

# Fragmente

## - Pulverdampf -

### Vorwort

#### Willkommen Abenteurer:innen!

Wir freuen uns riesig, dass du am Gratisrollenspieltag 2022 mitmachst, den Almanach in deinen Händen hältst und dich entschieden hast, einen kleinen Blick in die einzigartige Welt von Fragments – Pulverdampf zu werfen. Mit dem Abenteuer „Tod in hohen Lüften“ möchten wir dich in die frühindustrielle Zeit der Welt Thêl Bors entführen. Schlüpfe in die Haut eines unserer Archetypen und erlebe mit deinen Freunden eine Reise, die dich in die hohen Lüfte der Küstenstädte führt.

Ohne große Vorbereitung und ellenlanges Regellesen erlernst du nach und nach während deines Abenteuers das (vereinfachte) Regelsystem hinter Fragments – Pulverdampf kennen.

Wir wünschen dir und deinen Mitstreiter:innen viel Spaß beim Spielen auf eurer Reise!

André & Jan-Patrick Biedermann  
vom Verlag JP stories

### Spielvorbereitung

Zum Spielen benötigt ihr nur wenige Dinge:

Zum einen sollte jeder Spieler einen **20-seitigen Würfel** (abgekürzt W20) vor sich liegen haben, um den Würfel nicht herumreichen zu müssen. Zur Not tut es natürlich auch ein einziger.

Jeder Spieler benötigt den entsprechenden **Charakterbogen** seines gewählten Charakters aus dem Heft des Goodybags. Löse die Klammern des Heftes vorsichtig heraus. Die inneren Doppelseiten sind jeweils Charakterbögen.

Auf der Innenseite des Umschlags ist eine **Initiativeleiste** abgedruckt, die ihr bei Bedarf in die Mitte legen könnt, um die Reihenfolge der Handelnden festzuhalten. Hierfür benötigt jeder zusätzlich einen kleinen Spielstein, eine Figur oder ein Papierschnipsel, die Spielleitung (SL) benötigt entsprechend der Anzahl der Nichtspielercharaktere (NSC) ebenfalls welche. Wichtig ist nur, dass ihr die Spielsteine auseinanderhalten könnt, damit jeder weiß, welcher zu wem gehört.

Und natürlich ist es gut, wenn jeder Spieler ein Blatt **Papier und Stift** hat, um für sich Notizen machen zu können.

Eine **Landkarte** findet ihr auf der Rückseite des Hefts, auch wenn ihr diese für das Abenteuer nicht benötigt. Karten sind halt immer schön.

Wenn du die Spielleitung übernehmen wirst, dann wäre es klug, wenn du diese Utensilien einfach für alle mitbringst.

## Unsere Spielwelt Thêl Bor

Unser Setting spielt in einer Zeit, die wir, verglichen mit unserer europäischen Entwicklung, an den Beginn der Industrialisierung angelehnt haben. Zugleich enthält es viktorianische Einschläge. Wir entführen euch damit in die Zeit der technischen Errungenschaften und die Atmosphäre des Aufbruchs in eine neue Ära. Doch ist unsere Welt weiterhin mit Magie und dem Glauben an Götter durchtränkt. Denn noch heute wandeln die niederen Götter, Naturgeister und Dämonen, umher.

Unsere Welt zählt fünf Kontinente: Ytanien im Norden, die Inselgruppe der Gartellen im Westen, Esra im Osten, Orlass im Südosten und Îrith – wo euer Abenteuer starten wird – im Südwesten. Jeder Kontinent hat seine eigene Geschichte, seine Länder und Kulturen. Wenn du mehr hierüber erfahren möchtest, findest du im Fragments-Pulverdampf Grundregelwerk zusätzlichen Lesestoff. Für euer erstes Abenteuer benötigst du dieses Wissen aber nicht.

## Die Küstenstädte

Unsere Geschichte nimmt seinen Beginn in Herodia, der Hauptstadt der Küstenstädte. Auf der südlichen Seite Îriths, hin zum Lyssandrischen Becken, haben sich kleinere Städte sowie die Stadt Herodia angesiedelt. Diese Städte werden gemeinhin als die Küstenstädte bezeichnet. Sie verwalten sich selbst, wobei verwalten hier vielleicht zu viel gesagt ist. Nicht wenige behaupten, es herrsche Anarchie und das Recht des Stärkeren. Doch darf das nicht darüber hinwegtäuschen, dass es klare Regeln und Hierarchien in den Küstenstädten

gibt. Jede Stadt wird von einem Münzmeister regiert. In Herodia herrscht der Seekönig und bestimmt die Aufgaben und Rechte der anderen Küstenstädte.

Der Seekönig wird von den lokalen Herrschern der Städte gewählt und darf ein Jahr regieren. Hat er sich bewährt und ausgeglichen gehandelt, so kann er in seinem Amt bestätigt werden. In der Vergangenheit konnte sich ein amtierender Seekönig jedoch selten mehr als zwei Jahre halten. Zum Seekönig gewählt werden darf nur ein Münzmeister einer anderen Stadt. Dieser hat dann sein Amt als Münzmeister aufzugeben. Seine Nachfolge wiederum wird innerhalb der Stadt zwischen den dort ansässigen Freibeutern ausgetragen. Dies führt regelmäßig zu gewalttätigen Auswüchsen. Richtig ist aber auch, dass von diesen Städten immer wieder Freibeuter auf Fahrt gehen, um die Handelsschiffe um ihre Fracht zu erleichtern. Jegliche Interventionen der anderen Regionen, dieses Freibeutertum zu unterbinden, konnten die Küstenstädte unter der Führung des Seekönigs abwehren. Hierfür wurden die Inselstädte Nisa und Tanar zu Festungsanlagen ausgebaut, von denen Kriegsschiffe ausgesandt werden können. Mit der technischen Errungenschaft der Luftschiffahrt beginnen nun auch die Bewohner der Küstenstädte die Luftschiffe für sich zu entdecken und so mancher Freibeuter jagt nun in luftigen Höhen anstatt auf dem Meer nach Beute.

## Götter, Glaube, Wunder

Die Götter schufen die Gestalten auf Thêl Bor. Mehr noch, es gab eine Zeit, auf der die Götter auf Thêl Bor in physischer Gestalt wandelten. Doch dies ist lange vorbei. Denn ihre Sternenkristalle, die ihre physische Gestalt ermöglicht haben, wurden zerstört. Die Bruchstücke der Sternenkristalle – die Fragmente – sind mäch-

tige Artefakte, welche sich bei der Zerstörung über ganz Thêl Bor verstreut haben.

Auch wenn die Götter nicht mehr sichtbar sind, wird ihre Existenz auf Thêl Bor trotz des industriellen Aufbruchs nicht bestritten. Jeder Charakter gehört einem der vier Pantheons an, auf die sich die 12 großen Götter verteilen. Die Götter eines Pantheon bieten euch Schutz und Hilfe in Form von Wundern an, sofern ihr sie durch ein Stoßgebet darum bittet.

Auf dem Charakterbogen findest du die Wunder, die du von deinem Pantheon erbeten kannst. Du solltest dir diese zu Beginn kurz durchlesen. An diese Möglichkeit im Spiel zu denken, hat schon so manchen das Leben gerettet!

## Fertigkeiten

Grundsätzlich ist jeder Charakter in der Lage, jede Fertigkeit einzusetzen und zu probieren, ob ihm sein Vorhaben gelingt. Wer allerdings in einer Fertigkeit geübt ist, sie sogar von der Pike auf gelernt hat, ist natürlich besser darin und die Wahrscheinlichkeit steigt, dass die gewollte Aktion gelingt. Wir drücken dies mit einem Erfolgswert (EW) aus, der sich aus einem Attribut und dem gelernten Fertigkeitwert (FW) zusammensetzt. Wie du eine Fertigkeit einsetzt, erfährst du zu gegebener Zeit.

## Magie

Bei der Erschaffung der Gestalten durch die Götter ging ein winziger Teil der göttlichen Kraft auf unsere Gestalten über. Diese Kraft nennen wir Magie. So erklärt es sich, dass wirklich jeder imstande ist, Magie in Form von Zaubersprüchen, Runen oder alchemistischen Formeln zumindest in einfacher Art und Weise anzuwenden. Wie gut du dies kannst, hängt allerdings von deiner Ausbildung ab.

Damit sind schon die Formen der Magie benannt worden: die Spruchmagie, welche sich in die Magierichtungen Heilung, Schutz, Kampf, Illusion und Umgebung gliedert, die Thaumaturgie - also die Magie der Runen - sowie Alchemie, die sich der Herstellung von magischen Elixieren, Salben, Granaten und anderen zauberhaften Utensilien widmet.

Für dieses erste Abenteuer haben wir jedem Archetypen eine Reihe von magischen Fertigkeiten zugewiesen, die du dir ebenfalls beim Studium deiner Gestalt gut ansehen solltest.

## Die Charaktere

Auf Thêl Bor triffst du weder Menschen noch Zwerge, Elben oder Halblinge, wie du sie vielleicht aus anderen Systemen oder aus Fantasy-Filmen kennst. Denn auf Thêl Bor schufen die Götter andere Gestalten.

