauplatz zu kommen oder Hindernisse überwinden, hast du einen Bonus von +2 auf Athletik.

Meine Lebensversicherung

Dein Schild hat dich und deine Schützlinge immer gut vor Schaden bewahrt. Du bekommst im Kampf -1 Schaden, bei einem körperlichen Treffer. Wenn du einen Fate-Punkt aus gibst, kannst du den Schaden ganz absorbieren, wenn er einen Wert von 5 nicht übersteigt. Ist der Schaden höher als 5, so bricht dein Schild und ist nicht mehr verwendbar.

Der Berserker

Kämpfen ist deine Leidenschaft und wo andere im Angesicht des Todes erstarren, kocht dein Blut und du wirst wild wie eine Bestie. Schon oft hat dich dein Temperament in Schwierigkeiten gebracht, aus denen dich deine Muskeln meist aber wieder herausgeholt haben. Ein Tag ohne Kampf ist ein verlorener Tag.

Fertigkeiten: Kämpfen (4); Kraft (3); Provozieren (mind.2)

Mögliche Stunts

Blutrausch

Wenn du einen Gegner getötet hast, und der Kampf gegen weitere Gegner andauert, verfallst du immer mehr in Raserei und machst +1 Schaden mit deinen weiteren Angriffen. Dies erhöht sich immer weiter mit jedem getöteten Gegner.

Ansturm

Du stürmst mit voller Wucht auf deinen Gegner zu. Würfel Provozieren gegen einen Wille-Wurf des Gegners. Schaffst du einen Erfolg, so greift dich dieser Gegner bis zum Ende der Runde nicht an. Schaffst du einen vollen Erfolg, dann flieht der Gegner vor dir.

Einschüchtern

Würfel einen Wurf auf Provozieren gegen den Willen deines Gegners. Gelingt dir ein Erfolg, so ist dieser für eine Runde eingeschüchtert und bekommt einen Malus von -1 auf seine Angriffsprobe. Würfelst du einen vollen Erfolg, so dauert diese Einschüchterung den ganzen Kampf an.

Barbaren(Axt)

Du schwingst deine alte Waffe mit fürchterlicher Wut. Du bekommst +1 Schaden in jedem Kampf mit dieser Waffe. Wenn du einen Fate-Punkt aus gibst, schlägst du so fürchterlich zu, dass du bei einem geglückten Angriff 2 zusätzlichen Schäden machst.

Der Waldläufer

Du bist in den Wäldern zuhause und wirst oft als Fährtensucher gebraucht. Wenn etwas sich im Wald verbirgt, wirst du es irgendwann finden. Du bist nie gerne unter Menschen gewesen, aber seit dem Fluchfall haben sich die Wälder verändert und selbst du hast gemerkt, dass du ab und zu Hilfe brauchst.

Fertigkeiten: Wahrnehmung (4); Schießen (3); Athletik (mind.2)

Mögliche Stunts

Fährtsensucher

Immer wenn du in der Natur eine Spur suchst oder verfolgst, bekommst du einen Bonus von +2 auf Wahrnehmung.

Gezielter Schuss

Wenn du mit einer Fernkampf-Waffe angreifst und eine Runde lang abwartest, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Angriff.

Überlebenskünstler

Wenn du eine Konsequenz an dir selbst behandeln willst, so gilt in der Wildnis nicht der Malus von -2, den du normalerweise hast, wenn du dich selbst heilen willst. Wenn du einen Fate-Punkt aus gibst, ist die Schwierigkeit der Probe für dich und auch wenn du andere heilst um eine Kategorie leichter.

Dein persönlicher Bogen

Diese Waffe macht generell +1 Schaden. Wenn deine Waffe eine Konsequenz beim Gegner auslöst, so kannst du einen Fate-Punkt ausgeben und selbst diese Konsequenz bestimmen, anstatt das dies dein Gegner macht.

Der Jäger

Du hast die Jagd schon immer geliebt, das heranpirschen an die Beute, das abwarten bis dir ein Wild in die Falle geht oder den entscheidenden Schuss genau ins Herz des Tieres. Deinen Augen und Ohren entgeht nichts in der Wildnis, auch nicht, dass seit dem Fluchfall Wild durch die Wälder streift, dass nicht von dieser Welt ist.

Fertigkeiten: Schießen (4); Heimlichkeit (3); Wahrnehmung (mind. 2)

Mögliche Stunts

Guter Pirscher

Wenn du dich in der Wildnis an ein Lebewesen anschleichst, bekommst du einen Bonus von +2 auf deine Heimlichkeitsprobe

Gezielter Schuss

Siehe Waldläufer

Augen wie ein Adler

In der Natur kannst du besonders gut Lebewesen und Dinge wahrnehmen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Wahrnehmungsproben in der Wildnis.

Dein persönlicher Bogen

Siehe Waldläufer

Der Bogenschütze

Du hast deine Schießkunst beim Militär gelernt. In einer Fernkampf-Einheit hast du einige Zeit gedient und bist dabei mit deiner Waffe immer besser geworden. Du kennst die Schlacht, das Schreien der Verwundeten um dich herum und trotzdem kannst du dabei ruhig bleiben, wenn du auf den Feind zielst.

Fertigkeiten: Schießen (4); Athletik (3); Kraft (mind. 2)

Mögliche Stunts

Schnell-Schütze

Du hast oft in der Schlacht einen wahren Pfeilregen auf deine Gegner niedergehen lassen. Du kannst pro Runde zweimal schießen. Allerdings sind diese Schüsse dann ungezielter, was dir einen Malus von -1 auf deine Schießen-Probe gibt. Gibst du einen Fatepunkt aus, so kannst du diesen Stunt ohne Malus vollbringen.

Schnelle Deckung

Wenn du im Nahkampf angegriffen wirst, kannst du dich schnell vom Gegner lösen und in Deckung gehen. Um einem Gegner auszuweichen erhältst du einen Bonus von +2 auf Athletik. Allerdings bist du dann nicht mehr mit diesem Gegner im Kampf.

Militärische Ausbildung

Sollte eine Wissensprobe verlangt werden, welche mit Kämpfen, einer Schlacht oder militärischer Struktur zu tun hat, so erhältst du einen Bonus von +2 auf die Probe.

Dein persönlicher Bogen(Armbrust)

Siehe Waldläufer

Zwielichte Charaktere

Dieb

Du hast dich schon immer durchschlagen müssen und deine flinken Finger haben schnell gelernt gute Beute zu machen. Für manche Leute mag Stehlen etwas Verwerfliches sein, für dich bedeutet es das Überleben.

Fertigkeiten: Diebeskunst (4); Heimlichkeit (3); Kontakte o. Wahrnehmung auf mind. 2)

Mögliche Stunts

Kletterass

Wenn du eine Athletik-Probe würfeln musst um irgendwo hochzuklettern, so erhältst du einen Bonus von +2

In den Schatten

Wenn der Dieb sich in den Schatten verbergen muss, so bekommt er auf seine Heimlichkeits-Probe einen Bonus von +2.

Flinke Finger

Wenn du mit Diebeskunst einen Gegenstand stehlen willst, der sich direkt an einer Person befindet, so erhältst du einen Bonus von +2 auf die Probe.

Diebe unter sich

Du bist mit den Dieben in den Städten der Welt vertraut und viele von euch helfen sich gegenseitig. Wenn du in einer Stadt bist, und deinesgleichen suchst, kannst du statt mit der Fertigkeit Nachforschen, die Fertigkeit Diebeskunst benutzen.

Dolch der Dunkelheit

Du besitzt einen alten Dolch, den du einst gestohlen hast. Dieser macht immer +1 Schaden. Wenn du einen Fate-Punkt ausgibst, nachdem du jemanden mit dem Dolch erstochen hast, kannst du bewirken, dass dich die Schatten umschließen. Deine Heimlichkeits-Probe hat in diesem Fall einen Bonus von +2.

Gaukler

Du liebst den Applaus des Publikums und das Klingen der Münzen in deinem Hut. Die Straße ist deine Manege und für dich ist in diesen finsternen Zeiten alles nur ein Spiel. Der Fluchfall hat die Welt düster gemacht, es wird Zeit etwas Licht hineinzubringen.

Fertigkeiten: Athletik (4); Charisma (3); Täuschung (mind. 2)

Mögliche Stunts

Akrobat

Immer wenn du eine Athletik-Probe würfeln musst um etwas Spektakuläres zu machen erhältst du einen Bonus von +2. Dies gilt natürlich für Akrobatische Einlagen vor Publikum, aber auch, wenn du einem Gegner Ausweichen, oder dich an einem Kronleuchter hängst. Es muss eben nur Spektakulär sein.

Schlangenmensch

Deine Knochen scheinen aus Gummi zu sein. Wenn du eine Athletik-Probe würfeln musst, um dich irgendwo hindurchzuzwängen, erhältst du einen Bonus von +2. Wenn du einen Fate-Punkt aus gibst, kannst du dich sogar durch Öffnungen zwängen, die physikalisch kaum möglich sind (Aber nicht völlig unmöglich, also kein Schlüsselloch.) – SL Entscheid.

