



5E

Historia

Schnellstarter



Historia



retet ein in die Welt von Historia, einem Dark Fantasy-Renaissance-Setting für die 5. Edition des bekanntesten Rollenspiels der Welt. Auf dem Kontinent Vesteria, der von anthropomorphen Tieren bevölkert wird, müssen sich eure Charaktere den Härten

und Gefahren einer unbarmherzigen und wilden Welt stellen, die sich in einem prekären Gleichgewicht befindet. Ihr könnt unbekannte Gebiete erforschen, in politische Intrigen verwickelt werden oder euch selbst herausfordern, indem ihr euch auf Abenteuer begeben. In der Grünen Senke wurde etwas Uralters entdeckt und die ganze Welt fordert nun ihren Anteil!

HISTORIA ist aus der Zusammenarbeit von Mirko Failoni (Konzeptkünstler und Illustrator für *Vampire The Masquerade*, *Age of Sigmar*, *Pathfinder*, *Wraith The Oblivion*, *Lost Citadel* und viele andere), Michele Paroli (Autor von *Journey To Ragnarok*, Gründer und Lead Designer von Mana Project Studio) und Matteo Pedroni (einer der Game Designer von *Journey To Ragnarok* und *Zombicide RPG*) entstanden.

Autoren: Mirko Failoni, Michele Paroli, Matteo Pedroni

Artdirektion: Mirko Failoni & Michele Paroli

Spielmechanik: Davide C. Milano und Matteo Pedroni

Cover: Mirko Failoni

Innenillustration: Mirko Failoni, Roman Kuteynikov, Fabio Porfidia, Laura Guglielmo, Mauro Alocchi

Grafik und Layout: Michele Paroli

Historia Logo: Loris De Marco

Lektorat: Ariel Vittori

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Claudia Heinzlmann

Übersetzung: Claudia Heinzlmann

Korrektur: Ngoc-Han Lam

Layout: Claudia Heinzlmann

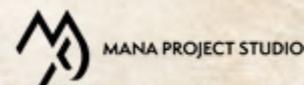
Abenteuer „*Gefährliche Lieferungen*“ von Davide C. Milano und Matteo Pedroni

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legal-code.de> verfügbar ist.

©2019 Mana Project Studio

Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Vervielfältigung von Material aus diesem Werk ohne Genehmigung des Verlags ist untersagt.

Copyright der deutschen Ausgabe ©2024 Squink, Brandenburger Straße 50, 21244 Buchholz





Inhalt

DIE WELT VON HISTORIA	3
FAMILIAE: THERI UND AVIANER.....	8
Die Felidi.....	9
Andere Spezies	11
BERUFUNGEN.....	14
Geißeln.....	17
Handel.....	20
Kampfkunst	22
Magie.....	24
Reise	27
WOHLSTAND UND EINFLUSS	30
Ruhm, Fraktionen und Karrieren	31
Vorhaben	36
ZUSÄTZLICHE REGELN.....	38
ABENTEUER:	
GEFÄHRLICHE LIEFERUNGEN.....	41
Akt 1: Salso Nero	42
Akt 2: Gejagt	46
Akt 3: Der Hinterhalt.....	50
Epilog.....	51
Anhang.....	52



Die Welt von Historia



or Tausenden von Jahren, lange bevor Geschichte geschrieben wurde, ja sogar bevor man sich an sie erinnerte, geschah etwas in der Welt von Gea und einige der auf Gea lebenden Tierarten entwickelten anthropomorphe Charakteristika wie opponierbare Daumen und menschenähnliche

Interessen. Ausgestattet mit Intellekt entdeckten sie die magische Essenz ihrer Welt – und dass sie sie kontrollieren konnten.

Ära um Ära, Zeitalter um Zeitalter haben diese Tiere Zivilisationen errichtet. Sie herrschen über den Planeten in einer ausgeklügelten Sozialstruktur, deren Grundlagen eine überlieferte Kultur, Technik, Magie und Macht sind. Und jetzt haben sie ihre eigene **Renaissance** erreicht.

In der Welt von **Historia** schlüpfen die Spielenden in die Rolle von Charakteren des Kontinents Vesteria, einem Land mit uralten Traditionen und geschichtsträchtiger Kultur. Sie tauchen tief in die politischen Wirren der Reiche ein, ausgelöst durch die Entdeckung von Relikten aus der Vergangenheit.

Sie werden sich auf Abenteuer an den unterschiedlichsten Orten des Kontinents begeben. Sie werden lebende Legenden treffen, die Politik der Reiche mitgestalten oder gegen Korruption und in brutalen Kriegen kämpfen, um den Tag zu überleben.

VESTERIA

Der Kontinent Vesteria, auch die Westlichen Länder genannt, ist eine große Halbinsel, die aus dem riesigen Zentralkontinent hervorgeht. Sie ist durch eine imposante Gebirgskette von der kalten und endlosen Weißen Wüste getrennt, die sich im Osten bis zu den Ländern von Khans Reich erstreckt.

So blieb Vesteria bisher sicher vor den Eroberungsversuchen des Khans und hat seine eigene kulturelle Identität entwickelt. Heute erlebt Vesteria eine blühende Renaissance:

Kunst, Kultur, Studium und Erkundung treiben eine Zeit des bedeutenden Wachstums und der Entwicklung voran. Aber die Säulen, auf denen Vesteria steht, sind ganz andere. Das Recht des Stärkeren war schon immer ein Garant für das Gleichgewicht auf dem Kontinent. Das Streben der einzelnen Kontrahenten nach Macht hat enorme technologische Entwicklungen vorangetrieben:



Der Sund

Hjaldorn Inseln

Heiliges

Windstadt

Monteforta

Cesarium

Nova Marina

Tanafonda

Rosariva

Das Ruckgrat

Finsterbuchen

Balso Nero

Westeria

Die Grüne Senke



Distanz

0 km 200 km 400 km 600 km

Königreich

San Masimo

Der Wurmhan

Fort Lacustre

Nochemburg

Herzogtum
Boule-Terrière

Republik
Saluda

Midiakki

Freistadt
Roldin

Wagelinseln

Khan's
Reich

Die Grenzstraße

Legende

- Gebirge
- Hügel
- Wald
- Wüste



Die schweren Waffen und Rüstungen der Vergangenheit wurden durch beweglichere Ausrüstungen ersetzt. Dies und die Einführung des Schwarzpulvers brachten die Kriegsführung auf eine neue Stufe.

Auch die Beherrschung der Elemente und der Kräfte der Natur gehört zum Getriebe von Vesteria. Gelehrte der Magie und Alchemie werden von den Großmächten angeheuert, um sich mit ihren Feinden bestmöglich zu messen. Jede Institution hat Magiebegabte und Alchemiekundige in ihren Reihen, große Gelehrte der Magna Ars und Magna Scientia - wertvolle Köpfe, die mit ihrem Wissen die besten Entscheidungen treffen und ihrem Rat die größten Dilemmata lösen.

Aber das Schicksal der Bewohner von Vesteria scheint mehr als alles andere mit der Macht des Glaubens verbunden. Keine imaginäre Darstellung nicht greifbarer Mächte, sondern eine konkrete Energie, die alles durchdringt, ob es lebt oder nicht: das Wunder des Glaubens, geschaffen von Heiligen und Märtyrern, von denen heute nur noch die antiken Knochen als Reliquien übrig sind. Und über alles wacht die Kontrolle der Kirche der Knochen, einer mächtigen Institution, die nicht nur die Geister, sondern auch die Körper ihrer Untertanen kontrolliert.

Die Kirche der Knochen herrscht über das Heilige Königreich, eine der drei Nationen Vesterias neben dem Bund der Freien Städte und der wilden Grünen Senke.

DAS HEILIGE KÖNIGREICH

Der Glaube ist an sich schon eine gewaltige Kraft. Er ist in der Lage, Menschen unter einem Banner zu vereinen - von Idealen, Hoffnungen und ... Ängsten. Aber wenn der Glaube nicht nur eine unsichtbare und ätherische Festung ist, sondern eine ebenso überlegene wie konkrete Kraft, dann hat wer immer ihn kontrolliert die absolute Macht. Die Theokratie des Heiligen Königreichs basiert auf dieser Grundlage. Ein Königreich ohne König. Wo die Krone angesichts der unangreifbaren Macht der Kirche der Knochen nicht mehr nötig ist, wo die adeligen Vasallen der Herzogtümer und Grafschaften ein gefährliches Spiel spielen: die Spielfiguren der Macht auf den höchsten Stufen der kirchlichen Struktur zu bewegen, um ein Mitglied der eigenen Familie oder Verbündete an die Spitze zu bringen. Der ungekrönte Monarch sitzt auf dem Stuhl des Großen Tempels der Heiligen Zitadelle in Nochemburg und er allein hat die Macht, über die Seelen und den Körper der gläubigen Untertanen des Heiligen Königreichs zu entscheiden: der Hüter der Knochen, Femore III, die oberste Spitze der kirchlichen Pyramide. Die erste Lektion, die er als Hüter der Knochen lernte, war, dass alles, was die Prinzipien und Fundamente dieses Systems jemals bedrohen könnte, spurlos vernichtet werden muss.

DER BUND

Der Bund der Freien Städte ist die westlichste Nation Vesterias und wird auf drei Seiten von den Wassern der Bekannten See umspült. Sie ist aus dem politischen Zusammenschluss verschiedener Stadtstaaten und Republiken entstanden. Geführt wird der Bund von Hochgouverneurin Maria Grazia Correr-Dalmare, die von den Freien Städte gewählt wurde, und nun für eine Politik des Ausgleichs sorgt. Montetorto, wo sich die Große Alchemistische Forschungsakademie befindet, Nova Marina, die Stadt der Abenteuersuchenden mit ihrer unvergleichlichen Handels- und Militärflotte und die Windstadt mit seinen großartigen Werken technologischen Einfallsreichtums, sind nur einige der großen Städte des Bundes, die zeigen, dass Handel und Kultur die beiden Säulen dieses Reiches sind: zumindest oberflächlich betrachtet. Der Kampf um die politische Kontrolle tobt sowohl außen in den anderen Nationen von Vesteria als auch im Inneren zwischen den verschiedenen Hauptstädten des Bundes. Spionage, Verrat, Korruption, Lügen und Habgier: Das sind die wahren Zutaten des Nährbodens, aus dem der florierende Bund der Freien Städte hervorgegangen ist.

DIE GRÜNE SENKE

Die Grüne Senke ist seit jeher umkämpft zwischen den Nachbarreichen, von denen es im Westen und im Osten umgeben ist. Die Senke ist eine ebenso üppige wie unwirtliche Gegend voller undurchdringlicher Gebirge, großer alter Wälder, Wasserstraßen und einem unberechenbaren Klima. Doch die Berge halten große



Mineralienvorkommen, die Wälder haben die majestätischsten Bäume des Kontinents und die Wasserwege eröffnen goldene Geheimnisse. Das Klima und die Schwierigkeiten eines so unzugänglichen Gebiets haben jedoch verhindert, dass sich die Senke zu einer vollständig zivilisierten Nation entwickelt hat. Nur einige wenige Siedlungen, die meilenweit voneinander entfernt liegen, haben es geschafft, zu gedeihen: die großen Bergbaustädte und die Stadt in den Marschen, Salso Nero. Der Bund und das Heilige Königreich streiten sich seit jeher um die Ressourcen der Senke und versuchen den jeweils anderen daran zu hindern, sie sich anzueignen. Doch im Herzen der Senke, auf natürliche Weise behütet durch die scharfen Felsen des Rückgrats, liegt das größte Geheimnis dieses Landes: ein Ort, der uralte Weisheiten und Überreste enthält, die jeden Glauben an das Knochenkreuz und den Ursprung der mysteriösen und mächtigen Relikte umstoßen könnten. Ein Ort, an dem die urtümliche Magie Vesterias mächtiger ist als je zuvor. Ein Ort, der in Jahrtausenden nie entdeckt wurde – bis heute: das Ossarium.

DAS OSSARIUM

Aus den Schriften des Heiligen Mastodonte, die der Tempel noch immer zu den Apokryphen zählt, das Buch der Visionen:

„...Der Märtyrer wird den Ort finden, an dem die alten Knochen ruhen. Er wird die Majestät der Vergangenheit und den Untergang des Kataklysmus sehen, er wird die sterblichen Überreste seiner Vorfahren sehen und die Narben auf der Erde; er wird die Mutter sehen, die sich im letzten Moment nach ihrem Sohn ausstreckt. Möge der Vater, der von Gea als Opfer für unsere Erlösung verschlungen wurde, in seiner ewigen Ruhe belassen werden, damit er von den Höhen der leuchtenden Sterne seinen ewigen Kampf führen kann und uns weiterhin schützt vor dem Tag des Zorns, wenn Gea sich zurückholen wird, was ihr gehört. Hüte dich vor denen, die mit Heiligkeit bekleidet werden, denn der Gottlose versteckt sich selbst dort, wo das weißeste Licht ist; die Heldenmütigen seien wachsam und fest in ihrem Willen, denn die Dunkelheit jener Stunde wird auch die Sterne verdunkeln.“



Familiae: Theri und Avianer



Charaktere in Historia gehören zu anthropomorphen Tierarten mit eigenen Merkmalen, Fähigkeiten und Eigenheiten. Historia will kein Biologie-Handbuch sein, und wir haben uns bei der Definition der Kategorien verschiedene Freiheiten und Interpretationen erlaubt.

Wenn du einen Charakter für Historia erstellst, wählst du zunächst die Ordnung aus, entweder der Theri, die Säugetiere, oder der Avianer, die Vögel.

Danach wählst du eine Familia, eine Gruppe ähnlicher Spezies, die einige gemeinsame Eigenschaften haben, und dann die Spezies, die sich durch einzigartige Eigenschaften, Fähigkeiten und Aussehen unterscheiden.

Einen Charakterbogen für Historia findest du auf unserer website squink-verlag.de.

SPIELBARE FAMILIAE

In Historia könnt ihr zwischen verschiedenen Makroklassen, den Familiae, wählen: entweder aus der Ordnung der Theri, die von den Säugetieren unserer Welt inspiriert ist, oder den Avianern, die an irdische Vögel angelehnt sind.

Die Familiae sind in verschiedene Spezies unterteilt, von denen jede einzelne sehr vielfältig ist.

THERI

- Canidi (Doggen, Hütehunde, Jagdhunde, Windhunde, Wolfshunde)
- Edenti (Ameisenbären, Faultiere, Gürteltiere, Schuppentiere)
- Eulipi (Igel, Maulwürfe, Spitzmäuse)
- Felidi (Hauskatzen, Luchse, Pumas)
- Licai (Füchse, Kojoten, Wölfe)
- Mustacei (Dachse, Marder, Otter, Stinktiere, Vielfraße, Waschbären)
- Rodenti (Bieber, Eichhörnchen, Hasen, Mäuse, Stachelschweine)
- Ruminsi (Böcke, Elche, Rehe, Schafe, Ziegen)
- Sauti (Hausschweine, Wildschweine)
- Urcidi (Braunbären, Schwarzbären)
- Vespertili (Fledermäuse, Flughunde, Vampirfledermäuse)

AVIANER

- Anseri (Enten, Gänse, Pelikane, Schwäne)
- Corbi (Elstern, Krähen, Raben)
- Garconi (Ibisse, Kraniche, Reiher, Störche)
- Pici (Nachtigallen, Rotkehlchen, Spechte, Sperlinge)
- Rapax (Adler, Falken, Geier)
- Ruspi (Fasane, Hühner, Pfauen)
- Strigi (Eulen, Schleiereulen, Steinkäuze, Waldkäuze)



Die Felidi



ine der größten Familie Vesterias sind die Felidi, die sowohl im Bund, dem Heiligen Königreich als auch der Grünen Senke weit verbreitet sind.

Hauskatzen, Luchse und Pumas sind berühmt für ihre blitzschnellen Reflexe, ihre Beweglichkeit und Anmut, ihren ausgeprägten Individualismus und ihr wachsames Auge für ihre Umgebung.

Erhöhung der Attributswerte: Dein Geschicklichkeitswert wird um 2 Punkte erhöht.

Alter: Felidi erreichen die Geschlechtsreife etwa im Alter von 14 Jahren und gelten ab diesem Zeitpunkt als erwachsen. Sie haben eine durchschnittliche Lebenserwartung von 60 Jahren.

Größe: Deine Größenklasse ist mittelgroß. Größe und Gewicht hängen von der Spezies ab.

Dunkelsicht: Bei schwachem Licht kannst du bis zu 18 Meter weit sehen, als wärest du in hellem Licht, und in der Dunkelheit, als wäre es dämmriges Licht. Wenn du die Dunkelsicht einsetzt, kannst du keine Farben erkennen und siehst nur Grautöne.

Klauen: Du kannst deine Klauen für einen waffenlosen Angriff einsetzen und bist geübt im Umgang mit ihnen. Dieser Angriff verursacht 1W4 Hiebschaden.

Scharfes Gehör: Du hast einen Vorteil bei Attributswürfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf deinem Gehör beruhen.

Verstoblerer Schritt: Hast du einen Nachteil, erhältst du bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) einen Vorteil, um dich lautlos zu bewegen.

Spezies: Es gibt drei Spezies von Felidi: Hauskatzen, Luchse und Pumas.

HAUSKATZEN

Die Vorliebe der Hauskatzen für städtische Gebiete hat vor allem einen Grund: das Meer an Möglichkeiten, das diese Umgebung bietet. Diese Felidi neigen dazu, kleine „Gesellschaften innerhalb einer Gesellschaft“ zu bilden, und solche Gruppen, seien es kriminelle Banden, Zünfte oder Familien, sind beständig darauf aus, sich gegenseitig zu übertreffen. Individualismus und katzenhafter Ehrgeiz werden in einer solchen Umgebung belohnt. Selbst die erbärmlichsten Hauskatzen können, wenn sie sich nicht von Skrupeln zurückhalten lassen und ihre Intelligenz und Raffinesse ausnutzen, die bestehende Ordnung umstürzen und an die Spitze von Reichtum und Ansehen aufsteigen, was die meisten Mitglieder dieser Spezies anstreben.



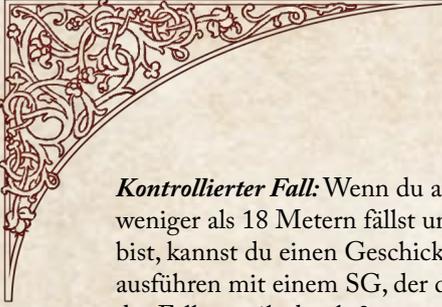
Jede Katze ist von Natur aus mit Scharfsinn, Vorsicht und einem hervorragenden Gedächtnis ausgestattet und weiß, wo sie in den Machtspielen ihren Platz hat (sowohl im engsten Kreis der Unterweltfamilien als auch in den goldenen Korridoren des Gouverneurspalastes). Daneben verfügt diese Spezies über einen bemerkenswerten persönlichen Charme. Gleichzeitig finden sich Hauskatzen oft in einer Position wieder, in der sich diese Fähigkeiten gegen sie wenden, was sie paranoid, neurotisch und besessen von dem Verdacht macht, das Opfer ihrer eigenen Intrige zu werden. Ein Gefühl, das in Felidi-Kreisen nicht immer ganz unbegründet ist ...

Attributswerterhöhung: Dein Charisma-Wert wird um 1 Punkt erhöht.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 Meter.

Größe: Eine Hauskatze wird zwischen 1,20 Meter und 1,50 Meter groß und wiegt zwischen 30 und 80 Kilogramm.

Assoziatives Gedächtnis: Deine Sinnes- und Gedächtnisfähigkeiten ermöglichen es dir, immer wieder zu einem bekannten Ort zurückzufinden – auch nach mehreren Meilen Reise in unbekanntes Territorium.



Kontrollierter Fall: Wenn du aus einer Höhe von weniger als 18 Metern fällst und nicht kampfunfähig bist, kannst du einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen mit einem SG, der der Anzahl Meter des Falls geteilt durch 3 entspricht. Bist du erfolgreich, erleidest du keinen Schaden durch den Sturz; scheitert der Wurf, wird der Schaden halbiert. Fällst du aus mehr als 18 Metern Höhe, kannst du einen Geschicklichkeitsrettungswurf mit DC 18 +1 für je 1 Meter mehr Höhe als 18 Meter ausführen. Bist du erfolgreich, wird der Schaden halbiert.

Lässig: Du bist in der Fertigkeit Überredung geübt.

LUCHSE

Weniger großstädtisch als ihre Vettern, die Hauskatzen, bevorzugen Luchse ländliche Umgebungen, in denen sie ihrem Drang nach Unabhängigkeit freien Lauf lassen können. Oft sind sie lieber allein und bevorzugen ein einfaches Leben (es überrascht nicht, dass sie häufig in der Holzfällerei tätig sind) und können sich nur schwer politischen Systemen unterordnen. Sie fügen sich gut in kleine Gemeinden ein, in denen die weniger strukturierte politische Situation einen fruchtbaren Boden für bewaffnete Gruppen schafft, die die bestehende Ordnung ablehnen. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Luchse das Rückgrat dieser kriminellen Banden bilden, die entweder die einfachen Leute vor den Übergriffen der Mächtigen schützen oder schlichtweg Räuberbanden sind. Diese Gruppen schätzen die Eigenschaften der Luchse, denn sie sind leise, wendig, taktvoll und sehr wortkarg. Es ist schwierig, einen Luchs zu motivieren, denn abgesehen vom täglichen Überleben und der Möglichkeit, sein Leben selbst zu gestalten, gibt es nur wenige Dinge, die ihre Leidenschaft entfachen. Aber wenn etwas ihre Aufmerksamkeit erregt, egal ob es sich um ein Geschäft, einen Gegenstand, ein Geheimnis oder eine Person handelt, kann sie nichts von ihrem Ziel ablenken, das sie unermüdlich verfolgen werden.

Attributswerterhöhung: Dein Konstitutionswert wird um 1 Punkt erhöht.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 Meter.

Größe: Luchse sind zwischen 1,40 Meter und 1,70 Meter groß und wiegen zwischen 40 und 80 Kilogramm.

Anpassungsfähigkeit an Kälte: Du leidest nicht unter den rauen klimatischen Bedingungen des Winters oder der Kälte und verschneites Gelände gilt für dich nicht als schwieriges Gelände.

Robust: Du hast einen Vorteil bei Konstitutionsrettungswürfen, bei denen du einen Zustand erhalten könntest.

Scharfe Sicht: Du hast einen Vorteil bei Attributswürfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf deiner Sehkraft beruhen. Deine Dunkelheitssicht reicht bis zu 35 Meter weit.

Wilder Geist: Du bist in der Fertigkeit Überlebenskunst geübt.

