

Eis & Dampf

Das Steampunk-Setting für Fate

Das Gjallarhorn Projekt

Ein Szenario für Eis & Dampf
voller Geheimnisse und
absurder Wissenschaft



POWERED BY
FATE

Inklusive Fate-Kurzregeln
Direkt losspielen!

Einleitung

Dieses Dokument ermöglicht Ihrer Gruppe einen schnellen Einstieg in das Rollenspiel-System Fate Core im Allgemeinen sowie das Setting von Eis&Dampf im Besonderen. Im Rampenlicht steht das Szenario, für Fate-Neulinge werden eingangs aber auch stark vereinfachte Regeln vorgestellt. Außerdem werden zum Spiel Beispielcharaktere in Form von Archetypen zur Verfügung gestellt.

Das vollständige Grundregelwerk kann hier kostenlos heruntergeladen werden:
www.faterpg.de/downloads/

Mehr Infos zur Welt von Eis&Dampf finden sich in den zugehörigen Romanen von Feder&Schwert sowie hier: www.eis-und-dampf.de

Und jetzt, Suffragetten, Wissenschaftler, Äronauten und Gentlemen: Stürzt euch ins Abenteuer!

Impressum

Redaktion: Christian Vogt

Layout&Satz: Klaus Erkens

Illustrationen: Hannah Möllman

Szenario: Hannah Möllmann

Korrektur: Judith Vogt

Besonderer Dank gilt: André Pönitz, Dominik Pielarski, Robert Rydlo

Schriftart Jugend WF von Walden Font Co.

Photoshop Brushes »Frost« and »Icicles« by OBSIDIAN DAWN <http://www.obsidiandawn.com>

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.

Copyright der gedruckten Ausgabe © 2015 by Uhrwerk Verlag, Köln.

Die Rechte für Inhalt und Bilder liegen bei den jeweiligen Autoren und Künstlern.

Printed in the EU

Einführung in Fate Core

Fate Core ist ein Spiel mit einfachem, schnellem Würfelsystem, das den Spielern die Möglichkeit bietet, in den Verlauf der Handlung einzugreifen und den Hintergrund der Welt mitzugestalten.

Sie benötigen vier Fudge-Würfel (mit ,  und ) zum Spielen (oder Sie definieren auf vier gewöhnlichen sechsseitigen Würfeln 1 und 2 als ; 3 und 4 als ; 5 und 6 als ). Jeder Spielercharakter verfügt über Fertigkeiten sowie Aspekte.

Aspekte

Aspekte bilden gleichzeitig den Hintergrund eines Charakters und seine Vor- und Nachteile. Jeder Charakter verfügt über fünf Aspekte, darunter sein Konzept sowie sein Dilemma. In Situationen, die zu einem Aspekt ihres Charakters passt, können Spieler einen ihrer Fate-Punkte ausgeben und dadurch entweder einen Bonus von +2 auf eine bereits geworfene Fertigungsprobe erhalten oder einen Wurf wiederholen. Außerdem können sie Nachteile in Kauf nehmen, um Fate-Punkte vom Spielleiter zu erhalten. Zudem kann der Spielleiter Ort und Personen mit Aspekten versehen, die ebenfalls von Spielern mit Hilfe ihrer Fate-Punkte ausgenutzt werden können. Es ist daher ratsam, sich die Aspekte der Charaktere einzuprägen oder die Spieler zu animieren, die negative Seite ihrer Aspekte selbst ins Spiel zu bringen, um sie reizen zu können, die Handlung voranzutreiben und einen regen Fluss von Fate-Punkten zu gewährleisten.

Aspekte reizen und einsetzen

Die visionäre Wissenschaftlerin Lieselotte Haslmayr versucht, ihren Erzrivalen auf einem Kongress zur Rede zu stellen. Ihr wird aber in dieser Männerdomäne der Zutritt verwehrt aufgrund ihres Aspekts *Vielleicht werden Sie besser Volksschullehrerin*. Dafür erhält sie einen zusätzlichen Fate-Punkt.

Im Verlauf der weiteren Handlung spürt sie ihren Rivalen doch noch auf und nutzt durch Ausgabe eines Fate-Punkts ihren Aspekt *Viel hilft viel*, um die Galvanischen Zellen ihres Teslawerfers voll zu beanspruchen und einen Bonus von +2 auf ihre Fertigungsprobe zu erhalten.

