

# In der bemalten Haut eines Friesen – Archetypen

In diesem Kapitel stellen wir Ihnen Archetypen samt Luftschiff zur Verfügung, mit denen Sie sich sofort ins Abenteuer stürzen können.

Die Charakterbögen der Archetypen finden Sie auf: [www.eis-und-dampf-de/downloads](http://www.eis-und-dampf-de/downloads)

# Lieselotte Haslmayr

## Verrückte Wissenschaftlerin



### Aspekte

Konzept	Wissenschaftlerin an den Grenzen der Physik
Dilemma	»Vielleicht werden Sie besser Volksschullehrerin.«
Aspekt I	Mitglied in der Loge der Weltresonanz
Aspekt II	Ich glaube an den Verstand und das Gute im Menschen!
Aspekt III	Viel hilft viel.

### Fertigkeiten

Großartig (+4)	Mechanik
Gut (+3)	Wahrnehmung Wissen
Ordentlich (+2)	Medizin Ressourcen Wille
Durchschnittlich (+1)	Æronautik Charisma Empathie Nachforschung

### Stress

Geistig	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Körperlich	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

### Erholung

2 Fate-Punkte

### Ausrüstung

Mobiles Labor in einem Schrankkoffer für die Konstruktion ihrer Erfindungen.

## Stunts

- ✦ **Eigene Erfindung:** Sie kann den Tesla-Werfer mit *Mechanik* statt *Schießen* abfeuern.
- ✦ **Infrarot-Brille:** Klobige Schutzgläser mit allerhand Aufsätzen. Situationsaspekte rund um Sichtverhältnisse (Dunkelheit, Rauch, Nebel) können nicht gegen den Charakter genutzt werden. +1 Bonus auf *Wahrnehmung*, wenn es um Sicht geht.
- ✦ **Kohärenzlicht-Schweißgerät:** Unterarm-langer Apparat zur Aussendung eines hochenergetischen, unsichtbaren Lichtstrahls. Verleiht einen Bonus von +2 auf *Mechanik*-Proben für Metallreparaturen und -beschädigungen.
- ✦ **Teslawerfer:** Gewehrartige Waffe mit Rucksack zur Energieversorgung. Ermöglicht jederzeit einen Blitzangriff mit der *Schießen*-Fertigkeit (mit Waffe:2) auf die eigene oder eine benachbarte Zone. Wenn ein Fate-Punkt ausgegeben wird, verstärkt sich der Angriff auf Waffe:4 und die Reichweite wird um eine Zone erhöht.

## Charakterbeschreibung

- ✦ **Konzept:** *Wissenschaftlerin an den Grenzen der Physik* – Die Wissenschaftlerin ist genial und bisweilen etwas verrückt – manchmal weiß sie selbst nicht, wie unwahrscheinlich es ist, dass ihre Erfindungen funktionieren. Doch sie tun es!
- ✦ **Dilemma:** »*Vielleicht werden Sie besser Volksschullehrerin.*« – Gebildet sollte eine Frau sein – jedoch natürlich auf dem Boden der Tatsachen bleiben. Mit diesen und ähnlichen Vorurteilen muss sich Lieselotte schon ihr ganzes Leben herumschlagen. Der eine oder andere

Konkurrent würde sie lieber als Erzieherin von Adelsprösslingen oder Lehrerin in einer Volksschule sehen als an der Universität. Eine Frau in ihrer Position muss ihren Platz wieder und wieder behaupten.

- ✦ **Aspekt I:** *Mitglied in der Loge der Weltresonanz* – Das Wissen zur Erschaffung ihrer Prototypen erlangte die Wissenschaftlerin nicht in den Hörsälen einer Universität – dort vermittelte man ihr nur die Basis dafür. Ihr Talent wurde stattdessen von einem Professor erkannt, der sie in die höheren Geheimnisse der Weltresonanz einführte (wie die Loge ihren Zugang zu Physik und Metaphysik nennt).
- ✦ **Aspekt II:** *Ich glaube an den Verstand und das Gute im Menschen!* – Die Wissenschaftlerin hält den Religionskrieg in Rumelien für Wahnsinn – sie würde für keine Überzeugung in den Tod gehen. Dennoch schlägt ihr Herz für jene, die in Not sind. Sie überzeugte die Habsburgerin im Chaos eines blutigen Anschlags, den diese als einzige ihrer Zelle überlebte, vom Morden abzulassen und sich ihr anzuschließen. Bisweilen übersieht die philanthropische Wissenschaftlerin in ihrem Eifer jedoch auch Charakter-schwächen oder böse Absichten.
- ✦ **Aspekt III:** *Viel hilft viel.* – Es hat nicht funktioniert? Dann braucht es höhere Stromstärke! Mehr Spannung! Höheren Druck! Teureres Material! Verrücktere Gedanken!

