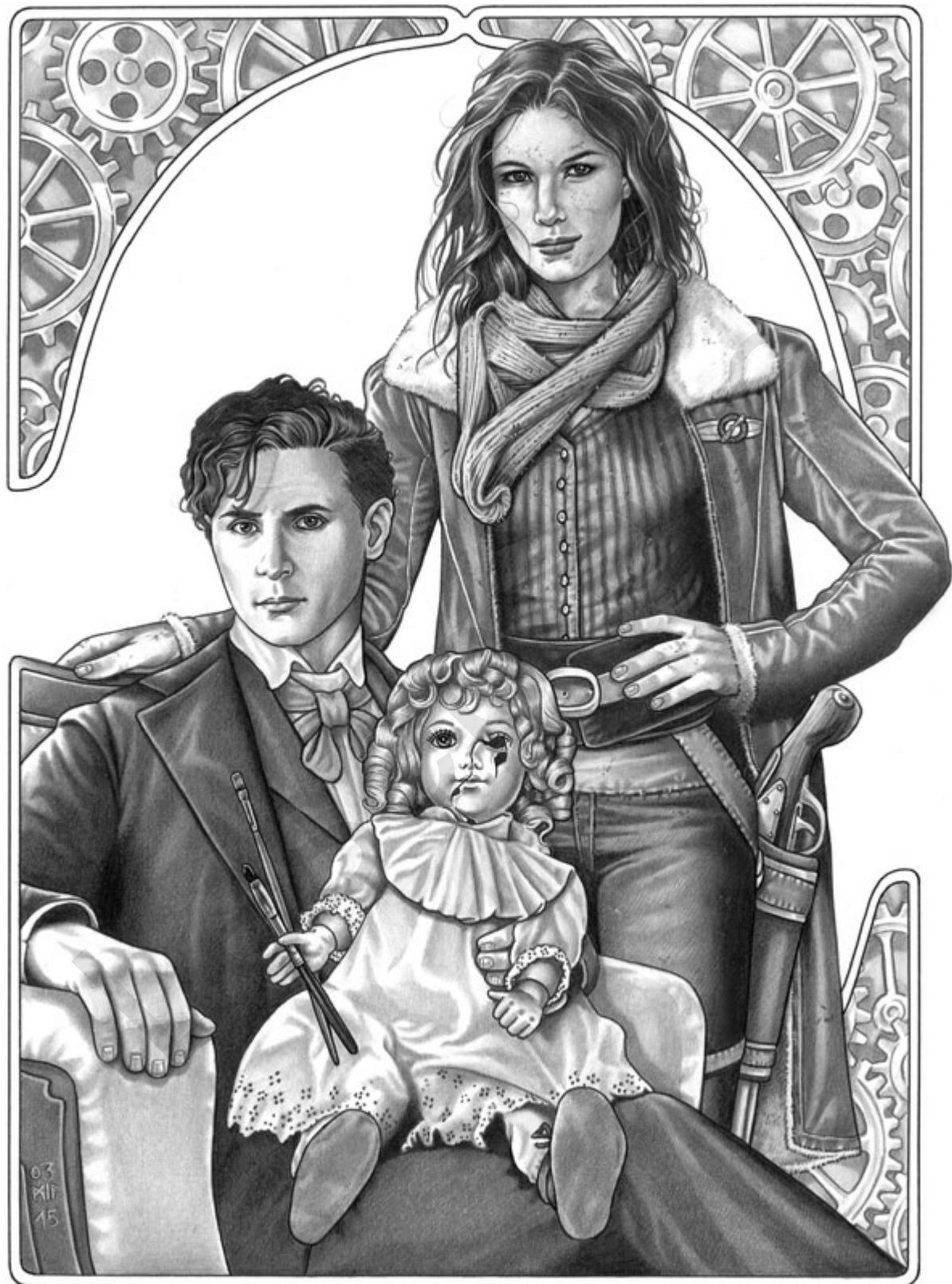


Stürz dich ins Abenteuer!



