

Eis & Dampf mit Fate

Mit Hilfe von Fate Core lässt sich das Setting *Eis&Dampf* vollständig bespielen. Um seinen Eigenheiten gerecht zu werden, stellen wir Ihnen als Spielleiter Erweiterungen (Extras – siehe Fate Core System S. 277) im Hinblick auf die Besonderheiten der Eiszeit im Steampunk-Genre zur Verfügung.

Neue Fertigkeiten

Æronautik

Während Fahren zum Steuern von allerhand Land- und Seefahrzeugen benutzt wird, wird der Umgang mit einem Luftschiff durch *Æronautik* abgebildet. Dazu gehört das Manövrieren und Navigieren von Luftschiffen, die Bedienung der Maschinen und der Haushalt des Treibgases.

 **Überwinden:** *Æronautik* wird beispielsweise genutzt, um einen Sturm zu überstehen, oder um längsseits an ein Opfer zu gehen, um es zu entern.

 **Einen Vorteil erschaffen:** Mit einem Wurf auf *Æronautik* kann ein Luftschiff eine *Günstige Position* einnehmen, um eine *Volle Breitseite* abzufeuern, oder sich *Unter dem Ætherlot* anzuschleichen.

 **Angreifen:** Normalerweise übernehmen die Kanoniere auf dem Kanonendeck den Angriff mit der Fertigkeit *Schießen*. Sollte das betreffende Luftschiff über starre Buggeschütze verfügen oder ist ein Rammangriff beabsichtigt, kommt *Æronautik* zum Einsatz.

 **Verteidigen:** *Æronautik* wird benutzt, um sich gegen feindliches Kanonenfeuer und Enterangriffe zur Wehr zu setzen.

Stunts

✦ **Maschinist:** Mit Hilfe des Stunts kann *Æronautik* anstatt *Mechanik* benutzt werden, um Reparaturen an einem Luftschiff durchzuführen.

✦ **Leser des Winds:** Liefert einen Bonus von +2 zur Navigation mit Hilfe von Luftströmungen.

✦ **Luftfinte:** Erlaubt den Einsatz von *Æronautik* statt *Täuschung*, um einen Vorteil zu generieren, wenn es darum geht, jemanden im Luftkampf fehlzuleiten oder abzulenken.

✦ **Die Lange Anna fällen:** Der legendäre Stunt bringt einen +2 Bonus, wenn man beim Luftkampf einen Vorteil generieren oder angreifen will, indem man die Szenerie einsetzt und vernichtet, also z.B. Bäume, Kirchtürme oder eben die namensgebende Felsformationen vor Helgoland einreißt.

✦ **Volldampf voraus:** Bringt +2, wenn man eine Probe zum Überwinden durchführt und das durch Geschwindigkeit und volle Kraft der Maschinen erreichen möchte.

✦ **Uff die Maaschien könne se sich verlassse, Herr Kapitän:** Mit diesem Stunt erhält man +2 zur Verteidigung, wenn es darum geht, dass die Maschinen besonders stark beansprucht werden.

✦ **Zum Fliegen geboren:** Ermöglicht den Wurf von *Æronautik* statt *Athletik* zur Steuerung eines Sturzgliebers.

Medizin

Medizin dient dem Zusammenflicken von Menschen, aber auch dem Einsetzen von künstlichen Gliedmaßen oder gar dem Bau von Shellys. Für die Anfertigung künstlicher Gliedmaße wird allerdings die Fertigkeit *Mechanik* verwendet.

 **Überwinden:** *Medizin* dient vor allem dem Einleiten des Erholungsprozess von körperlichen Konsequenzen wie

beschrieben im Fate Core System auf dem Kasten auf S. 172. Außerdem werden hiermit Gliedmaße an einen biologischen Körper angesetzt oder gar Shellys belebt. Die Heilung geistigen Schadens geschieht mittels *Empathie*.

 **Einen Vorteil erschaffen:** Mit *Medizin* können Mittel gespritzt werden, um einen Menschen etwa in *Betäubung* zu versetzen oder ihn durch Kampfproben die Aspekte *Voll mit Adrenalin* oder *Kein Schmerzempfinden* zu verpassen.

 **Angreifen:** *Medizin* wird nicht zum Angriff genutzt.

 **Verteidigen:** *Medizin* wird nicht zur Verteidigung benutzt.

Stunts

- ✦ **Chirurg:** Man erhält einen Bonus von +2 auf *Medizin*proben während Operationen.
- ✦ **Shellybauer:** Mit dem Stunt ist ein Charakter in der Lage, Leichname mit künstlichem Leben zu erfüllen. Mehr dazu findet sich im Abschnitt zu künstlichen Gliedmaßen auf [Seite 050](#).
- ✦ **Gott in Weiß:** Ein Charakter kann *Medizin* anstatt *Charisma* benutzt werden, wenn er sich in der gehobenen Gesellschaft bewegt.

