

SCHERBENLAND – LESEPROBE



STUNTS: WOLFSBUND

In den Rudeleid sind subtile *Wortfetzen* gewoben, um die Treue der Mitglieder gegenüber dem Zaren und vor allem untereinander zu stärken. Den erfolgreichsten und lange Zeit eingespielten Rudeln wird vom Zaren die Gunst erwiesen, das Band unter sich zu stärken, so dass sie mit unheimlicher Übereinstimmung handeln können. Dazu mischt der Hofalchemist einen Trank, der unter anderem das Blut jedes Mitglieds und das eines wilden Wolfs (das Tier in diesem Fall, nicht der Soldat) enthält, und von jedem Rudelsoldaten rituell getrunken werden muss. Die Aufnahme weiterer Wölfe in den Bund benötigt eine Wiederholung des Rituals.

Dadurch erhält (gegen einen Punkt Erholung) jedes Rudelmitglied den Stunt:

~ **Wolfsbund** (Wahrnehmung): Der Wolf weiß stets, wo sich die anderen Rudelmitglieder befinden, solange sie sich nicht weiter als drei Zonen entfernen.

Darauf aufbauend können die Charaktere weitere Kräfte erwerben, die allerdings nur gemeinsam mit anderen Wölfen im Rudel wirken, die ebenfalls über den Stunt **Wolfsbund** verfügen:

~ **Wolfsgeheul** (Wahrnehmung): In einem stark emotionalen Zustand oder bei drohender Gefahr können die Mitglieder eines Rudels sich innerhalb der Reichweite des Wolfsbunds unterhalten bzw. sogar die Umgebung des anderen wahrnehmen, so als wären sie vor Ort. Durch Ausgabe eines Fatepunkts ist diese Kommunikation auch in ruhigem Zustand möglich.
Voraussetzung: Wolfsbund

~ **Rudeltaktik** (Kämpfen): Schafft ein Wolf mit diesem Stunt einen Vorteil gegen einen Feind im Kampf, kann ein weiteres Mitglied des Wolfsbunds diesen einmal mit einem zusätzlichen freien Einsatz nutzen.
Voraussetzung: Wolfsbund

~ **Versuch es damit!** (-): Ein Wolf kann eine Fertigkeit oder einen Stunt an ein anderes Rudelmitglied im Wolfsbund übertragen, wenn er selbst für den Rest der Szene auf die Fertigkeit oder den Stunt verzichtet. Der Nutznießer muss sich dafür in einer Notlage befinden.
Voraussetzung: Wolfsbund

☞ **Ich trage deine Last** (Kraft/Wille): Ein Wolf kann einmal pro Sitzung eine leichte Konsequenz für ein anderes Rudelmitglied auf sich nehmen in dem Moment, in dem diese zugefügt wird. Mit Einsatz eines Fatepunkts ist dies auch mit einer mittleren Konsequenz möglich. Voraussetzung: Wolfsbund

☞ **Wir tragen deine Last** (Kraft/Wille): Eine Konsequenz kann einmal pro Sitzung auf mehrere Wölfe verteilt werden (z.B. eine mittlere Konsequenz in zwei leichte, eine schwere in drei leichte oder eine leichte und eine mittlere). Dazu müssen alle betroffenen Charaktere diesen Stunt besitzen. Voraussetzung: Ich trage deine Last

Weitere typische Stunts für Wölfe

Es folgt eine Liste mit Stunts, die in einem Wolfsrudel öfter vertreten sein könnten.

☞ **Artist** (Athletik): Kann Athletik statt Charisma würfeln, um ein Publikum zu beeindrucken

☞ **Feldscher** (Handwerk): Erlaubt das Würfeln von Handwerk statt Wissen zur Wundbehandlung.

☞ **Kommandieren** (Charisma): Der Offizier erhält +2 auf Charisma-Proben zum Schaffen von Vorteilen für das Rudel oder eine andere militärische Einheit, wenn alle Betroffenen den Befehlen wortgetreu gehorchen. Dieser Stunt ist sehr beliebt bei Hauptmännern eines Rudels.

☞ **Kundschafter** (Heimlichkeit): Solange er von seinen Feinden unentdeckt ist, erhält der Charakter einen Bonus von +2, um mittels Überwinden von einer Zone in eine andere zu gelangen.