Ohne dass wir dir die ganze Lore erzählen - das würde den Rahmen dieses Einführungsabenteuers sprengen - haben wir für euch fünf Charaktere unterschiedlicher Gestalt erschaffen, von denen ihr euch jeweils einen als Spielfigur auswählen dürft. Wir dürfen dir daher vorstellen:

### Dalila Jaquin

Dalila ist eine Tellarerin von der Insel Tchincé. Tchincé gehört zu den Gartellen, eine Inselgruppe im Pankorfarh. Sie ist eine Gelehrte und verdingt sich als Archäologin. In ihrer Freizeit widmet sie sich gerne der Alchemie. Sie kennt den Händler Calico von diversen Geschäften, denn er verkaufte ihr schon so manches Artefakt. Wobei sie lieber nicht wissen möchte, wie diese in seinen Besitz kamen.



Tellarer sind Zweiatmer. Sie haben sowohl Lungen als auch Kiemen und können sich daher sowohl im Wasser als auch auf dem Land uneingeschränkt aufhalten. Die Fähigkeit des Wasseratmens befähigte die

Tellarer zum Bau von Unterwasserstädten, machte sie zu begnadeten Seefahrern und zu guten Händlern. Ihre Sprache, das Tellarin, wurde zur Handels- und Weltsprache, so dass jeder Einwohner Thêl Bors diese zumindest rudimentär beherrscht.

## Juanita Mendessa

Die Eukarierin Juanita jagt als freie Journalistin Geschichten und Nachrichten hinterher. Immer auf der Suche nach dem neuesten Klatsch, den erschreckendsten Wahrheiten und den verdorbensten Ereignissen kennt sie keine Skrupel, um an die gewünschten Informationen zu kommen. Und sollte sich das Dickicht aus Lügen und Korruption dann lichten, so kennt sie bei der Veröffentlichung kein Pardon - aber auch gute Preise. Leider hat Juanita auch eine Schwäche, denn sie kann Karten und Würfeln kaum widerstehen.

Juanita kennt Calico von den eigenen Recherchen, denn irgendwie fällt der Name Calico einfach zu oft, wenn es um gestohlene und verschwundene Wertgegenstände geht.



Eukarier sind Gestalten, deren Haut einer Baumrinde gleicht. Diese ist widerstandsfähig und zäh, was als Rüstung berücksichtigt wird. Ihre Haare haben vielfach

blättrige Strukturen. Sie können sich daher in der Natur extrem gut tarnen und haben eine besondere Beziehung zu Tieren. Sie sind die einzigen, die einen tierischen Vertrauten an ihrer Seite haben können.

## Hayd Rômstra

Hayds Eltern flohen vor den Auseinandersetzungen im Westen Ytaniens aus Lyss-Pankor nach Fargo, einem Ort mit etwa 11.000 Einwohnern am nordwestlichen Rand Îriths, als er noch ein kleiner Junge war. Er erlernte den Beruf des Bestatters und verließ als junger Mann Fargo, um in Herodia sein Glück zu finden.

Doch das Glück war ihm nicht hold. Gestrandet und abgebrannt musste er schließlich wieder als Bestatter tätig werden. Doch seine medizinischen Kenntnisse sprachen sich bald herum, so dass sich für ihn ein kleines Nebengewerbe als Heiler auftat. Insbesondere für diejenigen, die lieber nicht offiziell behandelt werden wollten. Darunter auch Calicos Gefolge.



Beons sind Gestaltwandler. Mächtige und imposante Geschöpfe mit einem erstaunlich freundlichen Wesen. Doch wenn es sein muss, sie in Gefahr sind

oder auf der Jagd, wechseln sie in ihre zweite Haut. In welches Geschöpf sie sich verwandeln, bestimmt sich bei ihrer Geburt. Sie können sich in einen Bären, einen Luchs oder einen Wolf verwandeln. In der Tierform sind die Beons allerdings nicht in der Lage, sich in ihrer regulären Sprache zu unterhalten.

## Findel Erken

Als fünfter Sohn eines karischen Dorfvorstehers im bäuerlich geprägten und verarmten Tarag, zwei Tagesmärsche von Bruchstein entfernt, gab ihm sein Vater im Alter von fünf Jahren in die Obhut eines in der Nähe beheimateten Mönchsordens. Dort lernte Findel sowohl die unterschiedlichen Dienste für und an den Gläubigen als auch die Riten zur Götterverehrung. Mit 22 Jahren wurde Findel von seinem Obersten auf Wanderschaft geschickt. Auf Írith sollte er seiner Berufung nachgehen und die Göttlichkeit des Seins verkünden. Seine Wanderschaft verschlug ihn schließlich nach Herodia, wo er den Bestatter Hayd kennenlernte.



Kars sind die kurzgewachsenen Gestalten des Gottes Boreas, besitzen als einzige einen sechsten Sinn und können in den thaumaturgischen Schmieden mit Sternenkristallen oder deren Fragmenten Werkzeuge und Kriegsgewehr veredeln. Die genetisch bedingten Hautveränderungen vieler Kars ähneln Tätowierungen.

## Ernes Caravalo

Der Falconi Ernes arbeitet auf dem Gelände des Luftschiffhafens Herodias. Meistens hilft er, die ankommenden Schiffe zu be- und entladen, führt kleinere Wartungs- und Reparaturaufgaben durch und unterhält sich gerne mit den Besatzungen der Luftschiffe. Denn Ernes ist immer nett und hilfsbereit. Im Laufe der Zeit hat er sich ein beachtenswertes Geschick in der Mechanik und Wissen über die Funktionsweise von Luftschiffen angeeignet.

Doch die meisten Pinun verdient er mit der Weitergabe der gewonnenen Informationen oder durch das Verschiffen von nicht in den Frachtbüchern aufgeführten Waren, zumeist im Auftrage von Calico.



Falconi sind durch den Gott des Windes Ventaris geschaffen worden und erhielten durch ihn Flugklappen auf dem Rücken. Es reicht zwar nicht, um wie die Vögel durch die Lüfte zu fliegen, doch sind sie in der Lage, einen Gleitflug zu vollführen und mit entsprechendem Auftrieb sogar lange in der Luft zu bleiben. Schon so manche Verfolgungsjagd endete mit einem Sprung von einer Erhöhung und dem Nachsehen der anderen Gestalten.

### ACHTUNG!

**Von hier an beginnt die Beschreibung des Abenteurers. Die folgenden Abschnitte sind nur für die Spielleitung gedacht:**

# „Tod in hohen Lüften“

## Der Aufbau des Abenteuers

Bevor du in die Geschehnisse rund um die Familie O’Sullivan und den tragischen Tod des Familienvaters eintauchst, soll zur Orientierung der Aufbau der Kapitel beschrieben werden.

### Die Struktur

Das Abenteuer ist in verschiedene Szenen aufgebaut, die den groben Handlungsstrang aufzeigen. Er dient dir als Spielleitung als roter Faden, um gekonnt durch das Abenteuer zu navigieren.

### X-ste Szene

Hier erhältst du einen kurzen Überblick, was in dieser Szene geschieht und wie sie die Handlung voranbringt. Jede Szene enthält folgende Abschnitte:

#### Von außen betrachtet

All jenes, das die Spieler:innen in dieser Szene ohne eigenes Tun erfahren können, wird in diesem Abschnitt beschrieben. Das beinhaltet alle Geschehnisse im Abenteuer, bei denen die Spieler:innen vor Ort sind sowie die Beschreibungen der Räume.

#### Hinter verschlossenen Türen

Alle Geschehnisse, Informationen und Strippen, die im Geheimen gezogen werden, stehen hier für die SL zur Verfügung. Es ist ganz entscheidend, diese Informationen den Spieler:innen mit Bedacht weiterzugeben. Entweder sind diese nicht für die Ohren deiner Spieler:innen bestimmt (*dann sind diese in kursiv geschrieben*) oder sie sollen sich die Hinweise erarbeiten.

#### SL-Hinweise

Die Boxen sollen dir als SL Tipps und mögliche Tricks an die Hand geben, um das Abenteuer zu individualisieren und in das Geschehen einzugreifen.

#### Regelkunde

Solche Auszüge geben dir zu den passenden Gelegenheiten im Abenteuer die Regeln an die Hand, damit deine Gruppe sich Schritt für Schritt mit dem Regelsystem von Fragments – Pulverdampf vertraut machen kann.

## Die Anhänge und Goodybag

In unserem Heft “Fragments-Pulverdampf” im Goodybag findest du unter anderem auch den Lageplan des Luftschiffs sowie Williams Testament. Die Beschreibungen der NSC samt derer relevanten Werte sind im Anhang unseres Abenteuers zu finden. Löse zu Beginn eures Spiels die Charakterbögen aus dem Heft heraus. Auf der Rückseite des Umschlags findet ihr eine Weltkarte von Thêl Bor und die Innenseite des Umschlags dient als Initiativleiste.