Kleine Fakten und Fate-Punkte

Jeder Spieler erhält zu Anfang des Szenarios so viele Fate-Punkte, wie sein Wert in Erholung beträgt. Indem er diese ausgibt, kann er kleine Fakten in der Welt schaffen.

Fakten schaffen mit Fate-Punkten

Maha, Spionin von Beruf, gibt einen Fate-Punkt aus, um festzulegen, dass in dem Raum, in den sie soeben vor der Hanesicherheit geflohen ist, ein Kronleuchter an einem Seil von der Decke hängt. Der herabfallende Leuchter wird sicher eine nette Überraschung für ihre Verfolger werden.

Fertigkeitsproben

Es gibt vier Möglichkeiten, Fertigkeiten bei Fate einzusetzen: um Hindernisse zu überwinden, Vorteile zu schaffen, anzugreifen oder zu verteidigen.

Überwinden

Gilt es, im Spiel ein Hindernis irgendeiner Art zu überwinden, entscheidet sich der Spielleiter für eine passende Fertigkeit und legt eine Probenschwierigkeit fest (z.B. ein passender Fertigkeitswert eines Gegners). Für Letzteres dient die Stufenleiter als Anhaltspunkt.

Die Würfelprobe und der Fertigkeitswert werden addiert und das Ergebnis mit der Schwierigkeit verglichen: Ist das Ergebnis höher, ist das ein Erfolg, ist es niedriger, ein Fehlschlag. Bei einem Gleichstand hat der Erfolg einen kleinen Haken.

Vorteile schaffen

Nach obigem Würfelmechanismus ist es ebenfalls möglich, einen Vorteil zu schaffen; nichts anderes als einen Aspekt, der auf eine passende zukünftige Probe einen Bonus von +2 liefert und danach mit Fate-Punkten ausgenutzt werden kann wie alle Aspekte. Der Bonus ist übertragbar und bietet so eine gute Möglichkeit zum Teamwork.

+8	Legendär
+7	Episch
+6	Fantastisch
+5	Hervorragend
+4	Großartig
+3	Gut
+2	Ordentlich
+1	Durchschnittlich
+0	Mäßig
-1	Schwach
-2	Fürchterlich

Ein Hindernis überwinden

Luftschiffpirat Jesko will ein Luftschiff bei dichtem Nebel unbeschadet durch eine schmale Schlucht steuern. Der Spielleiter entscheidet, dass hierfür aufgrund mangelnder Sicht eine Gute (+3) Aeronautik-Probe nötig ist. Er würfelt: , addiert seine Großartige (+4) Aeronautik-Fertigkeit und erhält insgesamt 4, was genau für einen Erfolg ausreicht. Auch ein Gleichstand, oder sogar ein Fehlschlag, kann zum Erfolg führen, hat dann aber einen kleinen bzw. großen Haken, der erzählerische oder regeltechnische Nachteile mit sich bringt

Angreifen und **Verteidigen**

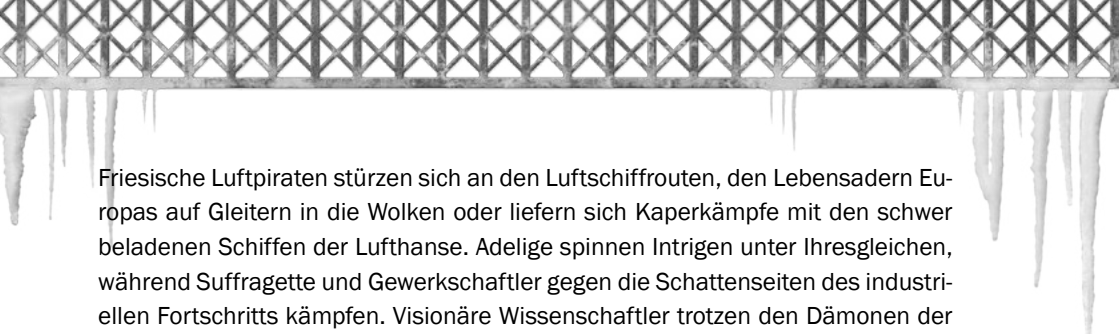
Wir empfehlen, Konflikte während dieses Szenarios abstrakt durch Überwinden und das Schaffen von Vorteilen abzuhandeln. Für ein detailliertes System sei auf Fate Core verwiesen.