# Jesko Arjenson

## Friesischer Aeronaut



### Aspekte

Konzept	Friesischer Stürzer und Luftschiffpirat
Dilemma	Nennst du mich etwa einen Feigling?
Aspekt I	Ein Kind Rungholts
Aspekt II	Niemals ohne »miin Moat«
Aspekt III	Auf und davon

### Fertigkeiten

Großartig (+4)	Aeronautik
Gut (+3)	Wahrnehmung Kämpfen
Ordentlich (+2)	Athletik Provozieren, Schießen
Durchschnittlich (+1)	Kommandieren Kontakte Kraft Täuschung

### Stress

Geistig	□□
Körperlich	□□□

### Erholung

2 Fate-Punkte

### Ausrüstung

- ✦ Säbel »Miin Moat« – Waffe:3
- ✦ Perkussionsschloßpistole – Waffe:2
- ✦ Sturzgleiter

## Stunts

- ✦ **Leser des Winds:** Liefert einen Bonus von +2 zur Navigation mit Hilfe von Luftströmungen.
- ✦ **Rücken an Rücken:** Von einer Überzahl umzingelt erhält der Fechter einen Bonus von +2 im *Kämpfen*.
- ✦ **Stürzer:** Gewährt einen +2 Bonus auf *Athletikproben* (hier: *Æronautikproben*) zur Steuerung eines Sturzgleiters.
- ✦ **Zum Fliegen geboren:** Ermöglicht den Wurf von *Æronautik* statt *Athletik* zur Steuerung eines Sturzgleiters.