☞ **Naturbursche** (Handwerk): Erlaubt +2 auf Handwerk zum Überleben in der Natur.

☞ **Offiziersuniform** (Charisma): +2 auf Charisma, um standesbewusste Bürger um den Finger zu wickeln.

☞ **Unterschätzt** (Täuschen): Gegner nehmen den Charakter nicht als Bedrohung wahr: +2 auf Täuschen, um einen Vorteil in einem Konflikt zu erschaffen.



Eine Schattenkreatur: Bol'sestrenki

Aspekt: Sehnt sich nach Herzenswärme; Schatten als Verbündeter; Wissen ist Macht

Beschreibung: Schwesterchen Schmerz erscheint als Voyvodina aus dem Schattenreich mit Pelzmütze und um den Hals gewickeltem Schal, allerdings besteht sie aus purer Schwärze. Einzig ihre Augen glimmen in einem eiskalten Blau. In ihrer verzerrten Stimme schwingt der Klang von Fingernägeln auf einer Eisfläche mit. Aus ihrer dunklen Welt schreitet sie in die Realität, wenn sich ihr etwa durch misslungene Wortzauberei eine Gelegenheit bietet. Sie reißt die warmen Herzen mit langen Fingernägeln aus den Leibern ihrer Opfer und saugt die Wärme heraus. Danach ist sie durchaus gewillt, sich mit Sterblichen zu unterhalten, sie zu verführen, ihnen Worte und anderes verbotenes Wissen zu lehren. Gelegentlich wird sie daher absichtlich herbeigerufen. Der skrupellose Beschwörer muss dazu ein Opfer mit einem warmen Herzen bereithalten, um sich selbst zu schützen. Doch auch besänftigt wird sie sich bald wieder nach Wärme sehnen.

Bol'sestrenki tötet nicht nur mit ihren Fingernägeln und Worten: Wird sie von einer Überzahl angegriffen, verwandelt sie sich in eine Monstrosität und ihre Beine werden zu wimmelnden Schattententakeln, sie wächst dadurch um einige Ellen und die Tentakel bilden eine eigene zusätzliche Zone unter ihr, die unabhängig vom Torso bekämpft werden muss. Der herabstoßende Torso und die Tentakel führen eigene Aktionen durch (damit insgesamt zwei pro Austausch).

Fertigkeiten

Herausragend (+5): Wissen

Großartig (+4): Charisma, Heimlichkeit, Täuschen, Wille

Gut (+3): Kämpfen, Wahrnehmung, Worte

Stunts

☞ **Schattenschritt:** Kann für einen Fatepunkt in Schatten verschwinden und in einer benachbarten Zone wieder auftauchen.

☞ **Schattententakel:** Die Tentakel des Unterleibs greifen alle Feinde innerhalb der Unterleib-Zone gleichzeitig an.

☞ **Regeneration:** Zu Beginn jedes Austauschs regeneriert Bol'sestrenki zwei Punkte Stress oder eine leichte bzw. mittlere Konsequenz des Torsos, indem sie Tentakel in ihren Leib zurückzieht. Diese Kraft geht verloren, sobald der Unterleib eine schwere Konsequenz hinnehmen muss, und damit nicht mehr genug Tentakel zur Regeneration zur Verfügung stehen.



Stress

Körperlich:

Geistig:

Kopf und Torso:
Unterleib:



Leichte Konsequenz, mittlere Konsequenz
Schwere Konsequenz

HORUS
2017

GEBIETE UND GERÜCHTE



ieses Kapitel stellt die wesentlichen geografischen Merkmale vor, die Beide Zarenreiche sowie deren Nachbarn charakterisieren. Die genaue Ausgestaltung der Details solltest du an die Erfordernisse der Kampagne und der Charakteraspekte anpassen.