Stunts

Jeder Charakter verfügt über eine gewisse Anzahl von Stunts, die ihm in bestimmten Situationen einen Bonus gestattet. Die jeweiligen Stunts sind bei den Beispielcharakteren erklärt.

Die Welt von Eis&Dampf

Willkommen in der Eiszeit! 904 Jahre sind seit Beginn der Eiszeit im frühen Mittelalter vergangen. Gletscher und Permafrost haben die europäischen Nationen gezeichnet und verändert und die Geschichte umgeschrieben. Die Zeit, die wir als 19. Jahrhundert kennen, ist lebensfeindlich. Doch segensreiche Erfindungen wie Dampfmaschine und Luftschiff ermöglichen nicht nur das Überleben, sondern auch die Industrialisierung unter widrigen Umständen – und neue Erkenntnisse zu Elektrizität und Aeronautik sind dabei, das Gesicht der Zivilisation für immer zu verändern.



Friesische Luftpiraten stürzen sich an den Luftschifftrouten, den Lebensadern Europas auf Gleitern in die Wolken oder liefern sich Kaperkämpfe mit den schwer beladenen Schiffen der Lufthanse. Adelige spinnen Intrigen unter Ihresgleichen, während Suffragette und Gewerkschaftler gegen die Schattenseiten des industriellen Fortschritts kämpfen. Visionäre Wissenschaftler trotzen den Dämonen der Physik und stellen sich die Frage: Wie viel von mir darf Maschine sein, damit ich selbst noch ein Mensch bin?

Der Ort der Handlung in diesem Schnellstarter ist die Colonia im Deutschen Kaiserreich – Letzteres ein Konglomerat aus Fürstentümern im Zentrum Europas unter Kaiser Wilhelm III.

Das vorliegende Rollenspiel basiert auf dem Roman Die zerbrochene Puppe sowie der Kurzgeschichtenanthologie Eis und Dampf, beides erschienen im Verlag Feder&Schwert, und entstand in Zusammenarbeit mit dem Uhrwerk-Verlag und vielen bekannten Namen der deutschen Rollenspielszene.

Das Gjallarhorn-Projekt

**Ein Szenario voller Geheimnisse, absurder Wissenschaft
und einer Menge Eis & Dampf**

Regeln

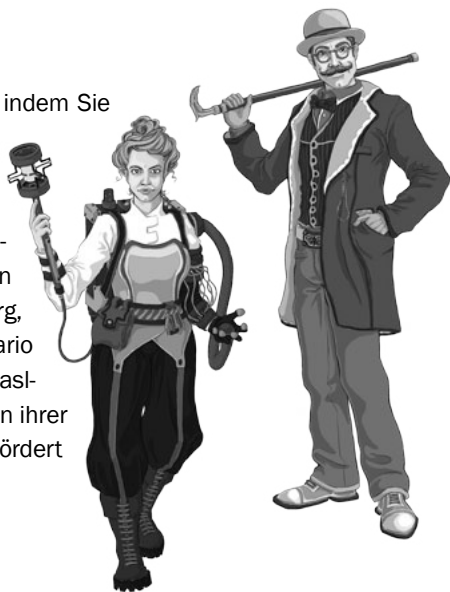
Die Fate-Kurzregeln in diesem Schnellstarter sind ausreichend, um dieses Szenario zu bespielen. Archetypen sowie Gegner weisen bisher nicht erklärte Werte (wie Stress und Werte von Luftschiffen) auf, die für erfahrene Fate-Spieler interessant sind und von Neulingen erst einmal einfach ignoriert (oder im Fate-Core-Grundregelwerk und Eis&Dampf nachgeschlagen) werden können.





Archetypen

Sie können sofort ins Spiel einsteigen, indem Sie als Spielercharaktere die Archetypen nutzen, die auf www.eis-und-dampf.de heruntergeladen werden können. Dieses Szenario ist für eine Gruppe konzipiert, welche die Archetypen Eugen Oswald Leopold von Jyllich-Kleve-Berg, dessen Lieblingsonkel in diesem Szenario verschwunden ist, oder Lieselotte Haslmayr, die von besagtem Lieblingsonkel in ihrer wissenschaftlichen Karriere stets gefördert wurde, in ihren Reihen aufweist.