## Charakterbeschreibung

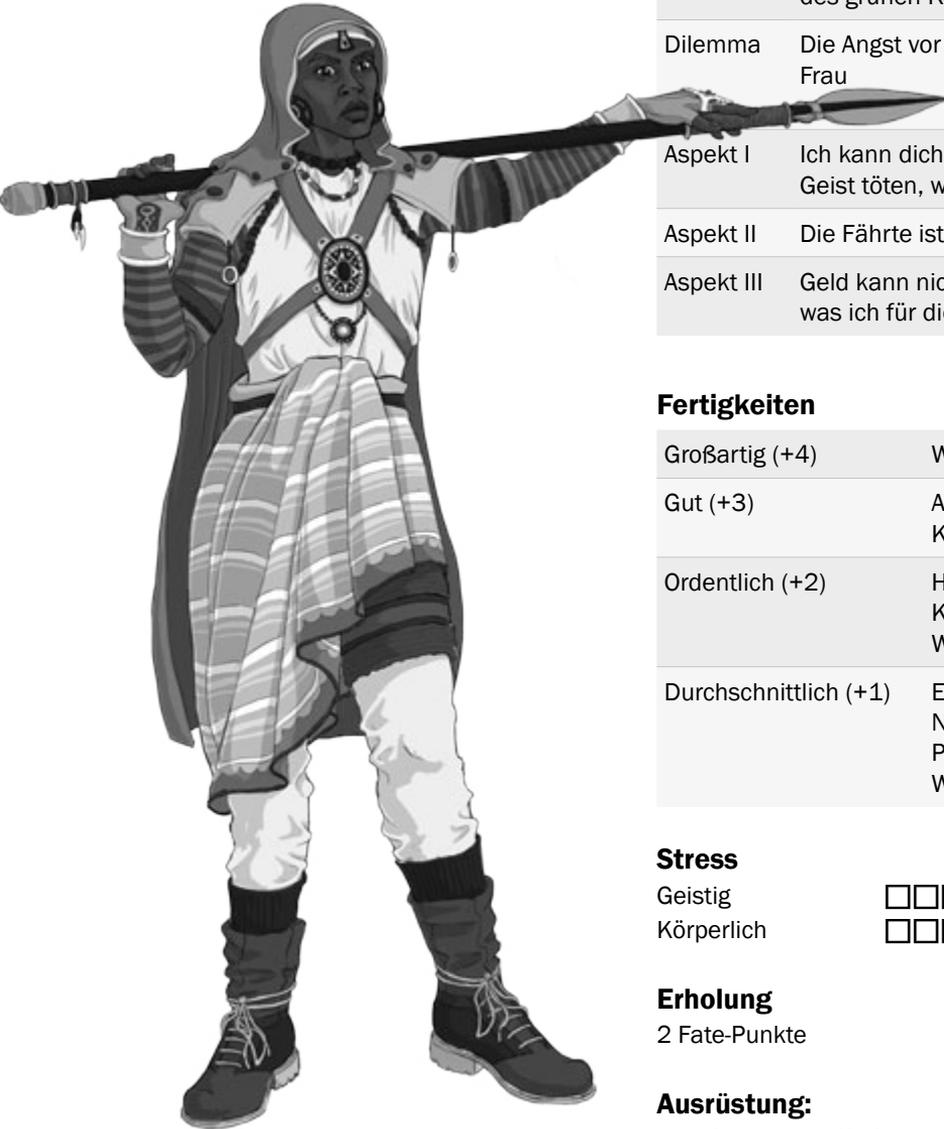
- ✦ **Konzept:** *Friesischer Stürzer und Luftschiffpirat* – Der waghalsige *Æronaut* war einer der ersten, der es wagte, sich unter die neuentwickelten Fluggleiter schnallen zu lassen und seine Kenntnisse der Winde, die er als Luftschiffer gesammelt hatte, nun auch als Stürzer zu nutzen.
- ✦ **Dilemma:** *Nennst du mich etwa einen Feigling?* – Niemand nennt den friesischen Stürzer einen Feigling. Tut er es doch, kann der Frieser nicht widerstehen und liefert sofort den Gegenbeweis. Als Kind war er klein und schwächlich, also nicht gerade der Stolz seiner Eltern, und so hat er gelernt, sich mit Todesmut Respekt zu verschaffen.
- ✦ **Aspekt I:** *Ein Kind Rungholts* – Der Luftschiffpirat stammt aus einer reichen friesischen Handelsfamilie aus dem goldenen Rungholt. Ihm sind aufgrund dessen durchaus die Gepflogenheiten der »zivilisierten« Menschen bekannt. Als er dann bei einem Geschäftspartner seines Vaters in die Lehre ging, wurde das Handelsschiff überfallen, und der junge Mann landete unter Piraten. Sein Vater

ist mittlerweile davon unterrichtet, doch da auch er ein friesisches Kind Rungholts ist, kann er der Tatsache, dass der Sohn sich als Likedeeler verdingt, durchaus etwas abgewinnen – denn der Junge würde schließlich niemals seinem Vater bei seinen Raubzügen schaden ...

- ✦ **Aspekt II:** *Niemals ohne »miin Moat«* – »Miin Moat« – mein Freund – so nennt der Luftschiffpirat seinen Säbel. Dieser hat nicht nur einen festen Platz im Gestänge des Sturzgleiters, sondern auch im Herzen des Friesen. Die reich verzierte Waffe der polnischen Kavallerie stellt seinen treuesten Begleiter dar, und manche sagen, sie hätten ihn auch schon damit reden hören ...
- ✦ **Aspekt III:** *Auf und davon* – Was sucht der Stürzer, wenn er nur mit einem tuchbespannten Gestänge aus einem Luftschiff oder von einem Berggipfel springt? Das Abenteuer! Den Nervenkitzel! Außerdem fühlt es sich unheimlich gut an, in allem der Erste zu sein – und der Waghalsigste. Als *Æronaut* gliedert er sich in die Mannschaft ein, als Stürzer aber kann er frei durchatmen und auf neue Ideen kommen.

