

Violet Fate

Powered by the Apocalypse — eine kompakte Übersicht für Spieler und Spielleitung

Erzählung zuerst · Konsequenzen bleiben · Spieler gestalten mit

KERNMECHANIK — ERZÄHLUNG & WÜRFEL

Violet Fate basiert auf dem *Powered-by-the-Apocalypse*-Framework. Spieler beschreiben, was ihre Charaktere tun; gewürfelt wird erst, wenn die Erzählung einen **Spielzug** auslöst. Jeder Spielzug folgt der gleichen Mechanik:

2W6 + Attribut.

WURF	RESULTAT	BEDEUTUNG
10+	Voller Erfolg	Du schaffst es — ohne Haken, ohne Preis.
7–9	Erfolg mit Preis	Du schaffst es, aber die SL bietet einen hässlichen Kompromiss, einen harten Preis oder eine schlechtere Position an.
6–	Fehlschlag	SL macht einen Spielzug. Du markierst 1 EP. Es geht schief — wahrscheinlich schlimmer, als du denkst.

DIE FÜNF ATTRIBUTE — WERTE VON -1 BIS +3

ATTRIBUTE	BEREICH	ANWENDUNG
Robustheit	<i>Körper</i>	Kraft, Ausdauer, Nahkampf, Einschüchterung.
Geschick	<i>Hand</i>	Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Fernkampf, Steuern.
Scharfsinn	<i>Geist</i>	Wahrnehmung, Wissen, Forschung, Taktik.
Einfluss	<i>Wort</i>	Überzeugung, Täuschung, Kontakte, soziale Manöver.
Schleier	<i>Jenseits</i>	Verbindung zu Viol und Dunst — Magie, Vision, Resonanz.

Standard-Verteilung: +2 / +1 / +1 / 0 / -1.

Auch ein niedriger Schleier ist eine Aussage — er hält den Charakter fern vom Übernatürlichen.

DIE GRUNDSPIELZÜGE

SPIELZUG	WURF	KONSEQUENZEN
Sich in Gefahr begeben <i>Wenn du trotz unmittelbarer Gefahr, unter Zeitdruck oder gegen Widerstand handelst.</i>	2W6 + passend	10+ Du schaffst es — ohne Haken, ohne Preis. 7–9 Du schaffst es, aber die SL bietet dir einen hässlichen Kompromiss, einen harten Preis oder eine verschlechterte Position an. 6– SL-Spielzug. Es geht schief — und wahrscheinlich wird es schlimmer, als du denkst.
Zuschlagen <i>Wenn du einen Gegner im Nahkampf angreiffst.</i>	2W6 + Robustheit	10+ Du triffst hart. Verursache Waffenschaden und wähle 1: Du vermeidest den Gegenangriff Du verursachst +1 Schaden Du bringst den Gegner in eine ungünstige Position 7–9 Du triffst — aber setzt dich selbst einer Gefahr aus. Schaden trifft, aber die SL trifft dich oder stellt dich vor eine schwere Wahl. 6– SL-Spielzug.
Schießen <i>Wenn du mit einer Fernkampfwaffe auf ein Ziel feuerst.</i>	2W6 + Geschick	10+ Treffer. Verursache Waffenschaden und wähle 1: Du bleibst in Deckung Du triffst eine verwundbare Stelle (+1 Schaden) Du zwingst das Ziel in eine bestimmte Richtung 7–9 Du triffst, aber wähle 1 Komplikation: Position aufgeben oder nachladen Reduzierter Schaden / Kollateraleffekt Unerwünschte Aufmerksamkeit 6– SL-Spielzug.
Die Lage peilen <i>Wenn du eine gefährliche Lage oder unklare Situation aufmerksam einschätzt.</i>	2W6 + Scharfsinn	10+ Stelle der SL 3 Fragen aus der Liste. Auf Handlungen, die auf den Antworten basieren, +1. 7–9 Stelle 1 Frage. +1 wie oben. 6– SL-Spielzug. Du hast etwas übersehen — oder etwas hat dich