PUMAS

Wilder, stolzer und größer als die anderen Felidi beherrschen die Pumas unangefochten die Gebirge des Bundes. Pumas sind stärker und beweglicher als ihre Verwandten im Flachland. Alles, von ihrer Statur bis hin zu ihrer in Nomadenclans unterteilten Sozialstruktur, macht sie zum idealen Wesen für das Leben und Kämpfen zwischen den Felsen ihrer geliebten Gipfel. Aus diesem Grund ist es für Fremde unmöglich, in ihr Gebiet einzudringen: Strapaziert durch das raue Klima, die feindliche Umgebung und einem unaufhörlichen Guerillakrieg, ist jede angreifende Armee zum Scheitern verurteilt. Dies schürt das grundsätzliche Desinteresse der Pumas an allem, was außerhalb ihres Landes und ihres sozialen Umfelds geschieht, und festigt ihre Ablehnung externer Autorität. Innerhalb der Clans herrscht jedoch ein sehr intensiver Konkurrenzkampf, der dem der Hauskatzen ähnelt, sich aber auch in wesentlichen Punkten unterscheidet. Der Wunsch, sich auszuzeichnen, ist derselbe, aber das Ziel ist ein anderes: Pumas kämpfen weder um Macht noch Reichtum, sondern um den Status innerhalb ihres Clans und den Respekt der Gleichaltrigen. Anders als der Untergrundkrieg, der in den Städten ausgetragen wird, dulden die Pumas keine unfairen Mittel im Kampf um die Vorherrschaft und niemand gefährdet das Gleichgewicht einer Familie. Viele halten die Pumas wegen ihrer Bräuche für barbarisch und rückständig – sie selbst jedoch halten sich aus denselben Gründen für überlegen und ehrenhafter als andere.

Attributswerterhöhung: Dein Stärkewert wird um 1 Punkt erhöht.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 12 Meter, deine Bewegungsrate (Klettern) beträgt 9 Meter.

Größe: Pumas sind zwischen 1,60 Meter und 1,80 Meter groß und wiegen zwischen 25 und 80 Kilogramm.

Klauen: Du kannst deine Klauen für einen waffenlosen Angriff einsetzen und bist geübt im Umgang mit ihnen. Dieser Angriff verursacht 1W4 Hiebschaden.

Gewaltiger Sprung: Du kannst mit einem Sprung die Weite von 30 Zentimeter multipliziert mit deinem doppelten Stärkebonus zurücklegen. Diese Berechnung ersetzt die übliche Berechnung der Weite beim Springen.

Grimmig: Du bist in der Fertigkeit Einschüchtern geübt.

Andere Spezies

In diesem Abschnitt findest du einige andere Spezies, die du verwenden kannst, um deine ersten Historia-Charaktere zu erstellen. Sie haben die Charakteristika der jeweiligen Familia integriert, um spielbereit zu sein.

SCHLEIEREULEN

Attributswerterhöhung: Dein Weisheitswert wird um 2 Punkte, dein Charismawert um 1 Punkt erhöht.

Alter: Schleiereulen erreichen mit 14 Jahren das Erwachsenenalter und haben eine durchschnittliche Lebenserwartung von 60 Jahren.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 4,5 Meter. Deine Bewegungsrate (Fliegen) beträgt 14 Meter.

Größe: Schleiereulen sind zwischen 1,20 Meter und 1,40 Meter groß und wiegen zwischen 30 und 40 Kilogramm. Ihre Größenklasse ist mittelgroß.

Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht. Du hast einen Nachteil bei Attributswürfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich auf das Sehen beziehen, wenn du hellem Sonnenlicht ausgesetzt bist.

Scharfes Gehör: Du hast einen Vorteil bei Attributswürfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich auf Hören beziehen.

Flügel: Du kannst deine Flügel nutzen, um mit Gegenständen zu interagieren, aber du kannst sie nicht halten oder benutzen. Das Fliegen mit den Flügeln erfordert Konzentration und du fällst, wenn du sie auf andere Weise benutzt. Wenn du im Flug die Aktion Spurt ausführst, verdoppelt sich deine Bewegungsrate in diesem Zug.

Gespentisch. Du bist in der Fertigkeit Einschüchtern geübt.

Greiffüße: Du hast Greiffüße, mit denen du auf einfache Weise mit Gegenständen interagieren kannst. Du kannst sie zwar handhaben, giltst aber nicht als geübt im Umgang mit Waffen, Werkzeugen oder bei Aktionen, die zwei Beine gleichzeitig benötigen. Du brauchst mindestens ein freies Bein, um still auf dem Boden zu stehen oder an etwas zu hängen.

Krallen: Du kannst deine Krallen als natürliche Waffe für einen waffenlosen Angriff einsetzen, wenn du dich im Flug befindest (und nur dann). Wenn du triffst, verursacht der Angriff 1W4 Hiebschaden + deinem Stärke-Bonus. Im Gegensatz zum regulären waffenlosen Angriff der Wuchtschaden verursacht, zählen deine Krallen als scharfe Waffe.

Kreischen: Du kannst einen lauten Schrei von dir geben, der deine Gegner verwirrt und betäubt. Jede Kreatur

im Umkreis von 6 Metern muss einen Charisma-rettungswurf gegen SG 10 + deinem Übungsbonus bestehen oder wird für 1 Runde betäubt. Diese Fähigkeit kannst du erst nach einer kurzen Rast erneut einsetzen.

Lautloser Flug. Im Gegensatz zu anderen Avianern ist dein Flug extrem leise und erzeugt keine Flügelschlaggeräusche. Du hast einen Vorteil bei Attributswürfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn du fliegst.

Schnabel: Du kannst deinen Schnabel für einen waffenlosen Angriff einsetzen, der im Gegensatz zum regulären waffenlosen Angriff nicht Wucht- sondern Stichschaden verursacht.

Starke Intuition. Du hast einen Vorteil bei Attributswürfen auf Weisheit (Motiv), wenn du versuchst festzustellen, ob eine Situation bedrohlich oder irreführend ist.

Überlegene Dunkelsicht. Du hast eine überragende Sicht in dunklen und dämmrigen Lichtverhältnissen. In dämmrigem Licht kannst du bis zu 35 Meter weit sehen, als wäre es helles Licht, und in der Dunkelheit, als wäre es dämmriges Licht. Du kannst in der Dunkelheit keine Farben erkennen, nur Grautöne.

Watscheln: Anders als andere Avianer kannst du deinen unbewaffneten Angriff mit Klauen auch vom Boden aus einsetzen. Dazu musst du liegen, hast aber keinen Nachteil beim Angriffswurf.

Wilder Geist: Du bist in der Fertigkeit Überlebenskunst geübt.

BRAUNBÄREN

Attributswerterhöhung: Dein Stärkewert wird um 2 Punkte, dein Konstitutionswert und Weisheitswert um je 1 Punkt erhöht.

Alter: Braunbären erreichen das Erwachsenenalter mit 20 Jahren und haben eine durchschnittliche Lebenserwartung von 100 Jahren.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 Meter. Deine Bewegungsrate (Klettern) beträgt 6 Meter.

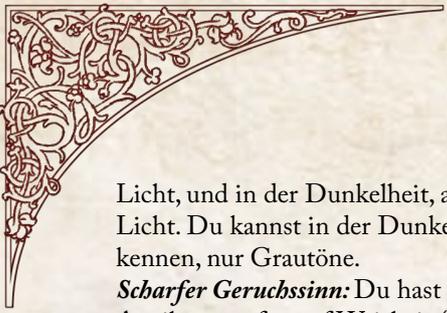
Größe: Braunbären sind zwischen 2,20 Meter und 2,50 Meter groß und wiegen zwischen 180 und 220 Kilogramm. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Athletisch: Du kannst entweder Athletik oder Akrobatik auswählen. Du bist in dieser Fertigkeit geübt.

Dicker Pelz: Jeglicher nicht-magischer Wucht-, Hieb- oder Stichschaden, den du erleidest, wird um 1 Punkt reduziert, bis zu einem Minimum von 1 Punkt.

Dunkelsicht: Du hast eine gute Sicht in dunklen und dämmrigen Lichtverhältnissen. Im dämmrigen Licht kannst du bis zu 18 Metern weit sehen, als wäre es helles





Licht, und in der Dunkelheit, als wäre es dämmriges Licht. Du kannst in der Dunkelheit keine Farben erkennen, nur Grautöne.

Scharfer Geruchssinn: Du hast einen Vorteil bei Attributswürfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich auf den Geruch beziehen und kannst Gerüche über Meilen hinweg wahrnehmen.

Krallen: Du kannst deine Krallen als natürliche Waffe für einen waffenlosen Angriff benutzen. Wenn du triffst, verursacht der Angriff 1W4 Hiebschaden + deinem Stärke-Bonus.

Ringen: Du hast einen Vorteil bei Stärkewürfen, um mit einem Gegner zu ringen oder einen Gegner zu stoßen.

Wilder Geist: Du bist in der Fertigkeit Überlebenskunst geübt.

Wachsam: Du bist in der Fertigkeit Wahrnehmung geübt. Andere Kreaturen erhalten keinen Vorteil bei Angriffswürfen gegen dich, wenn sie versteckt sind.

HAUSSCHWEINE

Attributswerterhöhung: Dein Konstitutionswert wird um 2 Punkte, dein Charismawert und dein Intelligenzwert werden um je 1 Punkt erhöht.

Alter: Hausschweine erreichen das Erwachsenenalter mit 16 Jahren und haben eine durchschnittliche Lebenserwartung von 80 Jahren.

Bewegungsrate: Deine Bewegungsrate beträgt 9 Meter.

Größe: Hausschweine sind zwischen 1,60 Meter und 1,80 Meter groß und wiegen zwischen 70 und 150 Kilogramm. Deine Größenklasse ist mittelgroß.

Einfache Anatomie: Kreaturen haben einen Vorteil bei Attributswürfen auf Weisheit (Heilkunde), die an dir durchgeführt werden.

Scharfer Geruchssinn: Du hast einen Vorteil bei Attributswürfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich auf den Geruch beziehen.

Massiver Körper: Du hast einen Vorteil, wenn du Attributswürfe ausführst, um nicht gepackt oder gestoßen zu werden.

Peripheres Sehen: Du hast eine periphere Sicht von bis zu 310 Grad, so dass du von Angriffen auf deinen Rücken nicht unvorbereitet erwischt werden kannst. Deine Gegner erlangen keinen Vorteil daraus, dass sie dich flankieren.

Resistenz gegen Gift: Du hast einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Vergiftungen und Giftschaden.

Schweinemagen: Du bist immer erfolgreich, wenn du versuchst, etwas zu essen zu finden - dank des Umstands, dass Hausschweine Dinge für essbar halten, die niemand sonst anrühren würde.

WÖLFE

Attributswerterhöhung: Dein Charismawert wird um 2 Punkte, dein Intelligenzwert um 1 Punkt erhöht.

Alter: Wölfe erreichen das Erwachsenenalter mit 14 Jahren und haben eine durchschnittliche Lebenserwartung von 60 Jahren.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 9 Meter.

Größe: Wölfe sind zwischen 1,60 Meter und 1,90 Meter groß und wiegen zwischen 65 und 99 Kilogramm. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Beißen: Wenn du eine Kreatur erfolgreich gepackt hast, kannst du deine Reaktion nutzen, um einen Biss-Angriff gegen diese Kreatur auszuführen. Ein Biss-Angriff ist ein unbewaffneter Schlag, der 1d4 Stich-Schaden verursacht.

Dunkelsicht: Du hast eine gute Sicht in dunklen und dämmrigen Lichtverhältnissen. In dämmrigem Licht kannst du bis zu 18 Metern weit sehen, als wäre es helles Licht und in der Dunkelheit, als wäre es dämmriges Licht. Du kannst in der Dunkelheit keine Farben erkennen, nur Grautöne.

Scharfer Geruchssinn: Du hast einen Vorteil bei Attributswürfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die sich auf den Geruch beziehen.

Grausamer Rubm: Du hast einen Vorteil bei Attributswürfen auf Charisma (Einschüchtern) gegen Kreaturen, die kleiner sind als du.

Rudel: Du kannst deine Reaktion einsetzen, um beim nächsten Wurf, mit dem du eine Kreatur in einem Umkreis von 1,5 Metern um einen deiner Verbündeten angreifst, einen Vorteil zu erhalten, oder um eine Aktion Helfen auszuführen, um einem Verbündeten beim nächsten Angriffswurf gegen einen Gegner im Umkreis von 1,5 Metern beizustehen.

Starke Lunge: Du leidest nicht unter den Erschöpfungsstufen, die durch den Mangel an Rasten aufgrund einer langen Reise oder einer langen Ausdaueranstrengung verursacht werden.

Wilder Geist: Du bist in der Fertigkeit Überlebenskunst geübt.



Berufungen



Die Berufungen spiegeln in Historia das Wachstum der Charaktere wieder, wie sie für sich selbst kämpfen und ihren Platz in der gesellschaftlichen Ordnung. Berufungen gewähren im Laufe der Stufen neue Merkmale und bilden das Grundgerüst, das die Charaktere und Rollen während

Kämpfen, sozialen Begegnungen oder Erkundungen voneinander unterscheidet, und ebenso in ihrem Zusammenspiel Aufhänger für interessante Handlungsstränge. Die Charaktere, die durch ein gemeinsames Ziel oder eine Laune des Schicksals zusammengeführt werden, stellen sich Herausforderungen, erkunden feindliche Länder, werden in Intrigen und Komplote verwickelt oder entdecken Wahrheiten, die die Welt in ihren Grundfesten erschüttern können.

ALCHEMIE

Die Suche nach der universellen Wahrheit bringt die meisten zu akademischen Studien und den gründlichen Praktiken der Alchemie. Ziel der Magna Scientia, der Großen Wissenschaft, ist es, die kosmischen Gesetze zu verstehen, um die Natur umzugestalten, die Säfte des Körpers ins Gleichgewicht zu bringen und Wunden und Krankheiten zu heilen oder die Essenz des Lebens selbst wiederherzustellen. Die großen Wunder, die die Alchemie zu vollbringen vermag, machen all jene, die diese Kunst ausüben, zu einer angesehenen Gruppe, auch wenn sie meist ebenso fremd für das gemeine Volk erscheinen, das ihre Lebensweise nicht begreifen kann. Sobald die Grundlagen erlernt sind, wählen die Alchemiekundigen ein wissenschaftliches Studium, durch welches sie ihre Fertigkeiten vertiefen.

- **Philosophie:** Verwandlung von Materie in ihre verschiedenen Zustände, die Suche nach dem Stein der Weisen
- **Anatomie:** körperliche Verfasstheit und die Lehre der Säfte, die Suche nach dem Elixier des langen Lebens
- **Animismus:** schöpfen eines Homunculus, die Suche nach der Bedeutung der Seele

BILDUNG

Das Schwert ist nicht das einzige Gewicht, das in Vesteria den Ausschlag geben kann: Manchmal ist Wissen eine ebenso wertvolle und schwere Münze. Wer sich zur Bildung berufen fühlt, streitet nicht mit Muskelkraft, sondern dem Geist – führt Debatten, ist in Rhetorik und der Kunst des Überzeugens geschult. Gleich welchem Studium die Gelehrten sich widmen, sie teilen den ständigen Wunsch, ihren intellektuellen Horizont zu erweitern und das Beste aus ihrem spezifischen Wissen zu machen, sei es zu ihrem eigenen Nutzen oder dem anderer.

- **Medizin:** mit Tinkturen, Salben und Knochenspreizern gegen den Tod antreten
- **Erfindungen:** Innovation im Dienst des Fortschritts
- **Poilitik:** das Wissen als Waffe, die Zunge so scharf wie eine Klinge

GEISSELN

Die blutgetränkten Rituale der Beschämten sind eine grobe und dennoch äußerst mächtige Form der Magie. Sie hat nichts mit dem Studium der Prinzipien der Welt gemein, die Magiekundige betreiben und hat auch nichts mit alchemistischen Formeln zu tun. Die emotionale Trance, in die sich Flagellant*innen versetzen, scheint die

Welt Magie bluten zu lassen, wenn ihre rituell vernarbten Körper ihr Lebenssaft verlieren.

Manche verlassen die zivilisierte Welt, um ein asketisches und einsames Leben zu führen, während andere Eiferer sind, die sich kopfüber in die Verbreitung des Evangeliums stürzen, was auch immer ihr Glaube ist. Und einige gesegnete Wenige, die ein tieferes Verständnis der Welt erlangt haben, können sogar Menschenmengen mitreißen und andere zu ihrer Sache bekehren. Obwohl die Kirche der Knochen gezwungen war, die Beschämten anzuerkennen und in ihre eigenen Reihen zu integrieren, um sie besser kontrollieren zu können, werden sie im Licht von Misstrauen und Sorge gesehen.

- **Askese:** ständiges Streben nach der Stille des Geistes durch Geißelung und Verzicht auf weltliche Dinge.
- **Fanatismus:** durch den Schmerz ein Stadium der mystischen Raserei erlangen und die eigene Magie damit befeuern
- **Heiligkeit:** versetzt Menschenmengen in Raserei und verstärkt die Wirkung von Magie

HANDEL

Der Handel ist eine der Säulen der Gesellschaft und Kaufleute waren die ersten, die sich in den Osten und Süden wagten, wo sie neue Zivilisationen und deren exotische Waren kennenlernten. Wer sich zum Handel berufen fühlt, mag zwar umgänglich sein, kann jedoch auch sein Gegenüber gut einschätzen und sein Wissen gerissen einsetzen. Der Handel kennt viele Formen des kommerziellen Stils: von der Suche nach Raritäten über die Schmuggelei bis hin zu den kühnen Errungenschaften des Magnatentums, das allein durch den Handel Reiche gegründet hat.

- **Sammeln von Raritäten:** Wo die Grenzen zwischen Handel und Abenteurer verwischen, lockt die stetige Suche nach seltenen Artefakten oder neuen Handelsrouten.
- **Schmuggelei:** Mit der kriminellen Unterwelt verbunden dreht sich in der Schmuggelei alles um den Verkauf illegaler Waren – und immer wieder auch um schillernde Figuren des Verbrechens.
- **Magnatentum:** Ein übernatürlicher Geschäftssinn kann Handelsimperien schaffen, die ganze Zeitalter prägen.

KAMPFKUNST

Zu den Waffen zu greifen ist üblich in einer Welt, in der sogar unter zivilisierten Menschen auf diese Weise Recht gesprochen wird. Ob sie in königlichen Armeen im Takt der Trommel marschieren, durch den Krieg ihr Geld verdienen, zur Belustigung der Massen in der Arena Blut vergießen oder den Glauben verteidigen – oft ist das



Schwert einer der wenigen Wege, der den Kindern armer Familie offensteht. Oder natürlich auch ein schneller Weg zur Macht.

- **Kriegsführung:** ausgebildet in Disziplin und Strategie
- **Arenakampf:** blutige und tödliche Kämpfe in der Grube
- **Heilige Mission:** Der Glaube verleiht einzigartige Stärken und Fähigkeiten.

MAGIE

Es dauert zehn Jahre als alleiniger Lehrling eines Magiekundigen, um das Noviziat zu erreichen und zehn weitere, um unabhängig Magie wirken zu dürfen. Magie kann die Fäden der Welt weben, unglaubliche Effekte heraufbeschwören und zu wahrer Macht gereichen. Wer die Magie studiert, kann sich auf emotionale und mentale Verbindungen spezialisieren, das Gleichgewicht von Energie und Kraft oder die Kombination von Naturelementen.



- Geheimnis der Luft und der Erde
- Geheimnis des Körpers und des Geistes
- Geheimnis des Feuers und des Wassers
- Geheimnis des Lichts und der Dunkelheit

PREDIGT

Der Tempel des Knochenkreuzes bildet begabte Gläubige aus, die die Aufgabe haben, die heilige Ordnung durchzusetzen und das Wort zu verbreiten. Einige spezialisieren sich auf die Heilkunst, um den Armen und Mittellosen mit ihren Wunden zu helfen, andere werden in der Lehre geschmiedet und im Dogma gehärtet, um Ketzerei und abweichende Meinungen zu unterdrücken, während wieder andere, durch die Welt pilgern und das Wort verbreiten, und deren Bindung an das Göttliche stärker ist als gehärteter Stahl.

- **Heilkunde:** den Schwachen und Kranken helfen, sei es in den Hospitälern oder auf Wanderungen durch die Welt
- **Inquisition:** Ketzerei niederschlagen und die Lehre vor Abtrünnigen schützen – auch mit Waffengewalt
- **Prophetie:** im Einklang mit der göttlichen Stimme, das Wort zu den Massen bringen

REISE

In der Wildnis, weit weg von den Städten, kann man Leute treffen, die sich für ein hartes Leben entschieden haben, voller bedrohlicher Gefahren und ohne die Annehmlichkeiten der Zivilisation. Einige ziehen es vor, in den großen Wäldern zu leben und ihre Fertigkeiten im Fährtenlesen, Fallenstellen und Schießen zu verfeinern, andere wandern auf den endlosen Straßen der Welt und nutzen Geschichten als Währung, während es manche auf Entdeckungsreise in unerforschte Länder treibt.

- **Jagd:** Fährtenlesen und gekonnt Fallen und Hinterhalte stellen
- **Geschichten erzählen:** auf der Suche nach Geschichten, die erzählt werden sollten
- **Erkunden:** Pionierarbeit in unerforschten Gebieten

SCHURKEREIEN

In den Gassen der Städte des Bundes oder auf den einsamen Straßen im Schatten der Wälder der Grünen Senke lauert überall das Verbrechen, bereit, das Leben von jemandem zu ruinieren. Ob es sich um den Diebstahl eines wichtigen Kunstwerks handelt, das auf dem Schwarzmarkt verkauft werden soll, um das mysteriöse Verschwinden einer Konsulin oder um heikle Informationen, mit denen ein Geistlicher beschämt werden soll – irgendjemand hat einen Beutel mit Münzen erhalten, um die Tat auszuführen.

- **Diebstahl:** heimlich in den Schatten, auf dem Weg zu Diebstahl und Raub
- **Mord:** lautlos und tödlich
- **Spionage:** sich überall einschleichen, um wertvolle Informationen zu sammeln

TRUPPENHANDWERK

Die Einführung des Schwarzpulvers hat nicht nur die Kriegsführung revolutioniert. Die zerstörerische Kraft der Feuerwaffen musste in geschulte Hände gelegt werden, um sie nutzbar zu machen, und so wurde das Truppenhandwerk geboren. Ob als Kunsthandwerk oder durch die Not im Krieg, das Truppenhandwerk bringt stetig neue Kreationen hervor, die bis an die Grenzen des Machbaren gehen – sei es nun im Umgang mit Schusswaffen, oder in der handwerklichen Finesse selbst.

- **Gewehre:** das geübte Schießen, mit perfekter Zielgenauigkeit
- **Sprennstoffe:** kontrollierte Detonationen und zerstörerische Flächeneffekte
- **Technik:** immer neue Verbesserungen und Entwürfe für Waffen und Geräte

VORSCHAU AUF DIE BERUFUNGEN

Auf den nächsten Seiten findest du die Stufen 1 bis 3 von fünf der insgesamt 10 Berufungen, die Historia bietet.

Geißeln

Stufe	Übungsbonus	Merkmale	Blutladungen
1	+2	Kasteiung, Verteidigung ohne Rüstung, Selbstverletzung	–
2	+2	Ideologie der Geißel, Blutladungen, Magie des Schmerzes	1
3	+2	Vom Schmerz zum Triumph, Hingebungsvoller Angriff	1

KLASSENMERKMALE

Durch deine Berufung zum Geißeln erhältst du die folgenden Klassenmerkmale.

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1dW2 pro Stufe in Geißeln

Trefferpunkte auf Stufe 1: 12 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W12 (oder 7) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe in Geißeln über die 1. Stufe hinaus.

ÜBUNGEN

Rüstungen: Leichte Rüstungen

Waffen: Einfache Waffen, Flegel

Werkzeuge: Keine

Rettungswürfe: Konstitution, Charisma

Fertigkeiten: Wähle zwei aus Arkane Kunde, Motiv erkennen, Heilkunde, Naturkunde, Wahrnehmung, Religion und Überlebenskunst.