Gib mir deine Hand und ich sehe ...

Du sagst Menschen ihre Zukunft voraus und kannst sie so manipulieren. Wenn du jemanden dabei täuschen willst, so kannst du statt deinem Täuschen-Wert, die Fertigkeit Charisma wählen.

Streuner

Die Straße ist dein Zuhause und die ganze Welt deine Heimat. Dich hält es nie lange an einem Ort und manche meinen, du versuchtest vor der Finsternis wegzulaufen. Vielleicht ist dies so, vielleicht liebst du aber einfach auch nur deine Freiheit.

Fertigkeiten: Heimlichkeit (4); Täuschung (3); Wahrnehmung (mind. 2)

Mögliche Stunts

In der Menge untergehen

Wenn du dich in einer größeren Menschenmenge verbergen kannst, so erhältst du einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit.

Bin ich nun der echte ...

Du bist ein genialer Hochstapler. Du schlüpfst schnell in irgendwelche Rollen, sei es der Meistermagier aus Singen, oder ein edler Ratsherr. Wenn du eine Person nachstellen oder erfinden willst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Täuschung.

Wenn du eine bekanntere Person nachmachen willst und sogar sein näheres Umfeld täuschen willst, so musst du einen Fate-Punkt ausgeben und zumindest ungefähr das Aussehen des Opfers annehmen. Dann erhöht sich der Bonus auf +4

Ich sehe und höre alles, vor allem wenn es um Geld geht

Wenn irgendwo dicke Geschäfte gemacht werden, oder man darüber spricht, so erhältst du einen Bonus von +2 auf Wahrnehmung.

Auch ein Tisch ist eine Waffe

Kommt es zum Kampf, so benutzt du meist die Gegenstände in der Umgebung um dich deiner Gegner zu erwehren. Immer wenn du einen Gegenstand aus der Umgebung (z.B. einen Tisch als Deckung umschmeißen, Flaschen aus der Bar nach jemanden werfen oder einen Stuhl auf Jemanden zertrümmern), erhältst du einen Bonus von +2 für Kämpfen oder Parieren, je nach Aktion die man durchführt.

Ehemaliger Spion

Du hast im Dienste eines Fürsten, oder gar eines Königs gestanden. Du bist ein Meister der Täuschung und nichts bleibt vor dir verborgen. Doch du musstest deinen Dienst aufgeben und nun versuchst du mit deinem Können auf andere Art und Weise zu überleben.

Fertigkeiten: Täuschung (4); Heimlichkeit (3); Wahrnehmung o. Kontakte (mind. 2)

Mögliche Stunts

Scharfe Ohren

Immer wenn du einem Gespräch lauschen willst, bekommst du einen Bonus von +2 auf Wahrnehmung.

Alles ist ein Versteck

Wenn du dich in einem Gebäude verstecken willst, so erhältst du einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit.

Jeder hat eine Leiche im Keller

Dein Netzwerk reicht weit. Du kannst in jeder größeren Stadt einmal auf Kontakte gegen 2 würfeln. Schaffst du die Probe mit einem normalen Erfolg, kennst du eine Person in der Stadt. Dies sind Personen des normalen Lebens (Ein Händler, Der Schmied, Eine Wache usw.)

Wenn du einen Fate-Punkt ausgibst, dann ist die Person einflussreicher (Der Hauptmann der Stadtwache, der Vorsteher der Händlergilde usw.)

Eine leise Waffe

Du hast einen Handdorn als Waffe, die du einsetzen kannst, wenn du dich an einen Gegner anschleichst. Die Waffe macht +1 Schaden. Dein Gegner kann keinen Stress nehmen und muss dafür eine entsprechende Konsequenz benutzen. Die klappt nur einmal im Kampf

Wenn du einen Fate-Punkt ausgibst, so erhält der Gegner eine Konsequenz eine Kategorie höher.

Assassine

Das Töten ist eine Kunst, welche du perfekt beherrschst. Wer dich bezahlt ist dir egal, doch wenn der Auftrag ausgesprochen wurde, so ist dein Ziel eigentlich schon tot. Und auch seit dem Fluchfall gibt es immer noch genug Arbeit für dich.

Fertigkeiten: Heimlichkeit (4); Kämpfen (3); Athletik (mind. 2)

Mögliche Stunts

Von hinten ermordet

Wenn du einen Gegner heimlich von hinten angreifst, so erhält dieser den Schaden nicht als Stress, sondern sofort als Konsequenz. Gibst du einen Fate-Punkt aus, so erhöht sich die Kategorie der Konsequenz um eine Stufe.

Auf leisen Sohlen

Wenn du dich an einen Gegner anschleichst, der nicht von Leuten umgeben ist und alleine steht, so hast du einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit.

Auf der Flucht

Willst du dich nach vollbrachter Tat zurückziehen und wirst verfolgt, so erhältst du einen Bonus von +2 auf Athletik.

Giftdolch

Du besitzt eine Giftklinge. Diese Waffe macht immer +1 Schaden. Gibst du einen Fate-Punkt aus, so wird das Gift bei einem gelungenen Treffer in das Opfer eindringen und ihm sofort die mittlere Konsequenz Vergiftet zufügen.

Gelehrte

Ehemaliges Ratsmitglied

Du warst ein würdevolles Mitglied eines Stadt- oder Handelsrates. Dein Ansehen war enorm und auch dein Reichtum. Doch der Fluchfall hat alles verändert und die geltenden Strukturen zerbrochen. Nun musst du sehen, wie du mit deinem Wissen überleben kannst.

Fertigkeiten: Charisma (4); Kontakte (3); Ressourcen (mind. 2)

Mögliche Stunts

Politiker durch und durch

Immer wenn du eine Probe auf Charisma, Kontakte oder Ressourcen würfeln musst, um etwas zu verhandeln, kannst du den höchsten Wert der drei Fertigkeiten nutzen.

Großer Redner

Wenn du eine Rede vor Publikum hältst, bekommst du +2 auf deine Fertigkeit Charisma.

Bekanntes Gesicht

Du kannst in einer Stadt einmal auf Kontakte +2 würfeln. Die Schwierigkeit legt der SL fest, je nachdem wie weit die Stadt von deiner Heimat entfernt ist. Schaffst du den Wurf mit einem Erfolg, so kennst du jemanden in der Stadt, der dir helfen kann.

Feenkundiger

Schon als Kind hat dich die Anderwelt in ihren Bann gezogen und du wolltest schon immer mehr über diese seltsamen Wesen aus dieser Welt in Erfahrung bringen. Du hast geforscht und viel gelesen, aber nun nach dem Fluchfall haben sich die Tore in diese Dimension viel weiter geöffnet. Eine perfekte Gelegenheit mehr zu erfahren.

Fertigkeiten: Wissen (4); Nachforschung (3); Charisma (mind. 2)

Mögliche Stunts

Torsucher

Es gibt Öffnungen in die Anderwelt, die mancherorts auftauchen und wieder verschwinden. Du kannst eine Nachforschung-Probe würfeln. Der SL legt je nach Umgebung und Situation die Schwierigkeit fest. Schaffst du mindestens einen normalen Erfolg, so erkennst du, wo sich ein Tor der Anderwelt befindet. Wenn du einen Fate-Punkt aus gibst, weißt du sogar wie man es öffnet.

Kundiger der Anderswelt

Immer wenn du es mit Wesen oder Dingen aus der Anderwelt zu tun hast und eine Wissens-Probe ablegen musst, so erhältst du einen Bonus von +2.

In einem Kampf gegen ein Wesen aus der Anderwelt kannst du einen Fate-Punkt ausgeben, um einen Bonus von +2 auf deine Kampffertigkeit zu bekommen.

Blick in die Ewigkeit

Du hast Schriften gelesen und Dinge gesehen, wie kaum ein anderer. Das hat deinen Blick entrückt und zeitlos gemacht. Wenn du in einem Gespräch eine Charisma Probe würfeln musst, so erhältst du einen Bonus von +2

Wissensbewahrer

Wissen ist Macht ... Wissen muss bewahrt werden. Dunkle Zeiten sind gekommen und mit ihr ging viel Wissen verloren. Du bist in die weite Welt gewandert um es zu sammeln und zu beschützen, denn ein Menschenleben ist vergänglich ... Wissen niemals.

Fertigkeiten: Wissen (4); Nachforschung (3); Wahrnehmung (mind. 2)

Mögliche Stunts

Bücherwurm

Wähle ein Spezialgebiet.

Du hast viel gelesen in deinen Lebensjahren. Wenn du eine Wissen-Probe in deinem Spezialgebiet ablegen musst, so erhältst du einen Bonus von +2. Wenn du einen Fate-Punkt aus gibst erhältst du den Bonus auch in anderen Wissens-Bereichen.

Wer nichts findet, hat nicht gesucht

Wenn es um die Suche in Bibliotheken oder Schriften geht, erhältst du einen Bonus von +2 auf Nachforschungen.