Eis & Dampf

Das Steampunk-Setting für Fate



Eis & Dampf

Mitwirkende

Redaktion

Christian Vogt

Texte

Stephan Frings (Blickpunkt Viyana), Dominic Hladek (Italien, Szenario Carnevale Macabro, Regeln), Tobias Rafael Junge (Das Ikarus Protokoll), Mike Krzywik-Groß (Polen, Weiße Westen), Christian Lange (Blickpunkt Hochgotland), Sarah Manthey (Zarenreich, Blickpunkt Paris), Hannah Möllmann (Archetypen, Habsburger, Regeln), Henning Mützlitz (Blickpunkt Baden, Blickpunkt Paris), Stefan Schweikert (Blickpunkt Æsta), Christian Vogt (Geschichte, Regionen, Gruppierungen, Regeln, Szenarien, Blickpunkt Prag), Judith Vogt (Deutsches Kaiserreich, Archetypen, Blickpunkt Æsta, Blickpunkt Hochgotland, Regeln)

Cover

Anja di Paolo

Grafiken und Illustrationen

Klaus Erkens, Oliver Graute, Hannah Möllmann, Janina Robben, Mia Steingräber, Christian Vogt, Judith Vogt

Layout und Satz

Klaus Erkens

Lektorat und Korrektorat

Henning Mützlitz, Judith Vogt

Musikalische Unterstützung

Ralf »Orkpack« Kurtsiefer

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

1. Auflage

Herausgeber Christian und Judith Vogt

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 digitalen Ausgabe © 2015 by Uhrwerk Verlag, Köln.

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

Zum Geleit

Das vorliegende Rollenspiel basiert auf dem Roman *Die zerbrochene Puppe* von Judith und Christian Vogt, der 2012 im Verlag Feder&Schwert erschienen ist und 2013 den Deutschen Phantastik Preis als »Bester deutschsprachiger Roman« erhalten hat. Der Hintergrund des Romans hat zehn weitere Autoren zu Kurzgeschichten inspiriert, die ihn um viele faszinierende Facetten bereichert haben. 143 steampunkbegeisterte Leser haben dabei geholfen, die Kurzgeschichten im Rahmen eines Crowdfunding-Projekts auf der Internetplattform startnext.de unter dem Titel *Eis und Dampf* zu veröffentlichen – ebenfalls bei Feder&Schwert und 2014 ebenfalls ausgezeichnet mit dem Deutschen Phantastik Preis als »Beste Original-Anthologie«.

Viele der beteiligten Autoren waren bereits schriftstellerisch in verschiedenen Rollenspielwelten unterwegs, weshalb die Idee aufkam, weitere Profis aus dem Rollenspielbereich ins Luftschiff zu holen, um die Eiszeit für Spieler erlebbar zu machen. Erste Gehversuche in Aachener Wohnzimmern und in einer eiskalten Hütte in der winterlichen Eifel zeigten uns, dass noch eine Menge Geschichten in der Eiszeit darauf warten, im Rahmen eines Pen&Paper-Rollenspiels erlebt zu werden. Das innovative System Fate, das viele Gestaltungsmöglichkeiten für die Spieler bietet, eignet sich dafür in unseren Augen hervorragend.

Die Autoren danken den Schöpfern des Fate Core Systems, dem Team der deutschsprachigen Umsetzung von Fate Core (besonders Dominik, Sabine und Andre) für guten Rat, Patric und Uli vom Uhrwerk-Verlag, die sich an eine Umsetzung gewagt haben, Olli und Oliver von Feder&Schwert für die Einwilligung, allgemeine Unterstützung sowie die Grafiken, den Spielern des RSWE 2014, die Seuchen überstehen mussten, um dabei sein zu können, sowie allen Freunden und Unterstützern von *Eis&Dampf*, ohne die dieses Rollenspiel nie möglich gewesen wäre.

Entschuldigen möchten wir uns noch bei den zahlreichen historischen Persönlichkeiten, die in diesem Werk Erwähnung finden. Wir haben es im alternativen Geschichtsverlauf von *Eis&Dampf* mit Geburtsdaten, Namen und Taten nicht sonderlich genau genommen. Um dem Flair der wilhelminischen Zeit zu entsprechen, sprechen wir dich, den Leser, ab jetzt mit dem altmodischen »Sie« an.