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung zusätzlich zu der von deinem Vorhaben bereitgestellten Ausrüstung:

- (a) ein Paar Dolche oder (b) eine einfache Waffe
- (a) ein Flegel oder (b) eine einfache Nahkampfwaffe
- ein wattierter Waffenrock (gefütterte Rüstung), eine Erkundungsausrüstung und ein Büsserhemd

KASTEIUNG

Wenn du Trefferpunkte verlierst, kannst du deine Reaktion nutzen, um in einen mystischen, tranceähnlichen Zustand zu gelangen. Solange du in diesem Zustand bist, erhältst du +2 Schaden bei Angriffen und Resistenz gegen Hieb-, Stich- und Schnittschaden. Die Trance endet nach einer Minute, oder am Ende deines nächsten Zuges, wenn du in deinem letzten Zug keine feindliche Kreatur

angegriffen oder Schaden erlitten hast. Du kannst dieses Merkmal erst dann erneut einsetzen, wenn du einen ganzen Zug lang nicht das Ziel einer Kasteiung warst. Wenn du Erschöpfungsstufen hast, kannst du dieses Merkmal jederzeit einsetzen. Die Kasteiung kann nicht eingesetzt werden, um die Kosten von Aktionen in einer narrativen Sequenz zu reduzieren.

VERTEIDIGUNG OHNE RÜSTUNG

Wenn du keine Rüstung trägst, hast du eine Rüstungsklasse (RK) von 10+ deinem Konstitutionsmodifikator + deinem Geschicklichkeitsmodifikator.

SELBSTVERLETZUNG

Du kannst dir jederzeit eine Anzahl von Wunden zufügen, die deiner Stufe in Geißeln entspricht. Dieser Schaden ignoriert jede Immunität und, wenn du möchtest, jede Resistenz.

IDEOLOGIE DER GEISSEL

Ab der 2. Stufe dient deine Geißelung einer bestimmten Ideologie: Askese, Fanatismus oder Heiligkeit. Auf der 5. Stufe erhältst du weitere Merkmale der Ideologie, dann erneut auf den Stufen 10, 13 und 18.

BLUTLADUNGEN

Jene, die sich selbst geißeln, ziehen ihre Stärke aus dem Anblick ihres Blutes, wenn es über ihre Haut fließt – als Symbol für die Buße, die sie sich auferlegen. Durch das Geißeln erhältst du Blutladungen. Du kannst eine Blutladung ausgeben, um Merkmale deiner Ideologie oder Fähigkeiten des Merkmals Selbstverletzung einzusetzen. Du erhältst eine zusätzliche Blutladung auf Stufe 5, 11 und 17. Immer wenn du eine Erschöpfungsstufe erhältst, erhältst du auch die Hälfte deiner Blutladungen zurück. Deine vollständigen Blutladungen stehen dir erst nach einer kurzen oder langen Rast wieder zur Verfügung.



MAGIE DES SCHMERZES

Deine ureigenen Fähigkeiten verstecken sich zwischen dem Fluss deines Blutes und seinem beißenden Eisengeruch. Deine Blutladungen ermöglichen es dir, zu zaubern. Die Zauberliste des Geißelns enthält die Zauberlisten von Paladin*in und Hexenmeister*in. Die Zauberliste kann in Absprache zwischen Spielleitung und Spielenden geändert werden.

ZAUBERTRICKS

Ab der 2. Stufe kennst du den Zaubertrick *Glänzendes Blut des Martyriums* und zwei weitere Zaubertricks deiner Zauberliste. Du kannst einen Zaubertrick austauschen, wenn du eine neue Stufe in Geißeln erlangst. Ab der 5. Stufe kennst du einen weiteren Zaubertrick und ab der 11. Stufe noch einen weiteren.

BLUTZAUBER

Du verwendest Blutladungen als Zauberplatz. Der Grad des Zauberplatzes entspricht der Hälfte deiner Stufe in Geißeln, bis zum 5. Grad. Du kennst eine Anzahl von Zaubern, die 1+ deiner Stufe in Geißeln entspricht, bis zu einem Maximum von 12 Zaubern. Du kannst die Wahl der Zauber nach einer langen Rast ändern.

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

Das Attribut, mit dem du deine Blutzauber wirkst, ist Konstitution. Die Macht deiner Zaubersprüche stammt von deinem Blut und deiner Lebenskraft. Immer wenn sich einer deiner Zauber auf das Attribut zum Zaubern bezieht, verwendest du Konstitution. Außerdem rechnest du deinen Konstitutionsmodifikator hinzu, wenn du den Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deine Blutzauber festlegst und wenn du einen Angriffswurf mit einem Blutzauber ausführst.

SG des Rettungswurfs für den Zauber

= 8 + dein Übungsbonus + dein Konstitutionsmodifikator

Modifikator für Zaubenangriffe

= dein Übungsbonus + dein Konstitutionsmodifikator

VOM SCHMERZ ZUM TRIUMPH

Wenn du bei einem Angriffs- oder Rettungswurf eine 1 würfelst, kannst du mit Selbstverletzung eine natürliche 20 daraus machen. Der Schaden ist nekrotisch, ignoriert Resistenz und Immunität und erlaubt es, Kasteiung einzusetzen.

HINGEBUNGSVOLLER ANGRIFF

Beginnend mit der 3. Stufe kannst du alle Bedenken bezüglich deiner Verteidigung über Bord werfen und mit wilder Entschlossenheit angreifen. Wenn du deinen ersten Angriff in deinem Zug ausführst, kannst du dich entscheiden, ohne Rücksicht auf Verluste anzugreifen. Dadurch erhältst du in diesem Zug einen Vorteil bei Nahkampfangriffswürfen mit Stärke. Doch haben Angriffswürfe gegen dich bis zu deinem nächsten Zug ebenso einen Vorteil.

IDEOLOGIE DES GEISSELNS: FANATISMUS

KRIEGSGLAUBE

Ab der 3. Stufe bist du geübt im Umgang mit allen Kriegswaffen. Der Eifer in den Kriegskünsten lenkt dich jedoch von der Erleuchtung ab und verleitet dich dazu, eine größere Kraft einzusetzen. Aus diesem Grund werden die Grade der Zauberplätze, die dir durch Blutladungen zur Verfügung stehen, halbiert: Sie steigen auf den 2. Grad, wenn du deine 5. Stufe erreichst, auf den 3. Grad, wenn du die 9. Stufe erreichst, auf den 4. Grad, wenn du die 13. Stufe erreichst und auf den 5. Grad, wenn du die 17. Stufe erreichst.

SCHARLACHROTE RAGE

Einmal pro Zug kannst du, während das Merkmal Kasteiung aktiv ist, eine Blutladung ausgeben oder Selbstverletzung einsetzen, um bei einer Angriffsaktion, einen zusätzlichen Angriff auszuführen.



Handel

Stufe	Übungsbonus	Merkmale
1	+2	Der frühe Vogel fängt den Wurm, Effektives Packen
2	+2	Der Teufel steckt im Detail
3	+2	Kommerzieller Stil, Netzwerk von Kontakten, Expertise

KLASSENMERKMALE

Durch deine Berufung zum Handel erhältst du die folgenden Klassenmerkmale.

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W8 pro Stufe in Handel

Trefferpunkte auf Stufe 1: 8 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W8 (oder 5) + dein Konstitutionsmodifikator für jede Stufe in Handel über die 1. Stufe hinaus

ÜBUNGEN

Rüstung: Leichte Rüstung

Waffen: Einfache Waffen, Seitschwerter, Hand-Armbrüste

Werkzeuge: Zwei Handwerkszeuge und ein Spiel deiner Wahl

Rettungswürfe: Weisheit, Charisma

Fertigkeiten: Wähle vier beliebige

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung zusätzlich zu der von deinem Vorhaben bereitgestellten Ausrüstung:

- (a) ein Seitschwert oder (b) eine einfache Waffe
- (a) eine Diplomatieausrüstung oder b) eine Unterhaltungsausrüstung
- (a) ein Wagen voller Waren im Wert von etwa 200 Münzen
- ein wattierter Waffenrock (gefütterte Rüstung) und ein Dolch

DER FRÜHE VOGEL FÄNGT DEN WURM

Dein großes Wissen und dein Einfallsreichtum lassen dich Wege finden, das Nötige für deine Projekte zu beschaffen. Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt Vermögen auf Stufe 1 und auf jeder Stufe, die du in dieser Klasse erreichst.

EFFEKTIVES PACKEN

Dank deiner Erfahrung mit Waren und deiner Fähigkeit, Räume effektiv zu nutzen, erhöht sich deine Ladekapazität um die Hälfte. Außerdem kannst du am Ende einer langen Rast die Beladung in einem Wagen oder

im Gepäck eines Verbündeten besser ordnen, um die Ladekapazität um die Hälfte zu erhöhen.

DER TEUFEL STECKT IM DETAIL

Auf der 2. Stufe kannst du nötige Informationen mit einem einfachen Blick erfassen. Du kannst Informationen über Reichtümer, kulturelle Traditionen, Lebensweisen, soziale Ränge und die Qualität von Gegenständen als Bonusaktion erhalten und hast einen Vorteil bei der Ausführung eines entsprechenden Attributswurfs. Wenn du eine bestimmte Person studierst, beträgt der SG in der Regel 8 + den Übungsbonus des Ziels + seinen Charismamodifikator.

KOMMERZIELLER STIL

Ab der 3. Stufe spezialisierst du dich auf ein mehr oder weniger legales Feld des Handels und wählst einen Kommerziellen Stil aus Sammeln von Raritäten, Schmuggeln und Magnatentum aus, die am Ende dieses Abschnitts beschrieben werden. Die Wahl des Spezialisierungsfeldes verleiht dir sofort ein Merkmal und dann erneut Merkmale auf den Stufen 7, 14 und 18.

NETZWERK VON KONTAKTEN

Ab der 3. Stufe bist du Teil eines Handelsnetzwerks (und dem entsprechenden Kundenkreis), das es dir ermöglicht, Informationen oder Vorteile zu erhalten, zu denen du normalerweise keinen Zugang hättest.

Du kannst um einen einfachen Gefallen bitten, wie z.B. Informationen, die andere besitzen, Ratschläge, kleine praktische Gefälligkeiten, Essen, Unterkunft und ähnliches, aber nichts, was das Leben der Helfenden gefährdet.

Du kennst mindestens einen Kontakt aus deinem Netzwerk in jeder besuchten Stadt und kannst diese Verbindung nutzen, um Informationen zu erhalten, zu denen du normalerweise keinen Zugang hättest, oder einen gleichwertigen Vorteil. Die Art und Weise, wie du von dem Kontakt oder den Informationen erfahren hast, liegt im Ermessen der Spielleitung. Du musst einen Attributswurf auf Charisma (Überredungskunst) ausführen, wobei der SG je nach Art der Information oder Hilfe, die du suchst, variiert:

- **Informationen / Einfache Hilfe:** SG 10. Informationen, die normalerweise geheim oder im Besitz einiger weniger sind, Hilfe in Form von Ratschlägen, einfachen Gefälligkeiten, vorübergehend Nahrung und Unterkunft usw.
- **Informationen / Schwierige Hilfe:** SG 15. Informationen, die das Leben des Helfenden gefährden und von äußerster Vertraulichkeit sind, helfen in Form von Schutz oder Darlehen.
- **Informationen / Sehr schwierige Hilfe:** SG 20. Verbotene Informationen, die für sehr mächtige und gefährliche Personen von Interesse sein können, Hilfestellungen, wie verbotene Gegenstände oder illegale Anfragen für Diebstahl oder Mord.

Hast du dieses Merkmal eingesetzt kannst du es erst nach einer langen Rast wieder nutzen.

EXPERTISE

Auf der 3. Stufe wählst du zwei deiner Fertigkeiten, oder eine deiner Fertigkeiten und ein Handwerkszeug, in denen du geübt bist. Dein Übungsbonus verdoppelt sich für jeden Attributswurf, den du auf eine der gewählten Fertigkeiten oder mit dem gewählten Handwerkszeug durchführst. Auf Stufe 13 wählst du zwei weitere Fertigkeiten oder eine Fertigkeit und ein Handwerkszeug, in dem du keine Übung besitzt. Auch für diese gilt dann dieses Merkmal.

KOMMERZIELLER STIL: SAMMELN VON RARITÄTEN

ÜBUNGEN

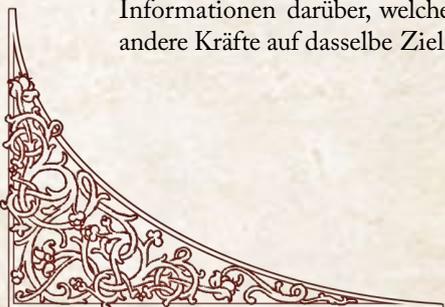
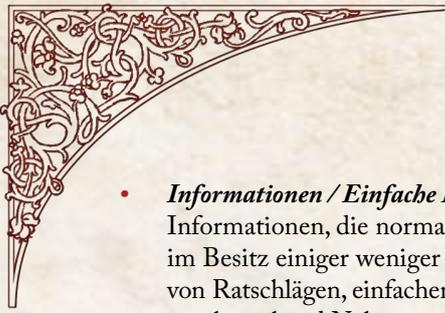
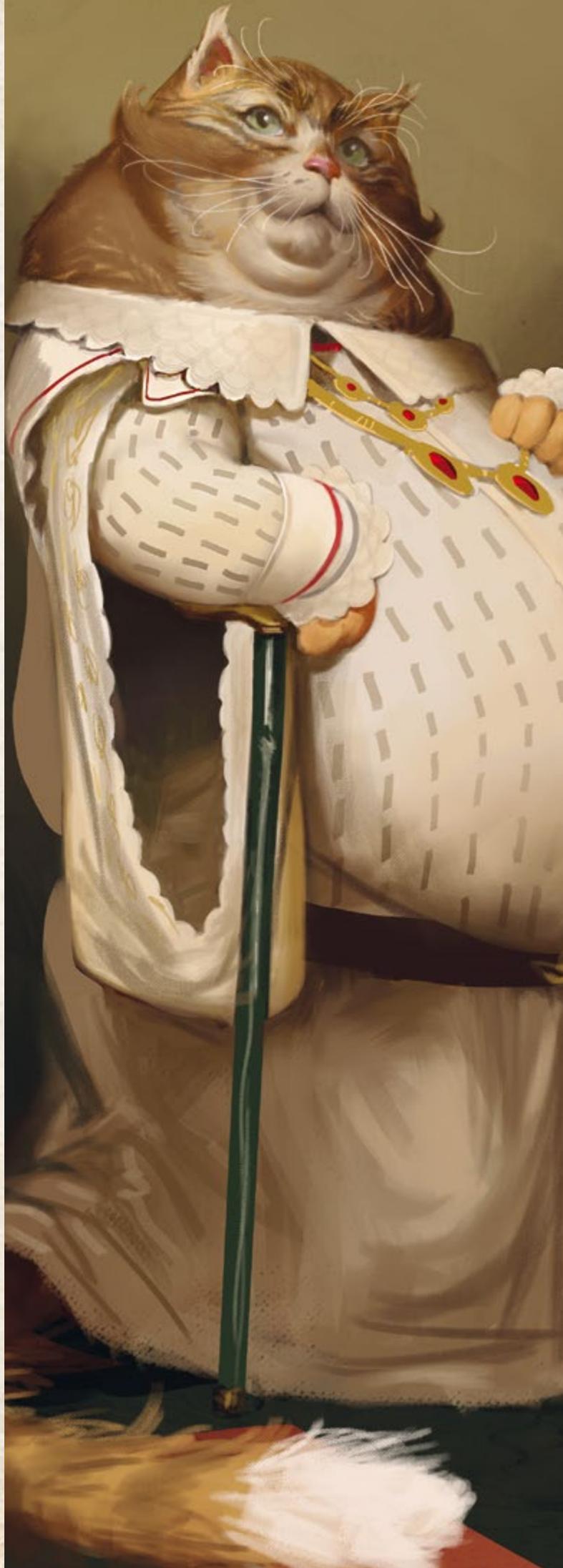
Wenn du dich auf diesen Kommerziellen Stil spezialisiert, wirst du in mittelschwerer Rüstung und Säbeln geübt. Außerdem erhältst du Übung in Überlebenskunst und in einer neuen Sprache.

AUFMERKSAME BEWERTUNG

Ein geschultes Auge bei der Bewertung von Objekten ist im Handel sehr gefragt und notwendig, wenn man an einer Auktion teilnimmt. Bei jedem Intelligenz- oder Weisheitswurf, mit dem du die Qualität, die Eigenschaften und den Wert eines Gegenstandes bestimmen willst, gilt jedes Ergebnis unter 9 als eine 9.

KONKURRENZ UND KUNDSCHAFT

Im Laufe der Jahre hast du dir ein Handelsnetzwerk aufgebaut, das auf Raritäten spezialisiert ist. Wenn du dein Netzwerk nutzt, erhältst du zusätzlich genaue Informationen darüber, welche oder zumindest wie viele andere Kräfte auf dasselbe Ziel hinarbeiten.



Kampfkunst

Stufe	Übungsbonus	Merkmale	Aktionswürfel
1	+2	Kampfstil, Durchschnaufen	-
2	+2	Aktionswürfel (W6, 4)	4
3	+2	Zielsetzung	4

KLASSENMERKMALE

Durch deine Berufung zur Kampfkunst erhältst du die folgenden Klassenmerkmale.

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W10 für jede Stufe der Kampfkunst.

Trefferpunkte auf Stufe 1: 10 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W10 (oder 6) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe in Kampfkunst über der 1. Stufe hinaus.

ÜBUNGEN

Rüstungen: Alle Rüstungen, Schilde

Waffen: Einfache Waffen, Kriegswaffen

Werkzeuge: keine

Rettungswürfe: Stärke, Konstitution

Fertigkeit: Wähle zwei aus Akrobatik, Athletik, Einschüchtern, Einsicht, Wahrnehmung, Überlebenskunst und Geschichte

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung zusätzlich zu der, die dein Vorhaben bereitstellt:

- (a) ein Kettenpanzer oder (b) ein Gambeson, ein Langbogen und 20 Pfeile
- (a) eine Kriegswaffe und ein Schild oder (b) zwei Kriegswaffen
- (a) eine leichte Armbrust und 20 Bolzen oder (b) zwei Äxte
- (a) eine Gewölbeforschungsausrüstung oder (b) eine Entdeckungsausrüstung

KAMPFSTIL

Du wählst aus den folgenden Optionen einen bestimmten Kampfstil, auf den du spezialisiert bist. Du kannst einen Kampfstil nicht mehr als einmal wählen, auch wenn du später einen zusätzlichen Kampfstil erhältst. Du erhältst einen zusätzlichen Kampfstil auf Stufe 10.

BOGENSCHIESSEN

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen.

FEUERWAFFEN

Du bist geübt im Umgang mit Feuerwaffen. Das Nachladen einer Waffe geht dir schneller von der Hand als anderen: Wenn vorher eine Aktion erforderlich war, ist jetzt eine Bonusaktion erforderlich, wenn vorher eine Bonusaktion erforderlich war, ist jetzt eine Reaktion erforderlich, wenn vorher eine Reaktion erforderlich war, kannst du die Eigenschaft Nachladen ignorieren.

VERTEIDIGUNG

Solange du eine Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse (RK).

DUELLIEREN

Kämpfst du mit einer Nahkampfwaffe in einer Hand und keiner Waffe in der anderen Hand, erhältst du einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe mit dieser Waffe.

KAMPF MIT GROSSEN WAFFEN

Greifst du mit einer beidhändig geführten Nahkampfwaffe an und würfelst bei deinem Schadenswürfel eine 1 oder 2, darfst du den entsprechenden Schadenswürfel neu werfen. Das zweite Ergebnis musst du verwenden, auch wenn du erneut eine 1 oder 2 würfelst. Die Waffe muss die Waffeneigenschaft zweihändig oder vielseitig besitzen, damit du dieses Merkmal erhältst.

LEIBWACHE

Führt eine Kreatur einen Angriff auf ein Ziel aus, das nicht du selbst bist, sich aber auch nicht weiter als 1,5 Metern von dir entfernt befindetet, kannst du deine Reaktion dazu verwenden, um dem Angreifer einen Nachteil aufzuerlegen. Du musst dafür einen Schild tragen.

KAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Greifst du mit zwei Waffen an, kannst du deinen Attributsmodifikator zum Schaden des zweiten Angriffs addieren.



DURCHSCHNAUFEN

Du verfügst über einen begrenzten Vorrat an Ausdauer, aus dem du schöpfen kannst, um dich vor Schaden zu schützen. In deinem Zug kannst du eine Bonusaktion verwenden, um Trefferpunkte in Höhe von $1W10 +$ deiner Stufe in Kampfkunst wiederzuerlangen. Hast du dieses Merkmal eingesetzt, steht es dir erst nach einer kurzen oder langen Rast wieder zur Verfügung.

AKTIONSWÜRFEL

Ab der 2. Stufe hast du mehr Kontrolle über deine Aktionen im Kampf. Dir stehen 4 W6 Aktionswürfel zur Verfügung. Wenn du einen Angriff ausführst, kannst du einen Aktionswürfel einsetzen, um deinen Angriff zu verbessern: Wirf den Würfel und addiere das Ergebnis zu deinem Angriffswurf hinzu. Du kannst auch nach dem Angriffswurf entscheiden, ob du den Aktionswürfel einsetzen willst.

Außerdem kannst du einen Aktionswürfel einsetzen, um den Schaden aller Angriffe, die du mit deiner Angriffsaktion ausführst, zu erhöhen: Wirf den Würfel und addiere das Ergebnis zum Schaden jedes Angriffs dieser Aktion hinzu.

Du erhältst einen weiteren Aktionswürfel auf Stufe 10 und einen weiteren auf Stufe 20.

Ab der 7. Stufe sind deine Aktionswürfel W8, ab der 13. Stufe W10 und ab der 17. Stufe W12.

ZIELSETZUNG

Mit Beginn der 3. Stufe entscheidest du dich für eine Zielsetzung, die bestimmt, wie du kämpfst und welche der unten aufgeführten Techniken du anwendest. Deine Zielsetzung verleiht dir auf der 3. Stufe und dann noch einmal auf der 7., 10., 15. und 18. Stufe ein Merkmal.

ZIELSETZUNG: KRIEGSFÜHRUNG

SCHLACHTRUF

Ab der 3. Stufe erhalten deine Verbündeten, wenn du Inspiration einsetzt, um Erholung zu nutzen und Trefferpunkte zurückgewinnst, die Hälfte der von dir zurückgewonnen Trefferpunkte ebenfalls zurück.



Magie

Stufe	Übungsbonus	Merkmale	Geheimnisse	Maximaler Zaubergrad	Wiederhergestellte Verzauberungspunkte nach kurzer Rast	Verzauberungspunkte
1	+2	Zauberwirken, Werk der Magna Ars, Geheimnisse	1	1	2	3
2	+2	Grundlegendes Mysterium	1	1	4	6
3	+2	Metamagie	1	2	5	9

KLASSENMERKMALE

Durch deine Berufung zur Magie erhältst du die folgenden Klassenmerkmale.