Die Welt ist ein Hort des Wissens

Du bist immer auf der Suche nach neuem Wissen. Wenn es darum geht verstecktes Wissen zu entdecken, so erhältst du einen Bonus von +2 auf Wahrnehmung.

Magier

Bei den Magiern werden hier weniger Stunts vorgestellt, da es im Buch einige Vorschläge für Stunts gibt. Es gibt auf Seite 248 SFT drei allgemeine Stunts für alle Magier.

Auch wird hier der kleine Einleitungstext weggelassen, dass es im Buch genug Informationen gibt.

Weitere allgemeine Stunts für jede Magierklasse

Oh weh, was hab ich getan?

Wenn dir ein Zauber misslingt, kannst du einen Fate-Punkt ausgeben und statt der Nebeneffekte, eine geistige oder körperliche Konsequenz nehmen. Der SL bestimmt je nach Schwierigkeit des Zaubers, ob es eine leichte, eine mittlere, eine schwere oder gar eine extreme Konsequenz ist. Außerdem bestimmt der SL je nach Zauber ob es eine geistige oder körperliche Konsequenz sein soll.

Zurschaustellung der Macht

Du gehörst zu den Menschen, die Wissen, dass sie Mächtiges vollbringen können. Ein wenig Bewunderung kann da nie schaden. Musst du eine Charisma-Probe würfeln um in einem geistigen Wettstreit mit einer Nichtmagischen menschlichen Person auszutragen, erhältst du einen Bonus von +2

Bücherwurm

Musst du eine Wissens-Probe ablegen, welche irgendwas mit deiner Magierschule zu tun hat, so kannst du stattdessen den Wert deiner Zauberfertigkeit dafür benutzen.

Gelernt versteckt zu leben (Nur Renegatenschule)

Du hast dich schon lange vor der Magiergilde verborgen halten müssen. Immer wenn du eine Probe würfeln musst, um wegen deiner Magie nicht entdeckt zu werden, erhältst du auf diese Probe einen Bonus von +2

Driftmagier

Fertigkeiten: Driftmagie (4); Wissen (3); Charisma o. Wille (mind. 2)

Mögliche Stunts

Stunts siehe SFT Seite 249

Schwebender Magier

Wenn du die Driftmagie nutzt, um dich selbst in die Luft zu erheben, so bekommst du einen Bonus von +2 auf die Probe.

Hellsichtmagier

Fertigkeiten: Hellsichtmagie (4); Wissen (3); Charisma o. Wille (mind. 2)

Mögliche Stunts

Stunts siehe SFT Seite 249

Uralte Schriften

Du kannst deine Hellsichtmagie einsetzen um uralte, nicht mehr bekannte Schriften zu entziffern. Auf den passiven Widerstand den der SL festgelegt hat, erhältst du einen Bonus von +2.

Falsche Erinnerungen

Du kannst deine Hellsichtmagie nutzen, um jemanden eine kleine, falsche Erinnerung einzupflanzen. Dies wird nicht sein ganzes vergangenes Leben beeinflussen, doch eine Kleinigkeit, wie z.B. was er gestern zum Mittagessen hatte funktioniert. Dazu musst du einen Fate-Punkt ausgeben und gegen den Wille-Wert der Person würfeln.

Naiver Magier (Renegatenschule)

Fertigkeiten: Naive Magie (4); Wissen (3); Charisma o. Wille (mind. 2)

Mögliche Stunts

Siehe Stunts SFT Seite 250 und Stunts der jeweiligen Zauberschulen

Rufmagier

Fertigkeiten: Rufmagie (4); Wissen (3); Charisma o. Wille (mind. 2)

Mögliche Stunts

Stunts siehe SFT Seite 250

Gute Kontrolle

Wenn du einen Vorteil erschaffst um Schwärme oder kleine Kreaturen durch einen Aspekt darzustellen, so hast du schon bei einem normalen Erfolg einen zusätzlichen freien Einsatz erzielt.

Sängermagier

Fertigkeiten: Sängermagie (4); Wissen (3); Charisma o. Wille (mind. 2)

Mögliche Stunts

Stunts siehe SFT Seite 251

Magisches Instrument

Du besitzt ein Instrument, mit dem du deinen Gesang begleiten kannst. Normalerweise unterstützt das deine Sängermagie nur marginal, gibst du aber einen Fate-Punkt aus, so bekommst du einen Bonus von +2 auf die Probe.

Schildmagier

Fertigkeiten: Schildmagie (4); Wissen (3); Charisma o. Wille (mind. 2)

Mögliche Stunts

Stunts siehe SFT Seite 251

Vorstellungskraft

Du kannst einen Fate-Punkt ausgeben und auch einen Schild erschaffen, zu dem du keinen Sichtkontakt hast, der sich aber in deiner oder in der nächsten Zone befindet.

Totenmagier (Renegatenschule)

Fertigkeiten: Totenmagie (4); Wissen (3); Charisma o. Wille (mind. 2)

Mögliche Stunts

Stunts siehe SFT Seite 252

Er hatte es immer dabei...

Du kannst mit einer Seele ein Zwiegespräch halten, auch wenn du keine Überreste des Toten hast. Allerdings brauchst du dann einen Gegenstand, welcher dem Toten sehr wichtig war, oder eine Person, die dem Toten sehr nahe stand.

Trugmagier

Fertigkeiten: Trugmagie (4); Wissen (3); Charisma o. Wille (mind. 2)

Mögliche Stunts

Stunts siehe SFT Seite 252

Tiefer Blick in die Augen

Kannst du einem Lebewesen ruhig für mehrere Minuten in die Augen sehen um ihn Trugmagie vorzugaukeln, so muss dieser -2 von seinem Wille Wert abziehen, um die Magie zu ignorieren.

Verheerungsmagier (Renegatenschule)

Fertigkeiten: Verheerungsmagie (4); Wissen (3); Charisma o. Wille (mind. 2)

Mögliche Stunts

Stunts siehe SFT Seite 253

Kranker Körper in einem kranken Geist

Wenn du einen Fate-Punkt ausgibst, kannst du eine körperliche Konsequenz, die du einem Gegner zufügst in eine geistige umwandeln und seinen Verstand brüchig werden lassen.

Wandelmagier (Renegatenschule)

Fertigkeiten: Wandelmagie (4); Wissen (3); Charisma o. Wille (mind. 2)

Mögliche Stunts

Stunts siehe SFT Seite 253

Anmerkung:

Die Stunts aus dem Buch können teilweise auch auf andere Tierformen spezialisiert werden. Gewohnte Federn z.B. könnte auch Gewohnte Tatzen für eine Hauskatze heißen und für diese Form einen Bonus von +2 bringen.

Menschenzunge

Wenn du einen Fate-Punkt ausgibst, kannst du einen Satz, in der Tierform mit der Sprache der Menschen sprechen.

Wildnismagier

Fertigkeiten: Wildnismagie (4); Wissen (3); Charisma o. Wille (mind. 2)

Mögliche Stunts

Stunts siehe SFT Seite 254

Der Stunt Vogelflüsterer kann auch auf andere Tierarten spezialisiert werden.

Der Stunt des Waldläufers, passt hier auch zum Wildnismagier:

Überlebenskünstler

Wenn du eine Konsequenz an dir selbst behandeln willst, so gilt in der Wildnis nicht der Malus von -2, den du normalerweise hast, wenn du dich selbst heilen willst. Wenn du einen Fate-Punkt ausgibst, ist die Schwierigkeit der Probe für dich und auch wenn du andere heilst um eine Kategorie leichter.

Mirakelwirker

Die Fertigkeiten sind bei allen, bis auf die erste Mirakelfertigkeit gleich.

Fertigkeiten: Mirakel des Bewahrers (4); Wille (3); Charisma (mind. 2)

Folgende Mirakel-Fertigkeiten gibt es: Mirakel des Bewahrers; Mirakel der Elemente; Mirakel des Erwachens; Mirakel des Geistes; Mirakel der Nacht; Mirakel des Wandels

Mögliche Stunts

Allgemeine Stunts siehe SFT Seite 257

Die Mirakelwirker haben einige Stunts im Regelteil von Seelenfänger ab Seite 258 die genutzt werden können. Diese sollten normalerweise zur Charaktergenerierung ausreichen.

Seelenfänger

Die Fertigkeiten unterscheiden sich nur in der Letzten von den einzelnen Orden.

Orden der heiligen Erlösung

Fertigkeiten: Seelenfang (4); Wille (3); Empathie (mind. 2)

Orden der tilgenden Flamme

Fertigkeiten: Seelenfang (4); Wille (3); Charisma (mind. 2)

Geläuterter Peiniger *(Ich gehe davon aus, dass niemand einen echten Peiniger spielen sollte)*

Fertigkeiten: Seelenfang (4); Wille (3); Täuschung (mind. 2)

Mögliche Stunts

Auf Seite 243 SFT gibt es zahlreiche Stunts für Seelenfänger, welche für die Charaktergenerierung reichen sollten.