Natur

In einer Welt, die allem technischem Fortschritt zum Trotz besonders harsche Anforderungen an diejenigen stellt, die in ihr überleben wollen, ist die Fertigkeit *Natur* das Mittel, um den Kampf gegen die kalte Wildnis zu bestreiten.

 **Überwinden:** *Natur* wird für alles eingesetzt, was hilft, um in der Wildnis zu

überstehen. Dies ist z.B. die Nahrungssuche, die Vorhersage des Wetters, Spurensuche und der Umgang mit wilden Tieren.

 **Einen Vorteil erschaffen:** Hiermit ist das Errichten eines *Geschützten Lagerplatzes* möglich, das Präparieren eines Gebiets mit *Fallen*.

 **Angreifen:** *Natur* wird nicht zum Angriff genutzt.

 **Verteidigen:** *Natur* wird nicht zur Verteidigung benutzt.

Stunts

- ✦ **Tarnmantel:** Wenn es um das Verstecken eines Luftschiffs in der Wildnis wie im Wald oder in Bergschluchten geht, erhält der Charakter einen +2 Bonus.
- ✦ **Das Ding aus dem Sumpf:** Der Charakter kann *Natur* statt *Heimlichkeit* würfeln, wenn er sich in sumpfigem oder waldigem Gebiet bewegt.

Charisma und Kommandieren

Die militärische oder luftfahrttechnische Führung einer Gruppe haben wir vom klassischen sozialen *Charisma* entkoppelt. Dadurch teilt sich diese Fertigkeit auf in:

- ✦ *Charisma:* Wie beschrieben in Fate Core.
- ✦ *Kommandieren:* Zum Befehligen einer Mannschaft oder einer militärischen Einheit (unerlässlich für Luftschiffkapitäne).

Stunts

- ✦ **Klar Luftschiff zum Gefecht** (*Kommandieren*): Durch den Befehlsstunt erhält jeder Schütze an Bord einen Bonus von

+1 auf seine Fertigkeit, solange ein Kommandant nichts tut, als das Feuer zu koordinieren und dabei eine Gute (+3) Probe auf *Kommandieren* würfelt. Erzielt er einen vollen Erfolg bei der Probe, erhält er zudem einen Schub, der von einem beliebigen Mitglied der Mannschaft genutzt werden darf.

Mechanik statt Handwerk

Wir benutzen hier die Bezeichnung *Mechanik* statt *Handwerk*. Es erscheint uns in den meisten Fällen passender. Tatsächlich sind aber beide Fertigkeiten identisch. Für fortgeschrittene Technik und die Erschaffung von Prototypen ist allerdings ein entsprechender Aspekt erforderlich („Stunts mit dem Extra Prototypen“ auf Seite 046).

Ohne Diebeskunst

In unseren Augen macht es für die vorgestellte Fertigkeitskombination sowie für das Setting Sinn, auf die im Grundregelwerk erwähnte Fertigkeit *Diebeskunst* zu verzichten und Einbrüche auf der einen Seite mit *Mechanik* und *Heimlichkeit*, Taschendiebstahl auf der anderen Seite mit *Täuschung* abzuhandeln.

Neue Stunts

✦ **Aufschneider** (*Kämpfen*): Ein Charakter kann *Kämpfen* statt *Provozieren* nutzen, wenn er seinen Ruf als Kämpfer in die Waagschale wirft.

✦ **Abstürzer** (*Athletik*): Das Gegenstück zu Thermiker. Ein Sturzgleiter kann hiermit sofort um bis zu drei Zonen sinken. Dieser Stunt liefert durch die hohen erreichten Geschwindigkeiten einen +2 Bonus auf waghalsige Flugmanöver wie Loopings oder Rollen. Äußerst nützlich, um Gegner den Aspekt *Verwirrt* zu verpassen oder einfach nur anzugeben.

Voraussetzung: Stürzer.

✦ **Adel verpflichtet** (*Kontakte*): Gibt einen +2 Bonus auf *Kontakte*, um die Hilfe eines anderen Adligen zu erbitten.

✦ **Behütet aufgewachsen** (*Empathie*): Verleiht einen +2 Bonus beim Erschaffen von Vorteilen mittels *Empathie*, wenn man in einer sozialen Situation durch völlige Naivität edel handelt.

✦ **Bewahrer des Glaubens** (*Wille*): Ermöglicht Proben auf *Wille* anstatt *Athletik*, um Angriffen auszuweichen, wenn dies im Einklang mit der eigenen Religion geschieht. Beliebt etwa bei Gnostikern, Habsburgern und Jüngern der Pharaonen.