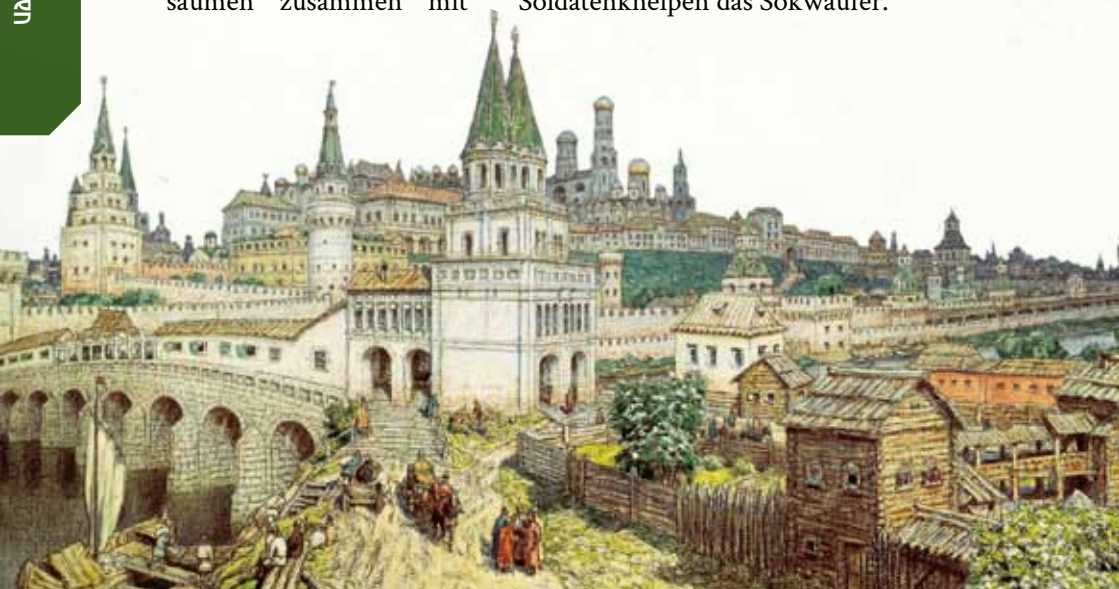
Die Storyhooks bieten dir mögliche Aufhänger zum Spiel in den jeweiligen Gegenden.

Im Zentrum: Stare Traha

Aspekte: *Schwelle ins Schattenreich; Schmelztiegel Beider Reiche; die Glorie des Zaren*

Stare Traha ist als Metropole aus den Schatten erstiegen. Sie wird von der Sokwa durchschnitten, der auch den prunkvollen Norden vom geschäftigen, aber tendenziell ärmeren Süden trennt. Im Norden befinden sich der Zarenpalast und die Perunkjakathedrale, im Süden das von einer schwarzen Mauer umgebene Alchemistenviertel, der alte Festungshügel des Visheryd, auf dem nun die Garnison beheimatet ist, und die in die Armenviertel auslaufenden Stadtwohnungen.

Zivile Bevölkerung und Soldaten leben hier nebeneinander ganz verschiedene Leben, die fahrenden Cikani siedeln in kleinen Wagen und Hütten im Schatten der Schwarzen Mauer, Absinth- und Drogenhöhlen säumen zusammen mit Soldatenkneipen das Sokwaufer.



Storyhook: Feen und Golems

Nach einem Auftrag trinken sich die Wölfe in einen Absinthrausch. Eine alte Cikani legt ihnen die Zukunft mit schwarzen Karten. Auf dem Heimweg münden Gassen von Stare Traha durch Schattenpfade nicht mehr dort, wo sie einst mündeten, sondern spucken die Wölfe im Alchemistenviertel aus. Dort können sie von einer Verschwörung erfahren, die die versiegelte Schwelle unter dem Visheryd zum Ziel hat: Golems, unter deren Zunge niedergeschriebene Worte liegen, sollen durch die Schattenpfade, die just in dieser Nacht vom sinisternen Hofalchemisten Wydra gebeugt werden, zur Schwelle gelangen.

Oberhalb der Schwelle auf dem Visheryd steht die größte Kaserne des Reichs – inklusive ihres Pulverlagers. Der Plan der Verschwörer sieht vor, dieses durch die Golems zur Explosion zu bringen und dadurch Chaos im Heer des Zaren zu verbreiten, das zu großen Teilen dem Dreigesichtigen die Treue hält - oder geht es ihnen doch um das Öffnen der Schwelle? Lass die Wölfe etwas erleben, das actiongeladen und dennoch beunruhigend obskur ist, und von dem sie nachher nicht mehr sagen können, was der »Grünen Fee«, also dem Absinthrausch, geschuldet war und was tatsächlich geschah!