Mischklassen

Hier werden vier Fertigkeiten vorgeschlagen, um diese Klassen abzubilden.

Paladin des Bewahrers

Fertigkeiten: Kämpfen (4); Wille (3); Mirakel des Bewahrers (3); Kraft (2)

Mögliche Stunts

Stunts für Sitale des Bewahrers auf Seite 258 SFT

Beschützer um jeden Preis

Du kannst eine Person festlegen (welche im Spiel wechseln kann) um diese zu beschützen. Bekommt diese Person Schaden, kannst du diesen auf dich nehmen, wenn der Getroffene in einer Zone mit dir ist, indem du dich dem Angriff in den Weg stellst. Dies gilt nur für körperlichen Schaden

Mein Schild

Dein Schild hat dich und deine Schützlinge immer gut vor Schaden bewahrt. Du bekommst im Kampf -1 Schaden, bei einem körperlichen Treffer. Wenn du einen Fate-Punkt ausgibst, kannst du den Schaden ganz absorbieren, wenn er einen Wert von 5 nicht übersteigt. Ist der Schaden höher als 5, so bricht dein Schild und ist nicht mehr verwendbar.

Eiserner Wille

Immer wenn du bei einem geistigen Angriff auf Wille würfeln musst, erhältst du einen Bonus von +2

Kampfpriester der Nacht

Fertigkeiten: Kämpfen (4); Wille (3); Mirakel der Nacht (3); Charisma (2)

Mögliche Stunts

Stunts für Sitale der Nacht auf Seite 260 SFT

Mein Stab ist mein Schild

Du hast einen Kampfstab bei dir, mit dem du hervorragend umgehen kannst. Dieser Stab gibt die einen Bonus von +1 beim Kämpfen, wenn du einen Gegner parieren musst.

Bedrohliche Aura

Du bist, wie die Nacht und manch einer empfindet einen Schauer, wenn er dich anblicken muss. Willst du jemanden bedrohen oder Angst einjagen, so erhältst du einen Bonus von +2 auf dein Charisma.

Eiserner Wille

Immer wenn du bei einem geistigen Angriff auf Wille würfeln musst, erhältst du einen Bonus von +2

Kampfmagier der Schildmagie

Fertigkeiten: Kämpfen (4); Athletik (3); Schildmagie (3); Wissen (2)

Mögliche Stunts

Stunts für Schildmagie Seite 251 SFT

Verzaubertes Schild

Du hast einen Zauber auf dein Schild gesprochen, so dass wenn du mit dem Schild benutzt und mit Kämpfen parieren musst, du einen Bonus von +1 erhältst.

Flinker Zauberer

Immer wenn du im Kampf mit Athletik Ausweichen musst, erhältst du einen Bonus von +1

Eiserner Wille

Immer wenn du bei einem geistigen Angriff auf Wille würfeln musst, erhältst du einen Bonus von +2

Das Konzept (Aspekt) bauen

Um eure Klasse nun in Worte zu fassen geht ihr folgendermaßen vor. Ihr nehmt eure Klasse und dazu irgendetwas, was eure Persönlichkeit ausmacht. Dazu findet ihr hier eine Liste mit Persönlichkeitsmerkmalen, wo ihr bestimmt etwas finden solltet.

Hier einige Beispiele:

Tollkühner Ritter; Disziplinloser Seelenfänger vom Orden der tilgenden Flamme; Respektloses, ehemaliges Ratsmitglied; Wagemutiger Totenmagier; Unbeugsamer Waldläufer

Ihr könnt natürlich auch noch einen Zusatz dazu nehmen, wie z.B. die Heimat, oder eine Gruppierung. Allerdings wird dies auch im Aspekt Herkunft schon benutzt. Ihr könnt euch aber auch selbst einen Orden oder etwas anderes ausdenken.

z.B. Tollkühner Ritter vom Orden der heiligen Rose; Wagemutiger Totenmagier der Schädelknacker; Unbeugsamer Waldläufer aus dem Waldland

Dies tragt ihr dann bei eurem Konzept ein

Liste einiger Persönlichkeitsbegriffe

Abenteuerlustig; Abergläubisch, Abgehoben, Abgestumpft, Abhängig, Abweisend, Ängstlich, Aggressiv, Agil, Akkurat, Akribisch, Angeberisch, Angepasst, Angsteinflößend, Ängstlich, Anhänglich, Anmutig, Arglistig, Arrogant, Aufopferungsvoll, Aufrichtig, Bedrohlich, Beeindruckend, Behäbig, Behände, Beschützend, Betörend, Blutrünstig, Brillant, Chaotisch, Charismatisch, Charmant, Cholerisch, Demütig, Depressiv, Dickhäutig, Diskret, Disziplinos, Dominant, Dreist, Edel, Egoistisch, Eifrig, Eigensinnig, Eigenwillig, Einfältig, Eisern, Eiskalt, Emotionslos, Empfindlich, Emsig, Energisch, Engstirnig, Erfahren, Erfinderisch, Erhaben, Ernst, Euphorisch, Fair, Fanatisch, Faul, Feige, Feindselig, Feurig, Fies, Fleißig, Flink, Folgsam, Freiheitsliebend, Freizügig, Freudlos, Freundlich, Friedlich, Fröhlich, Frustriert, Fügsam, Furchtsam, Galant, Garstig, Gebieterisch, Geduldig, Gefällig, Gefühllos, Gefühlskalt, Gehorsam, Geistreich, Geizig, Gelassen, Gemütlich, Genügsam, Gerech, gerissen, Geschickt, Gesellig, Gesprächig, Gewalttätig, Gewissenhaft, Gewitzt, Gierig, Gläubig, Gleichgültig, Gnadenlos, Gnädig, Gottesfürchtig, Grantig, Grausam, Grimmig, Grobschlächtig, Großmäulig, Großherzig, Gutmütig, Harmonisch, Hart, Hasserfüllt, Heißblütig, Heiter, Heldenhaft, Hemmungslos, Herablassend, Heroisch, Herzensgut, Heuchlerisch, Hinterlistig, Hitzköpfig, Hochmütig, Höflich, Humorlos, Humorvoll, Hysterisch, Ignorant, Impulsiv, Intelligent, Jugendlich, Käuflich, Kalt, Kaltblütig, Kampflostig, Kantig, Keusch, Kindlich, Knallhart, Knauserig, Kompromisslos, Kopflos, Kreativ, Kriegerisch, Kritisch, Labil, Langsam, Langweilig, Laut, Lebensfreudig, Lebhaft, Leichtsinnig, Liebenswert, Listig, Loyal, Lustig, Lustlos, Lustvoll, Machtgierig, Majestätisch, Makellos, Manipulativ, Maskulin, Maßlos, Melancholisch, Menschenscheu, Missmutig, Misstrauend, Mitfühlend, Moralisch, Müde, Munter, Musikalisch, Mutig, Mutlos, Mysteriös, Nachdenklich, Nachgiebig, Nachsichtig, Nachtragend, Naiv, Narzisstisch, Naturverbunden, Neidisch, Nervenstark, Nervös, Nett, Neurotisch, neutral, Niedergeschlagen, Niveaulos, Niveaull, Nostalqisch, Notorisch, Offen, Ordentlich, Panisch, Paranoid, Passiv, Pazifistisch, Penetrant, Penibel, Phantasievoll, Phobisch, Pingelig, Plump, Präzise, Primitiv, Prinzipientreu, Protzerisch, Prüde, Provokant, Quirlig, Rabi, Rachsüchtig, Räuberisch, Raffgierig, Rabi, Raffiniert, Rastlos, Rau, Realitätsfern, Rebellisch, Rechthaberisch, Redselig, Reif, Reizend, Reserviert, Resolut, Respektlos, Respektvoll, Rigoros, Risikobereit, Rückgratlos, Rücksichtsvoll, Rüge, Rüpelhaft, Ruhig, Ruppig, Sachlich, Sanftmütig, Scharfsinnig, Schamlos, Scheinheilig, Scheu, Schlampig, Schlicht, Schlitzohrig, Schneidig, Schnell, Schräg, Schroff, Schusselig, Schwach, Schweigsam, Selbstbewusst, Selbstgefällig, Selbstgerecht, Selbstherrlich, Selbstlos, Selbstsicher, Selbstverliebt, Sensibel, Sinnlich, Sitksam, Sorglos, Souverän, Sozial, Sparsam, Spießig, Spirituell, Spontan, Standhaft, Starrköpfig, Stillos, Stillvoll, Störrisch, Stoisch, Stolz, Strahlend, Streitsüchtig, Streng, Stürmisch, Stur, Suchend, Tabulos, Tapfer, Temperamentvoll, Tiefgründig, Tierlieb, Tölpelhaft, Tolerant, Tollkühn, Träge, Träumerisch, Taurig, Treu, Tüchtig, Tugendhaft, Tyrannisch, Übellaunig, Übermütig, Umgänglich, Umsichtig, Umtrieb, Unaufrichtig, Unbeirrbar, Unberechenbar, Unbequem, Unbeschwert, Unbeugsam, Undankbar, Unerschrocken, Unerzogen, Ungeduldig, Ungehorsam, Unnachgiebig, Unnahbar, Unmoralisch, Unordentlich, Unreif,