# Amanikhatahan

## Nubische Söldnerin



### Aspekte

Konzept	Söldnerin aus dem Herzen des grünen Kontinents
Dilemma	Die Angst vor der Schwarzen Frau
Aspekt I	Ich kann dich mit meinem Geist töten, weißer Mann!
Aspekt II	Die Fährte ist noch frisch ...
Aspekt III	Geld kann nicht aufwiegen, was ich für dich tun würde

### Fertigkeiten

Großartig (+4)	Wille
Gut (+3)	Athletik Kämpfen
Ordentlich (+2)	Heimlichkeit Kraft Wahrnehmung
Durchschnittlich (+1)	Empathie Natur Provozieren Wissen

### Stress

Geistig	□□□□
Körperlich	□□□

### Erholung

2 Fate-Punkte

### Ausrüstung:

✦ Speer – Waffe:3

## Stunts

- ✦ **Telepathie:** Die Psionikerin ist in der Lage, die oberflächlichen Gedanken des Opfers zu lesen (Reichweite: benachbarte Zone).
- ✦ **Gedankenangriff:** Ein Angriff mit destruktiver psionischer Energie im Geist der Opfers, der geistigen Stress mit Waffe:2 nach sich zieht (Reichweite: benachbarte Zone).
- ✦ **Speerschleuder:** Der Speer kann mit Hilfe der Fertigkeit *Kämpfen* in einem mächtigen Wurf zwei Zonen weit geschleudert werden.
- ✦ **Tödlicher Schlag:** siehe Fate Core System S. 116.

## Charakterbeschreibung

- ✦ **Konzept:** *Söldnerin aus dem Herzen des grünen Kontinents* – Die nubische Söldnerin stammt aus einer der rätselhaftesten Ecken der Welt – von den geheimnisumwobenen Ufern am Zusammenfluss von Weißem und Blauem Nil. Sie hat exotische Tiere und Pflanzen, uralte Relikte und atemberaubende Naturspektakel gesehen, doch sie erzählt nie von ihren Erlebnissen in Afrika.
- ✦ **Dilemma:** *Die Angst vor der Schwarzen Frau* – Ihre Erscheinung – groß, muskulös, dunkelhäutig – flößt ihrem Gegenüber meist eine gute Portion Angst ein – vor allen Dingen jetzt, da sie sich nicht mehr in bekannten Gefilden, sondern dem eisigen Europa aufhält.
- ✦ **Aspekt I:** *Ich kann dich mit meinem Geist töten, weißer Mann!* – Die Nubierin wurde von einem Medizinmann in ihrer Heimat geschult, ihre mystische Kraft vor allen Dingen für eines einzusetzen: Um sich oder ihren Schützling zu verteidigen und anderen zu schaden.

- ✦ **Aspekt II:** *Die Fährte ist noch frisch ...* – Als Stammeskriegerin ist sie auch eine Jägerin, sie ist eins mit der Natur und verliert kaum eine Spur, auch wenn die Herausforderung auf dem Kopfsteinpflaster einer Hansestadt ungleich größer ist.
- ✦ **Aspekt III:** *Geld kann nicht aufwiegen, was ich für dich tun würde* – Die Söldnerin schützt den Adelspross mit all ihrer kriegerischen Hingabe. Sie wurde dazu ausersehen, Schwächere mit ihren Kräften zu verteidigen und diente dem Vizekönig Ägyptens einige Jahre als Leibwächterin. Als der adlige Lebeamann dem Vizekönig in einer misslichen politischen Lage half und dabei selbst ins Kreuzfeuer geriet, wurde sie dem jungen Mann an die Seite gestellt.

# Eugen Oswald Leopold von Jylich-Kleve-Berg

## Adliger Lebemann



### Aspekte

Konzept	Die Nummer 24 in der kaiserlichen Thronfolge zieht ins Abenteuer.
Dilemma	Die Rechnung geht auf mich!
Aspekt I	Das habe ich von meinem Hauslehrer gelernt
Aspekt II	Eine Klinge aus Stahl, ein Herz aus Gold
Aspekt III	Die gehören zu mir

### Fertigkeiten

Großartig (+4)	Ressourcen
Gut (+3)	Kommandieren Provozieren
Ordentlich (+2)	Kämpfen Charisma Kontakte
Durchschnittlich (+1)	Äronautik Schießen Wille Wissen

### Stress

Geistig	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Körperlich	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