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W6 pro Stufe in Magie

Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 6 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf den nächsten Stufen: 1W6 (oder 4) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe in Magie über die 1. Stufe hinaus

ÜBUNGEN

Rüstung: Keine

Waffen: Leichte Armbrüste, Kampfstäbe, Wurfpeile, Schleudern, Dolche, kleine Schwerter

Werkzeuge: Zwei Handwerkszeuge deiner Wahl

Rettungswürfe: Intelligenz, Weisheit

Fertigkeiten: Wähle zwei aus Arkane Kunde, Auftreten, Geschichte, Motiv erkennen, Nachforschungen, Naturkunde und Wahrnehmung

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung zusätzlich zu der Ausrüstung, die du durch dein Vorhaben erhältst:

- (a) ein Kurzsword, oder (b) ein eiserner Stab
- (a) ein Materialkomponentenbeutel oder (b) ein arkaner Fokus
- (a) eine Gelehrtenausrüstung oder (b) eine Diplomatieausrüstung
- ein Handwerkszeug deiner Wahl

ZAUBERWIRKEN

Die Zauberliste der Magie enthält die Zauberlisten der Zauber*in und Magier*in. Die Zauberliste kann im Einvernehmen zwischen Spielleitung und Spielenden geändert werden.

ZAUBERTRICKS

Auf Stufe 1 kennst du einen Zaubertrick, der nicht in den Listen der Zaubertricks der Geheimnisse enthalten ist, und 2 Zaubertricks, durch das gewählte Geheimnis. Du lernst weitere Zaubertricks, wenn du ein neues Geheimnis erlernst, wie in der Tabelle der Magie angegeben.

VERZAUBERUNGSPUNKTE

Die Tabelle der Magie zeigt, wie viele Verzauberungspunkte du hast, um Zauber des Grades 1 oder höher zu wirken. Um einen dieser Zauber zu wirken, musst du eine Menge an Verzauberungspunkten ausgeben, die dem doppelten Grad des gewählten Zaubers entspricht. Um zum Beispiel einen Zauber des 2. Grades zu wirken, musst du 4 Verzauberungspunkte ausgeben, 10 für einen Zauber des 5. Grades und so weiter. Die Verzauberungspunkte werden am Ende einer langen Rast vollständig wiederhergestellt. Zusätzlich werden sie einmal am Tag und am Ende einer kurzen Rast um 1 + die Hälfte deiner gesamten Verzauberungspunkte (abgerundet) wiederhergestellt.

BEKANNTE ZAUBER

Auf Stufe 1 erhältst du einen Zauber des 1. Grades, der nicht in den Zauberlisten der Geheimnisse enthalten ist, und zwei Zauber des 1. Grades durch das von dir gewählte Geheimnis. Dein Werk der Magna Ars erlaubt es dir, mit jeder neuen Stufe neue Zauber zu lernen. Alle zwei Stufen in Magie, die du mit deinem ersten gewählten Geheimnis erlangst, erreichst du eine neue Stufe in diesem Geheimnis und lernst die Zauber der entsprechenden Stufe. Wenn du ein zweites Geheimnis erlangst, lernst du jedes Mal, wenn du eine Stufe in Magie aufsteigst, auch die Zaubersprüche der entsprechenden Stufe dieses Geheimnisses. Das Gleiche gilt für das dritte und vierte Geheimnis.



ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

Dein Attribut zum Zaubern ist Intelligenz, denn du lernst deine Zaubersprüche durch intensives Studium und Auswendiglernen. Immer wenn sich ein Zauber auf das zum Zaubern nötige Attribut bezieht, verwendest du deine Intelligenz. Wird der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen deinen Zauber bestimmt, ziehst du deinen Intelligenzmodifikator hinzu. Bei Angriffen mit deinen Zaubern verwendest du ebenfalls deinen Intelligenzmodifikator.

SG für Rettungswurf = 8 + dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator

Modifikator für den Zaubenangriff = dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator

RITUALE WIRKEN

Du kannst einen Zauber, den du kennst, als Ritual wirken, wenn dieser Zauber den Zusatz Ritual besitzt.

ZAUBERFOKUS

Als Zauberfokus für deine Zaubern kannst du einen arkanen Fokus verwenden. Dein Werk der Magna Ars zählt als arkaner Fokus.

WERK DER MAGNA ARS

Studierende der Magie werden in die Geheimnisse der Magna Ars eingeführt, indem sie durch ihre magischen Fähigkeiten Artefakte verschiedener Art erschaffen. Auf diese Weise demonstrieren sie, dass sie der Magie würdig geworden sind. Dein Werk stellt deine Seele dar und wie du mit dem magischen Gewebe der Realität verflochten bist. Es offenbart deine Eigenheiten und deine Fähigkeiten. Wenn du das Werk vollendest, kannst du einen Zaubertrick und einen Zauber des 1. Grades deiner Wahl erlernen, die nicht in der Liste des von dir gewählten Geheimnisses stehen. Immer wenn du ein neues Geheimnis der Magie entdeckst, erhält dein Werk eine damit verbundene Eigenschaft. Erlernst du zum Beispiel das Geheimnis des Lichts, strahlt dein Werk eine sanfte Helligkeit oder ein diffuses Licht aus; lernst du stattdessen das Geheimnis des Geistes, wirkt das Werk auf andere hypnotisch und spiegelt Farben wider, die mit der Natur deines Geistes zusammenhängen. Durch die Verfeinerung deines Werkes kannst du neue Zaubersprüche erlernen, die nicht in den Zaubersprachen der Geheimnisse enthalten sind; auf der 3. Stufe lernst du einen Zauberspruch des 2. Grades, auf der 5. Stufe einen Zauberspruch des 3. Grades, auf der 7. Stufe einen Zauberspruch des 4.

Grades und auf der 9. Stufe einen Zauberspruch des 5. Grades. Du kannst den Zauberspruch jeweils frei wählen.

Wird dein Werk zerstört, verlierst du alle Zaubersprüche, die du durch es gelernt hast und eines deiner Persönlichkeitsmerkmale wird durch einen Instinkt ersetzt. Die Erstellung eines neuen Werks erfordert einen ganzen Tag Arbeit. Du kannst für das neue Werk neue Zaubersprüche auswählen.

GEHEIMNISSE

Wenn du dein Studium beginnst, musst du wählen, welchem Geheimnis du dich widmen willst. Das Geheimnis steht für die Sphäre des arkanen Wissens, in der du deine Fähigkeiten der Magna Ars verbessern möchtest. Du lernst ein neues Geheimnis auf der 6., 11. und 16. Stufe. Wenn du das Geheimnis des Körpers gewählt hast, kannst du das Geheimnis des Geistes nicht wählen und umgekehrt. Das gilt auch für Wasser und Feuer, Luft und Erde, Licht und Schatten. Jedes Geheimnis hat seine eigenen Gründungsgeheimnisse, Zaubersprüche und Metamagie-Optionen.

MYSTERIEN

Auf der 2. Stufe beginnst du, die Rätsel hinter der Realität zu verstehen, indem du ein grundlegendes Mysterium eines dir bekannten Geheimnisses lernst. Mit Erreichen der 7. Stufe lernst du ein großes Mysterium eines dir bekannten Geheimnisses, mit der 13. Stufe ein übergeordnetes und mit der 20. Stufe ein universelles Mysterium. Alle universellen Mysterien sind mehr oder weniger gegensätzlich zueinander. Der Umgang mit diesem Gegensatz, sollte er während des Spiels auftreten, sollte der jeweiligen Situation angepasst werden. Wir empfehlen, ihn nicht auf einen einfachen Würfelwurf zu reduzieren, sondern die Denkweise und den Glauben der beiden Magieberufenen zu vergleichen, um eine Geschichte darüber zu erzählen, wie ihre Kräfte ineinandergreifen oder aufeinanderprallen.

METAMAGIE

Ab der 3. Stufe lernst du, die Zauber, die du wirken kannst, zu modifizieren und an deine aktuellen Bedürfnisse anzupassen. Das dir bekannte Geheimnis eröffnet dir metamagische Optionen. Auf der 10. und 15. Stufe erhältst du die metamagischen Optionen eines weiteren Geheimnisses, das du kennst.

GEHEIMNISSE: GEHEIMNIS DES GEISTES

BEKANNTE ZAUBER

Wenn du dieses Geheimnis wählst, erlernst du die Zaubersprüche *Freundschaft* und *Gehässiger Spott*. Steigst du eine Stufe in diesem Geheimnis auf, erlernst du die entsprechenden Zauber, die in der folgenden Tabelle aufgeführt sind:

Zaubertricks: *Freundschaft, Gehässiger Spott*

- 1. Stufe:** *Person bezaubern, Befehl*
- 2. Stufe:** *Gefühle besänftigen, Gedanken wahrnehmen*
- 3. Stufe:** *Hellsehen, Verständigung*
- 4. Stufe:** *Verwirrung, Arkanes Auge*
- 5. Stufe:** *Person beherrschen, Ausspähung*

MYSTERIEN

Das grundlegende Mysterium: *Telepathie*

Wenn du Zugang zu diesem grundlegenden Mysterium erhältst, lernst du, telepathische Botschaften zu senden und zu empfangen. Das Ziel muss dich verstehen können und darf nicht weiter als 18 Meter von dir entfernt sein. Wenn du 1 Verzauberungspunkt aus gibst, kannst du eine telepathische Bindung von 1 Stunde mit einer Kreatur eingehen, die dich verstehen kann und nicht weiter als 18 Meter von dir entfernt ist. Du kannst mit dem Ziel Gedanken, Gefühle und mit einer Aktion auch Visionen teilen. Außerdem kannst du auf die Kreatur, mit der du telepathisch verbunden bist, Zauber wirken, als ob sie immer in Reichweite wäre.

METAMAGIE

Wenn du die 3. Stufe in diesem Geheimnis erreichst, kannst du von dir gewirkte Zauber modifizieren und an deine aktuellen Bedürfnisse anpassen. Du lernst die folgenden Metamagie-Optionen:

Subtiler Zauber

Wenn du einen Zauber wirkst, kannst du 1 Verzauberungspunkt ausgeben, um ihn ohne verbale Komponenten oder Gesten zu wirken.

Konzentrierter Zauber

Wenn du einen Zauber wirkst, der eine Kreatur dazu zwingt, einen Rettungswurf auszuführen, um seinen Effekten zu widerstehen, kannst du 3 Verzauberungspunkte ausgeben. Das Ziel hat hierdurch bei seinem ersten Rettungswurf gegen den Zauber einen Nachteil.

Reise

Stufe	Übungsbonus	Merkmale
1	+2	Geboren für das Erkunden, Wertvolle Informationen, Bereit für das Abenteuer
2	+2	Improvisation
3	+2	Harmonie mit der Welt, Abenteuerpfad

KLASSENMERKMALE

Durch deine Berufung zur Reise erhältst du die folgenden Klassenmerkmale.

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W10 pro Stufe in Reise

Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 10 + dein Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W10 (oder 6) + dein Konstitutionsmodifikator pro Stufe in Reise über die 1. Stufe hinaus

ÜBUNGEN

Rüstungen: Leichte Rüstung

Waffen: Einfache Waffen, Säbel, Krummsäbel, Schwerter

Werkzeuge: Zwei Kunsthandwerkszeuge deiner Wahl, ein Spiel deiner Wahl

Rettungswürfe: Konstitution, Weisheit

Fertigkeiten: Wähle drei aus Akrobatik, Athletik, Auftreten, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Motiv erkennen, Nachforschungen, Naturkunde, Überlebenskunst und Wahrnehmung

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung zusätzlich zu der von deinem Vorhaben bereitgestellten Ausrüstung:

- (a) ein Säbel oder (b) ein Schwert oder (c) eine einfache Waffe
- (a) ein Bogen und ein Köcher mit 20 Pfeilen oder (b) eine einfache Waffe
- (a) eine Entdeckungsausrüstung oder (b) eine Unterhaltungsausrüstung
- (a) ein Kunsthandwerkszeug deiner Wahl oder (b) ein Musikinstrument deiner Wahl
- ein wattierter Waffenrock (gefütterte Rüstung)

GEBORNEN FÜR DAS ERKUNDEN

Du kennst eine bestimmte Art von Umgebung sehr gut und bist besonders geschickt darin, in diesen Regionen zu reisen und zu überleben. Du wählst einen bevorzugten Geländetyp: Tundra, Stadt, Küste, Wüste, Wald, Gebirge, Sumpf oder Prärie. Wenn du einen Intelligenz- oder Weisheitswurf in deinem bevorzugten Gelände

ausführst, verdoppelst du deinen Übungsbonus, wenn du in der eingesetzten Fertigkeit geübt bist. Wenn du eine Stunde oder länger in einer Region reist, die dein bevorzugtes Gelände umfasst, erhältst du die folgenden Vorteile:

- Schwieriges Gelände verlangsamt die Reise deiner Gruppe nicht.
- Deine Gruppe kann sich nicht verirren, außer auf magische Weise.
- Auch wenn du unterwegs einer anderen Tätigkeit nachgehst (z. B. Nahrungssuche, Navigation oder Spurensuche), bleibst du wachsam gegenüber Gefahren.
- Wenn du allein unterwegs bist, kannst du dich in einem normalen Tempo heimlich bewegen.
- Wenn du auf Nahrungssuche gehst, findest du doppelt so viel Nahrung wie sonst.
- Wenn du andere Kreaturen verfolgst, erfährst du auch ihre genaue Anzahl, ihre Größe und wie lange es her ist, dass sie das Gebiet durchquert haben.
- Du kannst verstehen und genau vorhersagen, wie sich das Wetter im Laufe des Tages entwickeln wird.
- Du kannst dir immer einen guten Platz aussuchen, an dem du dich sicher ausruhen kannst.

WERTVOLLE INFORMATIONEN

Du kannst in jeder Umgebung Informationen sammeln, indem du einen Attributswurf auf Weisheit (Motiv erkennen) oder Intelligenz (Nachforschungen) mit SG 12 ausführst und eine Stunde für deine Nachforschungen aufbringst. Gelingt der Wurf, erhältst du Zugang zu allen nützlichen Informationen, jüngsten Ereignissen oder interessanten Kuriositäten über das Gebiet, die die Spielleitung für angemessen hält.

BEREIT FÜR DAS ABENTEUER

Du weißt, wie du dich in jeder Situation richtig bewegen musst. Jede deiner Bewegungsraten erhöht sich um 1,5 Meter und du erhältst eine Bewegungsrate für Klettern und Schwimmen, die deiner Bewegungsrate für Gehen entspricht – falls du das noch nicht hast.



IMPROVISATION

Auf Stufe 2 kannst du improvisieren, um dich zu erholen oder einen Fehlschlag in einen Erfolg zu verwandeln. Du verfügst über einen Vorrat an Improvisationspunkten in Höhe deines Übungsbonus + der Hälfte deines Weisheitsbonus (mindestens 1). Einmal pro Zug darfst du, wenn ein Angriffswurf mit einer Nahkampfwaffe misslingt, einen Improvisationspunkt ausgeben, um in derselben Aktion einen weiteren Angriff mit derselben Waffe durchzuführen. Wenn du bei einem Angriff mit einer Fernkampfwaffe nicht triffst, darfst du einmal pro Zug einen Improvisationspunkt ausgeben, um einen weiteren Angriff mit derselben Waffe als Teil derselben Aktion durchzuführen. Der zweite Angriff muss auf ein anderes Ziel gerichtet sein und die Waffe darf nicht die Eigenschaft Nachladen besitzen. Du erhältst alle deine Improvisationspunkte nach einer langen Rast zurück. Ab der 6. Stufe kannst du einen Improvisationspunkt ausgeben, nachdem dir ein Attributswurf misslingt, um einem Gruppenmitglied einen Vorteil zu verschaffen. Ab der 15. Stufe kannst du einen Improvisationspunkt ausgeben, um einen Rettungswurf zu wiederholen, musst aber das zweite Ergebnis behalten.

HARMONIE MIT DER WELT

Auf der 3. Stufe bist du in der Lage, mit deiner Umgebung in Einklang zu kommen. Du konzentrierst dich darauf, den Geräuschen um dich herum zu lauschen, stimmst dich auf deine Umgebung ein, schirmst deine Aufmerksamkeit von jeder Ablenkung ab und atmest tief ein. Du musst die Konzentration eine Minute lang aufrechterhalten und einen Attributswurf auf Weisheit (Überlebenskunst) mit SG 15 ausführen. Wenn du erfolgreich bist, informiert dich die Spielleitung über die Charakteristika der Gegend, die Anwesenheit von Kreaturen, die du identifizieren willst, oder einen Ort, den du suchst. Wenn du bei dem Wurf ein Ergebnis von 25 oder mehr erzielst, enthält die Information so viele Details, dass sie wie ein Wunder wirkt.

ABENTEUERPFAD

Auf Stufe 3 wählst du den Pfad, der dich auf deinen Reisen durch Vesteria prägt. Gleich, für welche Fähigkeit du dich entscheidest, um in dieser wilden Welt zu überleben – Erkunden, Geschichten erzählen oder Jagen, verleiht dein Pfad dir ein Merkmal auf Stufe 3 und dann wieder auf Stufe 5, 7, 11 und 15.

ABENTEUERPFAD: JAGEN

DIE JAGD BEGINNT

Wenn du dich für diesen Pfad entscheidest, erhältst du Übung in mittelschwerer Rüstung und Kriegswaffen.

Du wirst auch in den Fertigkeiten Heimlichkeit oder Nachforschungen geübt (nach Wahl) und bist geübt im Umgang mit Verkleidungsausrüstung.

KAMPFSTIL

Wenn du diesen Pfad beschreitest, wählst du einen bestimmten Kampfstil, auf den du spezialisiert bist. Wähle eine der folgenden Optionen. Du kannst einen Kampfstil nur einmal wählen, auch wenn du später noch einmal die Möglichkeit dazu hast.

Anvisieren: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen.

Duellieren: Wenn du eine Nahkampfwaffe in einer Hand führst und keine Waffe in der anderen Hand hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe mit dieser Waffe.

Kampf mit großen Waffen: Wenn du bei einem Angriff mit einer Nahkampfwaffe, die du beidhändig führst, eine 1 oder 2 für den Schaden würfelst, kannst du den Wurf wiederholen. Du musst das neue Ergebnis verwenden, auch wenn der neue Wurf wieder eine 1 oder 2 zeigt. Die Waffe muss die Eigenschaft zweihändig oder vielseitig haben, damit du diesen Vorteil erhältst.

Kampf mit zwei Waffen: Beim Kampf mit zwei Waffen kannst du deinen Attributsmodifikator auf den Schaden des zweiten Angriffs addieren.

JAGDSTRATEGIEN

Auf Stufe 3 erhältst du eines der folgenden Merkmale:

Entscheidender Schuss: Wenn du eine Kreatur zum ersten Mal mit einem Waffenangriff triffst, erleidet diese Kreatur 1W8 zusätzlichen Schaden, wenn sie unter ihrer maximalen Trefferpunktezahl liegt. Wenn der Angriff kritisch ist, erhält das Ziel eine zusätzliche Erschöpfungsstufe.

Verwüsten der Horde: Einmal pro Zug kannst du, wenn du einen Angriff mit einer Waffe ausführst, einen weiteren Angriff mit derselben Waffe gegen eine andere Kreatur ausführen, die sich innerhalb von 1,5 Metern um das ursprüngliche Ziel und innerhalb deiner Reichweite befindet.

Meisterliche Hinterhalte: Du hast einen Vorteil bei Initiativwürfen. Wenn du nicht als Erstes in der Initiativreihenfolge handelst, kannst du eine Reaktion ausgeben, um anzugreifen oder dich zu verstecken, bevor jemand anderes seinen Zug beginnt. Wenn du zu Beginn des Kampfes überrascht wurdest, giltst du zwar nicht als überrascht, kannst dieses Merkmal aber nicht nutzen.



Wohlstand und Einfluss



*on den Palästen des Heiligen Königreichs bis zu den Wäldern der Grünen Senke und den Häfen des Bundes sucht jeder seinen Platz in dieser Welt: als Handwerker, als Soldatin, als Spion*in. Während ihr nach und nach immer weiter eure Fertigkeiten verfeinert, bleiben die Netzwerke und die Bündnisse, die ihr geschlossen habt, nicht immer stabil. In Historia wird die Unbeständigkeit dieser Bindungen durch die Mechanik des Ruhms dargestellt.*

Darüber hinaus bieten Geschäfte und Investitionen in die eigenen Kontakte, eine Möglichkeit Reichtum zu erlangen und die soziale Leiter aufzusteigen. Aus diesem Grund gibt es auch eine Mechanik, die sich mit dieser Art des Aufstiegs beschäftigt. Von den bescheidensten Slums bis hin zu den hohen Rängen der Institutionen ist der Maßstab immer derselbe: das Klirren der Münzen, oder wie es in Historia heißt, das Vermögen.

Darüber hinaus bieten Geschäfte und Investitionen in die eigenen Kontakte, eine Möglichkeit Reichtum zu erlangen und die soziale Leiter aufzusteigen. Aus diesem Grund gibt es auch eine Mechanik, die sich mit dieser Art des Aufstiegs beschäftigt. Von den bescheidensten Slums bis hin zu den hohen Rängen der Institutionen ist der Maßstab immer derselbe: das Klirren der Münzen, oder wie es in Historia heißt, das Vermögen.

VERMÖGEN

Erlösung, sozialer Aufstieg und der Erwerb von Reichtum sind wichtige Themen in Historia, und werden durch einen Wert für den Wohlstand der Charaktere ausgedrückt.

Vermögen ist ein Wert, der angibt, wie viele Ressourcen dir während eines Kapitels der Geschichte zur Verfügung stehen. Dein Vermögen kannst du einsetzen, um Waren zu kaufen, Bürokratinnen zu bestechen oder Adelige zu überreden.

Vermögen stellt jedoch keine reale Menge an Münzen dar: Es kann eine kleine Schatulle sein, die Edelsteine, einige Goldbarren oder ein extrem seltenes Metall enthält, sogar Handelsverträge. Es handelt sich im Wesentlichen um eine Reihe von Ressourcen, auf die dein Charakter für seine eigenen Zwecke zurückgreifen kann.

Jeder Charakter beginnt in der Regel mit einem Vermögenswert von 10, doch im Laufe des Spiels gibt es viele Möglichkeiten, seinen Wert zu verbessern.



Ruhm, Fraktionen und Karrieren



abt ihr in euren Reihen eine berühmte Entdeckerin der Gefolgschaft des Kompasses, ein skrupelloses Mitglied der Wurmbrüder oder einen unermüdlichen Agenten des Flüsterzirkels, birgt schon der Ruf dieser Charaktere selbst Aufhänger für Abenteuer.

Errungenschaften, Heldentaten, Titel und Empfehlungen können dazu führen, dass eure Charaktere in vielen Gegenden bekannt und beliebt sind, was durch die Mechanik des Ruhms dargestellt wird.

Zusätzlich zum Vermögen können die Taten der Charaktere Ruhmespunkte einbringen, die ihr nutzen könnt, um euer Ansehen in einer Fraktion zu erhöhen. Jede Fraktion umfasst vier Ränge. Jeder Rang kann durch das Investieren einer bestimmten Menge an Ruhm erreicht werden, oder hat bestimmte Voraussetzungen und bringt unterschiedliche Vorteile mit sich. Bei allen Fraktionen ist gleich, dass durch eine Mitgliedschaft dein Vermögen steigt und du Kontakte erhältst.

DIE FRAKTIONEN

In Vesteria spielen die Fraktionen eine wichtige Rolle, denn sie arbeiten unermüdlich daran, die Welt nach ihren Bedürfnissen zu gestalten. Jede Fraktion verfolgt ihre eigenen Ziele, hat eigene Überzeugungen und Vorgehensweisen, und in vielen Fällen hat dies zu langanhaltenden Rivalitäten geführt. Vor allem in der Grünen Senke sind alte und neue Fehden in Blut getränkt worden,

seit das Ossarium entdeckt wurde. In Historia folgen die Fraktionen einem Rufsystem, das es den Charakteren ermöglicht, Geheimnisse zu entdecken und einzigartige Belohnungen zu erhalten. Im Folgenden findest du ein Beispiel für eine Fraktion: die Bruderschaft des Wurms.