Und nun viel Spaß in der Eiszeit!

Christian und Judith Vogt
mit den beteiligten Autoren



Inhalt

Wie man dieses PDF benutzt	008
Willkommen in der Eiszeit	010
✦ Die Geschichte seit der Langen Nacht.	011
✦ Von zerbrochenen Puppen und künstlichem Leben – Jenseits der Physik.	021
✦ Menschen unter Dampf	024
Eis & Dampf mit Fate	041
✦ Neue Fertigkeiten	042
✦ Neue Stunts	044
✦ Verrückte Wissenschaften	045
✦ Ausrüstung und Waffen.	048
✦ Übernatürliches	052
In der bemalten Haut eines Friesen – Archetypen	056
✦ Beispielcharaktere.	057
✦ Archetypen als Themengruppe.	071
✦ Die Sturmschwalbe	072
Richtig Dampf machen	077
✦ Aufgaben in Ihrer Kampagne	078
✦ Eisige Stimmung aufkommen lassen.	079
✦ Luftkämpfe.	080
✦ Verfolgungsjagden.	082
✦ Freunde und Schurken in Zahlen	084
Die Welt der Eiszeit	091
✦ Deutsches Kaiserreich	093
✦ Italien und die Mittelmeerinseln.	102
✦ Das Freie Polen	107
✦ Das Zarenreich.	113
✦ Der Rest Europas.	118
✦ Afrika.	121
✦ Der Orient.	122
✦ Terra Incognita	126

Besondere Schauplätze – Blickpunkte.....	129
✦ Æsta – die schwimmende Stadt auf dem Eisberg	130
✦ Sperrzone Prag	137
✦ Baden.....	143
✦ Hochgotland.....	150
✦ Paris	157
✦ Viyana	164
Klar Luftschiff zum Entern! – Geschichten und Szenarien.....	170
✦ Carnevale Macabro	171
✦ Projekt Atlantropa	195
✦ Weitere Szenarien in aller Kürze	197
Das Ikarus Protokoll – eine Kurzgeschichte	
✦ Teil 1 von 7.....	039
✦ Teil 2 von 7.....	054
✦ Teil 3 von 7.....	075
✦ Teil 4 von 7.....	088
✦ Teil 5 von 7.....	127
✦ Teil 6 von 7.....	169
✦ Teil 7 von 7.....	200
Register	201



Wie man dieses PDF benutzt

Dieses PDF stellt einen Settingband für das Rollenspiel Fate Core dar. Folglich wird das Fate Core System benötigt, um diesen Band in vollem Umfang nutzen zu können.

Fate Core kann über den Uhrwerk-Verlag bezogen oder als PDF-Datei kostenlos heruntergeladen werden.

Aufbau

Um einen schnellen Einstieg in das vorliegende Setting zu ermöglichen, wird zunächst der alternative Geschichtsverlauf beschrieben und der Stand der Technik aufgezeigt. Auch werden diverse Gruppierungen vorgestellt, die den Spielern das Leben schwer machen oder denen sie sich anschließen können.

Wenn Sie dann richtig in der Eiszeit angekommen sind, stellt das nächste Kapitel kurze Regelanpassungen vor, die Fate Core mit dem vorliegenden Setting verweben. Dazu gehören neue Fertigkeiten, Stunts, Ausrüstung und natürlich technische Wunderapparate, die in einem Steampunk-Setting nicht fehlen dürfen.

Mithilfe der vorgestellten Archetypen können Sie sich direkt ins Abenteuer stürzen. Tipps und Tricks für den Spielleiter unterstützen Sie bei der Ausgestaltung der Spielabende.

Nach dieser Lektüre haben Sie sicher Material für allerhand Spielsitzungen zusammen. Im folgenden Kapitel stellen wir Ihnen dann die Regionen der Erde vor, wenn Sie

tief in die Welt von *Eis&Dampf* eintauchen wollen; eine Welt, die der unseren ähnelt, die aufgrund der eiszeitlichen Witterung jedoch spezielle Eigenheiten aufweist.