## Das Szenario

Das Oberhaupt der O’Sullivan, William Archie O’Sullivan, ist umgeben von Idioten und Egoisten. Die meisten seiner Familie haben sich verzankt und sind auf Williams’ Erbe aus. Die O’Sullivan haben sich von Calico ein Passagierluftschiff gebucht, um auf den Familiensitz auf den Gartellen zu fliegen. Auf dieser Luftschiffreise vertauscht die Dienstmagd Grace aus Versehen Williams’ Medikamente und verurteilt ihn damit zu Tode. Weil ihm Grace als treue Dienstmagd ans Herz gewachsen ist, setzt das Familienoberhaupt schnell sein

Testament neu auf. Plötzlich ist sie Erbin des Sitzes und des gesamten Vermögens, wovon William ihr jedoch nichts mehr mitteilt. Als der Vater seinen unausstehlichen Söhnen Isaac und Finley ihre Enterbung mitteilt, erwürgt Isaac seinen Vater im Affekt. In Panik verschwören sich die beiden Brüder mit ihrer Tante Scarlett und stellen einen Suizid nach. Zum Pech der Verschwörer steigen an diesem Morgen unsere Abenteurer:innen dem Luftschiff hinzu. Es beginnt eine Ermittlung: einfacher Suizid oder der Mord eines Familienoberhaupts. Am Ende ist die Antwort möglicherweise eine Frage der Moral.

## **Erste Szene: Nur Gauner in der Küstenstadt Herodia**

Die Abenteurer:innen befinden sich in der Küstenstadt Herodia. Sie kennen sich bereits und sollen den Händler Calico aufsuchen, einen Freund und Geschäftspartner. Sie sollen den Dieb und Eidbrecher Bartolomeus wieder zurück in die Küstenstädte geleiten, um ihn seiner gerechten Strafe zuzuführen. Bartolomeus hat Calico um 854 Pinun beraubt und ist auf die Inselgruppe der Gartellen geflohen. Da eine große Entfernung bis zu den Gartellen zurückzulegen ist, hat Calico sein eigenes Luxus-Passagierluftschiff – die „Classico“ – bestellt, auf dem die Familie O’Sullivan derzeit reist. Die Abenteurer:innen sollen auf die Classico zusteigen. Dass das von den O’Sullivan exklusiv gemietete Luftschiff nun nicht mehr exklusiv ist, wird der Familie zwar sauer aufgestoßen, aber: „Da müssen die jetzt durch“.

## **Von außen betrachtet**

Calico erzählt unseren Abenteurern, dass Bartolomeus einer seiner Schmuggler ist, von dem er schon des Öfteren Ware bezogen hat. Nun hat sich der Schmuggler allerdings samt einer

vollen Kasse und esraischen Antiquitäten aus dem Staub gemacht. Über Kontakte hat Calico herausgefunden, dass sich „der Gauner“ auf den Gartellen, genauer auf der Insel Orjé, niedergelassen hat. Wenn die Gruppe ihm Bartolomeus samt der gestohlenen Ware wiederbringt, erhält jeder 150 Pinun für seine Mühlen. Was von den 854 Pinun aus der Kasse übriggeblieben ist, dürfen die Abenteurer:innen unter sich aufteilen.

Lass die Abenteurer:innen ruhig ein wenig durch die Stadt laufen, an Märkten und Geschäften vorbei, erzähl ihnen vom Flair dieser unvergleichlichen Stadt. Da es sich um die Hauptstadt des Freibeutertums handelt, werden hier Waren aus aller Herren Länder Feil geboten. Dies ist auch eine gute Gelegenheit, den Besitz unserer Helden zu ergänzen.

## **Hinter verschlossenen Türen**

*Die erste Szene soll die Gruppe nur auf das Luftschiff „Classico“ bringen, wo die eigentliche Geschichte ihren Lauf nimmt. Der Aufenthalt in der Stadt Herodia und das Gespräch mit Calico dient in erster Linie, um in das Setting einzuführen. Der Auftrag, Bartolomeus zu fangen, spielt im weiteren Verlauf keine Rolle mehr, kann aber natürlich als Aufhänger für ein weiterführendes Abenteuer genutzt werden.*

Calico ist ein aufgeweckter und gewiefter Geschäftsmann. Sein Geld verdient er mit dem Verkauf von Antiquitäten aus aller Welt. Sein Laden, den er nach sich selbst benannt hat, ist bis Obenhin vollgestopft mit allerlei Krempel. Zwischen all dem Plunder könnte aber immer ein interessanter Artikel vergraben sein. Woher Calico seine Waren bekommt, weiß jeder: Schmuggel.

## Zweite Szene:

### Willkommen auf der *Classico*

Unsere Abenteuer:innen betreten am Morgen das Luftschiff. Nach einer Begrüßung durch den Steward Emanuel werden ihnen kurz die Kajüten gezeigt, bevor sie im Salon das Frühstück zu sich nehmen können. Hier trifft die Gruppe das erste Mal auf die versammelte Familie O'Sullivan. Die Crew der *Classico* stellt sich den Neuankömmlingen vor.

### Von außen betrachtet

Steward Emanuel nimmt, wie es sich auf einem Luxus-Luftschiff gehört, alle Gepäckstücke ab und führt die Reisenden in ihre Kajüte. Jede Kajüte ist nahezu gleich aufgebaut: sie verfügt über ein großes Bett, einen Nachtschrank, einen fein verzierten Schreibtisch samt Stuhl. An der Wand prangt ein Ölgemälde neben einem Kleiderschrank. Der Boden ist mit einem runden Teppich inmitten des Raumes ausgelegt. Alle Möbel vermitteln einen hochwertigen Eindruck.

Kommen unsere Abenteuer:innen in den Salon, hat Emanuel ihnen schon einen Tisch eingedeckt. Dieser steht weitab von den restlichen drei Tischen, die wohl für die Familie O'Sullivan bereitgestellt sind. Auf der linken Seite zieht sich ein Frühstücksbuffet entlang, welches sich sehen lassen kann. Rechts befindet sich eine Bühne, die an Abenden zu unterhaltsamen Aufführungen einlädt. Die O'Sullivan haben sich bereits im gesamten Raum verteilt. Die Brüder Isaac und Finley stehen in ein Gespräch vertieft am Buffet. Das Ehepaar Darcie und Elijah sitzen allein an einem Tisch und nicken den Abenteurern lächelnd zu. Scarlett füttert die abwesend wirkende Madame Amilia. Dabei zieht Scarlett ein Gesicht wie drei Tage Regenwetter. Zwischen den Familienmitgliedern wuselt die

Dienstmagd Grace umher, um den O'Sullivan jeden Wunsch von den Lippen abzulesen.

Hat die Gruppe Platz genommen und sich umgeschaut, betritt die Crew den Salon - vorneweg Kapitän Galliano. Er ist ein alter Bekannter der Gruppe. Galliano begrüßt seine alten Freunde herzlich und präsentiert seine Crew: Für alle Fragen oder Anliegen stehen die Stewards Emanuel und Stede zur Verfügung. Pilot Lafitte gibt zusammen mit Navigator Bellamy sein Bestes, das Luftschiff sicher zu den Gartellen zu fliegen. Für Reparaturen in hohen Lüften ist Takler Nathaniel mit an Bord.

### Hinter verschlossenen Türen

*Während des Frühstücks hat die Gruppe Gelegenheit, die O'Sullivan ein wenig kennenzulernen.* Manche Familienmitglieder sind einem Gespräch wesentlich offener zugetan als andere. Die beiden Brüder reagieren sehr abweisend. Sie sind noch sauer, dass das exklusiv gemietete Luftschiff nun geteilt werden muss. Unsere Abenteuer können aber heraushören

#### Einsatz von Fertigkeiten

Zeit, für die Abenteuer:innen ihre Fertigkeiten einzusetzen. Hierfür sagen sie an, was sie tun wollen und welche Fertigkeit sie dafür gedenken einzusetzen. Stimmt die SL der gewählten Fertigkeit zu, sagt sie an, welcher Wert für einen erfolgreichen Einsatz der Fertigkeit erreicht werden muss. In der Regel liegt dieser Wert bei normalen Bedingungen zwischen 12 und 15. Ist die Durchführung erschwert, wählt die SL einen höheren Wert. Danach führt der Spieler einen Wurf mit dem W20 aus und addiert den Erfolgswert (EW) auf den Wurf. Erreicht die Summe den von der SL genannten Wert oder übersteigt diesen sogar, ist die Handlung von Erfolg gekrönt.

## Magie einsetzen

*Jeder Charakter besitzt diverse Möglichkeiten, seine magischen Fertigkeiten in die Untersuchung einzubringen. Die Substanzen könnten untersucht werden, der Bestatter besitzt ebenfalls einige Zauber, die hier weiterhelfen und die Eukarierin hat noch ihren Vertrauten, den sie mit Zaubersprüchen einsetzen kann.*

Jeder Zauberspruch kostet euch einerseits eine entsprechende Menge an Kraft, die wir Magan nennen. Der Maganverbrauch (MV) ist beim Spruch angegeben und wird von eurem Magan Memori abgezogen. Dieser regeneriert sich nicht von alleine, sondern muss über Mediation oder in einem Tempel wieder aufgeladen werden. Eure Kräfte sind also endlich.