Unruhig, Unsensibel, Unsicher, Unterwürfig, Untreu, Väterlich, Verantwortungslos, Verantwortungsvoll, Verbissen, Verbohrt, Verdorben, Verbittert, Verdreht, Verdrossen, Verklemmt, Verlässlich, Verkrampft, Vernünftig, Verrucht, Verschlagen, Verschroben, Verschwiegen, Versessen, Verständnisvoll, Verträumt, Verwegen, Verwirrt, Verwöhnt, Verwundbar, Verzweifelt, Vital, Vornehm, Vorwitzig, Wachsam, Wählerisch, Wagemutig, Waghalsig, Wahnwitzig, Wankelmütig, Warmherzig, Wechselhaft, Wehrhaft, Weinerlich, Weltoffen, Wendig, Widerspenstig, Wild, Willenlos, Willensstark, Willig, Witzig, Wohlwollend, Würdevoll, Wunderlich, Zäh, Zärtlich, Zahm, Zappelig, Zartbesaitet, Zerbrechlich, Zerstreut, Zickig, Ziello, Zielsicher, Zögerlich, Zügellos, Zugeknöpft, Zurückhaltend, Zuverlässig, Zwanghaft, Zweifelnd

Schritt 2: Die Herkunft

Eure Herkunft wird sicherlich Einfluss auf euren Charakter haben. Aus eurer Herkunft wird ein weiterer Aspekt abgeleitet, den ihr dann in der Spalte Aspekt 1 (direkt unter Dilemma) auf eurem Charakterbogen eintragt. Dies kann ein allgemeiner Aspekt des Gebietes sein, oder auch ein Spezieller aus einer bestimmten Stadt. Es werden ab und zu Organisationen beschrieben, aus denen ihr einen Aspekt wählen könnt.

Wenn ihr einen Aspekt für ein Gebiet wählen wollt, aber dazu noch einen einer Organisation, denkt daran, dass ihr einen frei wählbaren Aspekt habt (Siehe Aspekt-Schablone Seite 3) und so auch beide nutzen könnt.

Auch wird hier eine weitere Fertigkeit mit einem Mindestwert angegeben. Dazu kommen noch einige Stunts die ihr wählen könnt, aber nicht müsst.

Auch hier könnt ihr natürlich frei kombinieren und müsst euch nicht an die Vorgaben halten, wenn ihr das nicht wollt.

Es gibt natürlich keine genauen Beschreibungen der Gebiete des Täuscherlandes, sondern nur einen Verweis auf den Setting-Band. Wenn ihr eine Herkunft wählt, solltet ihr euch das entsprechende Gebiet vorher gut durchlesen.

Nordmark (SFT Seite 52)

Fertigkeiten: Wille (mind. 2)

Allgemeine Aspekte

Stur wie ein Nordmarker; Lieber stehend sterben, als kniend leben; Eine gute Geschichte und ein Bier;

Städtische Aspekte

Gehorsam und Treue zu Eisenfaust; Verteidiger von Nebelhafen; Ein Greifensteiner vertraut keinem Oberen; In den Grenzlanden aufgewachsen (Dräuennacht)

Mögliche Stunts

Unbeugsam

Wenn du eine Probe auf Wille ablegen musst, weil dich jemand in die Knie zwingen will, so erhältst du einen Bonus von +2

Mögliche Organisationen

Die Eiswölfe (Nordmark)

Der SC hat den Eiswölfen angehört, doch aus irgendwelchen Gründen ist er nicht mehr bei der Söldnertruppe dabei.

Fertigkeit: Kämpfen oder Schießen (4)

Aspekte: Erbarmungsloser Schlächter; Gold stinkt nicht; Ehemaliger Söldner der Eiswölfe

Mögliche Stunts

Mein Ruf eilt mir voraus

Immer wenn du jemanden Provozieren willst, und derjenige kennt deine ehemalige Zugehörigkeit bei den Eiswölfen, so erhältst du einen Bonus von +2

Sturmküste (SFT Seite 66)

Fertigkeiten: Wissen Seefahrt (mind. 2)

Allgemeine Aspekte

Harter Seemann; Vertraue Niemanden außer der Familie; Traditionen bleiben ewig

Städtische Aspekte

In den dunklen Gasse von Westfahrt aufgewachsen; Fischer aus Letzthafen; Verteidiger von Letzthafen; Ein Dieb aus Gargos

Mögliche Stunts

Wasserratte

Immer wenn du eine Athletik-Probe würfeln musst, die mit Wasser zu tun hat, so erhältst du einen Bonus von +2

Mögliche Organisationen

Die Flussratten

Fertigkeiten: Schießen (4)

Aspekte: Im Sumpf zuhause, Kampf gegen die Wildnis.

Mögliche Stunts

Jäger der Anderwelt

Immer wenn du ein Wesen aus der Anderwelt jagst, so erhältst du einen Bonus von +2 auf Wahrnehmung.

Die Bruderschaft vom Blute

Der Bund ist verboten, also wurde der SC von der Bruderschaft aus irgendeinem Grund verstoßen, wenn er diesen Bund wählt.

Fertigkeiten: Trugmagie (4)

Dilemma: Die Bruderschaft will meinen Tod

Aspekte: Dunkle Trugmagie des Wahnsinns; Letzthafen ist meine Heimat

Mögliche Stunts

Dunkle Kulte

Immer wenn du eine Probe auf Wissen würfeln musst, bei der es um alte Kulte geht, erhältst du einen Bonus von +2

Die Rufmagier von Letzthafen

Fertigkeiten: Rufmagie (4)

Aspekte: Rufmagier des Ordens; Letzthafen ist meine Heimat; Der Ruf meines Ordens eilt mir voraus.

Mögliche Stunts

Du kannst in einer anderen Stadt auf Kontakte würfeln. Schaffst du einen Erfolg, so kennst du dort einem anderen Rufmagier deines Ordens, der dir wohlgesonnen ist.

Graufelsen (SFT Seite 76)

Fertigkeiten: Kraft (4)

Allgemeine Aspekte

Freibeuter von den Graufelsen; Sklavenhändler von den Graufelsen; Kein Dach über dem Kopf bedeutet Freiheit

Städtische Aspekte

Freier Mann von den Ginsterinseln; Entstellter Körper (Kieferninseln, Dilemma); Die Geister der Kalkinseln; Ehre deine Vorfahren (Sandsteininseln);

Mögliche Stunts

Wasserratte

Immer wenn du eine Athletik-Probe würfeln musst, die mit Wasser zu tun hat, so erhältst du einen Bonus von +2

Pirat

Wenn du auf See oder einem Fluss bist und die Fertigkeit Kämpfen benutzen musst, so erhältst du einen Bonus von +2

Die Nebelfelsen (SFT Seite 84)

Fertigkeiten: Kraft (mind. 2)

Allgemeine Aspekte

Wir sind niemanden Untertan; Mein Leben für den Clan; Stimmen aus dem Nebel (Dilemma)

Städtische Aspekte

Die Legenden der Norgen; Ein Gast genießt immer meinen Schutz (Fernblick-Fels); Lieber in den Rücken stechen, als selber sterben (Wickers Wacht); Sturmerfahren aus Jonkers Eiland; Pirat aus Sturmklyff

Mögliche Stunts

Wasserratte

Immer wenn du eine Athletik-Probe würfeln musst, die mit Wasser zu tun hat, so erhältst du einen Bonus von +2

Zusammenhalt

So wie ein Clan auf den Nebelfelsen, ist auch deine Gruppe wie eine Familie für dich. Du kannst in einer Konfrontation einen Fate-Punkt ausgeben und damit jedem deiner Gefährten einmalig einen Bonus von +2 auf seine nächste Probe geben. Dies kannst du nur einmal pro Szene bewirken.

Mögliche Organisationen

Der Bund der Zilnieks

Fertigkeiten: Hellsicht (4)

Aspekte: Die Zeichen der Natur

Mögliche Stunts

Wenn du einen Fate-Punkt ausgibst und deine Hellsichtmagie in Verbindung mit Zeichen der Natur einsetzt, so erhältst du einen Bonus von +2 auf die Probe.

Das Kloster der tilgenden Flamme von Wickers Wacht

Fertigkeit: Seelenfang (4)

Aspekte: Unser Kloster – unsere Burg

Mögliche Stunts

Auf den Inseln geschätzt

Immer wenn du eine Charisma-Probe würfeln musst, in Verbindung mit einem Bewohner der Nebelfelsen, erhältst du einen Bonus von +2

Mittland *(SFT Seite 94)*

Fertigkeiten: Wille (mind.2)

Allgemeine Aspekte

Flüchtling aus Mittland; Der Feind lauert überall; Ich habe die Hölle gesehen

Städtische Aspekte

Heimatlos aus Königsfeste (Heute Trümmerburg); Zweibrückener Verschlossenheit; Verteidiger der Lande (Höllenförte);

Mögliche Stunts

Nichts kann mich mehr Schrecken

Du kannst einmal eine geistige Konsequenz oder Stress abwehren, indem du einen Fate-Punkt ausgibst.