BEISPIEL FÜR FRAKTIONEN: DIE BRUDERSCHAFT DES WURMS

„Wie können wir gegen Leute gewinnen, die die Disziplin von Kampftruppen, aber die Ehre von Würmern haben?“

– Ermello von Finsterbuchen

Sie sind als Wurmbrüder bekannt, in Erinnerung an die Einnahme von Tanafonda. Dort gruben diese Soldtruppen so tiefe Tunnel, dass sie von unten in das Zentrum der feindlichen Garnison eindringen und die Gegenseite vernichten konnten.

Der Begriff Wurmbrüder bezeichnet dabei alle Mitglieder, gleich welchen Geschlechts.

„Während einer Rekrutierung besucht ein Heiler die angehenden Wurmbrüder. Alle, die als geeignet eingestuft werden, legen ihren Eid ab, indem sie durch eine Tür gehen, die aus zwei Piken besteht, auf denen eine Muskete liegt. Nachdem sie nun Teil der Wurmbrüder sind, sind sie für 20 Jahre an das Korps gebunden. Desertieren führt zum Tod.“

– Carolino der Weise

Die Bruderschaft des Wurms ist eine militärische Organisation, bestehend aus Soldtruppen, die ihren Sitz in einer Burg am östlichen Rand des Heiligen



Königreichs hat, dort aber eine unabhängige Enklave bildet. Einst wurde sie Fort Blizzard genannt, jetzt ist der Spitzname, den sogar die Wurmbrüder selbst benutzen, der Wurmbau.

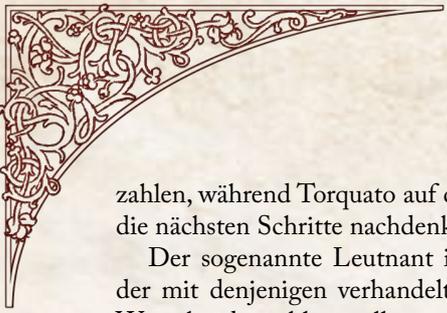
Der Oberbefehlshaber der Bruderschaft ist der berühmte Dachs Torquato von Tanafonda und sein Stellvertreter ist Ranieri de Porcis, ein visionäres Wildschwein und Genie.

Im Laufe der Jahre ist das Dorf im Tal unterhalb des Wurmbaus aufgeblüht, nachdem die Familien der Wurmbrüder dorthin gezogen sind. Hier wurde die Akademie für Militärische Genialität gegründet, in der Ranieri nicht nur stetig an der Verbesserung des Schwarzpulvers und seiner Musketen arbeitet, sondern auch die Neuzugänge im Truppenhandwerk der

Bruderschaft unterrichtet. Auch eine begrenzte Anzahl von Studierenden aus anderen Armeen sind zugelassen, für deren Ausbildung ihre Herrschaft großzügig bezahlen muss. Es heißt, die Plätze für die nächsten Jahre seien alle ausgebucht.

Kriegerinnen, Söldner, Soldat*innen: Die Mitglieder der von Torquato von Tanafonda gegründeten Kompanie sind die gefürchtetste Bedrohung auf dem Schlachtfeld und auf den Straßen.

Ihre Wildheit wird durch ihre effektive militärische Ausbildung ausgeglichen, die nur noch von der zerstörerischen Kraft ihrer Musketen übertroffen wird. Von den Berghängen des Wurmbaus strömen die Kampfwilligen zusammen, gelockt vom Geld, das andere für ihre Dienste



zahlen, während Torquato auf der Spitze des Turms über die nächsten Schritte nachdenkt.

Der sogenannte Leutnant ist der lokale Botschafter, der mit denjenigen verhandelt, die für die Dienste der Wurmbrüder zahlen wollen.

Weltweit gehören etwa 10.000 Soldat*innen zur Bruderschaft des Wurms, von denen etwa 5000 im Wurmbau leben. Der Rest verteilt sich auf kleinere Abteilungen, von denen es fast in jeder größeren Stadt eine gibt.

RANG 0 – REKRUT*IN

Voraussetzungen: Übung im Umgang mit mindestens einer Kriegswaffe, eingeschrieben in eine Abteilung der Wurmbrüder, eine medizinische Untersuchung überstehen und Ablegen eines Dienstestes

Charaktere treten der Bruderschaft mit einem Treueeid bei, der sie für zwanzig Jahre an die Fraktion bindet. Desertieren führt zum Tod. Du erhältst die offizielle Uniform der Wurmbrüder und eine Kriegswaffe, die nicht die Eigenschaft adlig haben darf. Die Kaserne deines Trupps wird dein neues Zuhause, wo du Essen, Unterkunft und Pflege erhältst. Es ist unwahrscheinlich, dass dich die Aufgaben, die dir während deiner Ausbildung anvertraut werden, in Gefahr bringen, aber der Krieg ist eine schreckliche Notwendigkeit und es gibt keine Garantie, dass du nicht irgendwann zum Dienst gerufen wirst.

Kontakte: Rang 0

Vermögen: +10

RANG 1 – BRUDER

In die Fraktion investierter Ruhm: 3

Anforderungen: nachgewiesene Fähigkeit, gestellte Aufgaben erfüllen zu können, Befolgung von Befehlen, Disziplin und Fertigkeit

Du trittst der Bruderschaft bei und erhältst ein festes Gehalt sowie Belohnungen, die von deinen Leistungen abhängen. Nach einer Ausbildungszeit wirst du zu immer gefährlicheren (und lukrativeren) Missionen gerufen, die von Schutzaufgaben und Anstellungen als Leibwache bis hin zur Präsenz auf dem Schlachtfeld reichen.

Kontakte: Rang 1 oder 2

Vermögen: +10

Besonderheit – Gut bewaffnet: Du hast Zugriff auf das außergewöhnliche Arsenal der Bruderschaft. Auf Rang 1 kannst du dir Waffen und Rüstungen beschaffen, die jedoch nicht die Eigenschaft adlig haben dürfen. Auf Rang 2 kannst du Waffen (ohne die Eigenschaft adlig) mit einem +1-Bonus erhalten, während du auf Rang 3 Ausrüstung mit

einem +1-Bonus deiner Wahl (ohne Beschränkung) anfordern kannst, darunter ein Stück mit einem +2-Bonus. Gefolge mit Rang 1 oder höher, das der Bruderschaft angehört, kann dieses Privileg ebenfalls nutzen.

RANG 2 – UNTEROFFIZIER*IN

In die Fraktion investierter Ruhm: 15

Voraussetzungen: eine gefährliche Konfrontation überlebt haben, taktisches Geschick und Effektivität im Krieg bewiesen haben, keine Angst gezeigt haben und den Befehlen treu geblieben sein, erfolgreich in den zugewiesenen Missionen sein

Du gehörst jetzt den Offiziersrängen der Bruderschaft an: Du hast viele Verantwortlichkeiten und viele Untergebene zu betreuen, die Ausbildung zu überwachen und riskante Missionen zu leiten. Wenn du weit vom Wurmbau entfernt bist, kommandierst du deine Abteilung, ansonsten verbringst du immer mehr Zeit in Fort Blizzard statt im Dorf. Du bekommst ein ausgezeichnetes Gehalt und genießt, wenn auch ohne Privilegien, eine hervorragende Unterstützung durch die Bruderschaft und ihre Ressourcen.

Kontakte: Rang 2 oder 3

Vermögen: +15

RANG 3 – MITGLIED DES KRIEGSRATS

In die Fraktion investierter Ruhm: 30

Anforderungen: das Vertrauen deiner Vorgesetzten gewonnen haben, einschließlich Ranieri und Torquato (oder wer auch immer deren Position innehat), bewiesen haben, dass du auf dem Schlachtfeld unermüdlich bist und Aufgaben erledigst, die fast unmöglich sind

Du trittst (mit allen dazugehörigen Rechten) in den Kleinen Kriegsrat der Bruderschaft des Wurms ein. In diesem Gremium finden sich nur eine Handvoll tapferer Mitglieder mit Hauptmann Torquato und seinem Stellvertreter Ranieri de Porcis zusammen, um die Strategien der größeren Konflikte zu besprechen, in die die Wurmbrüder verwickelt sind. Und um ihre politischen Präferenzen zu erörtern: Mehr als einmal haben sie auf dem Kontinent das Gleichgewicht der Regierungen garantiert, doch haben sie es schon umgestürzt, zugunsten einer Seite mit mehr Gold auf dem Teller. Torquato hat jedoch auch seine eigenen Überzeugungen und hat es beispielsweise nie akzeptiert, für Paddath von Salso Nero zu arbeiten, der bekanntermaßen mit Sklaven handelt.

Kontakte: Rang 3

Vermögen: +10

KARRIEREN

Wie bei der Mitgliedschaft in einer Fraktion kann jeder Charakter versuchen, ein persönliches Projekt zu verwirklichen oder anders gesagt, seine eigenen Karrierepfad zu beschreiten. Der beste Schwertkämpfer von Salso Nero zu werden, als beste Geschichtenerzähler*in im Heiligen Königreich oder als die Dunkle Jägerin bekannt zu werden, sind alles Beispiele für Karrieren, bei denen es mehr um das persönliche Ansehen geht als um eine Fraktion mit einer großen Anzahl von Mitgliedern. Nichtsdestotrotz nutzen auch Karrieren die Ressource Ruhm.

Im Spiel können Charaktere ihre eigene spezielle Fraktion aufbauen, eine Karriere, die oft eng mit der Geschichte und der Persönlichkeit des Charakters zusammenhängt. In diese Karriere können sie Ruhm investieren, um ihren Bekanntheitsgrad (außerhalb der Fraktionen) zu steigern.

BEISPIEL EINER KARRIERE: KARTOGRAPHIE

Erkundungsreisen sind einer der Grundsteine der vesterianischen Gesellschaft. Ob zu Lande, zu Wasser oder in der Luft, ob es darum geht, die besten Handelsrouten zu kartieren, neue Passagen zu erschließen oder neue Bodenschätze in unbekanntem Gebieten zu finden – Entdeckungen sind ein Treibstoff des pulsierenden Lebens auf dem Kontinent. Aus diesem Grund genießt die Kunst genaue und präzise Karten herzustellen höchste Wertschätzung. Die Besten und Berühmtesten im Bereich der Kartographie werden Mitglieder von Höfen und Palästen, nehmen an Wettbewerben des lokalen Adels teil oder reisen mit den wichtigsten Handelsunternehmen.

RANG 0 – SKIZZEN

Voraussetzungen: Suche nach jemand, der*die bereit ist, dich in die Kunst der Kartenerstellung einzuweißen.

Du beginnst deine eigene Reise in die Welt der Kartographie und wirst ermutigt, so viel wie möglich vom Kontinent zu erkunden, um die detaillierte Wiedergabe seiner Geographie und seiner Merkmale zu üben. Du wirst geübt im Umgang mit Kartographiewerkzeugen.

RANG 1 – KARTOGRAPHIE

In die Karriere investierter Ruhm: 5

Du hast einige Tricks deiner Kunst gelernt und weißt, wie man nicht unvorbereitet erwischt wird: Du hast dir eine ganze Reihe von Karten eingeprägt und weißt durch Beobachtung deiner Umgebung in wenigen Minuten genau, wo du bist. Du hast auch schon einige Erfolge beim Verkauf deiner Karten.

Vermögen: +10

Besonderheit – Die Kunst der Karten: Du hast immer die nötige Ausrüstung zur Hand, um eine Karte der Umgebung und der Wege zu erstellen, auf denen du dich befindest, selbst mit behelfsmäßigen Mitteln. So ist es praktisch unmöglich, dass du dich verirrst, es sei denn, es treten übernatürliche Umstände ein.

RANG 2 – ENTDECKUNGEN

In die Karriere investierter Ruhm: 15

Dein Ruhm in Bezug auf die Kartographie ist nun in einem weiten Umkreis bekannt, und die Leute fragen dich um Rat. Außerdem hast du einmal pro Spielsitzung die Möglichkeit, bei deinen Kontakten, Bekannten oder früheren Aufzeichnungen eine Karte eines bestimmten Gebiets oder Gebäudes zu finden. Deine Bekanntheit und dein Können machen deine Arbeit berühmt: Deine Karten gelten als wahre Kunstwerke und werden in den besten Salons und von den mächtigsten und wohlhabendsten Persönlichkeiten der Gesellschaft angefordert.

Vermögen: +15

RANG 3 – PIONIERARBEIT

In die Karriere investierter Ruhm: 30

Du hast nun Erfahrungen mit Orten gesammelt, die so weit entfernt sind, dass sie anderen nur als ferne Legenden bekannt sind. Ganz gleich, ob die Karten vor Ort oder in der Ruhe deiner Werkstatt gezeichnet wurden, sie sind dennoch so aussagekräftig und präzise, dass sie wahre und unachahmliche Meisterwerke in Bezug auf Stil und Inhalt darstellen. Die von dir erstellten Karten sind von so hoher Qualität, dass sie am dargestellten Ort einen Vorteil bei Attributwürfen auf Naturkunde, Überlebenskunst und Geschichte geben und im Falle eines Kampfes von großem Vorteil sein können.

Vermögen: +20





Vorhaben



Beim Erstellen deines Charakters für *Historia* hast du vermutlich einige Erwartungen an deinen künftigen Lebensweg. Deshalb schlagen wir vor, statt dem sonst üblichen Konzept des Hintergrunds eine Struktur zu schaffen, die es dir ermöglicht, eine

Zukunft für deinen Charakter zu entwerfen, eine Geschichte, die zu ihm passt, oder wie wir es nennen: ein Vorhaben.

Einige Module bieten dir vorgefertigte Vorhaben, die die Spielleitung kann aber auch individuellere Vorhaben vorschlagen.

CHARAKTERISTIKA EINES VORHABENS

Ein Vorhaben besteht aus einer allgemeinen Erklärung des Vorhabens selbst, einer Prominenz, einer Ausstattung und Deskriptoren.

DIE PROMINENZ

Das Hauptmerkmal eines Vorhabens ist die Prominenz. Sie stellt den Moment dar, in dem deine Figur im Rampenlicht steht und in dem sie, unabhängig von ihrer Berufung oder ihren eigenen Fähigkeiten, die beste Eignung mitbringt, um starke dramatische Handlungen auszuführen.

Prominenz ist daher jeweils an eine bestimmte Situation gebunden. In dieser kannst du Inspiration ausgeben, um einen besonders wirksamen und heldenhaften Effekt zu erzielen, der in deinem Vorhaben beschrieben wird. Danach bedarf es einer langen Rast, bevor du die Prominenz deines Vorhabens erneut einsetzen kannst.

AUSSTATTUNG

Jedes Vorhaben weist den Charakteren eine bestimmte Anzahl von Gegenständen oder Eigenschaften zu, die sie mit dem Wesentlichen für ihre Aufgabe ausstatten. Das können Werkzeuge, Waren oder Kontakte sein, oder auch einfach nur ein zusätzlicher Notgroschen.

DESKRIPTOREN

Jedes Vorhaben hat vier Deskriptoren: eine Persönlichkeitsmerkmal, ein Ideal, eine Bindung

und einen Makel. Jeder von ihnen steht für die Art und Weise, wie das Vorhaben des Charakters ins Spiel kommt, ihm Ärger bringt und, wenn das Glück es will, ihn sogar zu Ruhm führt. Du kannst die vorgegebenen Fragen als Anregung nehmen, oder dir eigene Sätze ausdenken, um die Deskriptoren mehr zu personalisieren.

Eine Spielfigur erhält Inspiration, wenn sie sich in Schwierigkeiten befindet, gefährliche Herausforderungen annimmt oder eine Aktion ausführt, die ihren Deskriptoren entspricht. Die gewählten Deskriptoren dienen also dazu, die Spielleitung daran zu erinnern, warum die Spielfigur in Schwierigkeiten gerät!

VORHABEN: ERLEUCHTUNG

Diejenigen, die sich auf den Pfad der Erleuchtung begeben, streben danach, bedeutend zu sein: Ob durch ihre Bereitschaft, ihr Wissen, ihr Netzwerk an Kontakten oder ihre Fertigkeiten. Wenn eine Situation schwierig wird, wissen sie, wie sie die entscheidende Inspiration finden.

PROMINENZ:

AM RICHTIGEN ORT, ZUR RICHTIGEN ZEIT

Wenn deine Mission etwas von dir verlangt, hast du stets die Kontakte oder das Wissen, um sie zu erfüllen.

Du kannst Inspiration einsetzen, um dich auf deine Mission vorzubereiten, indem du einen Nebencharakter einführst, der dir bei dieser Vorbereitung mit einem ungewöhnlichen und raffinierten Werkzeug oder einer Zutat hilft.

AUSSTATTUNG

- ein Objekt, das allen den Grund für deine Existenz zeigt.
- gewöhnliche Kleidung, ein Kompass, Kräuterkundeausrüstung oder Kunsthandwerkszeug.

Übung: gewähltes Werkzeug

Vermögen: 5

DESKRIPTOREN

Ideal: Was denkst du, wohin deine Mission dich führt?

Bindung: Wer hat dir deinen Auftrag erteilt?
Wen sollst du beschützen?





Makel: Magst du jemanden nicht, dem du helfen oder mit dem du zusammenarbeiten solltest? Warum?

Persönlichkeitsmerkmal: Kannst du erkennen, wann deine Dienste gefragt sind?

VORHABEN: RACHE

Das Vorhaben Rache ist ein bitterer Pfad, auf dem nichts als der Durst nach Vergeltung brennt. Manchmal fällt er mit einer Sehnsucht nach Gerechtigkeit zusammen, in anderen Fällen ist es nur ein heftiger und gewalttätiger Hunger, und der Wunsch die Schuldigen so fühlen zu lassen, wie du dich in deiner dunkelsten Stunde fühltest.



PROMINENZ:
**DU WIRST MICH NICHT
KOMMEN SEHEN**

Rache ist ein Gericht, das unerwartet serviert wird: Während du versteckt bist, kannst du Inspiration einsetzen, um zu handeln ohne entdeckt zu werden.

AUSSTATTUNG

- eine Geschichte oder Narbe, die dich daran erinnert, warum du kämpfst.
- gewöhnliche Kleidung, ausreichend Wechselkleidung, Verkleidungsausrüstung.

Übung:
Verkleidungsausrüstung
Vermögen: 10

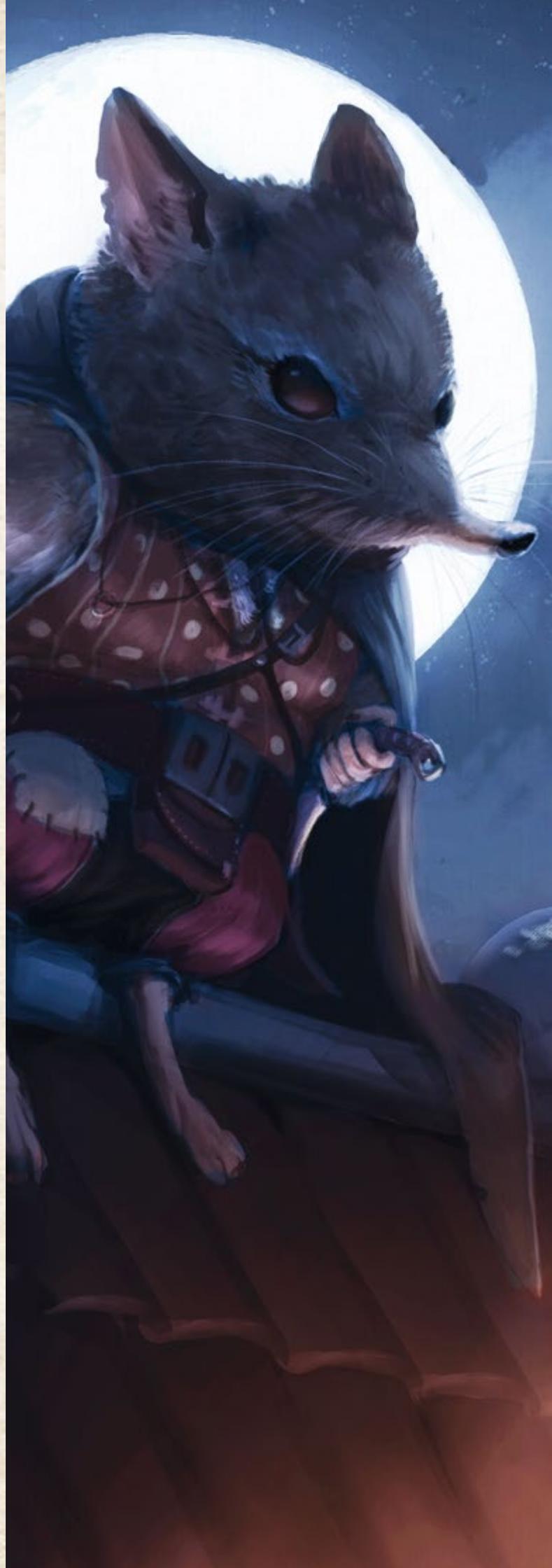
DESKRIPTOREN

Ideal: Wer ist dein Feind? Wen willst du vernichten? Wen willst du fühlen lassen, was du gefühlt hast?

Bindung: Wen oder was hast du verloren? Was haben sie dir weggenommen?

Makel: Manchmal geht etwas schief: Welches Gefühl erfüllte deine Seele und bringt dich von deinem Ziel ab?

Persönlichkeitsmerkmal: Was wirst du zu deinem Feind sagen, wenn deine Rache vollendet ist?





Zusätzliche Regeln

WUNDEN IM KAMPF

Historia ist ein dunkles Fantasy-Setting, in dem der Krieg schmutzig ist und Wunden ihre Spuren hinterlassen. Wie du dir denken kannst, ist es immer ein Risiko, in einen Kampf zu ziehen. Und eine Schusswaffe auf dich gerichtet zu sehen, ist eine unangenehme Situation, die zu schweren Verletzungen oder zum Tod führen kann.

Aus diesem Grund sind einige Wundregeln in Historia etwas anders gestaltet als üblich.

TREFFERPUNKTE

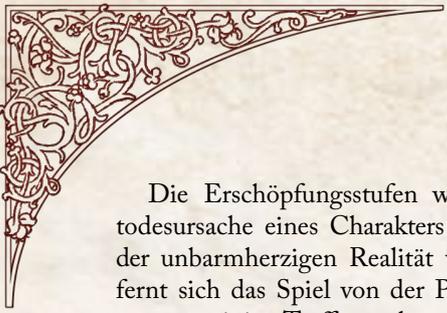
Trefferpunkte bilden einen abstrakten Wert, der aussagt, mit wie vielen Angriffen, schlechtem Wetter und Hindernissen die Charaktere umgehen können, bevor sie tatsächlich verletzt werden. Im Prinzip weisen Charaktere keine nennenswerten Verletzungen auf, bis sie null Trefferpunkte erreicht haben. Bis dahin haben ihre Fertigkeiten dafür gesorgt, dass sie nicht ernsthaft verletzt werden. Ermutige als Spielleitung die Spielenden dazu, zu erzählen, wie ihre Figuren es geschafft haben, die furchtbaren Angriffe, mit denen sie konfrontiert wurden, zu überstehen. Dies bietet euch eine Gelegenheit, Kämpfe zu beleben und den Charakteren Inspiration zu verschaffen.