Die Zauberdauer ist in Initiativkosten angegeben, damit das Zaubern im Kampfgeschehen den Regeln der Initiative unterliegt. Außerhalb des Kampfgeschehens kann die Zauberdauer meistens ignoriert werden. Die Zaubervirkung entfaltet sich immer am Ende der Zauberdauer. Während dieser Zeit dürfen Magier:innen in der Konzentration nicht gestört werden. Zudem sind Zaubersprüche einer Magierichtung zugeordnet, für die jeder Charakter wiederum einen eigenständigen EW besitzt. Wenn ihr einen Zauberspruch einer Magierichtung wirken wollt, nehmt ihr euren Wert für diese Magierichtung und addiert diesen mit dem Ergebnis eines W20-Wurfes. Die Summe muss mindestens die doppelte Stufe des Spruches erreichen, damit der Spruch gewirkt wird. (Hier bestimmt also nicht die SL den zu erreichenden Wert.) Erreicht ihr diesen Wert nicht, verpufft die Wirkung des Zaubers auf unerklärliche Weise und ihr habt euer Magan umsonst verbraucht.

Hast du beim Wirken der Magie eine 1 gewürfelt, so ist dir ein kritischer Fehler unterlaufen. Deine Magie verpufft. Weitere Folgen deines Missgeschicks werden mittels eines W20-Wurfs und der Tabelle "Kritische Fehler Magie" im Anhang bestimmt.

(EW: 15 auf Hören), dass sie in ein Gespräch über Glücksspiel vertieft sind. Außerdem trägt Isaac ein blaues Veilchen unterm Auge. Darauf angesprochen berichten die Brüder von ihrem gestrigen Boxtraining. *Das ist natürlich gelogen: das Veilchen stammt von Isaacs Angriff auf seinen Vater William.*

Scarlett ist dem Tratsch nicht abgeneigt. Sie spricht gut von ihren Neffen, lästert über ihren alten, derzeit krank in seinem Zimmer liegenden Bruder William - das Oberhaupt der Familie - und redet schlecht über den adoptierten Elijah und seine Frau Darcie.

Madame Amilia ist in ihrem Rollstuhl nicht ansprechbar. *Sollte es aber dazu kommen, dass Scarlett während der Unterhaltung lügt, wird sie ihre Klingel am Rollstuhl benutzen.*

## Amalia

Amilia kommuniziert mit der Außenwelt nur über das Aufdecken von Lügen. Sie war bei dem Mord an ihrem Geliebten auch in der Kajüte anwesend, sodass sie des Rätsels Lösung kennt. Ihre Art der Kommunikation jedoch zu begreifen, sollte der Gruppe schwerfallen. Sie "antwortet" nur auf Falschaussagen. Fragen bringen einen nicht weiter.

Während die Dienstmagd Grace kaum Zeit für ein Gespräch hat, aber nett und höflich ist, kommt das Ehepaar Darcie und Elijah an den Tisch der Abenteurer. Sie heißen die Neuankömmlinge willkommen und stellen, sofern die Gruppe sich zurückgehalten hat, zumindest kurz die O'Sullivan vor. Auf die Frage, weshalb die beiden Beons einer Familie von

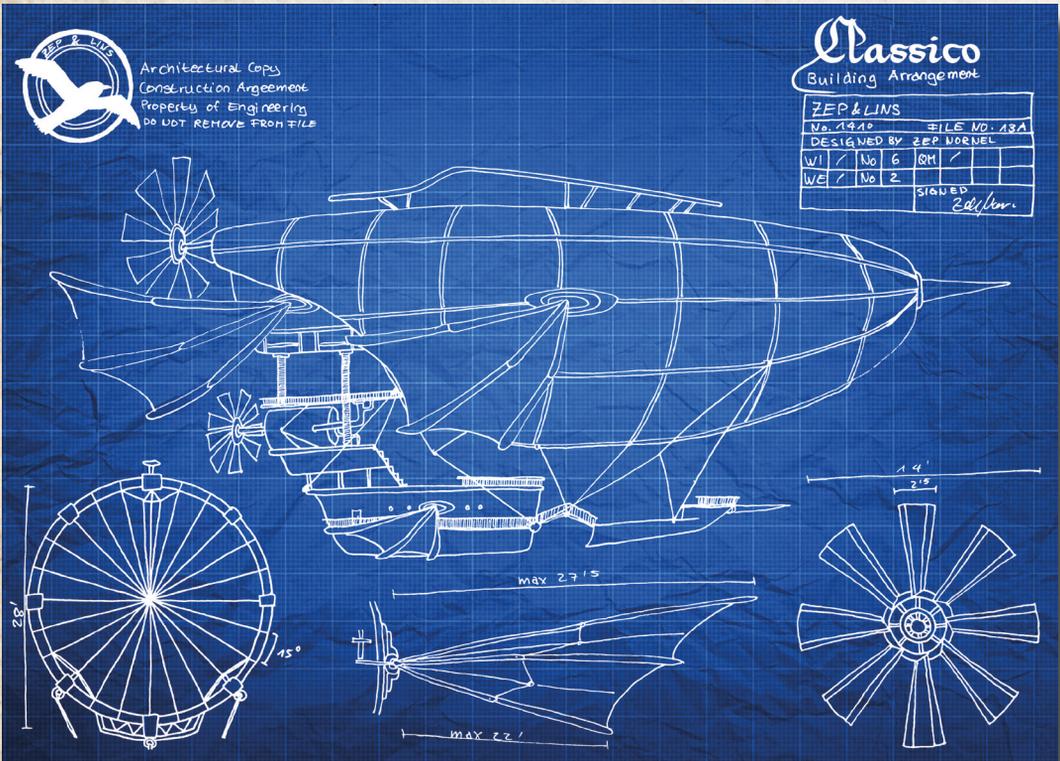
Kars angehören, hält sich Elijah zurück. Man merkt, dass er diese Geschichte nicht gerne erzählt.

### Dritte Szene: Ein Trauerfall in der Familie

Wenige Stunden nach dem gemeinsamen Frühstück werden alle Personen auf der *Clasico* zusammengerufen. Der Kapitän tritt vor und verkündet William Archie O'Sullivans Tod. Alle Gäste werden in Williams Kajüte geführt. William, ein alter Kar, hängt an einem Strick von der Decke inmitten der Kajüte. Ein Stuhl liegt umgekippt daneben. Es entsteht großes Entsetzen und Aufruhr. Kapitän Galliano bittet seine Freund:innen, unsere Abenteuer:innen, um Untersuchung des Todes.

### Von außen betrachtet

Kapitän Galliano ruft seine Besatzung und alle Gäste auf dem Flur der Kajüten zusammen. Die Besatzung wirkt geschockt. Nach einigen Momenten Ruhe verkündet Galliano den Tod von William Archie O'Sullivan. Die Familie reagiert durchweg überrascht: einige brechen in Tränen aus, andere ringen um Fassung. Galliano führt die Anwesenden in die Kajüte von William und Amilia. Mitten im Raum hängt ein alter Kar an einem Strick, welches an einem Holzbalken verzurrt wurde. Ein Stuhl liegt umgekippt daneben. Der Raum ist aufgebaut wie die der Abenteuer:innen: ein großes Bett, ein Nachtschrank, der fein verzierte Schreibtisch. An der Wand prangt ein Ölgemälde neben dem Kleiderschrank und der runde Teppich ziert den Boden.



Bevor die Gruppe einen genaueren Blick auf William und den Raum werfen kann, werden sie von Galliano an die Seite gebeten. Gleichzeitig versucht die Besatzung, die O'Sullivan zu beruhigen und sie vom Toten fernzuhalten. Galliano bittet unsere Abenteurer:innen, ihm einen Gefallen zu tun: sie sollen den Toten untersuchen und den Suizid bestätigen. Hiervon habe der Kapitän keine Ahnung. "Tut es für einen Freund!"