✦ **Dafür gibt es eine völlig rationale Erklärung** (*Wissen*): Negiert einen scheinbaren oder tatsächlichen übernatürlichen Aspekt, wenn dem Charakter ein Wurf auf *Wissen* gelingt, dessen Schwierigkeit vom Ausmaß der Übernatürlichkeit abhängt.

✦ **Drei Kugeln in der Minute** (*Schießen*): Nach dem Abfeuern einer einschüssigen Waffe wie einer Muskete ist in diesem Setting vor dem nächsten Schuss normalerweise eine Aktion zum Nachladen nötig. Diese Nachladeaktion entfällt mit diesem Stunt.

✦ **Duellist** (*Kämpfen*): Dieser kann in formellen Duellen oder fairen Kämpfen zwischen genau zwei Kontrahenten Vorteile

mit einem +2 Bonus mittels *Kämpfen*proben erschaffen.

- ✦ **Eines Tages wirst du auch Kapitän!** (*Empathie*): Dieser Stunt liefert einen +2 Bonus, wenn man in einer Situation sich oder jemand anderem, der für eine Aufgabe ungeeignet scheint, Mut zuspricht.
- ✦ **Geist in der Maschine** (*Empathie*): Der Charakter interagiert mit Maschinen, als wären es Lebewesen, er spürt vielmehr ihre Bedürfnisse, als dass er Schäden analysiert, und würfelt *Empathie* statt *Mechanik*, um die Funktionsweise und Eigenschaften einer Maschine zu verstehen. Dies ist die angeborene Version eines Magnetresonanztasters (siehe unten).
- ✦ **Getreu der Schrift** (*Wille*): Hiermit wird ein +2 Bonus für Proben zum Überwinden gewährt, wenn dies durch eine passende Stelle der jeweilig bevorzugten Heiligen Schrift untermauert wird – am besten durch ein Zitat. Beliebt bei Biblikern.
- ✦ **La Canne** (*Kämpfen*): Beim Kampf mit dem Spazierstock erhält der Kombattant einen +2 Bonus.
- ✦ **Pfeifenbalg** (*Charisma*): Man erhält +2 *Charisma*, während man ein Musikinstrument spielt, auf das man sich beim Erwerben des Stunts festgelegt hat (etwa Violine, Flöte, Dudelsack ...). Sehr nützlich beispielsweise zur Motivation einer Schiffsmannschaft.
- ✦ **Rücken an Rücken** (*Kämpfen*): Von einer Überzahl umzingelt, erhält der Fechter einen Bonus von +2 im *Kämpfen*.
- ✦ **Stürzer** (*Athletik*): Gewährt einen +2 Bonus auf *Athletik*proben zur Steuerung eines Sturzgleiters.
- ✦ **Thermiker** (*Athletik*): Ermöglicht das plötzliche Anheben der Position des eigenen Sturzgleiters um bis zu drei Zonen einmal pro Szene durch Ausnutzen

der Thermik. Zudem erschwert dieser Stunt Angriffe auf den Stürzer um 2.

Voraussetzung: *Stürzer*.

- ✦ **Was glaubt er eigentlich, wer ich bin?** (*Provozieren*): Liefert einen Bonus von +2 auf *Provozieren*, wenn der eigene gesellschaftliche Stand (der sich aus dem Konzept ergibt) höher ist als der des Gegenübers.

Verrückte Wissenschaften

Was wäre ein Steampunk-Rollenspiel ohne Verrückte Wissenschaften? Ohne dampfgetriebene Automaten und uhrwerkbetriebene Apparate?

Im Gegensatz zu vielen magielastigen Steampunksettings halten sich zwar die meisten technischen Wunderwerke in der Welt von *Eis&Dampf* an den Rahmen, der von den Gesetzen der Physik gesteckt wird. Dies bedeutet aber nicht, dass sich die Spieler auf Standardausrüstung beschränken müssen. Im Gegenteil, der Besitz von technischen Wunderwerken zeichnet die Spieler- oder Nichtspielercharaktere in diesem Setting als herausragende Persönlichkeiten aus. Ihre Apparate dehnen den Rahmen des Möglichen oder sind ihrer Zeit ein deutliches Stück voraus.

Prototypen

Mit diesem Extra können wundersame Apparaturen konstruiert werden. Wer es einsetzt,

besitzt dafür normalerweise einen Satz Werkzeug und Materialien.