Ablauf

Dieses Szenario umfasst eine vorgeschlagene Reihenfolge von Szenen. Die genaue Ausgestaltung derselben kann von Gruppe zu Gruppe sehr unterschiedlich aussehen. Nutzen Sie die Möglichkeiten des Fate-Systems, gemeinsam eine flexible Geschichte zu gestalten.

Versuchen Sie als Spielleiter nicht, zwingend jede Örtlichkeit und jede Person einzubauen, wenn Ihre Spieler durch selbst erschaffene Fakten oder den kreativen Einsatz eines Aspektes einen anderen Weg einschlagen wollen. Streuen Sie die relevanten Informationen dann einfach dort ein.

Einstieg

Ein Brief erreicht die Charaktere und bringt sie direkt ins Abenteuer.



Verehrter Neffe, liebe Lieselotte,

Ich sende euch Grüße aus der Colonia und will gleich ohne Umschweife zum Grund für meinen Brief kommen, denn die Zeit drängt.

Ich sehe mich Denunzierungen und falschen Anschuldigungen ausgesetzt. Es wird behauptet, dass ich meine Forschungen und Erkenntnisse "dem Feind" zur Verfügung stelle, obwohl man sich allenthalben nicht sicher zu sein scheint, wer denn dieser Feind sei. Tatsache ist jedoch, dass viele meiner Forschungsergebnisse noch vor ihrer Veröffentlichung ihren Weg in die Welt gefunden haben, und so sehr ich selbst doch stets nur an den Nutzen für die Menschen denke, so bin ich doch immer wieder überrascht und abgestoßen, was ein kranker Geist mit den besten aller Erfindungen anzustellen vermag. Ich bitte Euch deshalb, auf schnellstem Wege in die Colonia zu kommen. Ich selbst traue den örtlichen Behörden nicht mehr über den Weg, da sie größeres Interesse daran zu haben scheinen, mir die Schuld in die Schuhe zu schieben als mir helfen zu wollen. Überhaupt traue ich niemandem mehr und sehe in euch meine Hoffnung, diese seltsamen Begebenheiten aufzuklären, gerade weil ihr und eure Begleiter euch doch so vortrefflich auf abseitigeren Pfaden bewegt.

Ich kann nicht mehr auf diesem Weg verlauten lassen, doch habe ich gewisse Vorkehrungen unternommen, um meine neuesten bahnbrechenden Erkenntnisse in der H_2O -Resonanz-Strahlung vor ungewollten Blicken zu schützen - gerade jetzt, wo ich den entscheidenden Durchbruch beim Projekt „Gjallarhorn“ erzielt habe. Doch ich fürchte, all das wird nicht ausreichen, darum bitte ich euch erneut: Eilt in die Colonia, so schnell der Wind euch trägt.

In tiefer Verbundenheit und voller Hoffnung,
Emmanuel von Jyllich-Kleve-Berg

Dramatis Personae

Prof. Dr. Emmanuel von Jyllich-Kleve-Berg

Aspekte: *Koryphäe der Strahlenforschung; Schau mir in die Augen, Kleines; hemmungsloser Humanist; Aushängeschild der Universität zu Colonia*

Als die Erfindungen des Professors ohne sein Zutun ihren Weg in die Konfliktherde der Welt finden, plant er, seine neuen Forschungen besser zu schützen. Er kauft die alte Ulrepforte (ein mittelalterliches Stadttor) und lässt sie unter größter Geheimhaltung umbauen. Eine geheime Etage beherbergt nun sein Labor und seine neueste Erfindung: den H_2O -Resonanzstrahler – das sogenannte „Gjallarhorn“.

Motivation: siehe Brief

Verbündete: Magdalene Lommertz; die Charaktere

Aufenthaltort: Kurz vor Ankunft der Charaktere verloren die Weißen Westen die Geduld. Durch eine Sabotage seiner Karbiddroschke und mit Hilfe der angeworbenen Schlägerbande »Schwarze Füße« entführten sie den Professor in den frühen Morgenstunden und halten ihn seitdem in einem Lagerhaus im Hafen zur Befragung gefangen.