## Hinter verschlossenen Türen

*Selbstverständlich hat es mit Williams Tod mehr auf sich als Suizid. Großes Pech und Gier brachten dem Familienvater den Tod. Weil William so krank war, verabreichte Grace ihm ein Mittel gegen seine Schmerzen. Tatsächlich vertauschte sie jedoch die Pulver und löste in deutlich zu hoher Menge eine andere Substanz mit Wasser auf. Nach wenigen Minuten merkte Grace ihr Versehen. Sie hatte Williams letzte Stunden besiegelt. Doch William war ihr nicht böse, stattdessen sandte er seine Dienstmagd fort, sie solle in zwei Stunden seine zwei leiblichen Söhne zu William rufen. In dieser Zeit setzte William sein Testament neu auf, strich seine gesamte Familie aus dem Testament und überschrieb Grace das Erbe. Lediglich Elijah sollte ein wenig Geld erhalten. Grace tat, wie ihr geheißsen. Isaac und Finley besuchten zu später Stunde den bereits geschwächten William. Er verkündete seinen im Testament festgehaltenen Willen, worauf Isaac die Wut packte. Er erwürgte ihn, jedoch nicht ohne dabei ein Veilchen zu kassieren. In Panik holten die Geschwister ihre Tante Scarlett hinzu. Gemeinsam inszenierten sie den Selbstmord. Finley und Scarlett bewahren bis jetzt Stillschweigen über Isaacs Vergehen. Amilia war in der Kajüte anwesend, da sie aber stumm und reglos in ihrem Rollstuhl saß, wurde sie wie meist einfach übersehen. Sie kennt also die Wahrheit.*

## Ein Wunder erbeten - Das Stoßgebet

Wer die Götter anruft und um ein Wunder bittet, benötigt hierfür ein Mindestmaß an Glaubenskraft (GK). Diese findet ihr auf dem Charakterbogen über den Wundern des Pantheons. Neben der Beschreibung der Wunder ist notiert, wieviel GK du benötigst. Deine verfügbare Glaubenskraft wird um die Kosten des erbetenen Wunders verringert. Erbetene Wunder werden immer erhört, wenn auch manchmal etwas eigentümlich. Hier kann die SL durchaus auch mal etwas Humor beweisen. Die Glaubenskraft kann nur durch besondere religiöse Taten wieder erhöht werden.

## Vierte Szene:

### Lügen, so weit das Auge reicht

Von hier an heißt es für unsere Abenteurer:innen, die Ermittlungen aufzunehmen. Für dich als Spielleitung bedeutet das auch, dass du jetzt noch mehr auf die Gedanken und Ideen der Spieler:innen achten solltest. Die Handlung wird in dieser Szene vor allem durch die Ermittlungen der Spieler:innen gelenkt. Folgend sind einige Ansätze und Hinweise zur Lösung des Mordes vermerkt. Nicht alle müssen dabei vollends gelöst werden.

### Von außen betrachtet

Hier sind Hinweise vermerkt, die direkt am Tatort gesammelt werden können:

**Die Medizintasche** ist gut und ordentlich gepackt. Sie weist lediglich zwei leere Fächer auf. *Die Dienstmagd Grace verabreichte das falsche Medikament und vergiftete damit William. Aus Panik nahm sie die leere Flasche und das eigentliche Medikament und warf beide über Bord.*

**William hat Wunden am Hals.** Dem toten Kar ist sein Alter anzusehen. *Es ist fraglich, ob er die Kraft gehabt hätte, ohne Hilfe Suizid zu begehen. Mit einem Erfolgswurf auf Medizin oder dem Zauber Todesursache ließe sich herausfinden, dass nicht ein Genickbruch William getötet hat. Bei seinen Verfärbungen am Hals handelt es sich um Würgemale.*

Auf dem **Schreibtisch** liegt eine Schreibfeder. Der Tisch weist frische Tintenkleckse und Wachsreste auf. *Diese Materialien benötigte William, um sein Testament neu niederzuschreiben.*

Auf dem **Nachtschrank** steht ein leeres Glas, ein wenig Flüssigkeit bedeckt den Glasboden. *Mit dem Zauber "Schmerzhaftes Trennung" könnten die Abenteurer:innen herausfinden, dass hierin ein Pulver mit Wasser aufgelöst wurde.*

**Unter dem Bett** findet sich eine kleine, hölzern verzierte Schatulle an. Sie ist offen und innen mit einem roten Polster ausgelegt. Die Einlassung im Polster lässt die Form eines Pergaments vermuten. *Die Schatulle enthielt Williams Testament. Ohne zu überlegen, stahlen die beiden Brüder es und verschlossen das Testament in einer Schreibtischschublade auf Finleys Zimmer.*

## Hinter verschlossenen Türen

*Natürlich haben die Familienmitglieder auch einiges zu berichten. Unter Hinweisen verstecken sich immer wieder Lästereien und falsche Anschuldigungen. Die wahren Informationen können auf verschiedensten Wegen aufgedeckt werden. Belohne deine Spieler:innen für gute, witzige und interessante Ideen oder Gespräche.*

Geht es um Lästereien, ist **Scarlett** ganz vorne mit dabei. Sie erzählt der Gruppe von den Umständen um **Elijahs Adoption**: Er sei eine Waise, weil sein Vater früh gestorben sei und er seine Mutter im See habe ertrinken lassen. Diese sei beim Wäschewaschen vom

Steg gefallen und konnte nicht schwimmen. Elijah habe aber nur auf dem Steg gestanden und zugeschaut. Von Isaac und Finley spricht Scarlett in den höchsten Tönen. Mit ein wenig Überzeugungskraft spricht sie auch über ihren Bruder William - *der ihr damals die Hochzeit in einen niederen Stand versagte.* Sie ist nicht gut auf ihn zu sprechen.

*Die Tante deckt ihre Neffen und inszenierte den Suizid mit. Sofern sie beschuldigt wird, wird sie energisch alles abstreiten und ihren **verschwundenen Schmuck** ins Spiel bringen. "Die Damen und Herren mögen lieber nach dem Dieb meines gestohlenen Schmuckes suchen, als den Suizid meines armen Williams infrage zu stellen." Was es damit auf sich hat, findest du in der optionalen Szene.*

**Elijah** bestätigt Scarletts Geschichte zwar, jedoch nicht ohne anzumerken, wie gewalttätig seine Mutter war. Das Adoptivkind kann kaum jemanden aus der Familie leiden. Lediglich William und Grace hält er für anständig und ehrlich. William kannte Elijah damals als einen Pagen. William zögerte keine Sekunde und nahm Elijah in seine Obhut.

**Darcie** ist in die Familie eingehiratet und könne schwer helfen. Sie hat aber gesehen, wie Grace aus luftigen Höhen Flaschenpost über Bord warf. Ein wenig merkwürdig nach Darcies Geschmack. Außerdem erzählt Elijahs Ehefrau mit Vergnügen von Scarletts verpatzter Hochzeit. William hätte damals zurecht die Eheschließung mit einem einfachen Handwerker verwehrt.

Die **Dienstmagd Grace** hat nun schon viele Jahre für das Familienoberhaupt gesorgt. Daher weiß Grace zu berichten, dass William nicht viel von seinen beiden Söhnen gehalten hat. Sie hätten nie auf eigenen Beinen gestanden.

Grace behauptet, sie habe William nur Schmerzmittel verabreicht. Sobald die Gruppe hartnäckig auf sie einredet oder sie mit der "Flaschenpost" von Darcie konfrontiert, wird die Tellererin einbrechen und die unabsichtliche Vergiftung gestehen. William hat sie aber nur fortgeschickt und ihr befohlen, in wenigen Stunden Isaac und Finley zu holen. Sie sei Schuld an Williams Tod. Grace geht davon aus, dass William Suizid begangen hat, sofern die Abenteuer:innen keinen offiziellen Mordfall ausrufen.

Möchten unsere Abenteuer:innen mit **Isaac und Finley** reden, werden sie es schwer haben. Nach dem Tod ihres Vaters agieren beide sehr verschlossen. Immerhin hat Isaac seinen Vater erwürgt, Finley versteckt das Testament auf seinem Zimmer und haben einen Suizid inszeniert. Zu allem Überfluss haben sie auch noch ihre Tante mit reingezogen. Die Spieler können aber einen Zugang zu den Brüdern aufbauen: Isaac und Finley sind dem Glücksspiel nicht abgeneigt. Sie spielen mit dem **Navigators Bellamy und Steward Stede** im Salon regelmäßig Glücksspiele (Karten und Würfel). Die Crew verliert während den Spielen eine beachtliche Geldsumme. Die Gruppe könnte hierdurch später in der fünften Szene "Achtung, Hinterhalt" auf den Verdacht kommen, dass etwas nicht stimmt.

## Optionale Szene: Verfolgungsjagd durch die Takelage

Die Crew der Classico kann wenig zur Aufklärung des Falls beitragen. Bellamy und Stede haben durch ihr Glücksspiel so hohe Schulden bei Isaac und Finley, dass sie sich später auf ihre Seite schlagen werden. Alle anderen wissen schlichtweg nichts. Um die Detektivarbeit zwischendurch ein wenig aufzulockern, kannst du folgende Verfolgungsjagd einbauen, wann immer es sich anbietet.

## Von außen betrachtet

Wenn die Abenteuer:innen mit Nathaniel sprechen möchten oder sie dem Takler einfach nur auf dem Flur begegnen, fängt der Falconi an, nervös zu werden. Sollten die Spieler:innen das Gespräch suchen, nimmt er Reißaus. Für die Spieler:innen sollte das jetzt hoffentlich heißen: hinterher!

