Herausgeber:
Patric Götz
Uhrwerk Verlag

Deutsche Ausgabe Fate Core:
www.uhrwerk-verlag.de • info@uhrwerk-verlag.de
facebook.com/Uhrwerk-Verlag
www.faterpg.de • info@faterpg.de
www.facebook.com/faterpg

Fate Core Änderungen für Barbaricum
Leopold von Bonhorst

Fate Core System by Leonard Balsera, Brian Engard,
Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson
Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC.
The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC
and is used with permission.
The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC
and is used with permission.
The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

Originalausgabe Fate Core:
Evil Hat Productions
www.evilhat.com • feedback@evilhat.com
@EvilHatOfficial bei Twitter
www.facebook.com/EvilHatProductions

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig.
Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung,
Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.
Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien
ist ohne Einverständnis der Lizenznehmer verboten.

In diesem Spiel geht es darum, dass sich alle gemeinsam Geschichten über wunderbare, erschreckende, unmögliche und herrliche Dinge ausdenken. Alle Personen und Ereignisse in diesem Werk sind frei erfunden. Jegliche Ähnlichkeit mit realen Menschen, hunnischen Panzerfahrern, freigeistigen Philosophinnen, wilden Alamannen oder gotischen Dampfmechanikern wären rein zufällig, aber auch ziemlich lustig.

Barbaricum

die Räder von Constantinopolis

MITARBEITER

TEXT & IDEE
LEOPOLD VON BONHORST

ILLUSTRATIONEN
VOLKER KONRAD

REDAKTION & LEKTORAT
FLORIAN SCHWENNSEN

LAYOUT & CHEFREDAKTION
DOMINIK PIELARSKI

UHRWERK VERLAG

BARBARICUM
DIE RÄDER VON CONSTANTINOPOLIS

Δός μοι ποῦ στῶ, καὶ τὴν γῆν κινήσω
(„*Gib mir einen Punkt, wo ich sicher stehen kann, und ich hebe die Erde aus den Angeln.*“)

Archimedes, 3. Jahrhundert v. Chr.

Tick, tick, tick, tick…
Das Klicken des Metronoms.
Das Einsetzen der Lyra.
Ein Rhythmisches Aufklatschen der Gastgeberin.
Das Einsetzen der Fidula.

Mit einem gespielt schüchternen Knicks verneigte sich Ifigénia Ephesia, was Quintus mit einer geübten tänzerischen Verbeugung beantwortete. Etwas zögernd ergriff er die Hand, die sie ihm entgegenhielt.

„Ich war überrascht dich heute hier zu sehen“, sagte Ifigénia mit unschuldigem Tonfall, der beinahe frei von Zynismus war und diesen zugleich unmöglich überhören ließ.

„Du meinst, weil ich nach Ravenna gegangen war?“

„Nein. Dass du in die Goldene Stadt zurückgekehrt bist, hat sich bereits herumgesprochen. Was wohl der Grund für deine Rückkehr ist …?“ Die Genugtuung in ihrer Stimme war unmissverständlich.

Constantinopolis – Goldene Hauptstadt des Oströmischen Reiches

Das Oströmische Reich des Jahres 442 n. Chr. umfasst den gesamten östlichen Mittelmeerraum von der griechischen Halbinsel über Kleinasien, über die Levante südlich bis nach Ägypten. Politisches und kulturelles Zentrum des Reiches ist die Stadt Constantinopolis – auch bekannt als „die Goldene Stadt". Diesen Beinamen hat sich die Stadt durch die zahlreichen Paläste und Herrenhäuser verdient, die in ihr in den letzten Jahrzehnten emporwuchsen. Die neuen Technologien haben der Stadt einen Reichtum beschert, wie man ihn in Westrom nicht einmal erahnen kann. Hier wurde die auch im Westen bekannte Dampftechnologie mit der raffinierten Feinmechanik der oströmischen Uhrmacher in einer Weise verbunden, die jegliche Grenzen zu sprengen scheint. Und wo in Ravenna das Stampfen der Maschinen den Rhythmus der Stadt angibt, herrscht hier ein beständiges subtiles Surren und Klicken.

Im Gegensatz zur kaiserlichen Marionette im weströmischen Imperium, ist in Ostrom der Kaiser, Flavius Theodosius, bekannt als Theodosius II., der unumstrittene Machthaber. Auch sonst ist das Reich in der Hand einer stabilen Elite. Die zahlreichen Räte, Gilden und Zünfte der Stadt vertreten die Interessen ihrer Mitglieder gegenüber der kaiserlichen Macht. Einflussreiche Familien, geistliche Würdenträger sowie militärische Anführer versuchen die Entscheidungen des Kaisers zu ihren Gunsten zu manipulieren. Theodosius wiederum kennt die Mechanismen der Stadt und seines Reiches – und so bewahrt ein stetiger Ausgleich der Interessen die Stadt vor einem offenen Ausbruch der ideologischen Konflikte wie er in Ravenna droht. Wo Ravenna ein Dampfkessel ist, der kurz vor dem Zerbersten steht, ist Constantinopolis ein feingliedriges Uhrwerk, in dem die verschiedenen Räte und Gilden, wie kleinste Rädchen in einer Maschine ineinandergreifen.