Magdalena Lommertz

Aspekte: *Sture Geschäftsführerin der »Pforte«; Außen bieder, innen Freigeist; In der Schuld des Professors*

Gönnerhaft verschenkte der Professor die nicht genutzten Teile der Ulrepforte an Magdalene Lommertz, die Besitzerin eines von ihm frequentierten Gesellschaftsclubs, der von nun an in der »Pforte« residiert.

Motivation: Schutz ihrer Mädchen und Diskretion für ihre Kunden

Aufenthaltort: Die »Pforte«



Weißer Westen

Aspekte: *Es ist keine Frage von Recht und Unrecht, sondern von Anstand und Moral*

Die Europäische Gesellschaft zur Beantwortung moralischer Fragen ist eine radikal-konservative Organisation, die gemeinhin nur als "die Weißen Westen" bekannt ist.

Motivation: Ihr Ziel ist es, jede Art von in ihren Augen amoralischem Verhalten zu unterbinden. Dabei schrecken sie auch vor dem Einsatz von Waffen wie dem H₂O-Resonanzstrahler nicht zurück und wollen diesen daher in ihre Hände bringen. Nachdem über Wochen keine Fortschritte erzielt wurden, reiste Operationsleiter Lennox Cavendish selbst mit seinem hochmodernen Luftschiff *Virtue* in die Colonia, um die Operation zum Abschluss zu bringen.

Verbündete: Constanze Muthen; Schwarze Füße

Aufenthaltort: Eine Lagerhalle am Luftschiffhafen

Constanze Muthen

Aspekte: *Ehemalige Gesellschafterin des Professors; Koketter Augenaufschlag; Badet in Selbstmitleid; Der Ængländer will mich töten!*

Constanze war in den letzten Monaten vor dem Verschwinden des Professors seine bevorzugte Gesellschafterin.

Die Weißen Westen warben jüngst Constanze Muthen an, den Professor zu bespitzeln. Der erwischt sie jedoch beim Durchsuchen seiner Sachen, was zu ihrem Rauswurf führt. Als sie gutgläubig den Operationsleiter der Weißen Westen erneut trifft, kann sie ihm nur mit knapper Not entkommen und

Motivation: Angst vor den Weißen Westens

Aufenthaltort: Sie versteckt sich seitdem mit der Hilfe ihrer ehemaligen Chefin Magdalena Lommertz in der Wäscherei von Magdalenas Bruder.

Mitten drin: die Spielercharaktere

Es ist nun an den Charakteren, ihren Bekannten, den Professor, aus der misslichen Lage zu befreien sowie seine Erfindung nicht in falsche Hände geraten zu lassen.



Schauplatz: Die Colonia

Aspekte: Bastion des Glaubens – Hort der Hanse; Klüngel und Kölsch; Domglocken übertönen Motoren

Die Colonia ist eine Stadt der Kontraste. Auf der einen Seite ist sie mit der mächtigen Kathedrale der Bibliker eine in der Eiszeit seltene Bastion des Glaubens. In der Altstadt rund um den Dom herum gibt man sich bieder und anständig, während die schnell wachsende Stadt die mittelalterliche Stadtbefestigung fast allorts überwuchert und vor allem im Süden nahe des modernen Luftschiffhafens der Eindruck einer fortschrittlichen und rasant wachsenden Metropole besteht – mit all ihren Chancen und Lastern.

In einem wahrscheinlichen Verlauf besuchen die Charaktere nacheinander folgende Örtlichkeiten/Szenarien:



Luftschiffhafen

Aspekte: *Stahlungetüme über Eis; Säulen der Hanse; dampfbetriebene Lastenaufzüge*

Südlich der Altstadt überragen zwei große Stahlkonstruktionen den dauerhaft gefrorenen Rhein, die an gigantische Kräne erinnern. Ein dritter Ankerpunkt befindet sich in Bau. Hauptsächlich liegen Luftschiffe der Hanse vor Anker. Hinzu kommen einige unabhängige Handels- und Personenschiffe, sowie ein auffällig modernes Schiff, das die fortschrittliche Technik seiner ænglischen Heimat zur Schau stellt – die *Virtue* der Weißen Westen.

Eine Ankunft über den Lufthafen ist am wahrscheinlichsten, da Straßen und Schienen wenig genutzt werden.

Überleitung

Die Charaktere verfügen über die private Anschrift des Professors durch den Brief und können leicht die Adresse seines Labors in der Universität in Erfahrung bringen.