## Hinter verschlossenen Türen

Nathaniel hat etwas Schmuck von Scarlett mitgehen lassen und bekommt kalte Füße, sobald unsere Ermittler auf ihn zukommen. Er will auf die Takelage flüchten. Eine kleine Verfolgungsjagd mit fünf Hindernissen beginnt (Erfolgssproben auf 15): Erstmal müssen die Verfolger Schritt halten mit dem flinken Nathaniel (EW Laufen). In der Küche angekommen wirft er mit Töpfen und Pfannen um sich (EW: Fangen oder Ausweichen) und springt einen Moment später über einen Gepäckwagen, den Emanuel gerade durch den Flur schiebt (EW: Springen). Zuletzt verfolgen sie Nathaniel bis an den Außengang des Luftschiffs, von dem aus Nathaniel in die Takelage klettert. Die Abenteuer:innen benötigen einen EW: Klettern, um ihn aus der Takelage zu zerren. Sollte keiner Abenteuer:in die Verfolgung gelingen, können sie immer noch Galliano bitten, Nathaniel zur Vernunft zu bringen. Nathaniel gesteht den Diebstahl. Für den eigentlichen Fall kann er dennoch nichts besteuern.

## Unsere Kampfregeln

Immer wenn es wichtig wird, wann wer handeln darf, verwenden wir Initiativrunden. Jeder Charakter besitzt das Attribut Initiativwert (IW). Nehmt nun die Initiativleiste zur Hand und legt sie gut sichtbar auf den Tisch.

### 1. Die Initiative bestimmen.

Zu Beginn einer jeden Initiativrunde würfeln alle (auch die SL für die NSC) mit einem W20 und addieren das Ergebnis auf ihren IW. Die Summe stellt die Initiativpunkte der Charaktere für diese Initiativrunde dar. Alle setzen ihre Spielfiguren oder Marker auf die entsprechende Zeile der Initiativleiste. Der Charakter mit der höchsten Initiative beginnt mit der ersten Handlung. Nach seiner Handlung werden seine durch die Handlung aufgewendeten Initiativkosten (IK) von seinen Initiativpunkten abgezogen. Zieht die entsprechende Spielfigur daher um die IK nach unten. An der Reihe ist nun der Charakter mit den aktuell meisten Initiativpunkten. Das kann auch derselbe Charakter sein. Die Charaktere können solange handeln, wie sie Initiativpunkte besitzen.

Die SL bestimmt für alle NSC, die am Kampf beteiligt sind, auf gleiche Weise deren Initiativpunkte.

### 2.1 In einer Initiativrunde handeln.

Sobald du an der Reihe bist (deine Figur auf der Initiativleiste steht nun über allen anderen), führst du deine Handlung aus. Du könntest zum Beispiel jemanden angreifen oder eine Fertigkeit einsetzen. Die dafür notwendigen Initiativkosten (IK) stehen direkt in der Tabelle Waffengruppen auf Seite 3 deines Charakterbogens bzw. unten auf der Seite 3. Stehen dir nicht mehr genug Initiativpunkte zur Verfügung, so kannst du diese Handlung nicht mehr durchführen.

Wer angegriffen wird und noch die notwendigen Initiativpunkte aufweisen kann, darf eine der drei Verteidigungen anwenden. Es bleibt dir überlassen, ob du alle 5 Punkte für eine volle Verteidigung verwendest oder weniger. Vielleicht nimmst du mehr Schaden in Kauf, kannst allerdings danach noch handeln. Die weniger verbrauchten IK werden als Malus von deinem Verteidigungswert abgezogen.

Beide würfeln nun mit einem W20. Der Angriffswert (EW der Waffengruppe + W20 des Angreifers) wird mit dem Verteidigungswert (EW der Verteidigung + W20 des Verteidigers - Malus nicht eingesetzter IK) verglichen. Übersteigt der Angriffswert den Verteidigungswert, so ist der Angriff gelungen und die Verteidigung wurde durchbrochen. Andernfalls war die Verteidigung erfolgreich und der Angriff ging ins Leere.

## 2.2. Schaden ausrechnen.

Der Schaden ist grundsätzlich die Differenz zwischen Angriffswert und Verteidigungswert. Zum Schaden hinzu kommt die Schadensklasse der Waffengruppe (SK) des Angreifers. Die getragene Rüstungsklasse (RK) verringert den Schaden um die entsprechenden Punkte. Unsere Eukarierin denkt hier bitte an die natürliche Rüstung von +2. Der Schaden wird dann vom Gesundheitszustand abgezogen.

## 2.3. Initiativkosten der Handlung verrechnen.

Beide Kontrahent:innen ziehen von ihren Initiativpunkten die entsprechenden Initiativkosten ihres Angriffs bzw der Verteidigung ab und bewegen ihre Spielfigur auf der Initiativleiste entsprechend nach unten.

## 2.4 Magie in einer Kampfrunde wirken

Natürlich kannst du auch einen Zauber sprechen. Der Ablauf eines Zaubers im Kampfgeschehen unterliegt den Regeln eines regulären Kampfes. Zuerst bestimmt ihr ganz normal für alle Beteiligten die Reihenfolge der Initiativrunde. Anschließend führen alle ihre Aktionen der Reihe nach aus, wobei die Initiativkosten jeweils abgezogen werden. Besteht eine Aktion im Wirken eines Zauberspruches, werden hier dessen Initiativkosten als Konzentrationsphase für die Magier:in angesetzt. Der Charakter, der den Zauber wirkt, wird auf der Initiativleiste entsprechend herabgesetzt. Da der Spruch aber erst am Ende der Konzentrationsphase seine Wirkung entfaltet, können nun andere an der Reihe befindliche Charaktere versuchen, entweder die Konzentration der Magier:in zu stören oder einen Gegenzauber zu wirken. Bei Zaubersprüchen, deren Initiativkosten über die Initiativrunde hinausgehen, werden die verbliebenen Initiativkosten in die Folgerunde übertragen und die Wirkung erst entsprechend in dieser erzielt.

**Anmerkung:** Im Grundregelwerk werden die Regeln für Gegenzauber behandelt, die wir hier aber zur Vereinfachung nicht berücksichtigen.

## 2.5 Ein Wunder im Kampf erbeten

Falls die Lage es erfordert, kannst du dich im Kampf auch an deinen Pantheon wenden und ein Wunder erbeten. Dafür musst du zwei Initiativpunkte einsetzen. Wie du Wunder erbittest, haben wir schon weiter oben beschrieben.

## 2.6 Kritischer Fehler im Kampf

Würfelst du beim Angriff oder bei der Verteidigung eine 1, so ist dies ein kritischer Fehler. Deine Aktion ist definitiv gescheitert. Was noch passiert, wird anhand der Tabelle "Kritische Fehler im Kampf" im Anhang mittels eines erneuten W20-Wurfs bestimmt.

### 3. Den nächsten Handelnden bestimmen

Nachdem eine Handlung durchgespielt wurde, ist nun die Spieler:in mit den aktuell meisten Initiativpunkten an der Reihe.

Die Initiativrunde endet, wenn alle Charaktere ihre Initiativpunkte verbraucht haben und keine Handlung mehr möglich ist. Sofern der Kampf noch nicht beendet ist, beginnt eine neue Initiativrunde. Alle würfeln erneut mit dem W20 und addieren ihren IW...

#### **Anmerkung:**

Wie du vielleicht schon gesehen hast, kannst du mit geschicktem Handeln und Auswahl der Gegner schon einen taktischen Kampf spielen. Im Grundregelwerk sind diverse weitere Möglichkeiten vorgesehen, deine Kämpfe noch ausgefeilter und strategischer zu gestalten. Für dieses erste Einstiegsabenteuer sollen aber diese Grundregeln reichen.

## Fünfte Szene:

### Achtung, Hinterhalt

Es kommt zum Showdown. Im Laufe der Ermittlungen werden Isaac und Finley immer angespannter. Schließlich beschließen sie von Panik getrieben, der Gruppe einen Hinterhalt zu stellen.

### Von außen betrachtet

Navigator Bellamy trifft völlig außer Atem bei der Gruppe ein. Hektisch bittet er unsere Detektiv:innen, ihm schnell zu folgen. Sie landen schließlich im Maschinenraum des Luftschiffs. Der Raum ist mit Röhren und Seilzügen durchzogen. Auf der anderen Seite des Raumes steht ein großer, geschlossener Kohleofen. Direkt vor dem Ofen haben sich Scarlett, mit einem Revolver bewaffnet, Isaac und Finley mit Schlagringen und Steward Stede mit einem Brecheisen aufgestellt. Hinter ihnen verriegelt Bellamy die Tür und nimmt sich ein Metallrohr, das links neben die Tür gelehnt war und verriegelt damit die Tür. Die Spieler:innen sitzen in der Falle. Ein Kampf bricht aus.

### Hinter verschlossenen Türen

*Diese Szene sollte erst gespielt werden, sobald du merkst, dass deine Spieler:innen die Lösung herausgefunden haben oder der Verdacht auf Isaac und Finley zumindest sehr hoch ist. Damit die Spieler:innen Bellamy auch folgen, sollte ein Vorwand vorgeschoben werden. Sollte Graces Geheimnis bereits gelüftet worden sein, könnte Bellamy zum Beispiel behaupten, die Brüder wollten die Dienstmagd eigenhändig bestrafen.*

Sofern die Gruppe von Bellamys Wett-schulden bei den Brüdern erfahren hat, misstrauen sie vielleicht Bellamy. Lass die Spieler:innen in diesem Fall ruhig ihren Vorteil ausspielen. Sie haben es sich durch ihre Ermittlungen schließlich verdient.