- ✦ **Kosten:** Voraussetzung für den Bau von Prototypen ist ein passender Aspekt wie *Physicus des Ætherrats der Universität zu Colonia* oder *Schüler des genialen Clockworth-Merenge*. Dieser Aspekt (der zusätzlich zum Konzept gewählt werden muss) stellt das wesentliche Entscheidungsmerkmal zwischen einem vorrückten Wissenschaftler und z.B. einem Bordmechaniker dar. Außerdem kostet jede Konstruktion eines Prototypen einen Fate-Punkt.
- ✦ **System:** Die »Technik aus der Westentasche« erschafft durch einen Wurf auf *Mechanik* Apparate und Ausrüstungsgegenstände, die für den Rest der Szene einsatzfähig sind und wie ein Stunt wirken (siehe Beispiele möglicher Apparate und künstlicher Gliedmaßen weiter unten). Nach Ablauf der Szene tritt eine Fehlfunktion auf: Der Prototyp befindet sich eben noch im Experimentierstadium. Bei der Konstruktion muss der Spielleiter entscheiden, ob der Apparat in der jeweiligen Situation zusammengeschaubt werden kann. So ist es äußerst anspruchsvoll, einen Raketenrucksack während einer Messerstecherei zu entwerfen. Grundsätzlich sollte aber alles möglich sein, was die Dramatik der Szene erhöht, ohne völlig unrealistisch zu wirken – immerhin kostet jede Anwendung dieser Fertigkeit einen Fate-Punkt. Ein solcher temporärer Prototypen-Stunt kann auf einen anderen Charakter übertragen werden, indem der jeweilige Apparat weitergegeben wird. Soll ein permanent-funktionsfähiger Apparat geschaffen werden, kostet das den

Gesellschaftlicher Stand

In dieser Epoche der Eiszeit ist der gesellschaftliche Stand von hoher Bedeutung. Ein Adelstitel kann auf wundersame Weise Türen öffnen, Einladungen verschaffen und die Karriere fördern. In düsteren Spelunken andererseits kann ein solcher Titel jedoch eine Gefahr für Portemonnaie und Unversehrtheit darstellen. Eine Geburt in Friesland bedeutet einen rechtlosen Status fernab der Küsten, aber auch eine Garantie für schnelle Freundschaften in Hochgotland und anderen Piratennestern.

Im Spiel ergibt sich der Stand eines Charakters oft direkt aus seinem Konzept, welches wie jeder andere Aspekt situationsabhängig gereizt oder eingesetzt werden kann. Alternativ kann der Stand durch einen eigenen Aspekt wie etwa *Kind der Gosse*, *Verarmter Landadel* oder *Tochter eines Handelsmagnaten* besonders betont werden.

Träger (nicht den Erschaffer) einen Punkt Erholung, ebenfalls wie bei einem Stunt.

Stunts mit dem Extra Prototypen

- ✦ **Menschmaschine** (*Mechanik*): Der Charakter kann *Mechanik* anstatt *Medizin* würfeln, wenn es um den Einbau künstlicher Gliedmaße oder die Erschaffung von Shellys geht.
- ✦ **Schrotthändler** (*Mechanik*): Als solcher kann ein Charakter *Mechanik* statt *Resourcen* würfeln, wenn er einen Fate-Punkt ausgibt.

Apparate als Stunts

Wie oben erwähnt, können nicht nur Charaktere mit dem Extra Prototypen über wunderbare Apparaturen verfügen. Der Besitz und die Kenntnis über die Bedienung eines persönlichen Apparats werden über Stunts geregelt: Derart experimentelle Technik ist normalerweise genau auf den Träger zugeschnitten und kostet ihn einen Punkt Erholung. Der jeweilige Apparat muss für gewöhnlich von einem Spieler- oder Nichtspielercharakter mit dem Extra Prototypen erworben werden.

Beispiele

- ✦ **Herr Aufziehvogel:** Ein lochkartengesteuerter Uhrwerk-Automat in Gestalt eines Vogels, der Botschaften überbringen kann und sich dabei am Erdmagnetfeld orientiert.
- ✦ **Infrarot-Brille (Wahrnehmung):** 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 (Mechanik):** Unterarm langer Apparat zur Aussendung eines hochenergetischen, unsichtbaren Lichtstrahls. Verleiht einen Bonus von +2 auf *Mechanik*-Proben für Metallreparaturen und -beschädigungen.
- ✦ **Nebelbomben:** Faustgroße Granaten, die einen Raum in Sekundenschnelle mit Rauch füllen können. +2 auf *Heimlichkeit*.
- ✦ **Panzerbrechende Munition:** Wird eine Projektilwaffe damit ausgestattet, erhöht sich der Waffenschaden um eine

Stufe und die die Rüstung des Ziels wird ignoriert.