		bemerkt.
Jemanden durchschauen <i>Wenn du jemanden in einem Gespräch studierst.</i>	2W6 + Scharfsinn	10+ Stelle 3 Fragen. Das Gegenüber muss ehrlich antworten. 7-9 Stelle 1 Frage — aber dein Gegenüber merkt, dass du es durchschaust. 6- SL-Spielzug. Du verrätst mehr über dich, als du erfährst.
Überzeugen oder Manipulieren <i>Wenn du jemanden durch Überredung, Charme, Bestechung oder Drohung zu einer Handlung bewegst.</i>	2W6 + Einfluss	10+ Die Person tut, was du willst, oder bietet faire Gegenkonditionen. 7-9 Die Person will etwas Konkretes von dir zuerst — Gefallen, Bezahlung, Beweis. 6- SL-Spielzug. Du hast die Lage verschlimmert.
Etwas beschaffen <i>Wenn du auf dem Markt, bei Kontakten oder im Untergrund etwas auftreibst.</i>	2W6 + Einfluss	10+ Du bekommst es. Kein Aufheben, kein überhöhter Preis. 7-9 Du bekommst es, aber wähle 1: teurer · dauert länger · jemand erfährt davon · Qualität lässt zu wünschen übrig. 6- SL-Spielzug.
Helfen oder Behindern <i>Wenn du einem anderen SC bei einer Aktion hilfst oder ihn behinderst.</i>	2W6 + Band	10+ Du gibst +1 oder -2 auf den Wurf des anderen (deine Wahl). 7-9 +1 oder -2, aber du setzt dich selbst einer Gefahr, einem Preis oder einer Konsequenz aus. 6- SL-Spielzug — und du bist mittendrin.

ÜBERNATÜRLICHE SPIELZÜGE — SCHLEIER, VIOL, DUNST

SPIELZUG	WURF	KONSEQUENZEN
Den Schleier berühren <i>Du öffnest dich dem Pulsieren des Viols oder dem Rauschen des Dunsts und fühlst die Umgebung.</i>	2W6 + Schleier	10+ Vision, Gefühl oder Gewissheit. 7-9 Dasselbe, aber die Kräfte berühren dich zurück (1 Stress · mehrdeutige Vision · etwas bemerkt dich). 6- SL-Spielzug. Es geht schief — und wahrscheinlich wird es schlimmer, als du denkst.
Violaturgie wirken <i>Die purpurne Kunst, ausschließlich für Schüler der Akademie. Beschreibe deinen Effekt und wähle die passende Disziplin: Wandlung, Verstärkung, Zerstörung, Erschaffung.</i>	2W6 + Schleier	10+ Der Effekt manifestiert sich wie beabsichtigt. Wähle 1 Bonus: Stärker oder weitreichender als erwartet Volle Kontrolle — keine Nebeneffekte Du beeindruckst oder schüchterst Anwesende ein 7-9 Der Effekt funktioniert, aber wähle 1 Preis: Markiere 1 Kristallisation auf deinem Korruptionsbogen Schwächer, kürzer oder ungenauer Das Viol zieht unerwünschte Aufmerksamkeit an +1 Stress 6- Das Viol ist wild. Markiere 1 Kristallisation und die SL macht einen harten Spielzug.
Den Dunst weben <i>Die graue Kunst, ausschließlich für Dunstgeborene. Beschreibe deinen Effekt und wähle die passende Disziplin: Translokation, Verhüllung, Entmachtung, Sphärenblick.</i>	2W6 + Schleier	10+ Die Realität gehorcht — oder besser: sie weicht. Wähle 1 Bonus: Präzise und kontrolliert Du spürst kaum den Sog der Leere Niemand bemerkt, was du getan hast 7-9 Es funktioniert, aber wähle 1 Preis: Markiere 1 Auflösung auf deinem Korruptionsbogen Du verlierst eine Erinnerung, ein Gefühl, ein Detail deiner Identität (SL wählt) Der Dunst greift weiter als beabsichtigt Du spürst die Leere lange nach (+1 Stress) 6- Der Dunst zieht zurück. Markiere 1 Auflösung und die SL macht einen harten Spielzug. Die Leere hat einen Teil von dir behalten.

DREI LEBENSBALEN — KÖRPER, GEIST & SEELE

UHR	BEREICH	0-3	4-5	6 / VOLL
Schadensuhr	<i>Körper</i>	funktionstüchtig	schwer verletzt — -1 fortlaufend	Dem Tod trotzen
Stressuhr	<i>Geist</i>	angespannt	verstört — -1 fortlaufend	Dem Wahnsinn trotzen
Korruption	<i>Seele</i>	subtile Zeichen, +1 auf Magie	sichtbare Veränderung, kumulative Boni	Enteignung / Auslöschung

Sich erholen (Zeit + Sicherheit) löscht 2 Schaden und 2 Stress.