Sprache und Kultur sind im Oströmischen Reich stark durch den hohen Anteil griechischer Bevölkerung geprägt. Die Gesellschaft ist hier weit weniger militaristisch organisiert und kontrolliert als im Westen. Die großen Städte, allen voran die Hauptstadt Constantinopolis, schotten sich nach außen hin durch scheinbar unüberwindbare Verteidigungsanlagen aus Mauern,

Gräben und Verteidigungsautomaten gegen potenzielle Bedrohungen ab. Lediglich vereinzelt waren die meist ostgotischen Foederati in Kämpfe mit den vorbeiziehenden Hunnen verwickelt worden, deren Mobilitätsvorteil an diesen Verteidigungsanlagen wohl auch wirkungslos geblieben wäre. Das Oströmische Reich kann somit in jeglicher Hinsicht als stabiler betrachtet werden als sein westlicher Gegenpart – zugleich aber auch weniger revolutionär für die Visionäre der Neuen Philosophien.

Wie auch Westrom stützt sich das Reich auf die Arbeitskraft seiner Sklaven und in militärischer Hinsicht auf seine Foederati. Ein großer Machtwechsel erscheint hier aussichtslos. Einzelnen ostgotischen Heerführern ist es jedoch gelungen, durch Verhandlungsgeschick und gute Diplomatie an politischen Einfluss zu gelangen. Wer weiß, welchen Schalter er drücken, an welchem Hebel er ziehen und welches Rad er in Schwung setzen muss, kann in diesem Reich große Dinge bewegen.

Noch zwei Minuten und 42 Sekunden bis Mitternacht. Amalaswintha ruhige Hand, mit der sie das Taschen-Chronometer neben den Apparatus legte, verriet nichts von der Anspannung in ihrem Inneren. Nervös schielte sie hin und her – zwischen dem filigranen Chronometer, das erst im letzten Jahr ihr Gesellenstück gewesen war, und dem Apparatus, der… nunja… improvisisiert wie er nun einmal war, hoffentlich seinen Zweck erfüllte.

„Amala? Hast du etwas gesagt?“

„Bitte…“, Amalaswintha stellte behutsam den Zeiger des Apparatus auf 150 Sekunden, „…nicht…“, verfolgte den Sekundenzeiger des Chronometers hin zu seinem tiefsten Punkt.

Klick.

„…ablenken.“

Amala zögerte noch einige Sekunden und beobachtete, wie sich die beiden Sekundenzeiger nun im selben Takt bewegten. Dann griff sie nach ihrem Chronometer, steckte es ein, wandte sich ihrem Bruder zu und bedachte ihn mit einem vorwurfsvollen Blick.

„Was denn, Kleine? Solche Geräte bedienst du doch im Schlaf."

„Der Apparatus macht mir weniger Sorgen. Der tut uns nichts", murmelte Amala, während sie sich im engen Gang an Engus vorbeischob. „Bei dem Schießpulver, das du besorgt hast, bin ich mir weniger sicher."

Neue Fertigkeit – Uhrwerke

Von der filigransten Uhr zum gewaltigsten Automaten – im Kern sind sie dasselbe. Eine Vielzahl von Rädchen greifen ineinander und setzen sich gegenseitig in Bewegung, angetrieben von der Spannung feinster Federn oder grober Kolben. Ein guter Uhrmacher durchschaut die Mechanismen, kann sie reparieren, manipulieren oder auch überhaupt erst selbst zusammenstellen. In der richtigen Werkstatt und mit den richtigen Materialien scheint dieser Technologie nur durch die Kreativität und die ruhige Hand des Uhrmachers Grenzen gesetzt.

Überwinden: Die Fertigkeit kann genutzt werden, um Automaten zu verändern. Eine Falle kann entschärft, eine Alarmanlage deaktiviert oder ein mechanisch gesicherter Tresor geknackt werden.

Vorteil erschaffen: Neue Automaten können geschaffen und bestehende Automaten können verbessert oder umfunktioniert werden. Im physischen Konflikt mit einem Automaten kann das technische Wissen dabei helfen, Schwachstellen zu identifizieren und gezielt zu attackieren.

Angreifen: Uhrwerke kann im Normalfall nicht für Angriffe genutzt werden.

Verteidigen: Zur Verteidigung gegenüber sozialen Angriffen kann Uhrwerke an Stelle von Wissen verwendet werden, wenn dies zum Inhalt der Debatte passend erscheint.

Uhrwerke-Stunts

Künstler. +2 für das Erschaffen des Aspektes Edles Schmuckstück, wenn ein Automat mit einer „Vorteil erschaffen"-Aktion erstellt oder verbessert wird.

Sicherheitsexperte. Zum Entdecken, Erahnen und Identifizieren von Sicherheitsmechanismen kann Uhrwerke statt Wahrnehmung verwendet werden

Tödliche Präzision. Von diesem Uhrmacher gebaute automatische Fallen erhalten +2 auf ihre erste (und vermutlich einzige) „Angreifen"-Aktion, wenn sie ausgelöst werden.

Während er Ifigénia in eine Drehung führte, fiel Quintus' Blick auf die prächtige Wanduhr. Gleich war es Mitternacht. Ob bei Amala alles nach Plan lief?

Die Kleine hatte ihn in den letzten zwei Monaten seit seiner Rückkehr nach Ravenna wirklich beeindruckt. Kaum 14 Jahre alt, beherrschte sie das Uhrmacher-Handwerk bereits mit einer Leichtigkeit, die ihn in Staunen versetzte. Kein Wunder, dass ihr Talent seinen Vater überzeugt hatte, die kleine Gotin als Schülerin anzunehmen.

Weniger Vertrauen hatte er hingegen in ihren Bruder Engus. Einen frisch beförderten Decurio Hastatus Posterior der Kavallerie in ihren Plan einzuweihen, war riskant, wenn nicht sogar ausdrücklich dumm gewesen. Der Decurio beteiligte sich an einer Straftat – und was vermutlich noch viel schlimmer war: Wenn der Plan aufflog, würde er sich bei einigen der Familien mächtige Feinde machen. Hoffentlich hatte Amala ihn wenigstens davon überzeugen können, dass er sie nicht zum Gerichtsgebäude begleitete.