- ✦ **Schockhandschuh (Kämpfen):** Handschuh mit Leitungen und Kondensatoren, mit dem man Stromstöße verteilen kann. Gegen Metallrüstungen sowie bei großer Kälte beträgt der Schaden Waffe:1 und ignoriert Rüstungen. Zudem +2 beim Erschaffen von Vorteilen im unbewaffneten *Kämpfen*, um einen Gegner benommen zu machen.
- ✦ **Teslawerfer (Schießen):** 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.

Einige Apparate erreichten irgendwann die Serienreife und ihre Baupläne werden allgemein bekannt. In diesem Fall wird ein Apparat (der nur mit dem Extra Prototypen erschaffen werden kann) zu einem normalen Ausrüstungsgegenstand und kann von allen Spieler- wie Nichtspielercharakteren erworben oder konstruiert werden.



Ausrüstung und Waffen

Im Folgenden zeigen wir einige Beispiele für Ausrüstungsgegenstände und Waffen auf, die den Charakteren in der Welt von *Eis&Dampf* zur Verfügung stehen. Einige Waffen stellen Boni ähnlich zu Stunts zur Verfügung. Diese sind Teil der Waffe und sind für einen Charakter umsonst, kosten also keine Erholung. Fühlen Sie sich inspiriert, sich weitere Ausrüstungsgegenstände auszudenken und Waffen zu erfinden.

Ausrüstungsgegenstände

- ✦ **Ætherlot** (auch bekannt als Funkmess): Mit Hilfe von Funkwellen können mit dieser Großanlage Luftschiffe am Himmel in weiter Entfernung geortet werden. Kleinere Ausführungen zum Einsatz in Luftschiffen befinden sich im Experimentierstadium.
- ✦ **Erlenhofenzelle** (auch bekannt als Galvanische Gasbatterie): Vielversprechende Erfindung zur Umwandlung von Wasserstoff oder Methan in elektrische Energie.
- ✦ **Enterhakenkanone**: Eine Kanone, die mittels Federkraft einen an einem Seil befestigten Enterhaken anstelle einer Kugel verschießt. Unerlässlich zum Entern eines Luftschiffs.
- ✦ **Gyroflügler**: Hochmodernes und seltenes Mini-Fluggerät, das mit einem Rotor in der Luft gehalten wird. Meist angetrieben von einer Erlenhofenzelle. Ein Gyroflügler wird mit der Fertigkeit *Æronautik* gesteuert.
- ✦ **Handwärmer**: Kissen gefüllt mit Chemikalien, dass durch eine exotherme

Reaktion für ein wenig Wärme auf den kalten Straßen der Eiszeit sorgt. Beliebt bei Prostituierten.

- ✦ **Sturzgleiter**: Ein-Person-Windgleiter. Mithilfe der Fertigkeit *Athletik* kann man sich hiermit auf den Gegner stürzen oder einfach zum Spaß in die Lüfte schwingen.

Waffen

Fecht Waffen

- ✦ **Aufgepflanztes Bajonett**: Waffe:2
- ✦ **Dolch (und Messer, Stilet, ...)**: Waffe:1 und +2 zum Erzeugen von Vorteilen im Kampf in beengter Umgebung.
- ✦ **Kletsie** (Friesenspeer): Waffe:3. Gibt einen Bonus von +2 auf *Athletik*, wenn er als Sprunghilfe benutzt wird.
- ✦ **Musketenkolben**: Waffe:1
- ✦ **Parierdolch**: Zusammen mit einem Rapier oder Degen liefert er einen Bonus von +2 beim Erschaffen von Vorteilen beim *Kämpfen*, um die gegnerische Waffe zu binden.
- ✦ **Rapier (und Entermesser, Degen, Säbel, Schwert ...)**: Waffe:3
- ✦ **Spazierstock**: Waffe:1. Kann auf jeden Ball mitgenommen werden, ohne als Waffe aufzufallen.
- ✦ **Stockdegen**: Waffe:2. +2 auf Täuschung, um die Waffe zu verbergen.

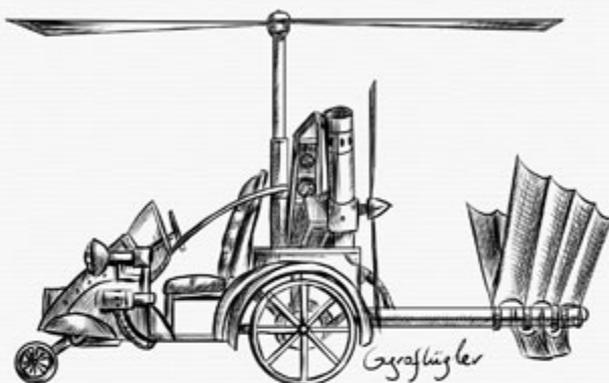
Schusswaffen

- ✦ **Damenwehr, Terzerol**: Winziger Einschüsser, der in der Hand verborgen werden kann. +2 auf Täuschung, um die Waffe zu verbergen. Benötigt nach