Korruption ist permanent: Kristallisation (Violaturgie) führt in fünf Stufen zur Enteignung; Auflösung (Dunstweben) in fünf Stufen zur Auslöschung der Identität.

Hat sich die Schadens- oder Stressuhr gefüllt, muss zwingend der passende Spielzug ausgeführt werden:

SPIELZUG	WURF	KONSEQUENZEN
Dem Tod trotzen <i>Wenn du am Rande des Todes stehst (Schadensuhr voll).</i>	2W6 + Robustheit	10+ Du überlebst. Lösche 1 Schaden, aber du trägst eine bleibende Narbe (gemeinsam festgelegt). 7–9 Du überlebst, aber die SL bietet dir einen harten Tausch an. 6– Dein Schicksal liegt in der Hand der SL.
Dem Wahnsinn trotzen <i>Wenn du am Rande des geistigen Zusammenbruchs stehst (Stressuhr voll).</i>	2W6 + Scharfsinn	10+ Du hältst stand. Lösche 1 Stress, aber du entwickelst eine Zwangshandlung oder Phobie. 7–9 Du hältst stand, aber die SL bestimmt eine temporäre Verhaltensänderung. 6– Du brichst zusammen. Die SL entscheidet, wie.

VIOL-PUNKTE — DIE WÄHRUNG DES SCHICKSALS

Jeder Charakter beginnt jede Session mit **2 VP**. Sie regenerieren auf 2; Überschüsse werden mitgenommen.

VERWENDUNG	ERHALT
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Wurf um +1 verbessern (einmal pro Wurf) ▶ Vorteilhaftes Detail in die Szene bringen ▶ Band aktivieren bei „Helfen oder Behindern“ ▶ Mächtigen Spielzug verstärken 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Bei dramatischem Fehlschlag (zusätzlich zur EP) ▶ Antrieb unter persönlichem Risiko ausgespielt ▶ Komplikation aus dem Hintergrund akzeptiert

ANTRIEBE & BANDE — DER INNERE MOTOR

Antrieb: Wähle einen aus: *Wahrheit · Schutz · Macht · Freiheit · Wissen · Rache · Verbundenheit · Ordnung · Gier · Neugier*. Oder formuliere mit der SL einen eigenen. Spielst du ihn aus, markiert am Sessionende **jeder Spieler 1 EP**. Ab dem fünften Aufstieg darf der Antrieb gewechselt werden.

Bande beschreiben Beziehungen zu den anderen SC, mit Werten von –1 bis +3 (Modifikator für *Helfen oder Behindern*). Bande sind lebendig: am Sessionende anpassen, neu schreiben oder auflösen — letzteres bringt 1 EP. Beispiele: „*Ich schulde [Name] mein Leben.*“ (+2), „*[Name] verbirgt etwas vor mir.*“ (–1).

CHARAKTERERSTELLUNG IN FÜNF SCHRITTEN

1. **Playbook wählen** — eines von zehn. Jedes Playbook ist einmalig am Tisch.
2. **Volk & Hintergrund** — Volk gibt einen einzigartigen Volksbonus, Hintergrund einen zusätzlichen Spielzug oder Vorteil (siehe Tabellen unten).
3. **Attribute verteilen** — eine der zwei Playbook-Optionen oder Standard +2/+1/+1/0/–1.
4. **Antrieb & Bande** — einen Antrieb wählen, zu jedem anderen SC einen Satz und Bandwert.
5. **Ausrüstung & Details** — 80 Credits Startbudget, Playbook-Grundausrüstung gratis. Name, Aussehen, Alter, Herkunft — **und ein Geheimnis**, das die anderen Charaktere nicht wissen.

Völker

VOLK	VOLKSBONUS
Mensch	Vielseitig — einmal pro Session darfst du einen Attributswurf mit einem anderen Attribut machen.
Gnom	Wacher Geist — +1 auf „Die Lage peilen“, wenn es um Mechanismen oder Konstruktionen geht.
Zwerg	Spürnase — du spürst Viol-Vorkommen in der Natur, bevor andere es tun.
Mensch-Maschine	Gestählt — du ignorierst den ersten physischen Schaden pro Kampf.