„Ein Werk aus der Manufaktur deines Vaters?", fragte Ifigénia, wobei sie dezent in Richtung der Standuhr nickte.

„Ja – und nein. Ich glaube das Stück stammt noch aus der Zeit, als mein Urgroßvater die Manufaktur leitete. Ein technischer Meilenstein."

„Warum?"

Quintus versuchte sich die Verlegenheit nicht anmerken zu lassen, erkannte jedoch an dem charmant-bösartigen Schmunzeln von Ifigénia, wie absurd das Vorhaben war. Auch wenn einige Jahre vergangen waren, seit er die Stadt damals verlassen hatte, las sie noch immer in ihm wie in einem offenen Buch. Vermutlich ahnte sie sogar bereits, warum er in den letzten Wochen solche Mühen auf sich genommen hatte, um noch an eine der begehrten Einladungen zum Sommerball im Haus ihrer Familie zu gelangen.

Mit einem entschuldigenden Lächeln antwortete er: „Ich… weiß es selbst nicht genau. Das handwerkliche Verständnis scheint bei mir leider eine Generation übersprungen zu haben. Auf jeden Fall ist das Stück ziemlich bedeutend… und vermutlich unbezahlbar."

„So, so. Und jetzt vermutlich noch im Wert gestiegen..."

Er konnte es ihr angesichts der gemeinsamen Vergangenheit kaum verübeln, aber dennoch schmerzte ihr nächster Satz, wie Salz in der Wunde seiner Familie.

„Ich meine: Jetzt, wo dein Vater im Gefängnis sitzt und die Manufaktur Amos schließen musste, haben die Stücke doch einen historischen Seltenheitswert."

Quintus musterte einige Sekunden lang ihren Gesichtsausdruck. Sie schien es zu genießen, ihn so zu sehen. Seine Knie wurden ein wenig weich. War dies wirklich nur die Genugtuung, die sie nun verspürte, nachdem er sie für sein Studium in Ravenna so vermeintlich herzlos hatte sitzen lassen? Oder hatte er sich doch in ihr getäuscht? Steckten womöglich gar die Ephesier hinter der Verschwörung, die seinen Vater unter dem Vorwand der „revolutionären Propaganda" vor Gericht zerren ließen? Und war sie ein Teil dieser Verschwörung? Das zynische Schmunzeln auf Ifigénias Gesicht wich einem traurigen Kopfschütteln.

Für einen Augenblick schien die Zeit still zu stehen, als sich ihr Gesicht dem seinen näherte. Und so wusste er nicht, ob er glücklich oder enttäuscht sein sollte, als sie weniger Zentimeter vor seinem Gesicht verharrte und die Worte flüsterte, auf die er und Amala seit Wochen gehofft hatten:

„Ich weiß, dass dein Vater ein guter Mann ist, Quintus. Ich weiß, dass er Opfer einer bösartigen Intrige wurde, und ich glaube, ich weiß auch, wer dahinter steckt. Ich kann dir alles erzählen, was ich weiß – aber glaube mir: Es wird dir nicht gefallen."

SOZIALE SCHLACHTEN

Wo Westrom und insbesondere Rom und Ravenna ein politisches Pulverfass sind, an dem die Lunte bereits brennt, funktioniert das politische Constantinopolis wie ein präzise konstruiertes Uhrwerk: Verschiedenste Interessengruppen versuchen ihren öffentlichen Status zu verbessern und auszuspielen, um Einfluss auf den Kaiser auszuüben.

Um dies im Spiel regeltechnisch abzubilden, greifen wir auf zwei Regelmechanismen des Barbaricum-Grundsettings zurück und kombinieren diese: „Große Schlachten" und „Soziale Konflikte". Soziale Schlachten sind im Grunde genommen nichts anderes als Große Schlachten, die statt als physischer Konflikt zwischen zwei Armeen als sozialer Konflikt zwischen zwei (oder mehr) Interessengruppen ausgetragen werden.

Wie in einer physischen Großen Schlacht wird zu Beginn zum Vergleich der beteiligten „soziale Parteien" (quasi die „sozialen Truppenteile"), die hier beispielsweise einem einzelnen Zweig einer bedeutenden Familie entsprechen, eine „Skalierungsgröße" gebildet. Anschließend werden jedem sozialen Truppenteil Werte für folgende Fertigkeiten zugeordnet: Charisma (statt Kämpfen zum Angreifen), Wissen (statt Athletik zum Verteidigen), Provozieren (zur Erschaffung von Vorteilen), Status (statt Stärke zur Ermittlung des ertragbaren Stress und Konsequenzen) als soziale Kampffertigkeiten der Partei sowie Täuschung als Gegenstück zu Heimlichkeit.

Als Anführer-Fertigkeiten kommt wie gewohnt der Strategie-Wert des jeweiligen Anführers hinzu, für das Entdecken von Hinterhalten oder für das Durchschauen undurchsichtiger Situationen dient in der Sozialen Schlacht Empathie statt Aufmerksamkeit. Zum Verständnis sei hier noch erwähnt, dass Charisma auf Ebene eines Truppenteils nicht als Summe des Charismas der einzelnen Mitglieder zu verstehen ist. Vielmehr ist hiermit das eindrucksvolle Auftreten der Gruppe im Ganzen gemeint, das neben sozialen Fertigkeiten auch durch ein gutes Zusammenspiel anderer individueller Fähigkeiten der Mitglieder oder auch das gemeinschaftliche Auftreten nach Außen geprägt ist.