Ausrüstung, Schuss- und Fechtwaffen



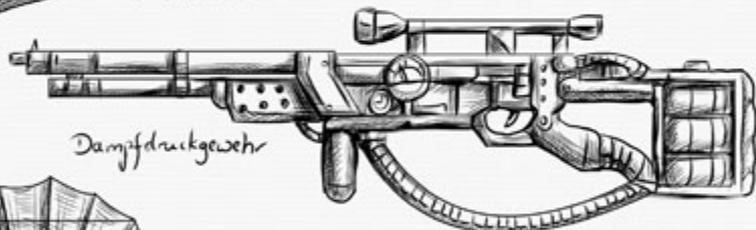
Steamware
Arm



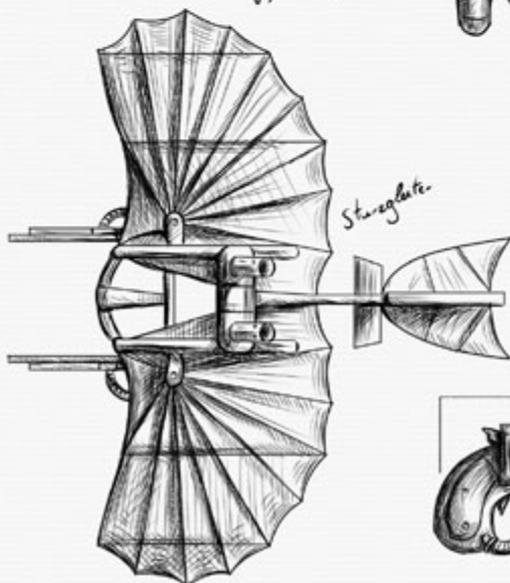
Geflügler



Muskete



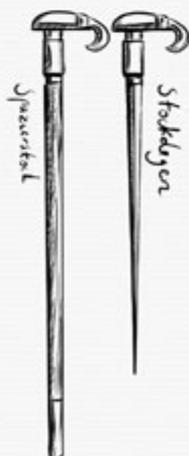
Dampfdruckgewehr



Sturzglöte



Damenwehre



Speersenk

Stöckdyger

einem Schuss eine Aktion, um nachgeladen zu werden. Waffe:1, Reichweite: selbe Zone.

- ✦ **Perkussionsschlosspistole:** Vorderladerpistole (meist reich verziert) für den Kombattanten mit Geschmack. Benötigt nach einem Schuss eine Aktion, um nachgeladen zu werden. Waffe:2, Reichweite: benachbarte Zone.
- ✦ **HSRP6** (auch bekannt als **Hanseluder**): Doppelläufige Repetierpistole der Finder der Hansesicherheit. Jeder Lauf verfügt über drei Schuss. Waffe:1 (einen Lauf abfeuern), Waffe:2 (beide Läufe gleichzeitig abfeuern), Reichweite: benachbarte Zone. Nicht frei erhältlich.
- ✦ **Muskete:** benötigt nach einem Schuss eine Aktion, um nachgeladen zu werden. Waffe:3, Reichweite: zwei Zonen.
- ✦ **Hinterlader:** Wie Muskete, kann aber auch liegend nachgeladen werden, Reichweite: zwei Zonen.
- ✦ **Druckrepetiergewehr:** Ein schweres, druckbetriebenes Gewehr mit mindestens einem Dutzend Kugeln im Magazin. Benötigt eine *Kraft* von mindestens 3, um ohne Standbein bedient werden zu können. Waffe:4, Reichweite: zwei Zonen.
- ✦ **Geschütz, Dampfrotationskanone:** Schiffsgeschütze, Artilleriekanonen, Dampfrotationskanonen (mit sechs bis acht dampfbetriebenen rotierenden Läufen von Druckrepetiergewehren) ... diese Kriegswerkzeuge, gegen einzelne Menschen eingesetzt, ziehen sofort extreme Konsequenzen oder den Tod nach sich, wenn sie treffen.

Rüstungen:

- ✦ **Hansejacke:** Rüstung:1
- ✦ **Kürass:** Rüstung:2

Künstliche Gliedmaßen

Die Verbindung von Mensch und Automat geschieht durch Konstruktion eines Apparats mit dem Extra Prototypen und die anschließende Verbindung mit einem Organismus (denkbar sind auch Tiere) mit Hilfe von *Medizin*. Die ersten derartigen künstlichen Gliedmaßen stammen aus London und wurden umständlich von Dampfmaschinen angetrieben, daher werden sie oft als »Steamware« bezeichnet. Heutzutage laufen diese Gliedmaßen meist durch eine Galvanische Primärzelle (Batterie) oder eine Erlenhofenzelle (Brennstoffzelle).