Paranoid

Wenn du eine Wahrnehmungs-Probe würfeln musst, bei der es um Monster oder Geister geht, so erhältst du einen Bonus von +2

Mögliche Organisationen

Der Höllenschild

Fertigkeiten: Schildmagie (4)

Aspekte: Schild gegen die Wesen der Anderwelt

Mögliche Stunts

Schildzauber im Kampf

Zauberst du einen Schild, um eine Person, oder eine kleine Gruppe zu schützen, so hast du einen Bonus von +2 auf deine Schildmagie.

Brackland (*SFT Seite 105*)

Fertigkeiten: Kämpfen (mind. 2)

Allgemeine Aspekte

Wehrhafter Brackländer; Fischer aus dem Brackland; Fremde Personen traue ich nicht

Städtische Aspekte

Fischer aus Hort am See; Verteidiger von Hort am See; Holzfäller Südfurts; Misstrauischer Bürger aus Irrlichten;

Mögliche Stunts

Die Klinge meines Vaters

Deine Waffe ist ein Erbstück der Familie. Sie macht generell +1 Schaden. Wenn du einen Fate-Punkt ausgibst, so schenkt dir die Waffe Selbstvertrauen und bei einer Provozieren oder Charisma-Probe erhältst du einen Bonus von +2

Messerwerfer

Du bist es gewohnt mit Messern zu hantieren. Solche Waffen machen bei dir einen Bonus von +1 Schaden. Wenn du ein Messer wirfst, so erhältst du einen Bonus von +2 auf Schießen.

Weitere Organisationen:

Die Seewacht zu Hort

Fertigkeiten: Schießen oder Kämpfen (4)

Aspekte: Die Bruderschaft der Fremden

Mögliche Aspekte

Zusammenhalt

So wie deine Bruderschaft, ist auch deine Gruppe wie eine Familie für dich. Du kannst in einer Konfrontation einen Fate-Punkt ausgeben und damit jedem deiner Gefährten einmalig einen Bonus von +2 auf seine nächste Probe geben. Dies kannst du nur einmal pro Szene bewirken.

Mein Stolz

Wenn jemand deine Gefährten oder deine Bruderschaft beleidigt, so hast du bei einer Probe auf Charisma oder Provozieren einen Bonus von +2

Der Sängerbund Auriels

Fertigkeiten: Sängermagie (4)

Aspekte: Wein Weib und Gesang

Mögliche Aspekte

Kriegerischer Barde

Du hast gelernt dich auch gegen körperliche Angriffe zu verteidigen. Wenn du einen Angriff abwehren musst, so kannst du einen Fate-Punkt ausgeben um einen Bonus von +2 zu erhalten.

Die Moorjäger

Fertigkeiten: Kämpfen oder Schießen (4)

Aspekte: Die Wildnis ist mein Zuhause

Mögliche Stunts

Überleben

Du kannst bei dir selbst eine Konsequenz heilen, ohne dass die Probe sich für dich erhöht.

Gezielter Schuss

Wenn du mit einer Fernkampfswaffe angreifst und eine Runde lang abwartest, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Angriff.

Ostraion *(SFT Seite 119)*

Fertigkeiten: Wille (mind. 2)

Allgemeine Aspekte

Trau keinem Fremden; Schnaps lässt mich vergessen; Manchmal geschehen Dinge, wenn ich die Finger bewege (Hausmagie); Die Sklaverei ist unser aller Wohlstand

Städtische Aspekte

Forscher der Magiergilde aus Hoher Wacht

Mögliche Stunts

Niederstarren

Wenn du eine Probe würfeln musst, um die gegen einen Einschüchterungswurf zu wehren kannst du den Gegner niederstarren. Du starrst ihm solange in die Augen, bis es ihm zu unheimlich wird. Du erhältst bei deiner Probe einen Bonus von +2

Zufälliger Effekt

Du kannst einen Fate-Punkt ausgeben, damit du unkontrollierte Magie wirkst. Dies geht nur, wenn du unter Druck oder Stress stehst. Diese Magie hilft dir bei einer Situation, doch es geschieht immer ein kleiner Nebeneffekt, der Freunde oder Bekannte in der näheren Umgebung treffen kann. Du kannst mit dem SL entscheiden, um was für einen Effekt es sich dabei handelt.

Mögliche Organisationen

Die Treue der Bruderschaft

Da man den Schwur brechen muss, um durch die Lande zu ziehen, kann man diese Organisation nur wählen, wenn man verstoßen wurde.

Fertigkeiten: Kämpfen oder Schießen (4)

Dilemma: Verräter der treuen Bruderschaft

Aspekt: Einstiger Verteidiger von Hohe Wacht

Mögliche Stunts

Ständige Bereitschaft

Als Mitglied der Bruderschaft warst du stets aufmerksam. Befindest du dich auf einer Wache, so erhältst du einen Bonus von +2 auf Wahrnehmung

Schneller Einsatz

Musst du zwei Zonen wechseln, um zum Kampfschauplatz zu kommen, Hindernisse überwinden, hast du einen Bonus von +2 auf Athletik

Die Allianz der Suchenden

Fertigkeiten: Eine Magierschule (4)

Aspekte: Die Magie das höchste Gut, Verborgene Allianz

Mögliche Stunts

Geheimes Wissen

Da du seit langer Zeit uraltes Wissen sammelst, hat sich dein Wissen über die Magie enorm gesteigert. Immer wenn du eine Wissen-Probe würfeln musst, die mit Magischen Dingen zu tun hat, erhältst du einen Bonus von +2

Täuschung der Gilde

Ihr haltet euch schon lange verborgen. Wenn du einen Gildenmagier täuschen musst, um deine Organisation nicht zu verraten, kannst du stattdessen auch deine Fertigkeit in Magie nehmen.

Waldland *(SFT Seite 130)*

Fertigkeiten: Kraft (mind. 2)

Allgemeine Aspekte

Feenwesen? Monster? Lasst sie uns töten; Nur in der Gruppe sind wir stark; Geh mir aus der Sonne

Städtische Aspekte

Mitglied der Magiergilde aus Singen; Mitglied der Priesterschaft aus Singen; Die Steuern der hohen Herren sind ein Graus (Singen); Seemann aus Königshafen; Ratsherr aus Königshafen; Aus dem Dreck von Königshafen

Mögliche Stunts

Die Feenwälder umgeben uns

Wenn dich etwas aus der Anderwelt beeinflussen will, und du eine Widerstands-Probewürfelwurfeln musst, so erhältst du einen Bonus von +2

Ich kämpfe mit jeder Waffe

Du bist ein Meister im Improvisieren. Ob mit der Klinge, der Axt oder mit einem Stuhlbein. Es schmerzt immer wenn du zuschlägst. Du erhältst +1 Schaden, egal mit welcher Waffe du zuschlägst.

Mögliche Organisationen

Die singenden Raunacken

Fertigkeiten: Kämpfen oder Schießen (4)

Aspekt: Altgedient in vorderster Front

Mögliche Stunts

Erst müsst ihr an mir vorbei

Musst du für die Initiative in einem Kampf würfeln, so erhältst du einen Bonus von +2. Wenn du einen Fate-Punkt aus gibst, so hast du automatisch die Initiative.

Der Schild des Rates (Königshafen)

Fertigkeiten: Kämpfen oder Schießen (4)

Aspekte: Der Rat muss leben; Krieger des Stadtrates

Mögliche Stunts

Beschützer des Rates

Du kannst eine Person festlegen (welche im Spiel wechseln kann) um diese zu beschützen. Bekommt diese Person Schaden, kannst du diesen auf dich nehmen, wenn der Getroffene in einer Zone mit dir ist, indem du dich dem Angriff in den Weg stellst. Dies gilt nur für körperlichen Schaden

Ständige Bereitschaft

Als Leibwächter bist du stets aufmerksam auf deinen Schützling. Befindet sich der zu Beschützende mit dir in einer Zone, so hast du einen Bonus von +2 auf Wahrnehmung.

Das Guldensburg-Massiv *(SFT Seite 144)*

Fertigkeiten: Wille (mind. 2)

Allgemeine Aspekte: Stur wie ein Fels; Ich habe nichts mehr zu verlieren; Zäh wie ein Steinbock

Städtische Aspekte: Steinmetz aus Guldensburg; Mitglied der Schattenmacher aus Guldensburg; Flüchtling aus Guldensburg

Mögliche Stunts

Der Berg ruft

Immer wenn du eine Athletik-Probe würfeln musst, die etwas mit Klettern zu tun hat, so erhältst du einen Bonus von +2

Mich haut so schnell nichts um

Immer wenn du eine leichte oder mittlere Konsequenz bekommen würdest, kannst du einen Fate-Punkt ausgeben und diese abwenden. Eine schwere Konsequenz wird dadurch zu einer mittleren.