Hintergründe

HINTERGRUND	EFFEKT
Gildenmitglied	+1 auf „Überzeugen oder Manipulieren“ durch Technogebabble oder Drohen mit der Gilde.
Konzerner	+1 auf „Etwas beschaffen“ bei Konzernkontakten.
Vorbestraft	+1 auf „Etwas beschaffen“ auf dem Schwarzmarkt.
Viol-sensitiv	+1 auf „Den Schleier berühren“ — aber der Schleier berührt auch dich öfter zurück.
Dunstgeboren	Angeborene Verbindung zum Großen Dunst. Zugang zum Spielzug „Den Dunst weben“ mit allen Konsequenzen. Nur mit Zustimmung der Spielleitung.
Königswache	+1 auf „Zuschlagen“ im Dienst der Krone.

Hinterwäldler	Du brauchst nie zu würfeln, um in der Wildnis zu überleben (außerhalb von Kämpfen).
Unbescholtener Bürger	Einmal pro Session kannst du einen NPC ohne Wurf davon überzeugen, dass du harmlos bist.

Aufstieg bei 5 EP: neuer Spielzug aus dem eigenen oder einem anderen Playbook · +1 auf ein Attribut (max. +3) · neue Band · Spezialressource (Werkstatt, Kontaktnetz, Viol-Vorrat).

DIE ZEHN PLAYBOOKS

PLAYBOOK	FOKUS	KERN-SPIELZUG
Der Tüftler	<i>Geschick</i>	Improvisierte Lösung — aus Materialien der Umgebung eine behelfsmäßige Lösung zusammenbauen.
Der Wirrnisgänger	<i>Robustheit / Scharfsinn</i>	Instinkt — durch gefährliches Gelände vordringen, Bedrohung wittern, sicheren Weg finden.
Der Adlige	<i>Einfluss</i>	Noblesse oblige — Familienname und Stand einsetzen, um Audienz, Gefallen oder Kooperation zu erzwingen.
Der Soldat	<i>Robustheit</i>	Kampferprobt — bei Kampfeintritt Einsatz sammeln (10+: 3 / 7–9: 1) für Parade, Kommando, Schwachstelle, Position.
Der Aeronaut	<i>Geschick</i>	Himmelsreiter — Luftschiff oder Vehikel durch Sturm, Feuer, Viol-Nebel oder enge Schluchten steuern.
Der Journalist	<i>Scharfsinn</i>	Die richtige Frage — befragen oder recherchieren, um an verborgene Informationen zu gelangen.
Der Arbeiter	<i>Robustheit</i>	Zäh wie Leder — körperliche Strapazen, Schmerz oder widrige Bedingungen ertragen.
Der Abenteurer	<i>Geschick / Scharfsinn</i>	Glück des Tüchtigen — einmal pro Sitzung einen 6– komplett wiederholen.
Der Alchemist	<i>Scharfsinn</i>	Viol-Rezeptur — in Ruhephasen 3 Präparate herstellen (Heilung · Stärkung · Klarheit · Gift · Rauchbombe · Violessenz).
Der Schüler der Akademie	<i>Schleier</i>	Violaturgie — Viol-Energie kanalisieren (Wandlung · Verstärkung · Zerstörung · Erschaffung). Einzige Klasse mit Zugang zur Purpurnen Kunst.

Jedes Playbook bietet drei zusätzliche Spielzüge — zwei werden bei der Erschaffung gewählt. Einsehbar im **Foliant der Klassen**.

AUSRÜSTUNG

Eine Liste von Ausrüstungsgegenständen und ihren Eigenschaften findet sich im **Foliant der Ausrüstung**.

Startbudget. Jeder Charakter beginnt mit **80 Credits** zusätzlich zur kostenlosen Grundausrüstung des Playbooks. Das reicht für eine ordentliche Waffe, eine leichte Rüstung und ein bis zwei Hilfsgegenstände — oder für ein einziges teures Stück, wenn man bereit ist, andere Lücken in Kauf zu nehmen.

Viol-Waffen. Geräte mit dem Tag *viol* sind durchschlagend und tödlich, aber unberechenbar in der Nähe von Anomalien, Violkristallen oder dem Großen Dunst. Die SL darf bei einem 7–9 oder 6– eine arkane Komplikation einbauen — Funkenflug, Resonanz, ungewollte Nebenwirkungen.

Aufstieg & Spezialressourcen. Beim Aufstieg lässt sich anstelle eines neuen Spielzugs eine **Spezialressource** wählen — eine eigene Werkstatt, ein Kontaktnetzwerk, ein versteckter Viol-Vorrat oder ein motorisiertes Vehikel. Solche Ressourcen ersetzen nicht die Charakter-Ausrüstung, sondern erweitern den Handlungsspielraum dauerhaft.