Der Regelmechanismus der Sozialen Schlachten kann verwendet werden, um ein tage-, wochen- oder gar jahrelanges Ringen um gesellschaftlichen und politischen Einfluss in Constantinopolis (oder auch anderswo) abzubilden. Einzelne Angriffs-Aktionen hierin können beispielsweise das Ausrichten eines Festes sein, bei dem eine Gruppe versucht, durch charismatischste Diplomatie ihren gesellschaftlichen Stand zu Lasten einer hiervon ausgeschlossenen Gruppe zu verbessern, aber auch ein wochenlanger öffentlicher Diskurs zu einem strittigen Thema oder die Veröffentlichung eines provokanten Buches, das die politische Konkurrenz negativ darstellt.

Wie auch in den Regeln der Großen Schlachten beschrieben, ist es durchaus vorgesehen im Wechsel eine Vielzahl schneller Handlungen auf Charakterebene darzustellen, während im Hintergrund ein Konflikt auf Schlachtenebene langsamer abgewickelt wird. Auch hier bietet es sich an, diese beiden Ebenen über die Generierung von Vorteilen (aber ggf. auch als Überwindung von Hindernissen) darzustellen und so ineinander greifen zu lassen. Beispielsweise könnte in einer längeren Kampagne das Fest in seinen Details ausgespielt werden und je nach Erfolg der diplomatischen Handlungen, die Charisma-Angriffs-Aktion der Gruppe durch hilfreiche Vorteile und Aspekte erleichtert werden. Umgekehrt könnte eine Provozieren-Aktion auf Schlachten-Ebene genutzt werden, um die Protagonisten auf Charakterebene in einen physischen Konflikt zu verwickeln.

Je nachdem, wie man die Regel genau nutzt, können entsprechend Soziale Schlachten zum einen zur schnellen Abwicklung längerfristiger gesellschaftlichen Entwicklungen verwendet werden oder als Verwaltungshilfe der langfristigen Strömungen in einer eher detaillierten und kleinteiligen Kampagne.

Beispiel Soziale Partei – Die Familie Ephesia (Haupt-NSC)

Als eine der reichsten und angesehensten Familien in Constantinopolis weiß die Familie Ephesia, wie man die Geschicke der Stadt beeinflussen kann. Ein Versprechen hier, ein Geschenk dort oder auch eine warnende Empfehlung. Bestechungen, Drohungen oder gar Verbrechen hingegen sind der Familie natürlich unbekannt – auch wenn verleumderische Zungen vereinzelt etwas Gegenteiliges behaupten. Jeder Versuch, ihnen tatsächlich eine Untat vor Gericht vorzuwerfen, scheiterte, meist aufgrund von Unfällen der tollpatschigen Zeugen auf dem Weg zum Gerichtssaal. Die Ephesia sind jedoch vor allem auch kluge Strategen und wissen, wann sie einen Konflikt gewinnen können und wann ein Kompromiss, ein Bündnis oder gar ein Rückzug vorzuziehen ist.

Ifigénias Eltern, Theodosius Ephesia und Verina Ephesia, führen gemeinsam die Familie.

Aspekte: **Ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst**; **charmante Geschäftsleute**; **Keine Zeugen oder Beweise**

Truppengröße: 53

Fertigkeiten:

+5 hervorragend:	Ressourcen
+4 Großartig:	Strategie (Verina), Täuschung (Theodosius)
+3 Gut:	Charisma, Status
+2 Ordentlich:	Wissen, Provozieren
+1 Durchschnittlich:	Empathie

Stunts:

Geld regiert die Welt. Verwende einmal pro Szene Ressourcen zur Durchführung einer beliebigen Aktion (insbesondere Angreifen oder Verteidigen) statt einer anderen Fertigkeit, wenn du dafür einen Fate-Punkt ausgibst.

Amala und Engus lehnten sich an die Wand des Kellergewölbes. Die junge Gotin schloss die Augen und zählte lautlos die Sekunden rückwärts.

Als sie bei Null ankam wurde die Stille brutal zerrissen. Der erste Glockenschlag der großen Uhr des Gerichtsgebäudes ließ das Gewölbe erzittern und dröhnte in ihren Ohren. Amala atmete tief durch und schickte ein Stoßgebet gen Himmel und lauschte in das Dröhnen hinein. Mit dem Schlag, im perfekten zeitlichen Gleichklang, sollte der Apparatus sein Werk verrichten. Schlag um Schlag, Schuss um Schuss, würde er präzise seine Bolzen in den Schließmechanismus der schwer gepanzerten Tür feuern, hinter der sich nach Auskunft des Beamten die beschlagnahmten Gegenstände der Manufaktur Amos befanden.

Noch ehe der letzte Glockenschlag verklungen war, eilte sie zurück in den Gang, in dem sich die Tür befand. Engus folgte ihr mit gezogenem Schwert und versuchte, im beißenden Rauch etwas zu erkennen. Hustend schob Amala den qualmenden Apparatus zur Seite und beugte sich zu dem Schloss der Tür. Engus verstand zwar nicht viel von Mechanik, aber das stolze Grinsen auf dem Gesicht seiner Schwester war Antwort genug: Es hatte geklappt.

Sie öffnete den kleine Werkzeugbeutel, den sie an ihrem Gürtel trug, und angelte zwei gebogene metallene Stangen heraus. Mit einer geübten Bewegung ließ sie diese zwischen die nun freiliegenden Zahnräder des Schließmechanismus gleiten. Engus erkannte, dass einige der Räder mit metallenen Hebeln, Spiralen und Feder verbunden waren. Die Bolzen, die der Apparatus zwischen diese Räder gefeuert hatte, schienen jedoch jegliche Drehung der Räder auszuschließen. Nicht jedoch die Drehung derjenigen Rädchen, die Amala nun mit geschickten Bewegungen ihres Werkzeuges auslöste. Einem langgezogenen Knarren folgt ein Klicken.