*Bellamy und Stede schlagen sich auf die Seite der O'Sullivan, weil sie hoch verschuldet sind. Sobald der Kampf eine schlechte Wendung nimmt, könnten sie jederzeit ihre Handlung bereuen und sich aus dem Kampf zurückziehen. Bellamy wird sich weitgehend aus dem Kampf heraushalten und nur die*

Tür bewachen. Sollte er angegriffen werden, wird er entweder fliehen oder sich verteidigen. Dies solltest du vom Kampfverlauf abhängig machen.

## Sechste Szene: Das Urteil

Der Kampf hat hoffentlich ein gutes Ende für unsere Abenteuer:innen genommen. Die Geheimnisse der O'Sullivan-Brüder sollten jetzt schlussendlich aufgedeckt werden. Kapitän Galliano beruft nach dem Kapitänsrecht der Küstenstädte eine Verhandlung ein. Die Gruppe hat nun die Pflicht, ein Strafmaß festzulegen.

### Von außen betrachtet

Alle Besatzungsmitglieder und Gäste der Classico haben sich im großen Salon versammelt. Auf der Bühne, die sonst mit Lichtern und einem Mikrophon ausgestattet ist, stehen sechs Stühle in Reihe. An die Stühle gefesselt: Bellamy, Stede, Scarlett, Grace, Isaac und Finley. Galliano dankt seinen Freunden für ihre tatkräftige Unterstützung bei diesem tragischen Vorfall. Nach Recht der Küstenstädte stehen unsere Spieler:innen jetzt in der Pflicht, Urteile für jeden einzelnen zu fällen. Was sie entscheiden, wird geschehen. Sollte bei einer Abstimmung um das Verfahren ein Gleichstand der Stimmen entstehen, wird Galliano eine Stimme zugesprochen.

## Hinter verschlossenen Türen

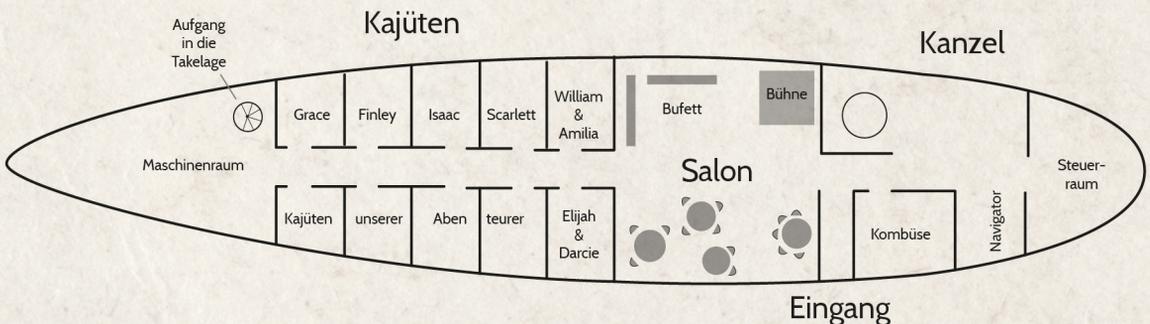
Unsere Spieler:innen haben die freie Wahl, welchem Schicksal die Angeklagten entgegen sehen. Im Anhang findest du zu den jeweiligen NSC ihre Vergehen, um den Spieler:innen nochmals einen kleinen Überblick zu geben, worüber sie sogleich entscheiden müssen.

Das Abenteuer endet mit dem letzten Urteil. Auf dass unsere Abenteuer:innen die richtigen Entscheidungen treffen!

Lass die Diskussion der Abenteuer:innen ruhig freien Lauf. Sie können hier untereinander die Schwere der Schuld eines jeden einzelnen diskutieren und bewerten.

Es kann sein, dass die Gruppe bestimmte Ereignisse niemals aufgedeckt hat. Vielleicht kam nie heraus, dass Scarlett an der Inszenierung des Suizids beteiligt war. Sogar Graces Vergiftung muss nicht unbedingt ans Tageslicht kommen. Passe die Szene daher an den Wissensstand der Gruppe an, insbesondere wer als Angeklagter auf der Bühne sitzt.

## Die Classico



# Anhang

## Die Nichtspielercharaktere

An dieser Stelle führen wir dir nochmal alle NSC auf und beschreiben kurz ihre Rolle in diesem Abenteuer. Die NSC, welche auch in einem Kampf verwickelt werden (können), besitzen zusätzlich Angriffs- und Verteidigungswerte.

### Der Händler Calico

Calico verkauft in seinem Laden in Herodia so allerlei wertvolle Gegenstände, deren Herkunft - sagen wir mal - nicht geklärt ist.

Calico spielt im Abenteuer außer zur Beauftragung der Gruppe keine weitere Rolle. Daher wird auf die Darstellung seiner Werte und Fertigkeiten verzichtet.

### Die Besatzung der Classico

#### Kapitän Galliano

##### Beziehung

Ein alter Freund unserer Abenteuergruppe.

Der Kapitän vertraut der Abenteuergruppe soweit, dass er auch über vieles hinwegsehen wird, auch wenn es nicht ganz legal sein sollte. Wo er gar keinen Spaß versteht ist, wenn die Flugsicherheit gefährdet wird.

Außer dem Auftritt in der zweiten und sechsten Szene ist vom Kapitän aber nichts zu sehen. Die Abenteuergruppe kann über die Stewards Fragen und Bitten an Galliano richten.

#### Steward Emanuel

Emanuel kann von der Abenteuergruppe befragt werden. Er weiß immer, wo sich wer

auf dem Schiff aufhält und im Ansatz auch, was diese Person gerade macht. Zur Untersuchung selbst kann er aber nichts beisteuern.

#### Steward Stede

Steward Stede spielt mit den Brüdern Isaac und Finley häufig im Salon. Er hat bei den beiden hohe Schulden. Im Verlauf des Abenteuers wird er den beiden zur Seite stehen und auch beim Hinterhalt aktiv mitmischen.

##### Problem

Glücksspielsüchtig, hoch verschuldet bei Isaac und Finley.

##### Bewaffnung

Stede hat für den Fall eines Kampfes immer irgendwie ein Brecheisen (Waffengruppe Knüppel) zur Hand.

Angriff	Knüppel	EW 9	SK 1
Verteidigung	Blocken	EW 8	
Initiative (IW)		6	
Lebenspunkte		74	

#### Pilot Lafitte

Der Pilot der Classico spielt für den Verlauf des Abenteuers keine Rolle.

#### Navigator Bellamy

Bellamy ist ein guter Freund des Stewards Stede und folgt ihm in seiner Unterstützung der Brüder.

##### Problem

Glücksspielsüchtig, hoch verschuldet bei Isaac und Finley.

Angriff	Waffenl. Kampf	EW 6	SK 0
Verteidigung	Ausweichen	EW 11	
Initiative (IW)		4	
Lebenspunkte		62	

## Takler Nathaniel

Er ist der Mechaniker an Bord und tritt nur selten in Erscheinung.

### Problem

Hat den Schmuck von Scarlett gestohlen.

Angriff	Waffenl. Kampf	EW 9	SK 0
Verteidigung	Ausweichen	EW 12	
Initiative (IW)		7	
Lebenspunkte		70	

## Die Familie O'Sullivan

### William Archie O'Sullivan

Um die ihm wie eine Tochter ans Herz gewachsene Dienstmagd Grace zu versorgen, hinterlegt er Grace in einem neu geschriebenen Testament als Erbin des Sitzes und des gesamten Vermögens.

### Madame Amilia

Amilia war in der Kajüte anwesend, da sie aber stumm und reglos in ihrem Rollstuhl saß, wurde sie wie meist einfach übersehen. Sie kennt also die Wahrheit, reagiert aber nur auf Lügen, in dem sie mit ihrer kleinen Glocke bimmelt.

### Beziehung

Sie ist die stumme und am Rollstuhl gefesselte Frau von William.

## Tante Scarlett

Scarlett liebt ihre Neffen und spricht nur in den höchsten Tönen von den beiden. Die Tante deckt ihre Neffen und hilft beim inszenierten Suizid und Hinterhalt.

### Beziehung

Sie ist die Schwester von William Archie O'Sullivan.

### Problem

William hatte ihr die Hochzeit in einen niederen Stand versagt, was sie ihm nie verziehen hat.

Angriff	Revolver	EW 7	SK 4
Verteidigung	Ausweichen	EW 6	
Initiative (IW)		3	
Lebenspunkte		61	

## Die Brüder Isaac und Finley

Die Söhne Isaac und Finley erfahren von ihrer Enterbung. Isaac erwürgt seinen Vater im Affekt. Zusammen mit ihrer Tante Scarlett versuchen sie dies zu vertuschen und lassen es wie Suizid aussehen. Beide sind aktive Boxkämpfer und trainieren miteinander.