Mögliche Organisationen

Der Orden der Driftmagier

Fertigkeiten: Driftmagier (4)

Aspekt: Ein kleiner Stoß genügt

Mögliche Stunts

In den Bergen aufgewachsen

Immer wenn du Stress durch kalte und raue Wetterbedingungen bekommen würdest, bekommst du einen Stress weniger. Wenn du einen Fate-Punkt aus gibst, kannst du den ganzen Stress vermeiden.

Die Ritterschaft des roten Schildes

Fertigkeiten: Kämpfen (4)

Aspekt oder Dilemma: Wir brachen nur ein Versprechen; Ich werde nicht weichen

Mögliche Stunts

Der Fels in der Brandung

Du kannst eine weitere mittlere, allerdings nur körperliche Konsequenz nehmen.

Mein Schild

Dein Schild hat dich und deine Schützlinge immer gut vor Schaden bewahrt. Du bekommst im Kampf -1 Schaden, bei einem körperlichen Treffer. Wenn du einen Fate-Punkt aus gibst, kannst du den Schaden ganz absorbieren, wenn er einen Wert von 5 nicht übersteigt. Ist der Schaden höher als 5, so bricht dein Schild und ist nicht mehr verwendbar.

Die Wetterspitzen (SFT Seite 151)

Fertigkeiten: Täuschung (mind. 2)

Allgemeine Aspekte

Wer Not leidet, muss sich nehmen was er braucht; Na, sicher habe ich was zu verbergen; Pass auf, wenn du mir den Rücken zudrehst.

Städtische Aspekte

Fischer aus Finsterruh; In der Goss aufgewachsen (Finsterruh); Leiden bin ich gewohnt (Finsterruh)

Mögliche Stunts

Ich schlucke alles

Auch wenn du in betrunken bist oder anderer Rauschmittel zu dir genommen hast, musst du deswegen keinen Malus bei einer Probe hinnehmen. Dies gilt allerdings nicht, wenn die Wirkung der Droge zu stark ist – SL Entscheid.

Ich traue niemand

Immer wenn du eine Wahrnehmung-Probe würfeln musst, wenn es darum geht ob ihr beobachtet werden oder euch jemand folgt, bekommst du einen Bonus von +2.

Tanar (SFT Seite 161)

Fertigkeiten: Täuschung oder Wahrnehmung (mind. 2)

Allgemeine Aspekte: Das heiße Blut der Tanar; Gaukler und Halsabschneider; Geschichten aus vergangenen Tagen; Südländisches Temperament

Städtische Aspekte: Aus den Gassen von Tanarmünd; Das Gesetz der Straße (Tanarmünd)

Mögliche Stunts

Liebliche Zunge

Immer wenn du jemanden mit vielen Worten beeinflussen willst, erhältst du bei einer Charisma Probe einen Bonus von +2.

In der Gosse groß geworden

Wenn du dich in einer Menschenmenge verbergen willst, so erhältst du einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit.

Mögliche Organisationen

Die Gaukler

Fertigkeiten: Athletik oder Diebeskunst (4)

Aspekte: Profit kommt durch Verbrechen; Ich brauche keinen Herren, Die Freiheit der Spielleute

Mögliche Stunts

Gaukeleien

Immer wenn du eine Athletik-Probe würfeln musst, bei der es sich um Gaukeleien vor Publikum handelt, bekommst du einen Bonus von +2.

Flink wie der Wind

Wenn du dich schnell verstecken musst, so kannst du statt deinem Heimlichkeit-Wert deinen Athletik-Wert benutzen.

Ligior (SFT Seite 168)

Fertigkeiten: Wille (mind. 2)

Allgemeine Aspekte: Leben in der Vergangenheit; Stolz wie ein Pfau; Leben nahe dem Bannwald

Städtische Aspekte: Die Welt wird untergehen (Dilemma); Überleben um jeden Preis

Mögliche Stunts

Überlebenswille

Du kannst eine weitere leichte Konsequenz nehmen.

Gefahr aus dem Bannwald

Du kennst mittlerweile viele Wesen aus dem Bannwald, welche dein Land erstürmen wollten. Wenn du eine Wissens-Probe würfeln musst in Bezug auf Wesen der Anderwelt, so erhältst du einen Bonus von +2

Mögliche Organisationen

Die Bruderschaft der Reinheit

Fertigkeiten: Wissen (Medizin) (4)

Aspekte: Die reinen Helfer Ligiors; Gelähmt durch den Schrecken (Dilemma)

Besondere Fertigkeit: Die Mitglieder der Bruderschaft der Reinheit können Seelen der Verstorbenen sehen und mit ihnen sprechen. Allerdings lassen sie die Seelen ansonsten in Ruhe und sehen in ihnen gescheiterte Existenzen.

Mögliche Stunts

Heilende Hände

Wenn du eine Wissens-Probe würfeln musst, um jemanden vor einer Seuche oder Krankheit zu heilen, so erhältst du einen Bonus von +2.

Der Zirkel der Bildmaler

Fertigkeiten: Trugmagie (4)

Aspekte: Nur ein Abbild alten Glanzes; Ich mach die Welt, wie sie mir gefällt

Mögliche Stunts

Wenn du deine Trugmagie einsetzt, um ein Gebäude, oder auch nur einen Raum schöner zu gestalten, so erhältst du einen Bonus von +2.

Südwacht (SFT Seite 175)

Fertigkeiten: Wahrnehmung (mind. 2)

Allgemeine Aspekte: Man kann niemanden trauen; Flüchtling aus Südwacht; Überleben in der Isolation

Städtische Aspekte: Siehe allgemeine Aspekte

Mögliche Stunts

Überlebenswille

Du kannst eine weitere leichte Konsequenz nehmen.

Gefahr aus dem Bannwald

Du kennst mittlerweile viele Wesen aus dem Bannwald, welche dein Land erstürmen wollten. Wenn du eine Wissens-Probe würfeln musst in Bezug auf Wesen der Anderwelt, so erhältst du einen Bonus von +2.

In der Gosse groß geworden

Wenn du dich in einer Menschenmenge verbergen willst, so erhältst du einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit.

Mögliche Organisationen

Die Abtrünnigen von Südwacht

Fertigkeiten: Naive Magie, Totenmagie; Verheerungsmagie oder Wandelmagie auf mindestens 4

Aspekte: Die Gilde hat keine Macht über mich; Jeder für sich; Verführt von dunklen Geheimnissen

Mögliche Stunts

Alte Geheimnisse

Du hast in den Tiefen von Südwacht geforscht. Wenn du eine Wissens-Probe würfeln musst, bei der es um die T'Sarn geht, erhältst du einen Bonus von +2.

Freier Magier ohne Tabu

Wenn dir ein Zauber misslingt, so kannst du die freigesetzte Kraft auch in dir behalten. Dazu musst du allerdings so viele Punkte geistigen Stress nehmen, wie du deinen Zauber verfehlt hast. Kannst du keinen weiteren Stress aufnehmen, so musst du eine körperliche oder geistige Konsequenz wählen.

Schritt 3: Deine Geschichte

Du solltest nun mindestens zwei Aspekte, einige Fertigkeiten und Stunts notiert haben. Dies gibt dir sicherlich schon ein Bild über deinen zukünftigen Charakter. Nun ist es Zeit, ein wenig seine Geschichte auszuarbeiten.

Dies muss kein Roman von mehreren Seiten sein, es reicht schon, wenn du sein Leben kurz umfasst. Wie wurde er geboren? Wer waren seine Eltern? Wie ist er aufgewachsen? Warum ist er unterwegs? Diese Fragen solltest du grob beantwortet haben, bevor es weitergeht. Dabei solltest du wichtige NSC's notieren und ihnen einen Namen geben. So hat auch euer Spielleiter eine gute Möglichkeit, diese in eure Abenteuer einzubauen. Hast du einen Erzfeind? Auch dies solltest du dir in kurzen Worten notieren.

Nun ist es auch an der Zeit deinem Charakter einen Namen zu geben und sein Aussehen zu definieren. Je genauer du dabei vorgehst, je lebendiger wird er für dich wirken.

Im Buch SFT gibt es zu jedem Gebiet Namensvorschläge, an denen du dich orientieren kannst.

Schritt 4: Weitere Aspekte

Das Dilemma

Auf dem Charakterbogen, direkt unter dem Konzept musst du noch dein Dilemma eintragen. Das Dilemma ist ebenfalls ein Aspekt. Was ein Dilemma genau ist, wird im Fate-Core Handbuch auf Seite 40 erklärt. Das Dilemma ist ein wichtiger Teil deines Charakters. Es sagt aus, was deinem Charakter das Leben schwer macht. Das kann ein persönlicher Aspekt sein, oder aber auch eine schwierige Beziehung.