Die Tür war geöffnet.

Quintus Amos – der heimkehrende Sohn (SC)

Quintus stammt aus der der Familie Amos, die als seit vielen Generationen zur Oberschicht Constantinopolis' gehört und eine der besten Uhrmacher-Manufakturen des Oströmischen Reiches betreibt. Quintus selbst besitzt jedoch

kein handwerkliches Talent, sondern hat von seiner Mutter die Liebe zu den Rechtswissenschaften geerbt. Er lebte die meiste Zeit seines Lebens recht sorgenfrei, bis er zu Beginn seines Studiums überraschend von seinem Vater zu seinem Onkel in Ravenna geschickt wurde, um dort die Universität zu besuchen. Quintus hat bis heute nicht erfahren, warum er so plötzlich seine Heimat verlassen musste und warum er seinen Freunden vorspielen sollte, dies hätte rein akademische Gründe. Aus Langeweile und Sensationslust, hatte sich Quintus in Ravenna der Fraternitas der christlich-mystizistischen „Gralssucher" angeschlossen, deren Aktivitäten primär die Veranstaltung mystisch aufgeladener Trinkgelage umfassten.
Als Quintus im Jahr 442 n. Chr. einen rätselhaften Brief seiner Mutter erhält, der die ausdrückliche Aufforderung beinhaltet in Ravenna zu bleiben, kehrt er schließlich nach Constantinopolis zurück.

Aspekte:

Konzept: Der heimkehrende Sohn
Dilemma: Ist der Ruf erst ruiniert…
Herkunft: Mit dem goldenen Löffel gefüttert
Erziehung: Studieren, Saufen, Gral Suchen!
Berufung: Rette das Familienerbe
Gemeinschaft: Fremde sind nur unbekannte Freunde

Fertigkeiten:

+4 Großartig:	Wissen
+3 Gut:	Charisma, Provozieren
+2 Ordentlich:	Kontakte, Täuschung, Ressourcen
+1 Durchschnittlich:	Nachforschung, Status, Heimlichkeit, Kämpfen

Stunts:

Trinkfest. In einem sozialen Rahmen, in dem Alkohol getrunken wird, erhält Quintus den Aspekt Trinkfest mit freiem Einsatz.

Ich dachte, du seist in Ravenna. Erhalte +2 auf den Täuschungs-Wert zum Aufbauen von Hinterhalten in Sozialen Konflikten oder Sozialen Schlachten.

Guter Redner. Werte einen Schub auf einen Aspekt (mit einem freien Einsatz) auf, wenn du einen Monolog hältst.

Amalaswintha – Uhrmacher-Lehrling (SC)

Amalaswintha (kurz: Amala) ist die einzige Tochter einer gotischen Soldatenfamilie mit fünf älteren Brüdern. Schon als Achtjährige hatte sie in ihrer Neugierde heimlich mit dem Musketenwerkzeug ihres Vaters das goldene Taschen-Chronometer ihres ältesten Bruders Thiudareiks auseinandergeschraubt, das er zu seiner Beförderung zum Centurio in der oströmischen Infanterie erhalten hatte. Das anschließende Zusammensetzen sollte sich über einige Tage hinziehen, blieb jedoch unbemerkt – bis auf die Tatsache, dass die Uhr die Stunden fortan rückwärts zählte.

Zwar entdeckte die Familie Amalas Talent, doch für ihren größten Traum fehlte das Geld: einen der begehrten Plätze an den großen Uhrmacher-Schulen der Goldenen Stadt. Nachdem Amala stattdessen über Monate hinweg vergeblich eine Lehrstelle bei einer der kleinen Manufakturen gesucht hatte und stets aufgrund ihrer gotischen Herkunft und ihres Geschlechts bereits an der Tür abgewiesen worden war, hatte sie einen letzten verzweifelten Versuch bei einer der angesehensten Manufakturen gewagt. Gaius Amos war begeistert gewesen, von der Feinheit der Automaten, deren Bauweise Amala sich im Selbststudium angeeignet hatte. Kleine metallene Küken, die pickend über den Tisch liefen, wenn man ihre Feder aufzog, und trotz all des Gepickes, aber auch in Ruhe, auf kleinen roten Ziffernblättern, die fast als Teil des Federkleides erschienen, präzise die Uhrzeit anzeigten.

So hatte er die 14-jährige Amala im letzten Jahr als Lehrling aufgenommen, die ihm dies wiederum mit dankbarer Loyalität zurückzuzahlen versuchte.

Aspekte:
Konzept: Kreativer Bastler
Dilemma: Gotinnen können nichts!
Herkunft: Zwischen Schwertern und Musketen
Erziehung: Niemals aufgeben!
Berufung: Der ungerechte Dank für gute Taten…?

Gemeinschaft: Militärisch loyal

Fertigkeiten:

+4 Großartig:	Uhrwerke
+3 Gut:	Wille, Provozieren
+2 Ordentlich:	Wahrnehmung, Empathie, Athletik
+1 Durchschnittlich:	Kämpfen, Heimlichkeit, Handwerk, Diebeskünste

Stunts:

Klein und wendig. Erhalte +2 auf den Athletik-Wert zum Ausweichen oder um dich in enger Umgebung zu bewegen

Kleiner Sturkopf. Gib einen Fate-Punkt aus um eine beliebige Fertigkeit für eine Aktion gegen Wille auszutauschen

Zusatzfunktion. Erhalte einmal pro Szene +3 auf Uhrwerke, um an einem bestehenden Automaten einen neuen Vorteil zu erschaffen.