Privathaus des Professors

Aspekte: *Atmet alten Adel; Stadthaus in bester Lage*

Das Heim des Professors ist das edel eingerichtete Herrenhaus eines lebenslangen Dandys, das nördlich der Altstadt in einer gepflegter kleiner Parkanlage liegt und von einem schmiedeeisernen Zaun umgeben ist.

Auf dem Hof

Der junge Chauffeur Konrad (*Schlechtes Gewissen*) schraubt unter unterdrücktem Fluchen an einer modernen Karbidroschke herum, scheint aber nicht recht zu wissen, was er tut. Eine gute Mechanik-Probe (+3) offenbart, dass die Droschke manipuliert wurde.

Konrads Aspekt *Schlechtes Gewissen*, kann mit einer ordentlichen Empathie-Probe (+2) offenbart werden. Er berichtet, dass der Wagen vor zwei Nächten auf halber Strecke hierher liegen blieb und macht sich große Vorwürfe, dem Professor nicht ausgedreht zu haben, den Restweg zu Fuß und allein zu bestreiten.

Im Haus

Der Leibdiener Gustav Hæmmel (*Hilfflos ohne Herr*) ist mehr als gewillt, alle Fragen zu beantworten. Er weiß zu berichten, dass der Professor nur selten in der Universität weilte, häufig in seinem Studierzimmer arbeitete und der Gesellschaftsclub »Pforte« so etwas wie ein zweites Zuhause war.

Im Studierzimmer

Hier kann herausgefunden werden, dass der Professor Künstler, aussichtsreiche Studenten und humanistische Projekte gönnerhaft unterstützte.

Weiterhin lässt sich auf ein gesteigertes Interesse an nordischer Mythologie schließen – ein seltenes Feld, da Skandinavien doch seit Jahrhunderten unter einem dicken Eispanzer begraben ist. Es finden sich einige Skizzen nordischer Götter, besonders oft finden sich Abbildungen von Heimdall.



Überleitung

Der Leibdiener verweist auf die »Pforte«. Spuren am Tatort der Entführung deuten auf die auf die Schwarzen Füße hin.

Labor des Professors (Universität)

Aspekte: *Hort des Wissens; langweilige Grundlagenforschung*

Im Labor des Professors finden sich einige grundlegende Forschungsergebnisse und wissenschaftliche Aufbauten. Nichts deutet jedoch auf einen großen Durchbruch hin.

Hier können die Charaktere den Assistenten Armin Goðebruch kennenlernen, der allerdings kaum in die Forschung des Professors eingeweiht ist und sich nur über dessen ständige Abwesenheit wundert.

Überleitung

Sollten die Charaktere den Assistenten beschatten, kann ihnen ein weiterer Spitzel auffallen, der von den Weißen Westen entsandt ist und Armin im Auge behält. Der Spitzel wiederum kann die Abenteurer auf die Spur der Weißen Westen oder zur »Pforte« führen.

Gesellschaftsclub »Pforte«

Aspekte: *Einlass nur für Mitglieder, Kein Wunsch ist zu exquisit; Diskretion als höchstes Gebot*

Der Gesellschaftsclub, der distinguierten Herren der besseren Gesellschaft gepflegte Unterhaltung bietet, ist erst vor kurzem in die grundsanierte Ulrepforte umgezogen.

Für Nicht-Mitglieder ist es äußerst schwierig, in das luxuriös eingerichtete Gebäude mit seinen verschiedenen Salons, den geschmackvoll eingerichteten Gemächern und dem eigenen Badebereich zu gelangen. An der Eingangstür mit kleiner Luke wird jedem ohne Mitgliedsausweis oder Empfehlungsschreiben der Einlass verwehrt.

Fakten schaffen

Teodoro Pierini kann's einfach mit den Frauen. Sein Spieler gibt einen Fate-Punkt für den Fakt aus, dass eben in diesem Moment ein Hausmädchen frische Wäsche durch den Bediensteteneingang schleppt und dabei dringend Hilfe benötigt. Überwinden: Mit seinem Charme (ein gute Charisma-Probe (+3)) ist es ihm ein Leichtes, im Gebäude einen Blanko-Mitgliedsausweis aufzutreiben.