Ein Charakter kann zum Beispiel ständig von Schuldgefühlen geplagt sein, weil er den Tod seines Bruders nicht verhindert hat, als er noch jung war. Das Dilemma könnte dann „Ich bin schuld am Tod meines Bruders“ heißen.

Oder aber euer Charakter hat Schulden bei einer wichtigen Organisation oder Person, dann könnte das Dilemma heißen „Ich habe Schulden bei dem mächtigen Ratsherrn Adalbert Rauringen“.

Da du im Schritt 3 deine Geschichte schon ein wenig definiert hast, gibt es dort sicherlich einen Punkt, der deinem Charakter zu schaffen macht. Wenn nicht, solltest du einen einfügen. Hier einige Schlagworte, um was es bei deinem Dilemma gehen kann:

Erpressung; Sucht; Verrat; Tod von Eltern oder Geschwister; eine Behinderung; Schulden; Geflohen; Krimineller; Eid, Verpflichtung gegenüber einer Person oder Organisation; Schlechte eigene Eigenschaft (Siehe Persönlichkeitsbeispiele Seite 20) usw.

Wenn du ein Dilemma definiert hast, trag dies auf deinem Charakterbogen ein.

Nichtspielercharakter

Ein weiterer Aspekt den wir noch brauchen ist die Verbindung zu einem NSC in der Spielwelt von Seelenfänger Täuscherland. Dies sollte nicht irgendjemand sein, sondern jemand, der wichtig für dein Leben ist oder wahr. Auch dies solltest du aus deiner Geschichte herausziehen können. Wenn nicht, dann schreibe jemanden hinein. Ob es die Eltern sind, ein wichtiger Mentor oder der adlige Herr, der über einem steht und dem du

treu dienst. Diese Verbindung solltest du dann in einem Satz definieren. Dies kann auch eine Verbindung zu einem anderen Charakter sein, wenn du willst.

Hier einige Beispiele:

„Mein Vater ist mein Vorbild“; „Mein Schwert, mein König“, „Priester Anjak hat mir alles beigebracht“; „Für meinen Freund Hadrien würde ich sterben“

Freier Aspekt

Diesen Aspekt kannst du nutzen wie du möchtest. Vielleicht hast du bei deiner Herkunft ja einen allgemeinen Aspekt gewählt und möchtest dazu noch den einer Organisation. Oder dir reicht eine Verbindung zu einem NSC nicht, oder du willst zusätzlich noch eine Verbindung zu einem Spieler.

Vielleicht möchtest du ja auch etwas ganz anderes festlegen, was dein Charakter kann. Einen speziellen Beruf oder irgendetwas anderes wichtiges, was deinen SC ausmacht.

Dafür ist dieser freie Aspekt gedacht. Du kannst ihn natürlich erst einmal frei lassen, wenn du ihn nicht brauchst und später ausfüllen, wenn dein Abenteuerleben vorangeschritten ist. Es kann sich auch in der Spielsituation eine Möglichkeit ergeben, einen dauerhaften Aspekt zu formulieren, der deinen SC betrifft.

Nun solltest du mindestens vier Aspekte zusammenhaben, vielleicht sogar alle fünf. Damit ist dieser Part vorerst abgeschlossen und wir kommen zu den Fertigkeiten.

Schritt 5: Fertigkeiten

Nun musst du deine restlichen Fertigkeiten wählen und sie auf deinem Charakterblatt eintragen. Dabei gelten die Regeln von Fate Core auf Seite 52 des Fate Core Regelbuches und die Anpassungen von Seelenfänger SFT Seite 238. Die Fertigkeitenliste von Seelenfänger findest du im SFT Buch auf Seite 275. Die Erklärungen, was einzelne Fertigkeiten genau für eine Bedeutung haben findest du im Fate Core Buch ab Seite 104.

Du musst zum Schluss zehn Fertigkeiten verteilt haben, eine auf großartig (4), zwei auf gut (3), drei auf ordentlich (2) und vier auf durchschnittlich (1). Dabei kannst du beachten, welche Fertigkeiten nach diesen Regeln der Charaktererschaffung als Vorgaben für deine Klasse oder auch Herkunft gelten.

Schritt 6: Stunts und Erholungsrate

Du hast dir sicher schon einige Stunts notiert, die du bei der Wahl deiner Klasse und deiner Herkunft vorgeschlagen bekommen hast. Dazu gibt es auch noch einige Stunts aus dem Seelenfänger Settingband.

Normalerweise kannst du drei Stunts frei wählen ohne das es dich was kostet. Diese sind so etwas wie deine Spezialfertigkeiten. Wenn du weitere Stunts möchtest, geht das auf Kosten deiner Erholungsrate.

Die Erholungsrate ist der Wert der anzeigt, wie viele Fate-Punkte du am Anfang einer Spielsitzung hast. Normalerweise sind das drei Fate-Punkte zu Beginn, also ist deine Erholungsrate drei. Willst du nun vier Stunts haben, so musst du deine Erholungsrate um einen Punkt senken und du beginnst jede Sitzung mit zwei Fate-Punkten. Du kannst sogar

einen fünften Stunt wählen und hast dann aber nur noch eine Erholungsrate von eins. Weniger als einen Punkt in der Erholungsrate ist nicht möglich.

Suche dir nun also deine Stunts aus und notiere sie auf deinem Charakterblatt.

Schritt 7: Stressbalken

Du hast also nun deine Aspekte aufgeschrieben, deine Fertigkeiten und Stunts gewählt, sowie dir eine kleine Geschichte ausgedacht, samt Namen und Aussehen. Fehlen nur noch deine Stressbalken.

Der körperliche Stressbalken befasst sich mit deinem körperlichen Schaden, der geistige Stressbalken mit geistigem Schaden. Jedes Feld darin kann eine unterschiedliche Anzahl von Schadenspunkten aufnehmen. Der erste einen Punkt, der zweite zwei Punkte usw.

Normalerweise hast du in jedem Stressbalken zwei Kästchen, die du später benutzen kannst. Das erste und zweite. Du kannst dir diese z.B. einfach dadurch markieren in dem du dir die Zahlen oben unterstreichst, oder aber auch die Restlichen ab drei durchstreichst.

Je nachdem welche Fertigkeiten du genommen hast, kann es sein, dass du mehr Stresskästchen als zwei hast. Kraft erhöht deinen körperlichen Stressbalken, Wille deinen Geistigen. Du bekommst ein zusätzliches Kästchen, wenn du Kraft oder Wille auf Durchschnittlich (1) oder Ordentlich (2) genommen hast, oder sogar zwei Kästchen wenn sie auf Gut (3) oder höher sind.

Wenn du einer dieser zwei Fertigkeiten später auf 5 gesteigert hast, bekommst du eine zusätzliche leichte Konsequenz. Anders als bei den anderen Konsequenzen, musst du hier aber vorher definieren, ob diese für geistigen oder körperlichen Schaden ist.

Weitere Erklärungen zu Stress und Konsequenzen findest du im Fate-Core Buch.

Nun sollte euer Charakter fertiggestellt sein und kann sich in dunkle Abenteuer von Seelenfänger Täuscherland stürzen. Für die Regelhintergründe um Aspekte, Stunts oder Fertigkeiten schaut in das Fate-Core Handbuch oder den Settingband von Seelenfänger Täuscherland für die angepassten Regeln. Oder fragt einfach euren Spielleiter ;)

Hier Im Anhang findet ihr noch einen von mir erstellten Charakterbogen. Auf meiner Seite könnt ihr aber auch einen am PC ausfüllbaren Charakterbogen runterladen.

Links

Seelenfänger Täuscherland Homepage:

<http://seelenfaenger-rpg.de>

Fate Core Regelwerk auf Deutsch:

<http://faterpg.de/downloads/fate-core-downloads/>

Seelenfänger

Charakterblatt

Charakter

Spieler

Aspekte

Konzept _____

Dilemma _____

Aspekt 1 _____

Aspekt 2 _____

Aspekt 3 _____

Fertigkeiten

Hervorragend +5

Großartig +4

Gut +3

Ordentlich +2

Stress

1 2 3 4 5 6

Körperlich

Geistig

Stunts

Stunt 1

Stunt 2

Stunt 3

Stunt 4

Konsequenzen

Leicht² _____

Mittel⁴ _____

Schwer⁶ _____

Extrem⁸ _____

(Leicht)² _____

Fate Punkte

Erholungsrate Aktuell

Die Leiter		Die vier Ergebnisse	
Legendär	+8	Fehlschlag:	Aktion misslingt oder Erfolg mit einem großen Haken
Episch	+7	Gleichstand:	(0 Erfolgsstufen) Erfolg mit kleinem Haken
Fantastisch	+6	Erfolg:	(1-2 Erfolgsstufen) Erfolg ohne Haken
Hervorragend	+5	Voller Erfolg:	(3+ Erfolgsstufen) Erfolg mit einem zusätzlichen Bonus
Großartig	+4		
Gut	+3		
Ordentlich	+2		
Durchschnittlich	+1		
Mäßig	+0		
Schwach	-1		
Fürchterlich	-2		