### Erholung

3 Fate-Punkte

## Ausrüstung

- ✦ Spazierstock – Waffe:1 (für den Alltag)
- ✦ Ein Paar Duellpistolen – Waffe:2
- ✦ Verziertes Rapier – Waffe:3 (ebenfalls für Duelle)
- ✦ Luftschiff *Sturmschwalbe*

## Stunts

- ✦ **Adel verpflichtet:** Gibt einen +2 Bonus auf *Kontakte*, wenn man die Hilfe eines anderen Adligen erbittet.
- ✦ **La Canne:** Beim Kampf mit dem Spazierstock erhält der Kombattant einen +2 Bonus.
- ✦ **Was glaubt er eigentlich, wer ich bin?:** Liefert einen Bonus von +2 auf *Provozieren*, wenn der eigene gesellschaftliche Stand höher ist als der des Gegenübers.

## Charakterbeschreibung

- ✦ **Konzept:** *Die Nummer 24 in der kaiserlichen Thronfolge zieht ins Abenteuer* – Eugen war stets ein wenig gelangweilt von der Welt, die ihn umgab. Es war kein Wunder, dass er die erstbeste Gelegenheit ergriff, sich Hals über Kopf in absurde Fährnisse zu stürzen!
- ✦ **Dilemma:** *Die Rechnung geht auf mich!* – Der adlige Lebemann weiß, dass er auf diversen Banken üppige Geldanlagen hinterlegt hat – doch einen wirklichen Überblick darüber hat er nicht. Er vertraut einfach darauf, dass ihm die Ressourcen nicht ausgehen – und so lange darf es gern das Teuerste sein. Freunde wie Gegenspieler sind selbstverständlich eingeladen, egal, wie viel lichtscheues Gesindel man damit anlockt – man muss schließlich zeigen, was man hat!

✦ **Aspekt I:** *Das habe ich von meinem Hauslehrer gelernt* – Eugen hat eine universelle Bildung genossen. Er brachte seine Lehrer stets zur Verzweiflung, zog es ihn doch überall hin, nur nicht auf die Schulbank. Doch letztlich ist er mit breitgefächertem Wissen aus dieser Zeit hervorgegangen.

✦ **Aspekt II:** *Eine Klinge aus Stahl, ein Herz aus Gold* – Eine Maid in Nöten? Ein Attentat auf den ägyptischen Vizekönig, das nur unter Einsatz von Leib und Leben verhindert werden kann? Ein Duell um die Ehre? Der 24. in der Thronfolge ist dabei!

✦ **Aspekt III:** *Die gehören zu mir* – Sein Vater schenkte ihm das Luftschiff, um die Interessen seines Sohnes ein wenig zu lenken. Dass Eugen nun ein paar Luftschiffer mit Ahnung von Navigation gefunden hat, die mit ihm in die Ferne schweifen, konnte der alte Herr ja nicht ahnen, der dachte, die *Sturmschwalbe* würde lediglich ein nettes Sammlerstück in einem Bootshaus auf den Ländereien abgeben. Eugen hält mindestens ebenso große Stücke auf die Mannschaft wie auf das Luftschiff, und ein Mann von Welt kann auch einen raubeinigen Friesen mit einem jovialen »Der? Der gehört zu mir!« aus einer brenzligen Situation retten, und sich selbst damit in Schwierigkeiten bringen.

# Maha Kumarai

## Verführerische Spionin



### Aspekte

Konzept	Die Spionin, die mich liebte
Dilemma	Verfolgt von der Hansesicherheit
Aspekt I	Die spitze Feder der Elaine Barley
Aspekt II	Verschleierte Vergangenheit
Aspekt III	Mein Geheimnis ist bei dir sicher!

### Fertigkeiten

Großartig (+4)	Charisma
Gut (+3)	Empathie Täuschung
Ordentlich (+2)	Heimlichkeit Kontakte Provozieren
Durchschnittlich (+1)	Nachforschung Schießen Wissen Wahrnehmung

### Stress

Geistig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Körperlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Erholung

2 Fate-Punkte

### Ausrüstung

- ✦ Damenwehr – Waffe:1
- ✦ Photographischer Apparat getarnt als Schminkkoffer

## Stunts

- ✦ **Improvisationstalent:** *Täuschung* kann ohne Vorbereitungszeit zum Erstellen von überzeugenden Verkleidungen verwendet werden.
- ✦ **Körperklappe:** Ein kleines Messingfach unter dem Strumpfband. +2 Bonus auf *Täuschung*, wenn sie kleine Gegenstände einsetzen und/oder verstecken möchte.
- ✦ **Vorarbeit:** *Heimlichkeit* +2 wenn eine Örtlichkeit vorher bereits ausgekundschaftet wurde.
- ✦ **Um den kleinen Finger:** +2 auf *Charisma*, um geneigten Männern und Frauen durch die eigenen Verführungskünste Informationen zu entlocken oder sie zu Taten anzustiften.