Übergang

Die Nachforschung bezüglich des Professors führt zu Constanze Muthen. Nach ihrem Rausschmiss wurde sie von ihren Kolleginnen noch einmal im eindringlichen Zwiegespräch mit Magdalena Lommertz beobachtet, in dem die beiden Frauen das Versteck in der Wäscherei ausheckten. Außerdem können die Charaktere durch Auffälligkeiten in der räumlichen Aufteilung des Turms hier auf Hinweise zum Geheimlabor stoßen.

Wäscherei am Rhein

Aspekte: *Ein Labyrinth aus Kesseln, Bottichen und gespannten Leinen; Eispfützen und Dampfrohre*

Constanzes Versteck ist gut, doch die Schlägerbande Schwarze Füße haben sie als ortkundige echte cölsche Jungs aufgespürt und sollen sie zum Schweigen bringen. Die Charaktere treffen gerade rechtzeitig ein, denn die neun Schergen ertränken Constanze soeben in einem großen Wäschebottich.

Übergang

Constanze kann über Hintergründe aufklären und Hinweise auf das Geheimversteck des Professors liefern. Sie war oft allein in der Suite, in welcher der Professor dann oft unver-

Die Schwarzen Füße

Aspekte *Wo Gewalt hilft, hilft auch viel Gewalt*

Fertigkeiten *Ordentlich (+2):
Provozieren;
Durchschnittlich
(+1): Schießen,
Kämpfen*

Stress Körperlich ☐
Geistig ☐

mitteltes aufgetaucht ist, und kann sich an schabendes Geräusch im Halbschlaf erinnern.

Vorteil erschaffen

Die Schläger sind in der Überzahl, also beschließt die Freiheitskämpferin Therese Koller, einen Bottich mit heißem Waschwasser auf dem Boden auszukippen und sich dadurch einen Vorteil zu schaffen. Der Spielleiter verlangt eine durchschnittliche Heimlichkeit-Probe (+1), damit sie sich den abgelenkten Gegnern unmerklich nähern kann. Wurf und Fertigkeit ergeben ein Ergebnis von +2. Ein Erfolg!

Die Szenerie erhält den Aspekt *heißer und rutschiger Boden*. Therese kann den Aspekt einmal frei einsetzen (z.B. einen Bonus +2 auf ihre nächste Kämpfen-Probe erhalten). Hätte sie die Probe nicht geschafft, zöge das z.B. nach sich, dass die Schwarzen Füße den Aspekt *Gewarnt* erhielten, den sie einmal kostenlos einsetzen könnten.

Geheimes Labor des Professors

Aspekte: *Geheime Etage im Turm; Hinter Heimdall verborgen; Das Labor eines Genies*

Die Suite, die für den Professor quasi ein zweites Zuhause war, ist in prächtigem Jugendstil ausgestattet. Ein großes Bett dominiert das Turmzimmer, das einen hübschen Ausblick auf die Colonia bietet. Doch auch hier findet sich kein Hinweis auf Forschungen oder spektakuläre Strahlenkanonen. Dafür zeigen sich hier prächtige Wandfresken der nordischen Mythologie, die die Charaktere vielleicht schon aus dem Studierzimmer des Professors kennen. Ein geheimer Mechanismus im Horn, das Heimdall trägt, öffnet eine Wendeltreppe in das verborgene Stockwerk. Hier offenbart sich endlich das Genie des Professors in komplizierten Versuchsaufbauten, kaum nachzuvollziehenden Berechnungen und dem Gjallarhorn, das auf einem Tisch in der Mitte des Raums zu finden ist.

Das Gjallarhorn (H₂O-Resoanzstrahler)

Aspekte: *Unhandlich; Fatal gegen wasserhaltige Objekte*

Eine armlange, bauchige Strahlenkanone aus Bronze mit allerhand Leitungen und Kabeln, die Wassermoleküle (auch in gefrorenem Zustand) in Schwingung versetzen und somit drastisch erwärmen kann (auch Lebewesen bestehen zu einem Großteil aus Wasser). Die Waffe ist benannt nach dem mythischen Horn des Gottes Heimdall.

Übergang

Die Verhörmethoden der Weißen Westen werden irgendwann von Erfolg gekrönt sein, und der Professor wird ihnen das Versteck seines Geheimlabors verraten. Machen Sie vom bisherigen Verlauf der Handlung (Erfolge, Misserfolge, gereizte Aspekte, in Kauf genommene Haken) abhängig, wann die Weißen Westen mit einem brutalen Angriff auf die »Pforte« in das Labor eindringen oder ob sie gar von den Abenteuern im Lagerhaus am Luftschiffhafen überrascht werden.