Wenn Charaktere unter die Hälfte ihrer Trefferpunkte fallen, könnt ihr das als oberflächliche oder leichte Verletzung interpretieren. Die Figur hat blaue Flecken, der Atem ist kurz, die Kleidung ist zerrissen und Rüstung verbeult. Doch solange die Charaktere keinen Schaden erleiden, der über ihre Trefferpunkte hinausgeht, hat das keine Auswirkungen auf ihre Fertigkeiten.

VERWUNDET SEIN UND STERBEN

Sobald die Trefferpunkte einer Figur auf 0 sinken, oder wenn ein Charakter einen besonders schweren Schlag abbekommt, beginnen die tatsächlichen Probleme und der Körper beginnt die Zeichen des Kampfes zu zeigen. Diese Verletzungen werden mithilfe der Mechanik der Erschöpfungsstufen wie folgt dargestellt:

- **Wenn die Trefferpunkte eines Charakters zum ersten Mal während eines Kampfes auf 0 sinken**, erhält er eine Erschöpfungsstufe.
- **Wenn Charaktere einen Angriff erleiden, während sie 0 Trefferpunkte haben**, erhalten sie eine Erschöpfungsstufe.
- **Wenn Charaktere einen kritischen Treffer erleiden**, erhalten sie zusätzlich zu dem normalen Schaden des Angriffs eine Erschöpfungsstufe.
- **Wenn Charaktere einen kritischen Treffer von einer Schusswaffe erleiden**, erhalten sie zusätzlich zu dem normalen Schaden des Angriffs 1W6 Erschöpfungsstufen.
- **Wenn Charaktere 0 Trefferpunkte haben und einen kritischen Treffer erleiden**, erhalten sie 1W6 Erschöpfungsstufen.
- **Ein massiver Schaden**, wie z.B. ein Sturz aus großer Höhe oder in eine Explosion zu geraten, kann nach dem Ermessen der Spielleitung bis zu 1W6 Erschöpfungsstufen verursachen.



Die Erschöpfungsstufen werden dann zur Haupttodesursache eines Charakters und werden zum Spiegel der unbarmherzigen Realität von Historia. Damit entfernt sich das Spiel von der Praxis, dass ein Charakter, wenn er einige Trefferpunkte zurückbekommt, sofort zu voller Stärke gelangt, selbst wenn er dem Tod nahe war.

Die Heilung einer einzigen Erschöpfungsstufe erfordert eine lange Rast, und die Zauber, die bestimmte Wunden schließen, sind selten und teuer.

INSPIRATION

Inspiration ist ein äußerst wirkungsvoller Mechanismus, um alle mehr ins Spielgeschehen zu holen. Wird sie geschickt eingesetzt, ermöglicht Inspiration Spielsitzungen mit einer lebendigeren Geschichte, in die sich die Spielenden stärker einbringen.

Dabei solltet ihr stets beachten: Inspiration ist eine Ressource, die du entweder hast oder nicht hast. Sie kann nicht angehäuft werden, und wenn du Inspiration erhältst, während du sie schon hast, geht diese neue Inspiration verloren: Also... denke daran, sie zur richtigen Zeit auszugeben.

INSPIRATION ERHALTEN

Im Prinzip erhalten die Charaktere Inspiration, wenn sie das Spiel am Tisch verbessern.

Die Definition mag vage klingen, aber der Grundgedanke ist, bestimmte Entscheidungen positiv zu unterstützen und die Spielenden anzuregen, neue Ideen ins Spiel zu bringen.

In den folgenden Abschnitten findest du einige Tipps, die du einsetzen kannst, um das Spiel zu verbessern. Am Anfang brauchst du dir darüber jedoch keine allzu großen Gedanken zu machen; mit der Zeit wirst du ein Gleichgewicht finden, das für deine Spielgruppe funktioniert.

BESCHREIBUNGEN VERBESSERN

Wenn Spielende ihre Aktionen anschaulich beschreiben und über die Grundlagen der reinen Spielmechanik hinausgehen, ist das der richtige Zeitpunkt, um Inspiration zu verteilen. Viele beschränken sich am Spieltisch auf Aussagen, wie „Ich greife an“ oder „Ich wirke diesen Zauber“. Inspiration ermöglicht es, durch besser Beschreibungen den Angriff effektiver zu machen.

Wie häufig die Spielleitung Inspiration vergibt, kann sehr unterschiedlich sein. Wir empfehlen, sie anfangs häufig zu vergeben und dann die Latte allmählich höher zu legen, um die Qualität der Erzählung zu erhöhen.

Hinweis: Das Hauptziel der Inspirations-Mechanik ist es, für alle die Spielerfahrung zu verbessern. Der Versuch, durch langatmige Beschreibungen im Rampenlicht zu stehen, steht, wenn damit der Spielfluss gestört wird, im Widerspruch zu all dem und sollte daher nicht belohnt werden.



BLEIB BEI DEINER ROLLE

Manchmal kann es vorkommen, dass Spielende versuchen zu verhindern, dass ihre Charaktere in Schwierigkeiten geraten, auch wenn diese Schwierigkeiten zu der Charakterisierung ihrer Figur passen. In deiner Rolle als Spielleitung solltest du dafür sorgen, dass Spielende, die aufgrund einer Schwäche ihres Charakters oder eines berechtigten Panikmoments ihrer Figur, Risiken eingehen, mit Inspiration belohnt werden: Schließlich galten Makel schon immer als das Salz einer Geschichte.

FEIGHEIT...

Die Figuren einer Geschichte, vor allem einer besonders düsteren, wissen, wie sie einen gut ausgeklügelten Plan aus Sorge, Angst oder schierer Panik in die Luft jagen können. Das ist eine gute Gelegenheit, um Inspiration zu vergeben. Wenn Spielende entscheiden, dass ihre Charaktere aus einem Impuls heraus handeln und sie eine rücksichtslose Aktion ausführen, die von den Emotionen des Augenblicks diktiert wird, treffen sie perfekt eines der Hauptthemen von Historia.

... UND HELDENTATEN!

Helden- und Aufopferungstaten müssen gleichermaßen belohnt werden: Sich energisch gegen eine Räuberbande stellen oder sich zu opfern, um die Verfolger aufzuhalten, schafft die perfekten Anlässe, um Inspiration zu vergeben. Achte darauf, dass die Charaktere ihr Heldentum nicht aus der trivialen Angst vor Leichtsinnigkeit zurückhalten.

INSPIRATION EINSETZEN

Sobald Charaktere Inspiration erhalten haben, müssen sie lernen, wie sie diese einsetzen können. In Historia gibt es vier verschiedene Möglichkeiten, Inspiration einzusetzen.

VORTEIL BEI WÜRFELWÜRFEN

Die klassische Art ist, vor einem Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswurf Inspiration einzusetzen. Du hast bei diesem Wurf dann einen Vorteil.

Wenn du mindestens einmal auf diese Weise Inspiration eingesetzt hast, kannst du sie auch auf die anderen Arten nutzen.

PROMINENZ

Wenn Charaktere sich in einer Situation befinden, die ihrer Einstellung, ihren angeborenen Fähigkeiten oder dem, wohin ihr Lebensweg führen soll, entgegenkommt, kommt ihr Vorhaben ins Spiel und bietet ihnen die Möglichkeit, sich von der Masse abzuheben. Indem du Inspiration einsetzt, kannst du das Hauptmerkmal deines Vorhabens, die Prominenz, aktivieren, die es dir ermöglicht, besondere Privilegien und Fähigkeiten in Anspruch zu nehmen. Hast du das Merkmal Prominenz eingesetzt, steht es dir erst nach einer kurzen oder langen Rast wieder zur Verfügung.

ERZÄHLUNG SCHLÄGT REGELN

Eine Möglichkeit, Inspiration einzusetzen, besteht darin, eine Reihe von hochwirksamen Aktionen durchzuführen, die in den Regeln nicht definiert sind. Möchte jemand eine Aktion ausführen, die nicht durch die Regeln abgedeckt ist, aber allen Spaß bereiten würde, kann der Charakter Inspiration einsetzen, um die Handlungen ausführen zu dürfen. Das letzte Wort liegt hier immer bei der Spielleitung.

Wenn zum Beispiel die Kriegerin der Gruppe beschließt, ihre Peitsche zu nutzen, um den Arm der bösen Soldatin zu packen, die den Händler töten will, kann die Spielleitung den Vorschlag akzeptieren und ansagen, dass die Kriegerin Inspiration einsetzt und einen Angriffswurf machen darf.

Mit etwas Übung kann Inspiration ein sehr mächtiges Werkzeug sein: Nutzt es und habt Spaß.

ERHOLUNG

Durch das Einsetzen von Inspiration kannst du einen Trefferwürfel ausgeben. Du wirfst den Würfel und addierst zu dem Ergebnis deinen Konstitutionsmodifikator hinzu, um die gleiche Anzahl an Trefferpunkten zurückzuerlangen. Ab der 5. Stufe kannst du bis zu zwei Würfeln ausgeben und werfen, wobei der Modifikator zu beiden addiert wird; ab der 11. Stufe bis zu drei Würfeln und ab der 17. Stufe vier Würfeln.

Charaktere können Inspiration auf diese Weise als Teil einer Aktion oder Reaktion einsetzen.

RESSOURCENRÜCKGEWINNUNG

Fast jede Klasse hat eine spezielle Ressource, die durch den Einsatz von Inspiration wiederhergestellt werden kann. In der Regel handelt es sich dabei um etwas, das ein Charakter auch nach einer kurzen Rast wiedererlangen kann. Es ist nicht möglich, weitere Inspirationen für die Wiederherstellung von Ressourcen auszugeben, es sei denn, du hast eine kurze oder lange Rast eingelegt.

Berufung	Ressource
Geißeln	Kasteiung
Handel	Verbindungen
Kriegskunst	Aktionswürfel
Magie	Zauberpunkte (halb)
Reise	Impuls



Abenteuer: Gefährliche Lieferungen

EINFÜHRUNGSABENTEUER IN HISTORIA FÜR FÜNF CHARAKTERE DER 1. STUFE

Geschrieben von Davide C. Milano und Matteo Pedroni

EINFÜHRUNG

Dieses Abenteuer soll euch einen Einblick in die Stimmung und die Themen gewähren, die bei Historia üblicherweise bespielt werden.

Die Handlung entspinnt sich aus einem einfachen Auftrag heraus: Die Charaktere sollen für den mächtigen Podestàs von Salso Nero, Paddath die Kröte, zwei Statuetten an einige Adelige aus dem Heiligen Königreich überbringen, die Salso Nero gerade besuchen.

Eine Bande von Wieselern versucht, die Statuetten zu stehlen. Sind diese abgewehrt, müssen die Charaktere feststellen, dass am Ort der geplanten Übergabe ihrer Fracht, einer Villa außerhalb der Stadt, lediglich Leichen auf sie warten. Die eintreffende Delegation aus dem Heiligen Königreich macht die Charaktere für das Gemetzel verantwortlich und ein Trupp von Wurmbrüdern, die im Sold der Delegation stehen, setzt die Charaktere fest.

Letztlich rettet Rolando d' Acquascuro, der Kopf hinter der ganzen Intrige, die Gruppe. Er bietet ihr seine Schirmherrschaft und einen Vertrag für eine längere und gut bezahlte Mission im Bund an.

STIL UND RICHTLINIEN

Dieses Abenteuer soll ein Schaustück für den Stil und das Wesen von Historia sein. Sei also großzügig bei der Vergabe von Inspiration, um den Spielenden die Möglichkeit zu geben, das Potenzial des Settings, die Mechanik der Erzählsequenzen und die Variationen des Kampfes voll auszuschöpfen. Letztlich sollen die Spielenden die widersprüchlichen Seelen im dunklen Herzen der Renaissance spüren können.

Gib den Spielenden Freiheiten: Das Setting bietet einen übergreifenden Handlungsbogen und beschreibt den wahrscheinlichsten Hergang genauer. Aber lass deinen Spielenden die Freiheit, ihren eigenen Weg zu wählen. Wenn sie z.B. jemanden lieber auf einer Party der Oberschicht treffen wollen, anstatt auf dem Markt, dann folge ihren Ideen und passe die Umgebung an ihre Handlungen an.

ZUSAMMENFASSUNG

Paddath, der Podestà von Salso Nero, ruft die Charaktere zu sich. Da sie alle dem Podestà jeweils etwas schulden, ist Ablehnen keine Option.

Paddath beauftragt die Gruppe, zwei wertvolle Gipsstatuetten des Heiligen Aceraterio an eine Gruppe fremder Adliger zu überbringen. Wer die Statuetten geschaffen hat, ist unbekannt. Sie sollen der Herrin Agnese Ulpa übergeben werden, die eine Gruppe von Adligen aus dem

Heiligen Königreich beherbergt. Diese Adligen seien nach Salso Nero gekommen, um die örtliche Gemeinde der Knochenkirche zu besuchen. Paddath stellt klar, dass die Lieferung auf eine Weise erfolgen muss, die sich nicht zu ihm zurückverfolgen lässt.

Was der Podestà nicht sagt, ist das eine der Statuetten eine Fälschung ist. Sie enthält eine Reliquie aus dem Ossarium – einen mächtigen Gegenstand von unermesslichem Wert, der mit außergewöhnlicher Magie durchdrungen ist.

Um sicher zu gehen, dass die Charaktere ihre Aufgabe ernst nehmen und auch nicht einfach mit den Statuetten verschwinden, hat Paddath einen Agenten ausgeschiedt, um unauffällig ein Auge auf die Gruppe zu haben: Nestor, ein berühmter Dieb, der bekannt ist als „Der Prinz der Waisen“. Seinem Kommando untersteht ein Team von Hasen.

Agnese Ulpa wohnt in den Hügeln außerhalb von Salso Nero, in einem Viertel der Oberschicht. Angeblich gehört die Villa, in der sie lebt, der Kirche der Knochen.

Die Charaktere nehmen die Statuetten an sich, aber schon bald treffen sie auf zwielichtige Personen. Wem sollten sie vertrauen?

Federico Mordicollo, ein skrupelloses Wiesel der Unterwelt, erfährt „zufällig“, dass der wahre Wert der Statuetten in ihrem Inneren versteckt ist. Obwohl er keine Ahnung hat, was das bedeuten soll, versucht er, sie zu stehlen.

Doch auch Rolando d'Acquascura ist hinter den Statuetten her. Der sogenannte Schwarze Meister, der Leiter des Spionagenetzwerks des Bundes, hat den Auftrag, die Beziehungen zwischen Paddath und dem Heiligen Königreich zu ruinieren und die Reliquie zu sichern.

Rolando plant einen Mord und möchte den Charakteren die Schuld dafür in die Schuhe schieben. Zu diesem Zweck gibt er sich als Händler aus, der als Opfer in den Kampf zwischen den Charakteren und der Räuberbande um Federico Mordicollo hineingezogen wird. Nachdem er von den Charakteren gerettet wurde, belohnt er sie mit einem wertvollen Gegenstand.

Als die Charaktere in der Villa von Agnese Ulpa ankommen, finden sie die Bewohner abgeschlachtet vor. Als die Gesandtschaft aus dem Heiligen Königreich eintrifft, eskortiert von einer Gruppe Wurmbrüder, machen diese die Charaktere verantwortlich. Es kommt zum Kampf, indem die Charaktere unterlegen sind. Der Schwarze Meister taucht auf, um angeblich die Charaktere zu retten. Er offenbart seine Identität – jedoch nicht seine Rolle in dem ganzen Spiel – und hilft den Charakteren, aus der Stadt zu fliehen. Sollten die Charaktere sich als fähig erwiesen haben, bietet er ihnen an, sich dem Bund anzuschließen – ein attraktives Angebot, nun da die Gruppe es versäumt hat, ihre Schulden bei Paddath zu begleichen. Ganz im Gegenteil dürfte bereits ein Kopfgeld

auf sie ausgesetzt sein – womöglich von mehr als einer Partei. Die Flucht aus den Fängen des Podestà und des Heiligen Königreichs könnte die einzige Hoffnung der Charaktere sein.

AKT 1

Salso Nero

„Als Salso Nero in Sichtweite kam, war ich erstaunt, wie groß und malerisch die Perle der Senke ist. Erbaut im Delta des Flusses Aterium, verbindet die Stadt mehr als hundert Inseln mit Flößen und Brücken.

Die kleineren Inseln waren mit Häusern in bizarren Formen bebaut, viele auf Stelzen. Und man konnte sehen, dass sie immer wieder ihre Form den Veränderungen des Landes angepasst hatten. Die größeren Inseln, deren Boden stabil genug war, um große Gebäude zu tragen, beherbergten die Paläste der wohlhabenderen Kaufleute oder der Regierung.

Das bevorzugte Transportmittel zwischen den Inseln war nicht die Sänfte, wie in vielen anderen Städten, sondern die Gondel, die wendiger ist und sich besser durch das dichte Labyrinth aus engen Piers und überfüllten Gehwegen bewegen lässt.

Als ich am Palast des Podestà Paddath ankam, war ich betäubt von der Pracht und dem eigentümlichen Aussehen des goldgeschmückten Gebäudes, das genauso beeindruckend war, wie die Gerüchte, die man sich erzählte.

Große segelartige Flaggen tanzten sanft in der Brise und auf ihnen wogte das Wappen von Salso Nero.

Paddath empfing meinen treuen Jamyang und mich ehrenvoll und sagte, er würde es hassen, als unfreundlicher Gastgeber in Erinnerung zu bleiben. Er bot uns an, in seinem Haus zu wohnen. Dort bekamen wir den besten Fisch serviert, den ich je gegessen habe, in einer Kruste aus geräuchertem schwarzem Salz.

Doch die ganze Nacht über beschlich mich eine ungewöhnliche Unruhe. Erst später am darauffolgenden Abend wurde mir klar, dass Ni-Shung die Ursache dafür war. Die rätselhafte Ausdruckslosigkeit der Zauberin wühlte mich auf.“

– Carolino, der Weise aus Historia:
von Magiern und Räufern, Feiglingen und Helden.

LIES ODER UMSCHREIBE DAS FOLGENDE

Es ist ein wunderschöner Morgen in Salso Nero, der Perle der Senke, einer erhabenen und ebenso bizarren Stadt. Ihr seht sie vor euch liegen, im ersten Licht der Morgendämmerung, die sich auf dem dunklen Meer und den schwarzen gleichnamigen Salinen spiegelt.

Trotz des Wetters läuft euch ein kalter Schauer über den Rücken, denn der Podestà von Salso Nero, Paddath die Kröte,

DER HÄNDLER UND DIE MAGIERIN

„Paddath kam nach Salso Nero, als er noch jung war. In dieser Stadt gibt es nur wenige verschlossene Türen, für diejenigen, die keine Skrupel haben, und bereit sind, die Last ihrer Taten auf ihrem Gewissen zu tragen.

Er verschuldete sich bis zum Kropf, um sein Vermögen zu vermehren: Er kaufte ein Schiff, auf das er ohne Unterschied Junge, Alte und Frauen packte, die er in die Sklaverei in die Fernen Lande verkaufte – in Königreiche, deren Namen ich noch nie gehört habe.

In der Grünen Senke enden Streitereien darüber, wer das Recht auf ein Feld oder ein Rinnsal haben sollte, oft blutig, wobei die Verlierer von den Gewinnern geplündert werden. Das war nicht anders bei der Einnahme von Tanafonda durch Finsterbuchen, die den entscheidenden Wendepunkt für Paddath darstellte: Mehr als die Hälfte der Leute in der großen Bergbaustadt wurde getötet oder in die Sklaverei verkauft. Und er war der Käufer.

Mit dem Kapital, das er durch den Wiederverkauf bekam, bezahlte er alle seine restlichen Schulden und nutzte es, um auf dem Markt Stück für Stück die Salinen von Salso Nero zu kaufen. Mit Hilfe von Apopi exportierte er das kostbare Salz in alle Ecken der Welt, bis sogar der Khan selbst sich damit eindecken wollte.

Er wurde so reich, dass die Adeligen aller Königreiche von seinem Palast hörten, der nach seinem Abbild gebaut und mit Gold verziert wurde.

Paddath wollte kein einfacher Händler bleiben, denn der Reichtum, den er inzwischen angehäuft hatte,

bereitete ihm keine Freude mehr. Er wollte seine Spuren hinterlassen, ein Mitspracherecht bei den Ereignissen in der Welt haben. Die Politik schien ihm der einzige Weg zu sein. Dank seines Einflusses wurde er für zehn Jahre zum Podestà von Salso Nero gewählt.

Aber das war ihm immer noch nicht genug. Auf einer seiner Reisen an den Hof von Muhur-Khan lernte er die Magierin Ni-Shung kennen, und er bot ihr an, als Großrätin Teil seines Hofes zu werden. Ni-Shung wusste, dass in Salso Nero niemand der Kröte den Status des Podestà absprechen konnte, wenn er eine Zauberin wie sie in seinen Diensten hatte.

Sie akzeptierte, aber unter einer Bedingung: die berühmte Dunkle Perle des Schwarzen Salzes, auf einem Zepter, das ihrer würdig ist und das sie tragen würde.

Paddath kaufte die Perle von Rudolfo, einem anderen reichen Händler – seinem Rivalen – für ein Schiff voller Gold, was immer noch ein lächerlicher Preis war für die Einzigartigkeit der Dunklen Perle, schwarz wie die Sünde und so groß wie der Schädel eines Rodelianers.

Manche sagen, dass Rudolfo erst einwilligte zu verkaufen, nachdem sein Sohn von Paddath gerettet wurde. Er war von einer mysteriösen Bande entführt worden und Paddath bezahlte das unglaubliche Lösegeld. Ein merkwürdiger Zufall, natürlich.»

– Carolino der Weise, aus Historia: von Magiern und Räubern, Feiglingen und Helden.

hat euch zu sich gerufen. Der Podestà ist ein Händler aus der Fremde, der mit wenig konventionellen und nicht immer legalen Mitteln an die Macht gekommen ist. Ihr wisst nur zu gut, dass ihr euch nicht weigern könnt, denn ihr alle habt noch eine Rechnung mit Paddath zu begleichen... es sei denn, ihr möchtet, dass eure Verwandten und Liebsten einer nach dem anderen unter mysteriösen Umständen verschwinden.

DIE STIMMUNG VON HISTORIA

Lass die Spielenden sich mit ihren Charakteren vertraut machen und Ideen austauschen, beantworte alle Fragen, die sie an dich haben und führe sie dann in das Szenario ein:

- Salso Nero, eine exotische Stadt, in der das Armenviertel und das Handelsviertel chaotisch ineinander übergehen.
- Die Beziehungen zwischen dem Bund und dem Heiligen Königreich westlich bzw. östlich der Grünen Senke sind oft angespannt. Salso Nero liegt in den südlichsten Ausläufern der Senke am Delta des Flusses Aterium.

- Die Unruhen im Heiligen Königreich begannen, als Plautilla eines der sogenannten Ersten Relikte ins Reich brachte. Die Knochenreliquien von Heiligen und Märtyrern, die mit außergewöhnlichen und geheimnisvollen Kräften ausgestattet sind, sind äußerst selten und alle der Kirche der Knochen gut bekannt, da diese sie katalogisiert. Daher hielt man den Fund von Plautilla für unmöglich.

DER PALAST DER KRÖTE

Die Charaktere kommen am imposanten Palast des Podestà an, dessen goldverzierte Krötenkopfform jedes andere Gebäude in der Nähe in den Schatten stellt. Es scheint, dass der leere und etwas hungrige Blick der Kreatur aus Ziegeln und Gold sich auf den Sitz des Handelsrates richtet, was vielleicht kein Zufall ist.