## Charakterbeschreibung

- ✦ **Konzept:** *Die Spionin, die mich liebte* – Ausgebildet, um im Namen des Kaiserreichs sensible Informationen zu beschaffen, legte die Spionin den ein oder anderen schwierigen Tanz auf dem gesellschaftlichen Parkett hin. Mit ihrem Charme und dem adretten Auftreten fördert sie Geheimnisse zu Tage, die Viele lieber im Dunkeln gelassen hätten.
- ✦ **Dilemma:** *Verfolgt von der Hansesicherheit* – Die Spionin hatte ein mieses Gefühl bei dem Auftrag, doch dass sie am Ende als Verräterin dastehen würde, die vom Kaiserreich für tot erklärt und auf die von der Hanse ein hohes Kopfgeld ausgesetzt wurde, war selbst für die abgeklärte Agentin zu viel der Aufregung. Mit Hilfe des Luftschiffpiraten Jesko konnte sie den Häschern jedoch entkommen. Doch die Finder der Hansesicherheit sind niemals fern.
- ✦ **Aspekt I:** *Die spitze Feder der Elaine Barley* – Die Abenteuergeschichten, die

die Spionin unter ænglischem Pseudonym veröffentlicht, erfreuen sich einer gewissen Beliebtheit. Viele Verehrer und Bewunderer fragen sich, wer wohl hinter den tollkühnen Erlebnisberichten steckt und würden eine Menge für ein Treffen bieten.

- ✦ **Aspekt II:** *Verschleierte Vergangenheit* – Maha wuchs keineswegs als Tochter eines französischen Soldaten und einer indischen Tempeldienerin auf, sondern stammt ursprünglich aus Jena und heißt Edeltraud Kästner. Doch ihre dunklen Augen sowie zahlreiche Perücken, Haarfärbemittelchen und Schminkutensilien verhelfen ihr zu unzähligen Rollen, die ihre Phantasie mit den nötigen Hintergrundgeschichten versieht. Ihre liebste Rolle ist die der indischen Schleiertänzerin Maha Kumarai – doch es wäre ihr sogar möglich, als Schwester der nubischen Söldnerin durchzugehen, wenn man ihr etwas Zeit gäbe.
- ✦ **Aspekt III:** *Mein Geheimnis ist bei dir sicher!* – Mahas Wissen über andere Kulturen beschränkt sich auf Angelesenes und eine ausufernde Phantasie. So ist es kein Wunder, dass es den einen oder anderen gibt, der sie bereits entlarvt hat. Während Mahas Geheimdienstzeit musste so mancher diese Erkenntnis allerdings teuer bezahlen und sitzt heute im Hochsicherheitsgefängnis »Kahler Asten«. Heute gelingt es der Spionin meist, ihrerseits ein Geheimnis zu lüften, mit dem sie denjenigen, der sie entlarvt hat, unter Druck setzen kann. Neuerdings versucht sie, herauszufinden, womit sie den Ethnologen zum Schweigen bringen kann – denn dass sie keine indische Tempeltänzerin ist, hat er schon am ersten Tag ihrer gemeinsamen Reise erkannt.

# Teodoro Pierini

Ethnologe und Entdecker



## Aspekte

Konzept	Draufgängerischer Völkerkundler
Dilemma	Neugier ist der Katze Tod
Aspekt I	Zuhause in der Welt
Aspekt II	Das kann man in keinem Hörsaal lernen!
Aspekt III	Die Waffen der Frauen ...