Finale am Luftschiffhafen

Nun sollten sich die Ereignisse überschlagen. Ein Konflikt mit den Weißen Westen (Werte wie Schwarze Füße) bringt eine wilde Verfolgungsjagd zum Luftschiffhafen in Gang. Hierbei ist es völlig unerheblich, ob das Gjallarhorn sich im Besitz der Weißen Westen oder der Abenteurer befindet. Wichtig ist, den Professor wieder in den Fokus zu rücken, den Charakteren beispielsweise einen kurzen Blick auf ihn zu gönnen, wie er schwer mitgenommen auf das Luftschiff der Weißen Westen gezerrt wird. Von hier aus bietet es sich an, die Verfolgung mit ihrem eigenen Luftschiff



Die Virtue

Aspekt *Neueste ænglische Technik*

Besatzung Gut (+3): *Aeronautik*;
Ordentlich (+2): *Schießen*; Durchschnittlich
(+1): *Wahrnehmung*

Gashülle ☐☐☐☐

Moral ☐☐☐

Kanonen- Waffe:2 im Luftkampf
deck

Panzerung Rüstung:2 im Luftkampf

(siehe Archetypen) oder erdgebunden auf den Stahlungetümen des Luftschiffhafens fortzusetzen.

Zwei Ideen für das Finale

Zum ersten ist das Gjallarhorn eine sehr interessante Waffe. Sollte sie losgehen und einen Schuss auf den gefrorenen Rhein abgeben, haben die Charaktere mit schlagartig verdampfendem Eis und dem Aspekt *Undurchdringlicher Nebel* zu kämpfen. Ob ein Spielercharakter die Waffe freiwillig abfeuert oder ein geschickt gereizter Aspekt, der sich auf Neugier oder die Lust am großen Wumms bezieht, dazu führt, liegt in Ihren Händen. Sollten die Weißen Westen die Waffe in ihrem Besitz haben, könnte der Professor als Saboteur an Bord agieren und sie abfeuern, oder ein gezielter Schuss der Charaktere die Waffe zu Boden stürzen lassen und eine Kettenreaktion auslösen.

Als zweiter Tipp: In so einer dichten Nebelsuppe ist das Navigieren sehr schwer. Es wäre doch zu schade, wenn vor den beiden im Luftkampf verwickelten Luftschiffe plötzlich die Türme des Doms der Colonia auftauchen würden ... Bei Testspielen stand am Ende des Szenarios jedenfalls stets nur noch der Nordturm ...



Lennox Cavendish

- Aspekte** *Operationsleiter der Weißen Westen; Immer einen Schritt voraus; Skrupel- & Herzlos*
- Fertigkeiten** Hervorragend (+5) *Schießen, Täuschung*
Großartig (+4): *Fechten, Provokieren*
Gut (+3): *Ressourcen, Wille*
Ordentlich (+2): *Kontakte, Kraft*
Durchschnittlich (+1): *Athletik, Wissen*
- Stress** Körperlich ☐☐☐
Geistig ☐☐☐
- Stunts** *Riposte*: Wenn er beim Verteidigen mit Kämpfen einen vollen Erfolg hinlegt, kann er sich aussuchen, ob er Schub bekommt oder direkt einen zusätzlichen Treffer mit 2 Erfolgsstufen macht
Treue Schergen: Ein fataler Angriff wird von einem Schergen abgefangen, Kosten: 1 Fate-Punkt

Fate Core

Ein Rollenspiel mit schlankem und schnellem Regelsystem, das die Dramaturgie in den Mittelpunkt stellt und Spielleitern und Spielern gleichermaßen Mittel an die Hand gibt, eine einmalige Geschichte zu gestalten.

www.faterpg.de – Regelwerk als PDF kostenfrei herunterladen

Eis&Dampf

Das 19. Jahrhundert im Griff einer Eiszeit. Lupenreiner Steampunk zwischen künstlichen Menschen, verrückten Wissenschaften und tollkühnen Luftpiraten.

www.eis-und-dampf.de – Informationen zur Welt und Downloads wie Charakterbögen, Archetypen sowie weitere Szenarien