HINTER DEN KULISSEN

Die Abenteuerskizze „Die Räder von Constantinopolis“ baut auf das Grundsetting von Barbaricum auf, setzt jedoch deutlich andere thematische Schwerpunkte. Die Skizze kann als Inspiration für einen One-Shot ebenso verwendet werden wie als Teil einer größeren Kampagne oder auch einfach als inspirierendes Beispiel für das Erstellen eines eigenen Abenteuers in Constantinopolis. Einzelne Elemente eignen sich sicherlich auch für eine Kampagne im klassischen weströmischen Grundsetting. Die Skizze verwendet die Regeln von Fate Core mit den Ergänzungen aus dem Settingbuch „Barbaricum“.

Als Spielercharaktere bieten sich neben eigenen Charakteren insbesondere die vorgestellten Beispielcharaktere Quintus und Amala an. Diese können beispielsweise ergänzt werden durch:

- **Engus – Ostgotischer Decurio:** Der 27-jährige Bruder von Amala ist hin- und hergerissen zwischen dem Kampf für das Wohl und die Werte seiner kleinen Schwester einerseits und seinen militärischen Pflichten andererseits. Erst kürzlich wurde ihm als Decurio Hastatus Posterior der 16. Turma, 2. Ala der Oströmischen Foederati-Kavallerie die Führung über 32 gotische Reiter zugetragen, was neben den rein militärischen Verpflichtungen auch soziale Verantwortung nach sich zog. Schließlich war er wesentlich in die Entscheidung eingebunden, in welchem Vororten seine Männer patrouillierten, um die Ländereien der wohlhabenden Familien vor nomadisierenden Germanen und vereinzelten hunnischen Plünderern zu schützen.

- **Ifigénia Ephesia:** Die Tochter der intriganten Händler-Familie hat zu Quintus ein zwiespältiges Verhältnis. Bereits seit frühester Kindheit waren die beiden miteinander eng befreundet gewesen. Hatten sich hieraus vielleicht sogar beidseitige romantische Gefühle entwickelt? Doch vor etwa vier Jahren, kurz nach ihrem 16. Geburtstag, hatte Quintus schlagartig die Stadt verlassen – ohne ein Wort des Abschieds –, um in Ravenna ein Rechtswissenschaftliches Studium zu beginnen. Ifigénia selbst hatte ein Studium der Geschichte und altgriechischen Philosophie begonnen. Doch in den langen Stunden in der Bibliothek hatte sie zwischen den altphilosophischen Schriften, auch neue Philosophien entdeckt und insgeheim begonnen, das Verhalten ihrer Eltern in einem anderen moralischen Licht zu betrachten.

Gaius Amos, Magister Secundus (also stellvertretender Vorsitzender) der Uhrmacher-Zunft, und seine Frau Larentia waren bereits seit den frühen 30er Jahren begeisterte Leser der Neuen Philosophien. Insbesondere die socialen Schriften des Gelehrten Ioannis Iacobus hatten es ihnen angetan. So fassten die beiden schließlich einen geradezu revolutionären Entschluss, der ihnen womöglich einige Feinde machen konnte. Doch um seine vier Kinder zu schützen, musste er diese zuerst in Sicherheit bringen. Die beiden ältesten wurden also nach Rom bzw. Alexandria gesandt um dort die Leitung der fernen Handelshäuser zu übernehmen. Die anderen beiden wurden zum Studium ins Ausland geschickt – auch wenn sich der jüngste Sohn, Quintus, anfänglich vehement dagegen wehrte, sein Studium der Iuris Prudentia (also der Rechtswissenschaften) statt wie geplant in Constantinopolis an der Universität von Ravenna zu absolvieren.

Trotz seines behutsamen diplomatischen Auftretens wurde Gaius' und Larentias Plan im Frühling 442 n. Chr. den beiden zum Verhängnis. Unter dem Vorwurf der „revolutionären Propaganda" wurde Gaius seines Amtes enthoben und in den Kerker gesperrt. Larentia wurde unter Hausarrest gestellt und wird seitdem überwacht.

Als Quintus einen seltsamen Brief von seiner Mutter aus der Heimat erhält, kehrt er zurück nach Constantinopolis. In der verlassenen Manufaktur der Familie trifft er auf Amala, die ihm von der schwierigen Situation berichtet, in der sich die Eltern und die Manufaktur nun befinden. Die Gründe für die Verhaftung sind undurchsichtig. Zwar sei es möglich die Mutter zu besuchen, doch bei den bisherigen Gesprächen sei stets ein zwielichtiger Beamter anwesend gewesen, vor dem sie anscheinend nicht frei sprechen wollte. Ein Besuch des Vaters hingegen sei überhaupt nicht gestattet.