## Fertigkeiten

Großartig (+4)	Wissen
Gut (+3)	Kontakte Schießen
Ordentlich (+2)	Charisma Nachforschung Natur
Durchschnittlich (+1)	Empathie Ressourcen Täuschung Wahrnehmung

## Stress

Geistig	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Körperlich	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

## Erholung

2 Fate-Punkte

## Ausrüstung

- ✦ Verzierte italienische Muskete – Waffe:3
- ✦ Rucksack mit Überlebensausrüstung

## Stunts

- ✦ **Gezielter Schuss:** Siehe Fate Core S. 128.
- ✦ **Herr Aufziehvogel** (gefertigt von der verrückten Wissenschaftlerin): Ein lochkartengesteuerter Uhrwerk-Automat in Gestalt eines Vogels, der Botschaften überbringen kann und sich dabei am Erdmagnetfeld orientiert.
- ✦ **Eidetisches Gedächtnis:** +2 auf Wissen, wenn es darum geht, sich an etwas zu erinnern.
- ✦ **Freundschaft auf den ersten Blick:** Fremde sind dem Ethnologen gegenüber auf Anhieb freundlich gesonnen. +2 auf Charisma, um neue Freundschaften zu schließen oder einen guten Eindruck zu hinterlassen.

## Charakterbeschreibung

- ✦ **Konzept:** *Draufgängerischer Völkerkundler* – Der Ethnologe ist mutig, universell gebildet, ein wenig gerissen und vor allen Dingen charmant.
- ✦ **Dilemma:** *Neugier ist der Katze Tod* – Irgendwann wird ihm seine chronische Neugierde den Hals brechen – aber bis dahin ist er noch auf kein Geheimnis gestoßen, das er nicht lüften konnte.
- ✦ **Aspekt I:** *Zuhause in der Welt* – Der Ethnologe spricht sieben Sprachen fließend und radebrecht so ziemlich alle anderen. Als Sohn einer berühmten venezianischen Geographin, einer überzeugten Verfechterin der Vinland-Theorie, nach der auf dem Atlantik zwischen Europa und Asien noch ein weiterer Kontinent existiert, ist er bereits als kleines Kind in allen Winkeln der Welt unterwegs gewesen.
- ✦ **Aspekt II:** *Das kann man in keinem Hörsaal lernen!* – Der Ethnologe hat eine Anpack-Mentalität. Er saugt Wissen auf

wie ein Schwamm – aber weniger aus Büchern, er lernt aus Erfahrungen. Er studierte zwar an genügend Universitäten, um allein schon anstandshalber irgendwann einen Dokortitel aufgenötigt zu bekommen – doch seine Liebe gilt der Feldforschung, fremden Kulturen und unbekanntem Völkern.

- ✦ **Aspekt III:** *Die Waffen der Frauen ...* – Der Ethnologe ist nicht nur den unterschiedlichen Kulturen verfallen – er ist gleich mehrfach verheiratet. Bei den Igbo stiftete er einen Waffenstillstand durch eine Ehe, bei den Tuareg hat er sich Hals über Kopf in eine glutäugige Schönheit verguckt, deren älterer Bruder die Ehe forderte, und auch in der Mongolei und in Indien ist er nach unterschiedlichen Riten verheiratet. Wenn das seine Frau Lucrezia in Italien herausfände ... Der Ethnologe ist ein wahrer Herzensbrecher, und der Schlüssel zu den Herzen der Frauen hat ihm schon aus so mancher Patsche geholfen – doch zugleich ist dies auch ein Geheimnis, das er bisher nur bei einer guten Flasche Weinbrand dem friesischen Stürzer anvertraute.

# Therese Koller

Ehemalige Habsburgerin



## Aspekte

Konzept	Die Alpen-Terroristin fernab ihrer Heimat
Dilemma	Schwer mit Schuld beladen
Aspekt I	Gemeinsam sind wir stark!
Aspekt II	In der Natur daheim
Aspekt III	Die andere Wange

## Fertigkeiten

Großartig (+4)	Schießen
Gut (+3)	Heimlichkeit Mechanik
Ordentlich (+2)	Medizin Natur Wahrnehmung
Durchschnittlich (+1)	Athletik Kämpfen Kraft Wille