Regeltechnisch werden künstliche Gliedmaßen oder Sinnesorgane als Stunts behandelt, genau wie Apparate auch (siehe „Prototypen“ auf Seite 045).

Beispiele

- ✦ **Armklinge** (*Kämpfen*): Ein Schnappmesser im Unterarm (Waffe:1). Zu Beginn eines Konflikts hat man eine freie Probe zum Generieren des Vorteils *Überraschungsangriff*, der für den Angriff mit dieser Waffe eingesetzt werden kann.
- ✦ **Blutwärmezirkulator:** Ein auf Erlenhofenzellen basierendes Heiz- und Kühlsystem wärmt das über leider sehr auffällige Schläuche umgeleitete Blut sowie andere Körperflüssigkeiten entsprechend der Außentemperatur so an, dass es dem Träger selbst bei eisigster Kälte noch wohlrig warm ist, er

bei (in diesem Setting eher selten auftretender) Hitze aber nicht sonderlich schwitzt. +2 Bonus zur Verteidigung gegen die Temperatur betreffende Angriffe. Aspekte, die auf Hitze oder Kälte basieren, können gegen den Charakter nicht eingesetzt werden.

- ✦ **Dampfbeine** (*Athletik*): Diese künstlichen Beine aus Bronze und Leder verleihen einen +2 Bonus auf *Athletik*-proben bei Sprints oder Sprüngen, bei einem vollen Erfolg sind sogar übermenschliche Sprunghöhen möglich. Die charakteristischen Geräusche der Pneumatik ziehen allerdings einen Malus von -1 auf alle *Heimlichkeit*-proben nach sich, wenn es auf geräuschloses Schleichen ankommt. Entgegen dem Namen werden die Beine meist mit einer Galvanischen Zelle und nicht mit Dampfdruck angetrieben.



- ✦ **Hydraulikarm** (*Kraft*): Ein künstlicher, metallischer Arm, der einen verlorenen ersetzt. +1 Bonus auf waffenlosen *Kämpfen* sowie +1 *Kraft* zum Anheben.
- ✦ **Körperklappe** (*Täuschung*): Ein kleines Messingfach, das bevorzugt im Arm oder Bein eingesetzt ist. +2 Bonus auf *Täuschung*, wenn man kleine Gegenstände einsetzen und/oder verstecken möchte.
- ✦ **Lungendrucktank**: Ein Behälter an der Lunge, sowie eine komplexe Mechanik, die die Luftröhre damit verbindet. Halb in den Körper gesetzt und am Rücken daraus hervorschauend. Erlaubt das Luftanhaltens für eine volle Szene.
- ✦ **Magnetresonanztaster** (*Mechanik*): Leitungen auf und unter der Haut am ganzen Körper erlauben es dem Cha-

akter, ohne Werkzeuge mechanische Apparaturen zu bedienen, mit ihnen zu interagieren und Zustände zu erspüren. Dies erlaubt Proben auf *Empathie* statt *Mechanik*, um die Funktionsweise und Eigenschaften einer Maschine zu verstehen.

- ✦ **Mechanisches Herz** (*Kraft*): Ein auf Pumpen und Galvanischen Zellen basierendes Stück Mechanik stimuliert den Herzschlag und presst das Blut durch die Adern, auch wenn das organische Herz ausfällt. Es wird in der Regel an einer anderen Stelle als das echte Herz in den Körper gepflanzt und über dünne Schläuche mit den Blutbahnen verbunden. Eine Klappe ermöglicht das Auswechseln von Batteriezellen. Seltener liegt es außerhalb des Körpers. *Kraft* um +2 erhöht für die Berechnung von Stress.

- ✦ **Pneumatikmuskeln** (*Athletik, Kraft*): Zwar beansprucht die Benutzung dieser Leitungen im Inneren des Körpers, die als Drähte und Leitungen unter der Haut hervorklugen, die Sehnen und Muskeln sehr stark, doch das Ergebnis lohnt sich. Für das Wegstreichen eines körperlichen Stresskästchens erhält man +2 auf eine beliebige Probe mit *Kraft* oder *Athletik*.

- ✦ **Schädelplatte**: Eine sichtbare (oder durch eine Perücke versteckte) Stahlplatte auf dem Schädel, meist eingesetzt nach Kopfverletzungen. Einmal pro Konflikt kann ein Kästchen körperlicher Stress in geistigen umgewandelt werden.