Schwarzmarkt & Beschaffung. Was offiziell knapp ist, lässt sich oft beschaffen — gegen einen Wurf *Etwas beschaffen*. Vorbestrafte und Konzernern haben dabei einen Vorteil. Bei einem 7–9 lautet die Regel: teurer, langsamer, fehlerhaft oder beobachtet.

Pflege & Verlust. Maschinen müssen instandgehalten werden — zwischen Sessions kann die SL einen kurzen Wartungs-Spielzug verlangen. Verlorene oder zerstörte Ausrüstung lässt sich ersetzen, aber selten kostenlos.

INFOS FÜR SPIELLEITUNG

Die SL würfelt nicht. Sie macht **Spielzüge**, wenn ein Spieler 6– würfelt, ihr eine goldene Gelegenheit bietet oder eine Szene einen Impuls braucht. **Weiche Spielzüge** drohen (Anzeichen, unwillkommene Wahrheit, schwere Wahl, Druck), **harte Spielzüge** treffen (Schaden, Trennung, Verlust, Bedrohung, vollendete Tatsachen).

Die acht Prinzipien

- I. Die Welt ist dunkel, aber nicht hoffnungslos.
- II. Sei ein Fan der Charaktere.

- III. Sprich die Charaktere an, nicht die Spieler.
- IV. Zeige die Konsequenzen.
- V. Denke in Szenen.
- VI. Alles benennen.
- VII. Frage und baue auf Antworten auf.
- VIII. Der Schleier ist dünn — das Übernatürliche ist immer da.

Sessionende — drei Fragen

Die Gruppe beantwortet gemeinsam:

- (1) Haben wir Neues über Clermeil oder seine Geheimnisse erfahren?
 - (2) Haben wir uns in echte Gefahr begeben?
 - (3) Hat jemand seinen Antrieb ausgespielt?
- Pro „Ja“ markiert jeder Spieler **1 EP**. **Aufstieg** bei 5 EP.

Physische Schadensquellen — Beispiele

- 1 Schaden: Faustschlag, Sturz, leichte Waffe
- 2 Schaden: Schwert, Pistole, Kreaturbiss
- 3 Schaden: Gewehr, schwere Waffe, Explosion (Rand)
- 4 Schaden: Schweres Geschütz, massive Kreatur
- 5+ Schaden: Katastrophal (Absturz, arkane Entladung)

Geistiger Schaden — Beispiele

- 1 Stress: Einschüchterung, leichter Schrecken
- 2 Stress: Konfrontation mit Gewalt, Verlust eines Vertrauten
- 3 Stress: Begegnung mit Enteigneten, Hilflos in der Wirrnis
- 4 Stress: Kontakt mit dem Großen Dunst, arkane Katastrophe
- 5 Stress: Dinge, die kein Sterblicher sehen sollte

Kristallisation (Violaturgie)

STUFE	ZEICHEN	EFFEKT
1	<i>Violette Äderchen unter der Haut</i>	Rein kosmetisch.
2	<i>Leuchten der Augen, verhärtete Fingerspitzen</i>	+1 auf Violaturgie. NPCs bemerken die Veränderungen.
3	<i>Kristalline Strukturen brechen durch die Haut</i>	+1 auf Violaturgie (kumulativ). -1 Einfluss.
4	<i>Halb Fleisch, halb Kristall</i>	+2 auf Violaturgie (kumulativ). Maximal möglicher Schaden um 1 verringert.
5	<i>Enteignung</i>	Der Charakter wird zu einem Enteigneten; einem NPC unter SL-Kontrolle.

Auflösung (Dunstweben)

STUFE	ZEICHEN	EFFEKT
1	<i>Vergesslichkeit, flüchtige Deja-vus</i>	Rein erzählerisch.
2	<i>Du vergisst Namen, Gesichter, Gefühle</i>	+1 auf Dunstweben, lösche eine unwichtige Erinnerung.
3	<i>Momente der Dissoziation</i>	+1 auf Dunstweben (kumulativ). Lösche eine wichtige Erinnerung. -1 auf eine Bande.
4	<i>Dein Abbild wird blass, transparent</i>	+2 auf Dunstweben (kumulativ). Maximal möglicher Stress um 1 verringert. NPC begegnen dir mit Misstrauen.
5	<i>Geschick</i>	Der Charakter existiert noch, jedoch kann er mit nichts interagieren und ist unsichtbar. Ein neuer Charakter muss erstellt werden.