Zudem werden hier sogenannte Blickpunkte als Bühne für im Rollenspiel erlebbare Geschichten detailliert beschrieben, samt Geheimnissen hinter den Kulissen, Persönlichkeiten und ortsbezogenen Szenarien. Den Abschluss bilden ein umfangreiches Szenario, welches im Italien der Eiszeit angesiedelt ist, sowie eine Fundgrube an weiteren Szenariovorschlägen. Diese Aufhänger können Sie vom One-Shot bis hin zur epischen Kampagne beliebig ausbauen..

Infokasten

Allgemeine Infokästen wie dieser hier zeigen alle Arten von zusätzlichen Informationen an.

Regel

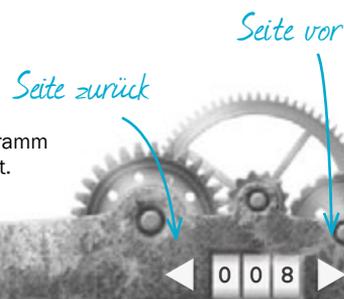
Regelergänzungen zum Fate Core System sind mit dem Zahnradsymbol gekennzeichnet.

Direkt zum Kapitel springen

Eine Seite drucken? Ebenen mit Grafiken können im PDF ausgeblendet werden.



Abhängig vom verwendeten Gerät oder Programm werden evtl. nicht alle Funktionen unterstützt.





VERTRAULICH

Akte Æsta - Kennzeichen 904 1107

Bericht der Hansesicherheit zur aktuellen Sicherheitslage

[...] muss von einer allgemeinen Verschlechterung der Sicherheitslage ausgegangen werden. Erlauben Sie mir die unorthodoxe Wortwahl, Oberst Kaltschmidt, aber zusammenfassend muss gesagt werden: Das Piratenpack wird immer dreister, das Klima kälter, und es zeichnen sich Bedrohungen ab, die nicht von den bekannten Kontinenten stammen, teilweise vielleicht nicht einmal mit rationalem Verstand zu erklären sind. Um alle Gefahrenstellen im Detail zu untersuchen, fehlen meiner Abteilung die Männer. Daher schlage ich eine massive Aufstockung der Geldmittel für die geheimdienstliche Sonderabteilung der Hansesicherheit vor.

Friedrich Weiherstätten, FINDER

Carnevale Macabro



Dieser Handlungsbogen ist recht detailliert ausgearbeitet und eignet sich, wenn Sie ein hohes Maß an Improvisation während des Spiels vermeiden wollen. Nichtsdestotrotz lässt er genug Freiraum, um dem Einsetzen und Reizen von Aspekten durch die Spieler Rechnung tragen zu können. Zudem bietet sich dieses Szenario an, um mit neuen Charakteren in die Welt von *Eis&Dampf* einzusteigen.

Vorgeschichte

»Aber eine Gratifikation darf drin sein. Ich riskiere ja schließlich 'ne Menge für die Mannschaft!«

– Stürzer Eiken, während er eine wertvolle Bibel in seiner Umhängetasche verstaut

Dieses Szenario greift die Kurzgeschichte *Eiken* aus der Anthologie *Eis und Dampf* auf und führt deren Ideen weiter. In der Geschichte gelangt der friesische Pirat und Stürzer Eiken beim Überfall auf das französische Luftschiff *Majesté* an eine wertvolle Bibel, hinter der auch ein gewisser Johan, ein Gnostiker, her war. Er wollte Eiken ausschalten, wurde dann aber selbst Opfer des Friesen. Eiken weiß nicht, dass die erbeutete Bibel über ihren künstlerischen Wert hinaus für Eingeweihte einen noch höheren Nutzen hat:

Der venezianische Anatom Dottore Antonio Padovani steht in Lohn und Brot des Dogen von Venedig und hat den geheimen Auftrag, der Republik die Shelly-Technologie zu beschaffen. Das Auftauchen der Leiche eines Shellys in Venedig gab hierfür den Ausschlag (siehe *Die zerbrochene Puppe*). Dem Dogenamt droht, weitere Macht an den Großen Rat abtreten zu müssen, aber noch ist der Doge auch Befehlshaber des venezianischen Militärs. Mit den Shellys könnte er eine Armee starker und absolut loyaler Kämpfer formen. So ließ er Padovani geheimdienstliche Informationen zukommen, die besagen, dass wichtige Forschungsergebnisse von den Ængländern an die Royalisten Frankreichs verkauft werden sollen. Diesem Zweck diene eben jenes Bibelexemplar, in dem die Forschungen kodiert hinterlegt sind.