Shellykonstruktion

Mit dem Stunt **Shellybauer** (siehe zugehörige Beschreibung der Fertigkeit *Medizin* auf Seite 042) ist es möglich, die Krönung der Steamware-Kunst zu erreichen: Das Erschaffen von künstlichem Leben. Allerdings handelt es sich hierbei um einen aufwendigen Prozess, der viel Vorbereitungszeit und seltene Ingredienzien benötigt sowie den Erschaffer einen Punkt Erholung kostet, solange das Wesen seinem Schöpfer dient, es sei denn, in Ihrer Gruppe herrscht Konsens über ein Heer aus Shellys an ihrer Seite. Diese Einschränkungen gelten übrigens nicht zwingend für fiese Oberschurken, die die Erschaffungen von Kunstwesen in Perfektion gemeistert haben.

Die Schwierigkeit des *Medizin*-Wurfs ist nach den nötigen Vorbereitungen immer noch legendär (+8). Die Anzahl der Erfolgsstufen bestimmt körperliche Stärke (eher enorm), Intelligenz (eher verkümmert) und Hörigkeit des Wesens. Die genauen Werte liegen im Ermessen Ihrer Gruppe und hängen von ihrem Spielstil ab.



Übernatürliches

Wie erwähnt ist die Technik der Eiszeit bis auf Ausnahmen der Shellys durchaus wundersam oder grotesk, aber nicht übernatürlichen Ursprungs. Wenn Sie in Ihrer Gruppe ein wenig mehr Hexenwerk und Metaphysik einfließen lassen wollen, geben wir Ihnen hier mit dem Extra Psionik ein Beispiel.

Psionik

Psionik ermöglicht die Manipulation von Lebewesen und Gegenständen mittels purer Gedankenkraft. Sie wird vor allem von Agenten der mysteriösen Zulu aus dem abgeschoteteten Teil Afrikas benutzt. Die Regierungen dort sollen eine Möglichkeit gefunden haben, Menschen durch geistiges Training und psychoaktive Drogen besondere Fähigkeiten zu verleihen, auf Kosten hunderter menschlicher Versuchskaninchen, die in den Wahn getrieben worden sind. Dennoch wurde angeblich auch nördlich des Mittelmeers schon von psionischen Erscheinungen berichtet. Eine Geheimloge in Polen soll sich gar vollkommen der Erforschung dieses Phänomens gewidmet haben.

- ✦ **Kosten:** Ein Psioniker muss über einen passenden Aspekt (der zusätzlich zum Konzept gewählt werden muss) wie *Mitglied der Bruderschaft vom Dritten Auge* oder *Abkömmling eines Zulu-Agenten* verfügen. Für jede Anwendung dieser Kraft erleidet der Anwender eine Stufe geistigen Stress.

✦ **System:** Psionik ist nichts anderes als eine Sammlung von *Wille*-Stunts. Gewürfelt wird entsprechend mit *Wille* nach Aufbieten von geistigem Stress. Dagegen kann sich ein Opfer entweder mit *Kraft* oder mit *Wille* zur Wehr setzen, je nachdem, ob es sich um eine körperliche Aktion wie Telekinese oder um eine rein gedankliche Aktion wie Telepathie handelt.

Stunts

- ✦ **Telepathie:** Der Psioniker ist in der Lage, die oberflächlichen Gedanken des Opfers zu lesen (Reichweite: benachbarte Zone).
- ✦ **Telekinese:** Der Psioniker kann Gegenstände, die sich in der benachbarten Zone befinden, mit der Macht seiner Gedanken bewegen. Dabei fungiert sein *Wille* als *Kraft*.
- ✦ **Gedankenschleuder:** Der Psioniker kann Gegenstände schnell schleudern und damit Wurfangriffe (mit *Waffe:2*) ausführen (Reichweite: benachbarte Zone). **Voraussetzung:** Telekinese.
- ✦ **Illusionist:** Der Psioniker kann Trugbilder in die Gedanken eines Opfers einpflanzen (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).

Magie und Puppen

In ähnlicher Weise wie *Psionik* können Sie auch Fertigkeiten oder Stunts zu mongolischem Schamanismus, friesischem Heidentzauber, Jahrmarktzauberei oder Ritualen der jüdischen Kabbalah nach Bedarf konstruieren – oder eben zu Hirngespinsten und Aberglauben erklären.

Einen besonderen Fall stellt noch die Erschaffung von mit Dämonen beseelten Puppen dar. Wenn man einen Puppenmacher spielt, der wirklich dazu in der Lage ist, dann ist dies einer von zweien oder dreien, die weltweit existieren. Wir raten dazu, dieses Mysterium auf Nichtspielercharaktere zu beschränken und es auch dort nur sehr behutsam einzusetzen, daher werden an dieser Stelle auch keine detaillierten Regeln präsentiert. Fate Core bietet allerdings eine gute Grundlage, solche Regeln nach eigenen Vorstellungen zu entwerfen.