Vielleicht kann Amalas Bruder Engus seinen militärischen Einfluss nutzen um unter vier Augen und Nennung einer Erkennungsparole Kontakt mit dem Uhrmacher aufzunehmen. Vielleicht kann Gaius den Beamten zu einem Trinkspiel überreden, das dessen Fähigkeit zur Überwachung der Mutter stark einschränken dürfte. Vielleicht wird aber auch Amala im letzten von Gaius Amos gebauten Automaten einen raffinierten geheimen Mechanismus entdecken, der eine Botschaft ihres Mentors freigibt. Oder die einstmals gute Freundin Ifigénia hilft Quintus Amos, indem sie durch geschickte Bestechung Gespräche mit den Eltern ermöglicht. Wahrscheinlich ist aber sogar eine Kombination des Wissens und der Fertigkeiten der Spielercharaktere notwendig, um die Hintergründe der Verhaftung in Erfahrung zu bringen:

Gaius Amos möchte nicht befreit werden – zumindest vorerst nicht. In fünf Wochen wird Marcus Symmachus, der Magister Primus der Uhrmacher-Zunft, dem Senat von Constantinopolis das Konzept der Neuen Technischen Schule vorlegen. Um das Konzept gibt es aktuell heftigste Diskussionen zwischen den Uhrmacher-Familien, aber auch weiteren bedeutenden Parteien, die darin Chancen oder Risiken sehen. Gaius Amos hat sich hierzu bislang nicht öffentlich geäußert. Und auch wenn er aus dem Gefängnis entlassen würde (was nach dem Prozess in sieben Wochen durchaus nicht unrealistisch erscheint), wäre sein Ruf wohl vorerst so sehr geschädigt, dass eine öffentliche Stellungnahme seinen revolutionären Plänen wohl mehr schaden als nützen würde.

Ginge es nach Gaius Amos sollte die Neue Technische Schule nicht der Selbstdarstellung der Zunft und ihrer Mitglieder dienen, sondern ein moderner Ort einer umfassenden Bildung sein, die weit über das Uhrmacherhandwerk hinausgeht. Als Schüler soll sie die besten, talentiertesten und motiviertesten Bewerber aufnehmen, ungeachtet ihres sozialen Standes, ihrer Herkunft und ihres Geschlechtes. Und über Stipendien soll schließlich sichergestellt werden, dass nicht der Reichtum der Eltern, sondern allein die Begabung der Kinder über den Zugang entscheidet.

So revolutionär dieser Plan auch sein mag – Larentia Amos hatte sichergestellt, dass der Entwurf im Einklang mit den Gesetzen der Goldenen Stadt stand –, Grund bzw. Rechtfertigung der Verhaftung hingegen waren einige radikale „socialistische" Schriften Neuer Philosophen gewesen, die angeblich ein anonymer Angestellter der Manufaktur auf dem Schreibtisch des Gaius Amos gefunden hatte.

In den letzten Wochen vor der Abstimmung droht eine soziale Schlacht zwischen den einflussreichen Familien von Constantinopolis zu entbrennen – in der sich die Spielercharaktere möglicherweise auf die Seite der Familie Amos und deren Schulkonzept stellen wollen.

Die Spielercharaktere haben nun also noch fünf Wochen Zeit, Einfluss auf das Konzept auszuüben, in der Hoffnung, dass der Senat dies zur Debatte zulassen wird, und vor allem die gesellschaftliche Meinung unter den Einflussträgern der Stadt zu Gunsten des Konzeptes zu verschieben. Härteste Konkurrenten hierbei dürften die Händlerfamilien Ephesia und Anthemi sein, die einen wesentlichen Teil des Baus finanzieren wollen und hierfür ein starkes Mitspracherecht erwarten. Die Uhrmacher-Familien Lician und Symmachus könnten Konkurrenzmotive gegen den Vorschlag der Amos haben und auch diverse Aristokraten und Kirchenoberhäupter könnten sich daran stören, dass die Förderung niederer Emporkömmlinge die gesellschaftliche Ordnung gefährden könnte.

Entsprechend werden die Spielercharaktere dringend einflussreiche Verbündete benötigen, wie beispielsweise die Lehrerinnen vom „Orden des Heiligen Geistes", die in den Seitengassen der Stadt die Kinder von Sklaven im Lesen unterrichten, die „Musische Akademie", mit der sich vielleicht eine Gemeinsamkeit hinsichtlich der Liebe zu Kunst bzw. Kunst-Handwerk finden ließe, aber auch zwielichtige

Gruppierungen wie die geheimnisvollen „Purpurne Alchemisten“, die womöglich die Neue Technische Schule als Deckmantel für ihre Experimente nutzen möchten.

Vor und während der sozialen Schlacht, in die sich die verschiedensten sozialen Parteien von Constantinopolis stürzen werden, werden die Spielercharaktere ihre Fertigkeiten bündeln müssen, um das entscheidende Zünglein an der Waage zu spielen. Je nachdem wie groß und komplex die Spielleitung das Abenteuer gestalten möchte, beschreibt ein Austausch auf Schlachtenebene mehrere Tage bis hin zu einer Woche. In den insgesamt fünf Wochen, die den Spielercharakteren Zeit bleibt, können diese verschiedenste Strategien nutzen, um den Verlauf des Konfliktes zu beeinflussen. Im Folgenden findest du einige Beispiel hierfür:

Der Goldene Ball

Der Goldene Ball ist das einmal jährlich im Amphitheatrum Theodosium stattfindende Tanzfest und gesellschaftliches Ereignis der „Musischen Akademie“, einem Verein bedeutender oströmischer Schauspieler und Musiker. Politisch wie auch philosophisch handelt es sich hierbei um eine höchst heterogene Gruppe, in der man sowohl Unterstützer als auch Gegner von Amos’ Vision der Neuen Technischen Schule finden könnte. Ein flammendes Plädoyer für die Kunst, die keine Grenzen, kein Geschlecht und keine Herkunft kennt, könnte aber vielleicht die Mehrheit der Künstler überzeugen.

Ante Portas

So unüberwindbar die Mauern von Constantinopolis auch sein mögen – die umliegenden Ländereien stellen immer wieder ein einladendes Ziel für vorbeiziehende Plünderer dar. Sollte eine Turma der oströmischen Kavallerie sich bereit erklären, den hunnischen Trupp zu verfolgen, der den Landsitz der Familie Anthemi ausgeraubt hat und die geraubten Familienschätze zurück nach Constantinopolis bringen, wäre dem Befehlshaber die Dankbarkeit der Familie sicher. Auf der anderen Seite ließen sich die Kunstgegenstände sicherlich auch gut auf dem Schwarzmarkt verkaufen.