Padovani schickte deshalb einen als Gnostiker getarnten Handlanger mit dem Decknamen Johan aus, welcher mit Hilfe von friesischen Piraten die Forschungsarbeit, codiert in dem ænglischen Kunstwerk, erbeuten und in ein Bergkloster namens Mentorella nahe Rom bringen sollte. In diesem Kloster wollte Padovani – ebenfalls als Gnostikermönch getarnt – in aller Abgeschiedenheit die Ergebnisse studieren und erproben.

Padovani wählte den Ort nicht zufällig, sondern plant, sich eine Besonderheit des Klosters zunutze zu machen: In den frostigen Pränestiner Bergen liegen in einer Grotte die vereisten Überreste einiger Mönche aus dem 6. Jhd. n. Chr. (etwa 400 Jahre vor der Langen Nacht), die zu den ersten Gefolgsleuten des Ordensgründers und Heiligen Benedikt von Nursia und damit zu den ersten christlichen Mönchen überhaupt gehörten. Sie werden von den hiesigen Gnostikern als »Eisheilige« verehrt. Padovani ist von den Grundsätzen der Gnostiker fasziniert und hängt dem seit dem Mittelalter in Italien weit verbreiteten Glauben an Reliquien an, bei dem den Körpern von Heiligen besondere Kräfte und ein wundersamer Schutz vor Verwesung zugeschrieben werden. Er glaubt deshalb, dass die Eisheiligen, die im ewigen Eis der Grotte gut erhalten sind, perfekte Studienobjekte für seine Shelly-Forschungen sind.

Nachdem ihn die Nachricht erreicht, dass Johan bei seinem Auftrag gescheitert ist, setzt er alles daran, die Bibel doch noch in seinen Besitz zu kriegen.

Einleitung

Ziel

- ✦ Die Bibel gelangt in die Hände der Charaktere.

Bevor der Dottore die Bibel aufspürt, geraten Ihre Charaktere an sie. Sie können den Einstieg ins Abenteuer ausspielen oder die Gruppe durch ein Phasentrio in den Handlungsbogen einführen (siehe Regelkasten »Phasentrio für Carnevale Macabro« auf der folgenden Seite).

Falls Sie nicht den oben genannten Weg über das Dreiphasensystem aus Fate Core wählen möchten, können Sie die im Folgenden aufgeführten fünf Punkte als alternative Einstiege in die Handlung nutzen.

1. An Bord des Piratenschiffs – unter Friesen

Aspekt: *Nervosität liegt in der Luft*

Geeignet für: friesische Piraten, Charaktere an Bord eines friesischen Luftschiffes (z.B. der *Sturmschwalbe* auf [Seite 072](#) oder die *Wolkenkohle* aus der Kurzgeschichte *Eiken*).

Inhalt: Kennenlernen der Mannschaft inklusive des friesischen Stürzers Eiken, ebenso Johans, des Gnostikers. Johan ist kein Mitglied der Besatzung, sondern ein Gast mit Informationen über das französische Luftschiff *Majesté*. Er gibt sich als Gnostikermönch aus und steht unter dem Schutz der Kapitänin. Man kann ihn dabei beobachten, wie er mit winzigen Pinseln und mit Hilfe eines Mikroskops seinen Rosenkranz – scheinbar – mit zierlichen Miniaturkunstwerken bemalt. (Mehr dazu unter *Johans Rosenkranz* auf [Seite 178](#)) Es laufen Vorbereitungen für den Überfall. Die Stürzer machen sich Mut, die Besatzung freut sich auf Beute und den Kampf, viele sind angespannt, manche fürchten sich.