## Stress

Geistig	□□□
Körperlich	□□□

## Erholung

2 Fate-Punkte

## Ausrüstung

- ✦ Hinterlader - Waffe:3
- ✦ einige Stangen Dynamit

## Stunts

- ✦ **Badabumm:** Die Habsburgerin erhält einen Bonus von +2 auf *Mechanik*, um Sprengstoffe herstellen und hochgehen lassen.
- ✦ **Scharfschütze:** +2 auf Schüsse aus dem Hinterhalt.
- ✦ **Getreu der Schrift:** Hiermit wird ein +2 Bonus für Proben zum Überwinden gewährt, wenn dies durch eine passende Stelle der Bibel untermauert wird – am besten durch ein Zitat.
- ✦ **Feldarzt:** Ignoriert Aspekte für schlechte medizinische Ausrüstung und widrige Umstände für Erste Hilfe.

## Charakterbeschreibung

- ✦ **Konzept:** *Die Alpen-Terroristin fernab ihrer Heimat* – Als die Osmanen Österreich-Ungarn eroberten und es in Rumelien umbenannten, bildete sich in den abgelegenen Bergtälern recht schnell Widerstand gegen die Eroberer. Militärisch geschult und indoktriniert sind sie bereit, im Kampf gegen die osmanischen Besatzer grausame Anschläge zu verüben.
- ✦ **Dilemma:** *Schwer mit Schuld beladen* – Die junge Frau wurde von Kindesbeinen an in der hasserfüllten Doktrin der Habsburger unterwiesen und kämpfte mit absoluter Entschlossenheit. Als sie jedoch bei einem blutigen Terrorakt durch eine Nachlässigkeit dutzende Zivilisten statt Sultansgardisten tötete, schwor sie, bestärkt vom Zureden der Wissenschaftlerin Lieselotte Haslmayr, diesen Pfad zu verlassen.
- ✦ **Aspekt I:** *Gemeinsam sind wir stark!* – Von je her ist die Habsburgerin in starken Gemeinschaften aufgewachsen. Zunächst ihre Familie, dann die Zelle

der habsburgischen Widerstandskämpfer und nun ihre neuen Freunde, Lieselotte und Eugens Mannschaft. Sie ist eine treue Gefährtin und würde für ihre Freunde durch die Hölle gehen, doch braucht sie Zuspruch und Leitung anderer und leidet unter Einsamkeit und Streit.

- ✦ **Aspekt II:** *In der Natur daheim* – Die Habsburgerin ist in dünner Luft, über Wolken und Waldgrenzen ganz in ihrem Element. Sie atmet Freiheit und ist begeistert von der Schönheit der Natur (auch außerhalb ihrer Heimat) und den Traditionen Österreichs. In der Natur und den Winden ausgeliefert kann die Habsburgerin am besten arbeiten.

- ✦ **Aspekt III:** *Die andere Wange* – Es fällt Therese immer noch schwer, eine andere Möglichkeit als Gewalt in Betracht zu ziehen – aber sie wird schon besser. Im Grunde ihres Wesens hat sie ein weiches Herz und versucht mittlerweile, ihre Konflikte friedlich zu lösen, Gleichmut zu beweisen und auch andere von einer solchen Herangehensweise zu überzeugen.

# Archetypen als Themengruppe

Die Archetypen lassen sich problemlos als Themengruppen zusammenstellen, d.h. als eine Gruppe, die einen gemeinsamen Hintergrund aufweist – in diesem Fall als Teil der Mannschaft eines Luftschiffs. Ein geeignetes Luftschiff für diese Gruppe wird im Folgenden ebenfalls vorgestellt.

Themengruppen eignen sich hervorragend, um Charaktere zusammenzuführen, gemeinsame Ziele festzusetzen und dadurch zusammenzuschweißen. Denkbar wäre neben der obligatorischen Luftschiffmannschaft auch eine Gruppe von Findern der Hansesicherheit, die Vertrauten einer Unter-

weltgröße, der Hof eines Adligen, eine Zirkustruppe oder Entdecker, die das unbekannte Inland Neu-Vlanderns erforschen.

## Verknüpfungen

Einige der hier vorgestellten Archetypen sind über ihre Aspekte mit anderen Archetypen verknüpft. Sollten die dafür notwendigen Charaktere in Ihrer Runde fehlen, können Sie die genannten Personen als Nichtspieler-Verbündete interpretieren, oder sie schlicht durch andere Spielercharaktere der Gruppe austauschen.