Vor dem Gesetz

Fünf Wochen mögen ausreichen, um das Konzept noch einmal auszuarbeiten, aber Gaius Amos hatte bereits ein kunstvolles Modell eines architektonischen Vorschlages entworfen. Die Ästhetik des Gebäudes mag zwar nur schmückendes Beiwerk sein, könnte jedoch bei der Abstimmung entscheidende Stimmen gewinnen. Leider befindet sich das Modell in der Beweismittelkammer des Gerichtsgebäudes, die mit schweren Türen verriegelt und einer versteckten Selbstschussanlage abgesichert ist.

Die Katakomben von Constantinopolis

In einem verborgenen Hinterzimmer der Alchimistengilde von Constantinopolis trifft sich die Fraternitas der „Purpurnen Alchimisten", eine neu-heidnische Gruppierung, die flache gesellschaftliche Hierarchien und Naturverbundenheit in den Mittelpunkt ihrer Ideen stellt. Sie behauptet im direkten Konflikt zu einem Geheimbund zu stehen, der sich „Deus ex machina" oder auch „die Maschinisten" nennt und in einem Teil der Katakomben von Constantinopolis eine geheime Werkstatt eingerichtet haben soll. In dieser würden „die Maschinisten" Prototypen für Automaten bauen, die fortschrittlichste Dampfmechanik, Uhrwerke und Waffentechnik in sich vereinen. Unter dem Deckmantel der Neuen Technischen Schule könnten sie dieses Projekt finalisieren und mit dieser Technologie möglicherweise die Macht im oströmischen Reich gewaltsam an sich reißen. Angeblich seien einige hochrangige Persönlichkeiten der Stadt Mitglieder des Geheimbundes.

Zugegeben: Die Geschichte klingt so grotesk und absurd, dass sie ohne Beweise kaum jemand glauben würde. Aber warum bitten die „Purpurnen Alchimisten" ausgerechnet die Spielercharaktere um Unterstützung? Und planen sie womöglich selbst eine Revolution, sobald der schärfste Konkurrent beseitigt ist?

LISTE DER UNTERSTÜTZER

Adrian Chaluppka
aikar
Alexander Thissen
Andreas Meinlschmidt
AngusMacLeod
Ann-Christin Buck
Anne Wiesner
Antonia Schmalstieg
Arthur Mohl
Bapf
Benjamin „BlackLotos“ Welke
Boris Schust
Boo
Carsten
Christian „Blacky“ Schwarz
Christian „DFYX“ Käser
Christian Giese
Christian Heißler
Christian Karr
Christian Prison
Christina und Michael Lenders
Christoph Thill
Clemens du Bellier
Curthan Gastofir
daimonion
Daniel Axmacher
Daniel Gierhartz
Daniel Markwig
Daniel Nathmann
Daphne
David Peters
David Steinkopff
Dennis Bartel
Die Vögte
Dirk
Dirk Räder
Dr. No
Duck
Edvard Blumentanz
EinReisender
Epi
Esther L
Felix Tebartz
Florian Bechler
Frank Röhr
Frederik Foff
Götz Weinreich
Gregor Große-Bölting
Halavandrel
Hauke „Orakel“ Weymann
Helge Willkowei
Holger Müller
Ingo Jahn
Ingo R.
Ingolf Schäfer
Iona
Jan Draffehn
Janine Lewerdomski
Jean-Michel
Jens Laufer
Jens Meisters
Jens_85
Joanna Lenc
John
Jonas Richter
Josef Rein-Fischböck
Julia Maria Ziethlow
K&R Doros
Kawan
Kickhi
Koali
Konstantin & Marie Kraus

kreton
Lars Gravert
Lars Reißig
Leif Jurgeson
Leilah
Liebkraft
Little Paris
Marc Elsenheimer
Mario Schulz
Mark Schmitt
Mark Sundermeier
Markus Flür
Markus Schönlau
Markus Widmer
Martin Deppe
Martin Thönes
Masin Al-Dujaili
Matthias Ott
Max-Till Gräschus
Michael „Kreggen“ Wuttke
Michael Dunkelfels
Mirko Schroeder
N.F.Y. Herres
Nico Nußbaum
Oliver Kersting
Papa Rabe
Patrick Gaißert
Patrick Ziermann
Paul Mertinaschk
Philipp Seeger
Philipp van Hüllen
Per Stalby
Rainer Wocher
Ralf „Sandfox“ Sandfuchs
Ralf Wagner
Richard Wüster
Robert Berndt
Rollenspielotter
Ron Müller
S.ungeziefer
Sebastian ‚achlys‘ Stein
Sebastian Hanisch
Sebastian Peter
Sebastian Schreier
Sebastian Volk
ShadowDice
SirRageALot
Stefan Glück
Stefan Günster
Stefan Küppers
Stefan Unterhuber
Stefanie Schröder
Steffen Janßen
Stephan Dey
The Roach
Tenor
Tim Damm
Tina van Gurken
Tobias Sechelmann
Thomas Brettinger
Thomas Gaub
Thomas König
Thomas Ogermann
Thomas R.
Thomas Voigt
Thorsten Dasbach
Tilo Hörter
Tobias Niemitz
Tony Maurer
Turgon
Ute Gundacker (Scathach)
Volker Mantel
Wertlingen
Wolfgang8433
www.runway61.blog
Yariloira