Der prächtige und opulente Palast ist auch im Inneren nicht im klassischen Stil der Senke gehalten. Ein Spitzmaus-Diener führt die Charaktere zum Podestà, der auf einem Triclinium liegt, während zwei Konkubinen ihn mit Federfächern kühlen. Hinter



ihm steht die Salamander-Magierin seines Vertrauens, Oberrätin Ni-Shung.

Mehrere östlich gekleidete und bewaffnete Wachen stehen kampfbereit im Hintergrund. Die Kröte ist mit duftenden Ölen beschmiert. Sie teilt den Charakteren mit, dass diese nun die Möglichkeit haben, ihre Schulden bei ihr zu begleichen.

Die Aufgabe ist scheinbar einfach: Die Charaktere müssen bis zum Sonnenuntergang zwei bemalte Gipsstatuetten des Heiligen Aceraterio zu einigen Gästen der Fuchs-Herrin Agnese Ulpa in eine Villa außerhalb der Stadt bringen, wo sie im Gegenzug einen Kreditbrief und ihre Belohnung erhalten werden. Der Heilige Aceraterio ist eine Kreatur, die einem anthropomorphen Nashorn ohne Horn ähnelt – eine Figur, die den Charakteren bisher gänzlich unbekannt ist.

Der Podestà warnt die Charaktere, dass es sich bei ihrer Fracht um ein wertvolles Kunstwerk handelt, und deutet ohne jeden Zweifel an, dass alles, was den Statuetten zustößt, auch jene trifft, in deren Obhut sie sind – nur viel schlimmer. Paddath gibt keine weiteren Details preis und behauptet, dass die Gruppe nur die Adresse und Informationen über den Weg dorthin braucht. Er fügt hinzu, dass diese Aufgabe eher ein persönlicher Gefallen sei, weshalb er die Charaktere rufen ließ, anstatt die Sache in die Hände seiner eigenen Leute zu legen. Es sei also

nicht nötig, dass die Gruppe ihre Verbindung zu ihm preisgebe, denn der Auftrag erfordere Liebe zum Detail und... Diskretion.

Die Charaktere, davon sei er überzeugt, verfügten über die notwendigen Eigenschaften, um die Ladung zu schützen, sie durch die Stadt zu transportieren und mit unvorhergesehenen Problemen umzugehen – oder zumindest gaben sie solche Fähigkeiten vor, als der Podestà ihnen einen Gefallen tat. Nachdem die Charaktere den Auftrag angenommen haben, führt die Spitzmaus sie zu einem Lagerhaus an einem Kanal außerhalb des Palastes, wo eine kleine, unscheinbare Schubkarre auf sie wartet. Unter einer Reihe von Lumpen, Tüchern und Holz befinden sich die beiden Statuetten, etwa eineinhalb Meter hohe Altarstücke aus bemaltem und emailliertem Gips.

Die Statuetten scheinen nicht besonders gut gemacht zu sein oder aus einer bekannten Werkstatt zu stammen. Sie scheinen nicht einmal aus Rodelia oder einem anderen exotischen Hafen importiert. Auch eine gründliche Untersuchung fördert keine weiteren Details zutage, und sollte der Diener des Paddath noch anwesend sein, wenn die Gruppe die Statuetten näher betrachtet, wird er ihnen zu verstehen geben, dass das für sie nicht von Interesse sein sollte. Der Paddath erwartet von ihnen, dass sie seinen Auftrag ausführen, ohne Fragen zu stellen.

Ohne dass die Gruppe es weiß, hat Paddath den Hasen Nestor, den „Prinzen der Waisen“, einen berühmten Dieb, der seit langem in seinen Diensten steht, beauftragt, ein Auge auf die Charaktere zu werfen. Sein Ruhm wird nur von seiner Fertigkeit in Heimlichkeit übertroffen.

Nestor bleibt den Charakteren dicht auf den Fersen, bereit einzugreifen, wenn es nötig ist. Eine Gruppe junger Hasen, deren Anzahl der Zahl der Charaktere entspricht, folgt Nestor treu ergeben. Charaktere, die versuchen, ihre Umgebung abzusuchen, um zu sehen, ob sie verfolgt werden, können hier und da ein paar Hinweise entdecken. Sollte jemand einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 18 bestehen, kann die Gruppe die flinken Hasen überraschen – obwohl es unwahrscheinlich ist.

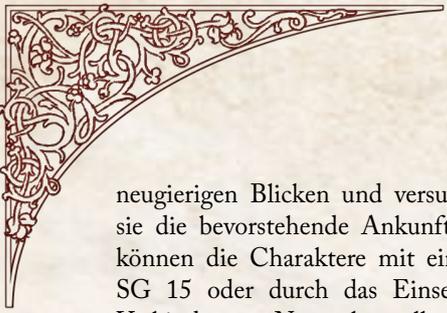
DIE WAISEN

Nestors Team ist bereit, einzugreifen, wenn die Charaktere etwas tun, was ihnen verdächtig vorkommt:

Sollten die Charaktere zu viel Zeit damit verbringen, die Statuetten zu betrachten, stolpert ein Hase „zufällig“ in die Gruppe, der sich für ihre Ware interessiert, sie belästigt und ihnen klar macht, dass sie sich bewegen sollen.

Wenn die Charaktere in verdächtige Aktivitäten verwickelt werden oder Pläne machen, die Nestor zu gefährlich oder kompliziert erscheinen oder die Aufmerksamkeit auf die Statuetten lenken könnten, erhalten sie eine symbolische Warnung.

Wenn die Charaktere die Statuetten absichtlich zertrümmern oder versuchen, Paddath zu verraten, locken die Hasen die Charaktere an einen Ort weit weg von



neugierigen Blicken und versuchen, sie zu töten. Wenn sie die bevorstehende Ankunft ihres „Chefs“ erwähnen, können die Charaktere mit einem Charismawurf gegen SG 15 oder durch das Einsetzen von Inspiration die Verbindung zu Nestor herstellen. Überleben sie den Kampf drei Runden lang, können sie entkommen. Wenn es den Charakteren gelingt zu entkommen, kannst du mit der Szene VERFOLGUNGSJAGD AUF DEM MARKT (S. 46) fortfahren. Wenn sie scheitern, wird Nestor sie zu Paddath bringen, wo ein Schicksal schlimmer als der Tod auf sie wartet.

DIE STRASSEN DER PERLE

Nutze die Stadt, um der Gruppe und den einzelnen Spielenden die Möglichkeit zu geben, ihren Spielstil zu finden. Frage sie, wie sie den Austausch vornehmen wollen. Vorgesehen ist, dass die Gruppe sich durch die Stadt und über den Markt zu den Salzmarschen bewegt und dann zu den Hügeln außerhalb der Stadt. Wenn den Spielenden alternative Wege einfallen, um die Villa zu erreichen, versuche, deinen Plan an die Ideen deiner Spielgruppe anzupassen, z. B. könnten sie die Stadt auch über die Kanäle verlassen, um die Slums der Docks oder den Markt zu vermeiden.



PRINZ NESTOR

„In Salso Nero findest du jede Art von Arbeit und jegliche Ware wird verkauft, wenn du weißt, wen du fragen musst.“

Nestor wuchs im Waisenhaus in den Slums von Salso Nero auf.

Der Rektor, eine elende und herzlose Ratte, beschäftigte die kleineren Welpen in der Saline, um Säcke zu füllen, und die größeren in den Gassen, um Taschen zu leeren.

Niemand war so begabt beim Stehlen, wie der junge Nestor, der im Bezirk der Händler die durchreisenden Kaufleute um ihre mit Geld überquellenden Börsen erleichterte.

Schon in jungen Jahren war er bei allen in den Slums beliebt, denn mit dem über die Jahre angesammelten Reichtum tat er viel für die Ansässigen und vor allem für die Waisenkinder, die er als seine Geschwister betrachtete und die er nie im Stich ließ.

Eines Tages erstickte die Ratte im Speisesaal des Waisenhauses während des Abendessens an ihrem eigenen Mahl. Niemand wusste, wie es dazu kam, denn der Rektor war der Einzige, der an diesem Tag starb, obwohl er das gleiche Essen wie die anderen aß. Nicht Viele trauerten um ihn, und rasch wurde beschlossen, dass Nestor sich fortan um das Waisenhaus kümmern sollte.

Er nahm die Aufgabe bereitwillig an, das verschmitzte Lächeln auf den Lippen, das Welpen und

Frauen so sehr an ihm lieben. Bald schon nannten ihn die Leute den „Prinz der Waisen“. Von diesem Moment an und über die Jahre hinweg mehrte sich Nestors Ruhm immer weiter, so dass der Podestà von Salso Nero, Paddath, ihn in seine Villa einlud.

Außerhalb der Stadt war Nestor jedoch noch unbekannt. Das sollte sich erst durch den Diebstahl des Heiligen Bernsteins ändern: Monate nach der Entdeckung des Ossariums fanden Gelehrte des Tempels einen Bernstein, in dem ein riesiges Insekt gefangen war, von dem man glaubte, es stamme aus der Zeit der Vorfahren.

*Einige sagten, dass die Kirche dank des Blut-Wunders der Flagellant*innen die Abnen selbst erwecken konnte, andere, dass der Bernstein denen, die ihn besaßen, Jugend und Kraft verlieh. Nestor fragte sich nicht, ob es sich um Wahrheit oder Gerüchte handelte, er wusste sicher, wer immer den Stein zu Paddath brächte, würde reich werden.*

Er ging allein, nachts in aller Heimlichkeit.

Und er kehrte mit einem Beutel voller Reliquien und einem Bernstein zurück.

Danach erreichte der Name des Prinzen Nestor sogar das Ohr von Femur III.“

– Carolino der Weise, aus Historia: von Magiern und Räubern, Feiglingen und Helden.

AKT 2

Gejagt

Einige Stunden vor der Begegnung zwischen den Figuren und dem Podestà hatte ein Fremder in einer zwielichtigen Taverne eine Wette gegen einen lokalen Kriminellen verloren. Unter dem Druck der „Freunde“ des Verbrechers, übergab der Fremde ihnen seinen Geldbeutel, ein Familienerbstück und eine wertvolle Brosche mit dem heiligen Symbol des Knochenkreuzes – und er erzählte ihnen ein Geheimnis. Die Kröte von Salso Nero hat eine wertvolle Fracht erhalten, die mit dem Schiff kam, auf dem sich auch der Pilger befand. Zufällig hat er mitbekommen, dass diese Fracht Amateuren anvertraut worden wäre...

Das Grinsen des skrupellosen Wiesels, genannt Federico Mordicollo, als er die Geheimnisse des Fremden erfuhr, war das gleiche, das der Fremde unter seiner schwarzen Kapuze versteckte, sobald er von den Rüpeln losgelassen wurde.

DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN

Nachdem die Charaktere entschieden haben, auf welchem Weg sie ihre Ware zur Villa der Herrin Agnese Ulpa bringen wollen, werden sie zum Ziel einer Diebesbande. Sobald die Banditen eine Gelegenheit sehen, bei der die Charaktere abgelenkt erscheinen, versuchen fünf Wiesel (Werte siehe Räuberbande auf [Seite 52](#)), die Statuetten zu stehlen. Sollte sich keine passende Gelegenheit ergeben, stellt die Bande stattdessen eine Falle.

Mögliche Vorgehensweisen der Banditen sind:

- sich in einer Menge an die Charaktere anschleichen, um einen altmodischen Diebstahl zu begehen, bevor jemandem etwas auffällt.
- einen Unfall simulieren, der eine Straße blockiert, sodass die Charaktere in eine Gasse gelockt werden, in der die Banditen ihnen auflauern.
- Kinder als Lockmittel benutzen, um die Gruppe in eine Sackgasse zu lenken.
- sich als Agenten von Paddath ausgeben, die der Gruppe helfen sollen, die Statuetten durch die gefährlichsten Viertel der Stadt zu transportieren.

Sind Attributwürfe erforderlich, verwende SG 12.

Du kannst gerne verschiedene Ideen kombinieren! In diesem Abschnitt des Abenteuers geht es darum, zu verdeutlichen, dass selbst das Bewegen von etwas von einem Ort zum anderen mit Risiken verbunden sein kann.

Arbeite in der Anfangsphase daran, das Misstrauen und die Paranoia zu steigern, indem du Drohungen und Missverständnisse abwechselst. Vielleicht bemerkt ein Charakter eine verdächtig aussehende Gestalt, die jemanden anrennelt, vermutlich um Wertsachen zu stehlen. Danach blockiert ein alter Mann mit einem Wagen voller Obst die Straße, der jedoch den Charakteren lediglich etwas verkaufen möchte. Wenn die Spielenden nicht wachsam sind, überrasche sie mit der Gruppe von Wieseln unter Federico Mordicollo. Geben die Charaktere acht und entdecken die Bande, werden sie diese vermutlich angreifen wollen.

Mach den Spielenden klar, dass ein Kampf in den Straßen von Salso Nero ein großes Risiko darstellt, nicht nur wegen der Gefahr, Zivilisten zu verletzen, sondern auch für die Unversehrtheit der Statuetten. Einen sichereren Ort für die Auseinandersetzung zu finden oder zu versuchen, die Verfolger abzuhängen, könnte eine bessere Lösung sein. Wenn es den Wieseln gelingt, die Statuen zu stehlen, versuchen sie auf relativ plumpe Weise zu entkommen, wodurch der Diebstahl offensichtlich wird und die Charaktere die Möglichkeit haben, die Bande zu verfolgen. Das Interesse, das eine Räuberbande für ein paar Gipsstatuen zeigt und damit den Zorn des Podestà riskiert, sollte ausreichen, um bei den Spielenden Misstrauen zu wecken.

VERFOLGUNGSJAGD AUF DEM MARKT

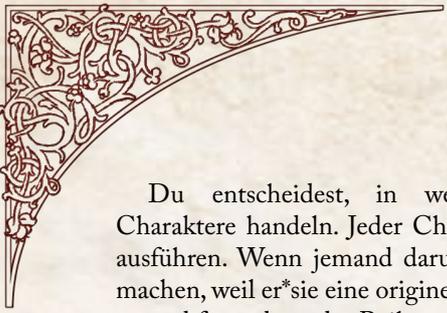
Salso Nero ist auf einer Lagune gebaut und der Markt findet auf einem imposanten Platz statt, der auf drei Seiten von einem großen Kanal umgeben ist. Die vierte Seite ist mit Wohnhäusern bebaut, die durch kleine Kieselsteinstraßen getrennt sind. Zwei Brücken verbinden den Platz mit dem anderen Ufer des Kanals. Die Verkaufsstände sind bewegliche Wagen mit großen Seitenfenstern, um die herum sich die Kisten mit den verschiedensten Waren stapeln. Der Markt ist zu jeder Stunde überfüllt, mit einfachen Leuten und Händlern, die schnelles Geld verdienen wollen.

Egal, ob die Charaktere versuchen, die Schläger abzuhängen, oder ob sie versuchen, mit den Statuetten zu entkommen, schildere den Spielenden die Umgebung, und lenke ihre Aufmerksamkeit auf die Konsequenzen ihres Handelns. Je nachdem, welcher Stil der Gruppe am besten gefällt, kannst du die Verfolgungsjagd auf zwei Arten angehen:

NARRATIVE SEQUENZ

Wenn die Gruppe eher an den narrativen Aspekt des Spiels interessiert scheint, anstatt kämpfen zu wollen, stellen die Charaktere fest, dass die Statuetten gestohlen wurden und eine Erzählsequenz mit SG 13 beginnt.

Simuliere, dass die Kamera nacheinander auf jede Figur gerichtet ist und frage die Spielenden, wie sie eingreifen und das Ergebnis der Verfolgungsjagd verändern wollen.



Du entscheidest, in welcher Reihenfolge die Charaktere handeln. Jeder Charakter kann eine Aktion ausführen. Wenn jemand darum bittet, den Anfang zu machen, weil er* sie eine originelle Idee hat, lass das gerne zu und frage dann der Reihe nach die anderen.

Nachdem alle am Tisch ihre Absichten erklärt haben, nenne ihnen die Würfe, die sie gegebenenfalls ausführen müssen.

Verteile Inspiration wie üblich; belohne Spielende, die anderen Gruppenmitgliedern Chancen eröffnen, und diejenigen, die diese nutzen.

Nach je zwei erfolgreichen Attributswürfen gibt eines der Wiesel auf. Wenn das letzte dies tut, gibt die Bande die gestohlenen Statuetten zurück, von denen jedoch eine zerbrochen ist.

Jede Aktion, die die Charaktere während der Verfolgung ausführen, kostet sie 1 TP – das bildet Stress, Panik, Erschöpfung und so weiter ab.

KAMPFSEQUENZ

Eine eher klassische Herangehensweise ist eine tatsächliche Kampf-Sequenz. Dafür gelten folgende Bedingungen:

- Die Menschenmenge zählt als schwieriges Gelände. Dächer von Häusern und Karren zählen hingegen nicht. Mit einer Aktion Rückzug, können sich Charaktere in diesem Zug normal bewegen.
- Um auf die Dächer zu klettern, bedarf es eines Attributswurfs auf Stärke (Athletik) gegen SG 12. Wenn er misslingt, erleidet der Charakter 5 Punkte Wuchtschaden.
- Nachdem drei gefährliche Aktionen ausgeführt wurden, wie ein Angriff oder ein Spurt, gerät die Menge um die Charaktere in Panik. Bei allen Aktionen, die innerhalb des Gebiets ausgeführt werden, haben die Charaktere ab dann einen Nachteil.
- Nach drei weiteren gefährlichen Aktionen zerstreut sich die Menge. Diejenigen, die sich noch in der Menge befinden, müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit oder Konstitution gegen SG 15 bestehen. Bei einem Fehlschlag erleiden sie 5 Punkte Wuchtschaden.

TIPPS

Wenn die Menge in Panik gerät, beschreibe anschaulich und deutlich die Lage. Viele stolpern und fallen, andere werden zertrampelt und viele weitere springen in die Kanäle oder werden hineingeworfen. Es ist ein chaotischer und gewalttätiger Moment und die Charaktere könnten die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich ziehen. Das kann zur Folge haben, dass ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt wird oder sie sogar ins Gefängnis geworfen oder von den örtlichen Behörden zum Tode verurteilt werden.

Wenn die Spielenden stattdessen eine andere Route wählen, plane einen anderen überfüllten Ort mit einem erhöhten Fluchtweg ein, einschließlich Engpässen, in denen eine panische Menge Chaos anrichten kann.

MORDICOLLO

Das Wiesel, das diese Verbrecherbande anführt, Federico Mordicollo, ist berüchtigt in der gesetzlosen Unterwelt von Salso Nero (wer einen Charismawurf gegen SG 13 besteht, hat bereits von ihm gehört). Er greift nach der Verfolgungsjagd auf feige und niederträchtige Art und Weise ein und versucht, die Charaktere zu überraschen. Federico ist stolz auf seinen Fang von gestern Abend und trägt auf seiner Brust das große und wertvolle Medaillon mit dem Knochenkreuz und anderen religiösen Symbolen. Ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Religion oder Geschichte) gegen SG 12 bestätigt, dass es das Wappen eines Adligen aus dem Heiligen Königreich ist.

Es ist unwahrscheinlich, dass das Wiesel und seine Bande auf Leben und Tod kämpfen, da sie nur an den Statuetten interessiert sind, aber sie können keine Zeugen hinterlassen, sonst würde Paddath sie zu Hackfleisch verarbeiten.

Wenn die Charaktere drei der Wiesel besiegen oder töten, versuchen die anderen – abgesehen von Federico Mordicollo – zu fliehen oder betteln um Gnade. Sollte jemand Mordicollos Tapferkeit oder seinen Stolz in Frage stellen, denn sein Ruf als Kleinkrimineller der Unterwelt ist ein wunder Punkt, wäre er der Einzige, der sein Leben riskiert, indem er diejenigen angreift, die ihn beleidigt haben. Ob er nun flieht oder für die Ehre eines Diebs einsteht, Federico Mordicollo versucht eine letzte feige Tat, indem er sich einen alten Katzenhändler schnappt und ihn als Schild aus Fleisch benutzt.

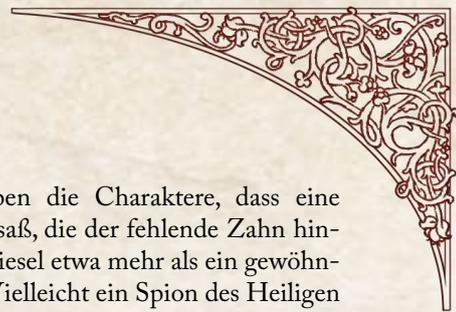
Wenn die Charaktere das Wiesel fragen, warum er sich so für die Statuetten interessiert oder woher das Medaillon stammt, bekommt Mordicollo Schaum vor dem Mund und fällt nach ein paar Sekunden tot um.

Ein erfolgreicher Attributswurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 12 zeigt, dass er an einem Gift gestorben ist, und eine gründliche Inspektion seines Mundes ergibt, dass ihm ein Zahn fehlt.

Untersucht jemand den Körper, findet sich eine Nadel im Fell, die tief in die Haut eingedrungen ist. Tatsächlich hat der alte Katzenhändler Mordicollo getötet.

Um diese Verbindung zu erkennen, müssen die Charaktere jedoch einen Weisheitswurf (Motiv) gegen SG 25 bestehen, und selbst in einem solch unwahrscheinlichen Fall wäre es nicht mehr als ein flüchtiger Verdacht, der Schatten eines unguuten Gefühls, dass der tadellos wirkende Händler vielleicht nicht der ist, der er vorgibt zu sein.

Die Fähigkeiten des Schwarzen Meisters – denn um diesen handelt es sich bei der Katze – übersteigen diejenigen der Gruppe bei Weitem.



Wahrscheinlich glauben die Charaktere, dass eine Giftkapsel in der Lücke saß, die der fehlende Zahn hinterlassen hat. War das Wiesel etwa mehr als ein gewöhnlicher Beutelschneider? Vielleicht ein Spion des Heiligen Reiches? Aber warum sollte Nochemburg an einfachen Statuetten interessiert sein?

Der alte Katzenhändler dankt den Charakteren für seine Rettung und schenkt ihnen einen wertvollen Gegenstand. Belohne die Spielenden mit Inspiration, die den größten Mut oder strategischen Scharfsinn bewiesen haben. Ein Intelligenzwurf (Geschichte) gegen SG 16 verrät den Charakteren, dass der Gegenstand des Händlers aus Windstadt stammt, eine der Freien Städte des Bundes im Westen Vesterias.

Der Gegenstand ist ein faustgroßer Kompass aus orangefarbenem Metall, dessen Windrose in einer Art Flüssigkeit treibt, die in dem Fach unter der Nadel versteckt ist.

Bei einem erfolgreichen Intelligenzwurf gegen SG 12, erfahren die Charaktere, dass er genug Geld wert ist, um ein paar Monate davon zu leben und ein paar Schulden zu begleichen. Wenn das Ergebnis des Wurfs mindestens 20 beträgt, wissen sie, dass sich in der Vorrichtung ein mechanisches Gerät befindet, aber für weitere

ROLANDO D'ACQUASCURA

Als ich Rolando d'Acquascura sah, sagte er zu mir:

„Um die Erde vor der Hölle des Krieges zu bewahren, bin ich bereit, meinen Himmel zu opfern.“

Er wurde als Sohn eines Steinmetzes geboren, und wuchs auf wie sein Vater. Als der Krieg ihn erreichte, hatten seine Welpen noch türkisfarbene Augen.