### Beziehung

Die Söhne von William Archie und Amilia O'Sullivan.

### Problem

Mit ihrer Spiel- und Wettleidenschaft würden sie das Erbe wohl verspielen.

Angriff	Waffenl. Kampf	EW 9	SK 0
	Schlagring	EW 9	SK 2
Verteidigung	Ausweichen	EW 12	
Initiative (IW)		6	
Lebenspunkte		Isaac 77	Finley 69

## Das Ehepaar Darcie und Elijah

Elijah ist gerne bereit, der Gruppe über die Familienverhältnisse Auskunft zu geben. Er selbst erwartet nicht, dass er beim Erbe berücksichtigt wird. Darcie hat gesehen, wie Grace Flaschen über Bord geworfen hat.

### Beziehung

Elijah ist der Adoptivsohn Williams.

## Die Dienstmagd Grace

Die Dienstmagd Grace vertauscht aus Versehen Williams Medikamente und verurteilt ihn damit zu Tode, woran er allerdings nicht stirbt. Dass sie trotzdem von William als Erbin eingesetzt wurde, weiß sie nicht.

### Beziehung

Eine Seele von Pflegerin, für William wie eine Tochter.

## Tabellen

### Gesundheitszustand

LP	Auswirkungen
Ab 40 LP	keine
30 - 39 LP	Malus von -1 auf EW
20 - 29 LP	Malus von -2 auf EW
10 - 19 LP	Malus von -3 auf EW
7 - 9 LP	Es sind nur noch passive Fertigkeiten einsetzbar. Im Kampf ist nur noch die Abwehr möglich.
4 - 6 LP	Bettlägerig, Malus von -5 auf EW bei geistigen Fertigkeiten, andere Fertigkeiten sind nicht mehr ausführbar.
Unter 4 LP	Keine Anwendungen von Fertigkeiten mehr möglich.

### Schwierigkeitsgrade

Anpassung des zu erreichenden Erfolgswurfes durch die SL:

unter 07	sehr leicht; nur Würfeln, wenn die Fertigkeit nicht gelernt ist
08 bis 11	leicht
12 bis 15	normal
16 bis 24	schwer
25 bis 35	sehr schwer
ab 35	so gut wie unmöglich



JP stories  
Jan-Patrick & André Biedermann GbR  
Langer Weg 14, 29339 Wathlingen  
Deutschland  
© 2022 JP stories

Besucht uns im Internet:

System [www.fragments-rollenspiel.de](http://www.fragments-rollenspiel.de)  
Verlag [www.jp-stories.de](http://www.jp-stories.de)  
Shop [shop.jp-stories.de](http://shop.jp-stories.de)  
Discord <https://discord.gg/ZPDy79kpRv>

# Kritische Fehler Magie

1. Es kommt zu einer Maganverzehrung. Dein gesamter Magan Memori ist aufgebraucht.
2. Du hast dich in der Zauberformel vertan oder es wurde ein anderer Spruch in den Runenstab eingewebt. Entscheide selbst, ob du den Zauberspruch über oder unter dem angestrebten Spruch aus deinem Buch der Magie gewirkt hast.
3. Das Ziel des Zauberspruches hat sich zufällig geändert. Der Spielleiter entscheidet über das Ziel.
4. Das Wirken des Zauberspruches kostet die doppelte Menge an Magan.
5. Du erleidest starke Kopfschmerzen und kannst die nächsten W20 Stunden nicht mehr zaubern.
6. Die magische Energie entlädt sich direkt vor dir. Du erleidest Schaden in Höhe des aufgewendeten Magans. Beim Wirken eines Siegels verteilt sich der Schaden auf alle Magier des Zirkels.
7. Führe einen EW: Willenskraft durch. Falls dieser misslingt, fällst du für 2W20 Stunden in ein Koma.
8. Für die nächsten drei Tage ist keine Regeneration des Magan Memori möglich.
9. Diese Zauberformel flößt dir Respekt ein und du musst dich zukünftig überwinden, diese zu wirken. Du erhältst einen Malus von -1 auf das Wirken dieser Formel. Dir steht vor jedem Wirken ein EW: Intelligenz zu, um diesen Malus abzulegen.
10. Du wurdest abgelenkt und musst dich neu konzentrieren. Führe einen EW: Intelligenz durch.
11. Der Zauber hat sich der Wirkungsart bemächtigt. Du kannst daher gerade nicht sprechen oder gestikulieren. Damit kannst du gleichartige Zauber für W20 Minuten nicht wirken.
12. Es kommt zu einem magischen Impuls, der allen Runen und Artefakten im Umkreis von 20 Metern ihre magische Wirkung raubt.
13. Im Umkreis von 15 Metern steht der Boden in Flammen.
14. Du vergisst die Zauberformel, Rune oder Alchemistenformel und musst diese nach den Regeln neu erlernen.
15. Für W20 Minuten ergießt sich schwerer Regen und Hagel in einem Umkreis von 150 Metern, selbst in geschlossenen Räumen.
16. Ein durch den Spielleiter bestimmtes Ziel im Umkreis von 15 Metern wird magnetisch und zieht alle metallischen Gegenstände in diesem Umkreis stark an. Andere Personen müssen ein EW: Kraft durchführen, damit ihnen die Gegenstände nicht aus der Hand gerissen werden.
17. Alle Glasgefäße in einem Umkreis von 20 Metern zersplittern.
18. Du verlierst einen deiner Sinne für (abgerundet) W20/2 Tage.
19. Wilde Lichtmuster umschwirren dich für W20 Minuten. Dir muss ein EW: Orientierung gelingen, um sie zu ignorieren. Ansonsten erleidest du einen Malus von -4 auf das Wirken von Magie.
20. Der Zauber verpufft einfach. Ansonsten gibt es keine weiteren Auswirkungen.

# Kritische Fehler im Kampf

1. Die Waffe ist zerbrochen, die Sehne ist gerissen oder die Patrone hat sich im Lauf festgefressen.
2. Die Waffe verkantet sich und steckt fest (in einen Balken geschlagen, in einem Netz verheddert) oder deine Fernkampf-Waffe funktioniert nicht (Sehne ist feucht geworden, der Bolzen hat sich verklemmt, du hast eine Patrone ohne Pulver erwischt).
3. Ein Krampf lässt deine Waffe aus deiner Hand gleiten.
4. Du hast das Gleichgewicht verloren und stürzt zu Boden.
5. Die Waffenhand ist geprellt. Mit dieser Hand erhältst du einen Malus von -4 auf den Angriff.
6. Du bist auf eine Finte eingegangen. Dein Gegner kann einen direkten Gegenangriff durchführen.
7. Führe einen EW: Willenskraft aus. Misslingt dieser, so glaubst du, dass dein Gegner übermächtig ist und fliehst.
8. Du offenbarst eine Schwachstelle. Dein Gegner erhält auf seinen nächsten Angriff einen Bonus von +2.
9. Führe einen EW: Orientierung aus. Wenn dieser misslingt, bist du kurzzeitig desorientiert und verlierst drei Initiativpunkte.
10. Führe einen EW: Gewandtheit aus. Wenn dieser misslingt, strauchelst du und verlierst sechs Initiativpunkte.
11. Du zerstörst aus Versehen einen eigenen Gegenstand, den du mit dir führst. Du kannst ihn dir selbst aussuchen.
12. Dir ist etwas ins Auge geflogen (ein Insekt, Qualm der neben dir abgefeuerten Pistole, Rauch des ausbrechenden Feuers). Deine Sicht ist beeinträchtigt, das Auge beginnt zu tränen und zu brennen. Du erleidest für alle Aktionen, die Sicht benötigen, einen Malus von -3.
13. Du verfällst in unbändige Wut (siehe Temporäre Zustände GRW auf Seite 50) und erhältst einen Bonus von +2 auf den Angriff im Nahkampf, allerdings auch einen Malus von -1 auf die Abwehr.
14. Am Ende des Kampfgeschehens bist du erschöpft (siehe Temporäre Zustände GRW auf Seite 50).
15. Du entwickelst eine Phobie gegen diesen Typus von Gegnern. In jedem zukünftigen Kampf gegen solche Gegner hast du einen Malus von -1. Dir steht vor jedem Kampf ein EW: Willenskraft zu, um deine Phobie abzulegen.
16. Du stolperst in die Waffe des Gegners und erleidest 2W20 Schaden.
17. Ein Schrei hat dich abgelenkt. Dein Angriff erwischt aus Versehen einen deiner Mitstreiter.
18. Dein Gegner verhöhnt dich. Lege einen EW: Intelligenz ab. Misslingt dieser, verwendest du deine nächsten drei Initiativpunkte dafür, Schmä- und Schimpftiraden von dir zu geben.
19. Im Kampfgemetzel meinst du, die Gestalt Almaws erkannt zu haben. Lege einen EW: Glaubenskraft ab. Misslingt dieser, befürchtest du, Almaw ist anwesend, um deine Seele in Empfang zu nehmen. Du erhältst einen Malus von -2 auf alle Aktionen.
20. Beim Schutze Divaras, es ist nichts weiter passiert.