Er musste gehen und für Länder kämpfen, die ihm nicht gehörten, für einen Herrn, der kein Interesse an ihm hatte.

Der Krieg endete mit einem üppigen Festmahl und einem Zeichen des Friedens für diejenigen, die Seide trugen. Doch für jene die im Schlamm marschiert waren, war es nichts als eine bittere Niederlage.

Er kehrte vernarbt und erschöpft in das kleine Grenzdorf zurück, das er sein Zuhause nannte, wo sein Herz und seine Familie waren. Doch fand er nichts als den bitteren Geruch von Tod und Asche. Er lernte, dass auch ein blindes Auge bittere Tränen vergießen kann, als er Rache und Bestrafung für jene schwor, die ihm nicht einen schnellen und gewaltsamen Tod, sondern ein Leben voller Leid zugefügt hatten.

Von da an nannte er sich Schwarzer Meister, Anführer des Spionagenetzwerks des Bundes, dessen einziges Ziel es ist, dass das verfluchte Heilige Königreich, die Kirche und die grausame Obrigkeit vollständig besiegt werden.

Rolando wusste, dass es auf keiner Seite Heilige gab, und so bevorzugte er das kleinere Übel – den Teil, der noch zu retten war.

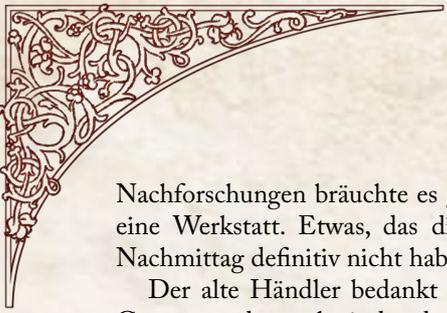
Während der Verschwörung der Sieben wurde er beschuldigt, mit den Rebellen gemeinsame Sache gemacht zu haben. Sein Name wurde weithin gefürchtet und ein Kopfgeld wurde ausgesetzt, das so hoch war, dass es jeden reich machen würde – und es ist auch heute noch ausgeschrieben.

Im Laufe der Jahre wurde Rolando schrecklicher Verschwörungen und Verbrechen beschuldigt, von denen er viele gar nicht begangen hat.

Doch er tat nie etwas, um die Gerüchte zu zerstreuen, denn er will, dass alle Ungerechten den Namen des Schwarzen Meisters fürchten. Und in seinem Herzen freut er sich, weil er weiß, dass sie, egal wie tief sie wirklich graben, immer von den absurden Geschichten über ihn abgelenkt werden und niemals die wahren, knorrigen Wurzeln seiner zwielichtigen Machenschaften sehen.“

*– Carolino der Weise, aus Historia:
von Magiern und Räufern, Feiglingen und Helden.*





Nachforschungen bräuchte es geeignetes Werkzeug und eine Werkstatt. Etwas, das die Charaktere an diesem Nachmittag definitiv nicht haben.

Der alte Händler bedankt sich noch einmal bei der Gruppe und verschwindet dann wieder in den Gassen von Salso Nero.

DAS SCHICKSAL DER STATUETTEN

Die Aktionen der Charaktere bestimmen, ob die Statuetten nach dem Kampf zerbrochen sind oder nicht:

Wenn die Charaktere Vorsicht walten ließen, sich entsprechend bewegten und ihre Inspiration mit Bedacht ausgaben, sind die beiden Statuetten noch intakt, obwohl die Gruppe jetzt das Gefühl nicht los wird, dass sie mehr sind, als das wonach sie aussehen. Nestor hatte mit anderen aus der Bande von Mordicollo zu tun, und der Gruppe unbemerkt den Rücken freigehalten. Nun tritt er in Erscheinung, um nach den Charakteren zu sehen. Wenn sie einigermaßen intakt und immer noch loyal scheinen, kehrt er zu Paddath zurück, um ihm zu berichten, dass offenbar Informationen durchgesickert sind und ein Diebstahl versucht wurde. Aber er setzt seinen Hasen darauf an, die Gruppe weiter zu verfolgen.

Wenn die Statuetten von den Banditen erbeutet wurden, sind beide zerbrochen. In diesem Fall kümmert Nestor sich um den Rest von Mordicollos Gruppe. Dann schickt er einen seiner Hasen zu Paddath, um über das Informationsleck und den Diebstahl zu berichten, und bittet um Verstärkung für die Villa, auch wenn er weiß, dass diese einige Zeit brauchen wird, bis sie dort eintrifft. Solange bittet er die Charaktere ihn dorthin zu begleiten.

Wenn ein Charakter die richtige Statuette untersucht, nachdem sie zerbrochen ist, findet er ihren wahren Inhalt. Das Relikt aus dem Ossarium ist ein kegelförmiger Knochen, der einem Horn ähnelt und anscheinend an einem Fingerglied befestigt ist... obwohl er etwa 30 Zentimeter lang ist. Um zu erkennen, dass es sich bei dem mysteriösen Gegenstand um eine Reliquie handelt, bedarf es eines Intelligenzwurfs (Religion) gegen SG 13.

Wenn das Ergebnis mindestens 18 ist, erinnern sich die Charaktere an ein Gerücht über das Verschwinden eines Windhundes, der zurückkehrte und behauptete, neue Reliquien gefunden und mit Gott gesprochen zu haben – ein bis dahin kaum vorstellbares Ereignis. Das Volk erklärte den Windhund zum Heiligen und zwang die Kirche zum Einlenken, um ein Schisma zu vermeiden, obwohl eine solche Neuheit von den kirchlichen Hierarchien sicher nicht mit Freude aufgenommen wurde.

Wenn ein Charakter die Reliquie berührt, lies oder umschreibe das Folgende:



Du siehst Wolken und für einen Moment bist du nicht mehr in Salso Nero. Du siehst einen üppigen Wald vor deinen Augen, anders als die Wälder, die du kennst. Du schaust zum Himmel und eine zweite, scharlachrote Sonne scheint auf den Boden zu stürzen, bereit den ganzen Horizont zu verschlingen. Du merkst, wie du in den Himmel aufsteigst, so schnell, dass du befürchtest, du könntest das Leben hinter dir lassen, um die Welt aus einer neuen Perspektive zu bewundern. Dann rotes Licht. Du fällst in die Hölle, der Wald ist jetzt ein Schlachtfeld, das wie eine Narbe in die Welt gezeichnet ist. Nur Tod, Knochen und eine mächtige Energie. Ein weiterer, viel hellerer Blitz, blendet dich, und plötzlich bist du wieder in Salso Nero.

Der Wert einer Reliquie ist unermesslich, also müssen die Charaktere jetzt entscheiden, was sie als Nächstes tun wollen.

Ihre Entdeckung reicht aus, damit das Heilige Königreich versucht, sie zu stehlen, und wer weiß, welche weiteren Gefahren auf die Charaktere lauern. Die Frage in der Öffentlichkeit zu besprechen, wäre unnötig gefährlich.

Eine der Optionen, die den Charakteren zur Verfügung stehen, ist, an ihrem ursprünglichen Plan festzuhalten und die Übergabe zu vollenden – jetzt da sie erkannt haben, dass es sich nicht um die Statuetten handelt, die sie überbringen sollten. Sie könnten sich auch für einen anderen Weg entscheiden, aber es muss den Spielenden klar sein, dass der Besitz eines solchen Schatzes mehr schadet als nützt. Und es gibt nur eine Zukunft, wenn man sich dem Willen des Podestà widersetzt: den Tod. Sogar die Rückkehr zu Paddath könnte etwas noch Schlimmeres bedeuten als das.

Entscheiden sich die Charaktere dafür, mit der Reliquie zu fliehen, wird ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt – tot oder lebendig. In diesem Fall kannst du, nachdem die Charaktere erbärmliche Zustände auf der Flucht durchlebt haben, die Ereignisse im Abschnitt „Der Angriff der Wurmrüder“ geschehen lassen, wenn du sie an den neuen Kontext entsprechend anpasst.

Wir gehen hier davon aus, dass die Charaktere ihren Auftrag weiter ausführen (sei es nun allein, oder unter der Führung von Nestor). Die Reise zur Villa verläuft relativ ruhig, abgesehen von der Paranoia der Charaktere, wobei es nie schadet, sie auf Trab zu halten. Sollten die Charaktere jedoch stark verletzt sein oder schlimme Zustände auf ihnen liegen, solltest du ihnen eine kurze Rast gönnen oder sie daran erinnern, dass sie Inspiration einsetzen können, um einen Trefferwürfel zu heilen.

Der Hinterhalt

Die Villa mit ihren charakteristischen leuchtend roten Außenmauern erhebt sich auf einem sanften Hügel auf einer Insel inmitten des Flussdeltas. Geschützt durch niedrige Mauern, die sie von dem darunter liegenden Weiler trennen, ist sie von einem großen Garten mit Heilkräutern umgeben. Ein paar hundert Meter weiter befindet sich ein imposantes Eisentor, das auf die Salzmarschen um Salso Nero blickt. Von den Dächern der Villa aus ist die Aussicht atemberaubend: Wenn die Sonne über dem Meer untergeht, glühen die Marschen getaucht in die letzten Strahlen des Tages in einem wunderschönen, kontrastreichen Licht.

Der Empfang in der Villa der Herrin Agnese Ulpa (ein Fuchs) ist jedoch eine schlimmere Überraschung als die Charaktere sich vorstellen können.

Während die Delegation des Heiligen Königreichs, die die Herrin besucht, noch auf dem Weg zu ihrem Ziel ist, wurde die Villa zum Schauplatz eines Gemetzels.

Die Herrin selbst, ihre Diener und Wachen wurden von einem mysteriösen und skrupellosen Attentäter abgeschlachtet.

DIE ROTE VILLA

Am Tor wartet eine Wache auf die Charaktere – eine Katze in den gelb-schwarzen Streifen der Bruderschaft des Wurms, was die Charaktere mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Geschichte) gegen SG 12 leicht erkennen können. (Informationen über die Wurmbrüder findest du ab [Seite 31](#).)

Wenn die Charaktere die Villa von der Straße aus erreichen, müssen sie durch dieses Tor. Sobald sie sagen, für wen sie arbeiten, werden sie ohne Umschweife von der Wächterin hineingelassen. Die Katze fragt jedoch jeweils nach der Identität der einzelnen Charaktere.

Sobald die Gruppe drinnen ist, kann ein erfolgreicher Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 enthüllen, dass die Wächterin ihren Posten verlassen zu haben scheint.

Die Schönheit des Gartens sollte die Charaktere für eine Weile verlangsamen, während sie über den schmalen Kieselsteinweg zum Herrenhaus laufen. Das Rascheln des Windes in den Bäumen ist das einzige Geräusch, das die ansonsten unnatürliche Stille durchbricht. Als sie am Haus ankommen, finden sie die üppig verzierte Tür aufgeschlagen und im Inneren die ersten Anzeichen für das,

was passiert ist. Von den Sälen des Herrenhauses ist keiner verschont geblieben, überall sind die Wände mit Blut bespritzt. Die Herrin liegt mit dem Gesicht nach unten in der Haupthalle, in den Rücken gestochen, ebenso wie etwa ein Dutzend Leichen von Dienern und Gästen aus der Nachbarschaft.

Wenn es bisher noch nicht geschehen ist, ist es wahrscheinlich, dass die Spielenden beschließen, die Statuetten zu untersuchen. Lass sie den Inhalt mit Leichtigkeit finden.

Wenn sich die Charaktere der Herrin nähern, gibt der Kompass, den der alte Katzenhändler ihnen gegeben hat, einen Pfiff ab, der allmählich immer höher wird. Die Nadel im Quadranten zeigt genau auf die Leiche der Herrin Agnese. Ein magnetisierter Stein hebt sich von ihrem Hals, angezogen vom Kompass.

Der Kompass klickt und öffnet einen Längsschlitz auf einer Seite, aus dem ein Strom roter Flüssigkeit mit Druck austritt und um die ganze Gruppe herum versprüht wird. Dann zerspringt der Kompass in zwei Teile und fällt klappernd zu Boden. Jede Kreatur im Umkreis von 6 Metern um den Kompass muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit (SG 18) bestehen oder wird von der Flüssigkeit mit dem leicht metallischen Geruch befleckt: Blut.

Die Charaktere werden wahrscheinlich verwirrt sein, aber alles, was ihnen im Laufe des Tages passiert ist, scheint Teil eines Plans zu sein, der sie hierhin geführt hat. Wenn sie versuchen, die Geschehnisse zusammenzufügen, solltest du gute Intuitionen belohnen und versuchen, ihre Aufmerksamkeit zu lenken, ohne wichtige Details zu verraten oder zu betonen. Schließlich ist ein befremdliches Gefühl und das Entfremden Ziel dieses Szenarios.

Laute Stimmen kommen von der Straße vor dem Herrenhaus, denn die Abgesandten des Heiligen Königreichs und ihre Begleitung, einige Wurmbrüder, sind angekommen. Die Soldtruppe scheint angespannt, und darauf aus, mörderische Verräter zu fangen. Offensichtlich hat jemand darauf gewartet, dass die Charaktere auftauchen, um die Falle zu stellen und dann Alarm zu schlagen.

DER ANGRIFF DER WURMBRÜDER

Die Charaktere haben nicht viel Zeit, um zu reagieren, denn ein Söldnertrupp kommt auf sie zu, und das bestimmt nicht mit den freundlichsten Absichten. Die zwei naheliegenden Möglichkeiten sind, sich im Raum mit der Herrin zu verstecken oder zu versuchen zu fliehen. Beides ist einfach, aber nicht risikolos.

Höre auf die Ideen deiner Spielenden, aber erinnere sie daran, dass es extrem unwahrscheinlich ist, ein offenes Gefecht mit Soldtruppen der Wurmbrüder zu überleben, zumal sie mit Schusswaffen ausgerüstet sind.

In dieser Sequenz geht es darum, die Charaktere gegen etwas aufzustellen, das sie in einem direkten Kampf nicht besiegen können.

Nestors Hasen treffen ein, als sich die Situation zuspitzt, und erfahren, dass entweder das Heilige Königreich den Podestà verraten hat, indem sie versuchen, den Charakteren die Ladung abzunehmen, oder dass die Charaktere die Seiten gewechselt haben und versuchen, die Reliquie für sich selbst zu behalten. Nachdem sie den wahren Wert dessen, was sie transportiert haben, entdeckt haben, wäre das ja nicht weiter verwunderlich. Die Hasen halten sich lange genug vom Hauptkonflikt fern, um die Antwort auf diese Frage zu erlangen und kehren dann nach Salso Nero zurück.

Die Delegation des Heiligen Königreichs beschuldigt „Paddaths Schergen“, Verräter zu sein; Sollten die Charaktere die Anstecknadel von Mordicollo mitgenommen haben, erkennen sowohl sie als auch die Wurmbrüder das Schmuckstück mit dem Knochenkreuz als Besitz von Herrin Agnese. Sie enthüllen, dass die Füchsin dem Königreich seit langer Zeit treu ergeben ist, und insgeheim für sie und nicht für Paddath gearbeitet hat. Die Reliquie auszuhändigen, ändert die Lage der Gruppe nicht – die Abgesandten des Heiligen Königreichs würden sie ohnehin an sich nehmen. Ob sie sie nun Leichen aus den Händen nehmen oder lebendigen Leuten bleibt letztlich gleich – außer dass sie bei Letzteren noch einen weiteren Verrat befürchten müssen.

Lass die Gruppe in einer erzählerischen Sequenz so viele Ressourcen wie möglich einsetzen, egal ob es sich um eine waghalsige Flucht oder ein Durchhalten handelt, bis sie einen heldenhaften Plan oder einen genialen Einfall haben. In diesem Moment oder wenn die Charaktere kurz davor sind, das Ossarium-Fragment zu verlieren, kommt Rolando d'Acquascura, der gefürchtete Schwarze Meister persönlich, zur Rettung.

DER SCHWARZE MEISTER

Ob er durch ein großes Fenster hereinspringt, unter einem Bett oder in einer Gasse auftaucht, der Schwarze Meister betritt nun die Bühne. Er schleudert eine Phiole, aus der ein Nebel aufsteigt: Tränengas lenkt die Wurmbrüder ab und hindert sie daran, ihre Waffen effektiv einzusetzen. Dass das Heilige Königreich sein Feind ist, wird offenbar, denn er greift an, ohne Gnade zu gewähren oder zu erwarten. Ob Freund oder Feind, in diesem Augenblick ist er eine willkommene Ablenkung für die Charaktere, die den Vorteil nutzen können, um entweder einen Gegenangriff zu starten oder zu fliehen.

Rolando fordert die Charaktere auf, ihm das Fragment im Tausch gegen ihr Leben auszuhändigen und behauptet, er sei ihr einziger Ausweg aus dieser Situation. Andernfalls könnte er warten, bis sie sterben, oder sogar den Wurmbrüdern helfen, die Reliquie für ihn zu bergen.

Wenn die Charaktere zustimmen, bringt Rolando sie zu einem Boot, das in einem Brombeerfeld an einer Flussbiegung versteckt ist. Als sie losfahren, kommt eine große Fregatte mit der Flagge des Bundes auf sie zu, bereit sie aufzunehmen.

Epilog

Der Schwarze Meister erklärt den Charakteren, dass sie nur Spielfiguren in einem viel größeren Spiel waren, einer Fehde zwischen zynischen Ausbeutern des einfachen Volkes. Es gibt nichts Gutes an Paddath, der der Gruppe gefährliche Waren aufbürdete, in der Hoffnung, dass sie von jemandem wie ihm nicht bemerkt würden und er sie für nichts Wert hielt. Und auch im Heiligen Königreich gibt es nichts Gutes, denn sie sind sich sicher, dass alles auf dieser Welt und im Jenseits ihnen gehört. Sie schmiedeten einen Plan, um den Podestà zu verraten, in der Hoffnung, dass er es nicht bemerkt und stattdessen die Gruppe beschuldigt. Er erzählt ihnen, dass er gerade noch rechtzeitig gekommen ist, nachdem er viele Agenten des Heiligen Reiches besiegt hat, die in der Stadt verstreut nach der Gruppe gesucht haben. Der Bund ist keineswegs perfekt, aber zumindest hat die Luft dort den Geschmack von Freiheit.

Letztlich sollen diese Erklärungen natürlich nur verschleiern, dass im Grunde der Schwarze Meisters selbst die Fäden gezogen hat. Aber ob die Charaktere ihm nun glauben, oder die Wahrheit vermuten, es wäre keinesfalls ratsam, sich gegen Rolando d'Acquascura zu stellen, solange sich alle auf der Fregatte des Bundes befinden.

Sollten die Charaktere in der ganzen Angelegenheit eher schwach aufgetreten sein, lässt Rolando sie mit ein paar Münzen im ersten Hafen des Bundes von Bord. Sollten sie sich jedoch ehrenhaft, schlau und vorausschauend gezeigt haben, bietet er ihnen an, für ihn tätig zu werden.

Lies das Folgende vor oder umschreibe es:

„Der Gegenstand, den ihr dort transportiert habt, ist kein gewöhnlicher. Dieser Knochensplitter könnte vielen Seelen zum Verhängnis werden, und natürlich gibt es immer einen Preis zu zahlen oder zu fordern.“

Bei meinem Vorschlag geht es darum, zu nehmen, nicht zu zahlen. Ich kann euch eine Aufgabe von großer Wichtigkeit und mit ansehnlicher Belohnung geben, so dass wir alle davon profitieren. Macht, Reichtum und Ruhm warten am Ende dieser Reise auf euch: Wenn ihr sie haben wollt, dann schlagt ein!“

Sollten die Charaktere annehmen erwartet sie eine Mission, die lang und voller Gefahren sein wird. Doch Ruhm wartet auf die Charaktere von Historia.

Anhang

HASENBANDE

Mittelgroße Humanoide (Hase), rechtschaffen böse

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Rüstungsklasse 12 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 10m

Sinne passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache, Dialekt der Senke
Herausforderung 1/8 (25 EP)

Flink: Als Bonusaktion kann die Kreatur die Aktion Rückzug ausführen.

AKTIONEN

Krummsäbel:

Angriff mit einer Nahkampfwaffe: +3 auf Treffer, ein Ziel
Treffer: 4 (1d6 +1) Hiebschaden

Leichte Armbrust: *Angriff mit einer Fernkampfwaffe:* +3 zum Treffen, Reichweite 80ft./320ft., ein Ziel
Treffer: 5 (1W8 + 1) Stich-Schaden

RÄUBERBANDE

Mittelgroße Humanoide (Marder), chaotisch böse

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Rüstungsklasse 12 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 9m

Sinne passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache, Dialekt der Senke
Herausforderung 1/8 (25 EP)

Stoßen: Einmal pro Zug, wenn die Kreatur sich mindestens 6m auf das Ziel zu bewegt hat, muss das Ziel einen Stärkerettungswurf mit SG 11 bestehen oder wird umgeworfen und erhält den Zustand liegend.

AKTIONEN

Krummsäbel:

Angriff mit einer Nahkampfwaffe: +3 zum Treffen, ein Ziel
Treffer: 4 (1W6 +1) Hiebschaden

FREDERICO MORDICOLLO

Mittelgroßer Humanoid (Steinmarder), rechtschaffen böse

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Rüstungsklasse 15 (beschlagenes Leder)
Trefferpunkte 45 (10W8 + 20)
Bewegungsrate 9m

Rettungswürfe Str +4, Ges +5, Wie +2
Fertigkeiten Athletik +4, Täuschen +4
Sinne passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache, Dialekt der Senke
Herausforderung 2 (450 EP)

Finte: Einmal in ihrem Zug, wenn die Kreatur sich mindestens 6m in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, muss das Ziel einen Weisheitsrettungswurf mit SG 11 bestehen, oder der nächste Angriff auf das Ziel hat einen Vorteil.

AKTIONEN

Mehrere Angriffe: Frederico greift mit seinem Krummsäbel zweimal an.

Krummsäbel:

Nahkampfwaffen-Angriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5m, ein Ziel
Treffer: 6 (1W6+3) Hiebschaden

Pistole:

Fernkampfwaffen-Angriff: +5 zum Treffen, Reichweite 12m/54m, ein Ziel
Treffer: 8 (1W10+2), Stichschaden
Kritischer Treffer: 1W6 Erschöpfungsstufen; Nachladen 6, kostet eine Aktion

REAKTIONEN

Parade Frederico hat einen Bonus von +2 auf die RK gegen einen Angriff, der ihn treffen würde. Um diese Reaktion einsetzen zu können, muss er eine Nahkampfwaffe tragen und die angreifende Person sehen können.

„Es wird nie eine objektive Wahrheit geben, denn sie ist ein schillerndes Prisma, in dem jede Seite anders leuchtet, je nachdem, wo man sie betrachtet und welches Licht auf sie fällt.“

Carolino der Weise

Historia ist ein Setting für die 5. Edition des berühmtesten Rollenspiels der Welt. Es entführt euch in die düstere Renaissance des Kontinents Vesteria, bevölkert von anthropomorphen Tierarten, in der ihr Abenteuer, Intrigen und Schlachten erleben werdet.

Dieser Schnellstarter enthält:

- eine Einführung in die Welt von Historia
- einen Einblick in neue Spezies und Klassen
- neue Mechaniken, die dein Spiel bereichern
- Regeln für die Erstellung eurer ersten Charaktere
- ein Abenteuer, um direkt in das Setting einzutauchen