Mögliche Hindernisse: Zu einer Prügelei führende Meinungsverschiedenheit mit Eiken, Verdacht gegen den (im Schutz der Kapitänin stehenden!) Johan, eskalierende Konkurrenzsituation zwischen den Stürzern und der restlichen Besatzung, Hänseleien aufgrund der Furcht einiger Piraten.

Einstiegsmöglichkeit	Ereignisse	Geeignet für
1. Unter Friesen	Kennenlernen von Eiken und Johan	Friesische Piraten, Charaktere an Bord eines friesischen Luftschiffes
2. Überfall auf die <i>Majesté</i>	Kampfszenario um die <i>Majesté</i>	Französische Händler oder Royalisten, deren Gefangene
3. Auf Helgoland	Verhehlen und Transport der Beute	Friesen, Schmuggler
4. Hansa Baleas	Erwerb oder Analyse der Bibel	Hanse- oder Reichstreue, Händler
5. Irgendwo	Erhalt der Bibel von sterbendem Händler	Alle

Phasentrio für Carnevale Macabro

Entsprechend der in Fate Core vorgestellten Methode der Drei Phasen (siehe Fate Core Seite 44) können neue Spieler in Fate sowie in dieses Szenario eingeführt und ihnen gleichzeitig ein paar Starthilfen durch Vorgaben bei der Charaktererstellung mitgegeben werden. Dazu werden die im Folgenden vorgestellten fünf Stationen der Einleitung optional nicht am Spieltisch erlebt, sondern zur Erstellung der Aspekte der Charaktere verwendet. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

Name, Konzept und Dilemma des Charakters werden wie gehabt von jedem Spieler frei gewählt. Ermutigen Sie aber zu Konzepten, die Sie sich gut für dieses Szenario vorstellen können.

1. Als **Erste Phase** beschreiben Sie den Spielern jeweils als groben Rahmen eine der im Folgenden beschriebenen Einstiegsmöglichkeiten. Jeder Spieler soll sich damit sein Abenteuer ausdenken, basierend beispielsweise auf den Abschnitten »An Bord des Piratenschiffs« oder »Kampf auf der Majesté«. Zudem denkt er sich einen dazu passenden Aspekt aus. Nennen Sie den Spielern auch die chronologische Abfolge der einzelnen, ihnen zugeteilten Abenteuer und nummerieren Sie sie von 1 bis maximal 5 durch, so dass klar wird, in welcher Reihenfolge sie stattfinden. Geben Sie beim letzten dieser Abenteuer weiterhin vor, dass der Spieler darin in den endgültigen Besitz einer kunstvoll verzierten, wertvollen Bibel gerät.
2. Als **Zweite Phase** werden die Abenteuer wie gehabt getauscht und ein anderer Spieler fügt seine Erste Begegnung sowie einen zweiten Aspekt hinzu. Vielleicht hat er den Charakter vor einer Prügelei mit Eiken gerettet, ihm auf der Majesté das Leben gerettet oder ihm beim Finden eines Käufers für die Bibel geholfen.
3. Wiederholen Sie dies für die **Dritte Phase** und lassen Sie von je einem Spieler eine weitere Begegnung und einen dritten Aspekt zum Abenteuer eines seiner Mitspieler hinzufügen, so dass jeder Spieler nun zwei Begegnungen und drei Aspekte für sein Abenteuer hat.

Als Ergebnis haben sie nun – je nach Anzahl der Mitspieler – den kompletten oder einen Teil der Einstiegsmöglichkeiten in dieses Abenteuer bereits im Charakterhintergrund verankert und festgelegt, wie die Spieler sich kennengelernt haben. Beim letzten Abenteuer ist zudem gesetzt, dass die Charaktere die Bibel in ihren Besitz bekommen. Sie können nun mit dem zweiten Kapitel »Von Feinden umgeben« überall in den eigentlichen Handlungsbogen einsteigen.

2. Überfall auf die *Majesté* – unter Franzosen

Aspekte: *Ein Sturm tobt; Das Glück ist mit den Waghalsigen*

Geeignet für: Franzosen, Gefangene an Bord der *Majesté*

Inhalt: Die Kaperung der *Majesté* als Kampfszenario, bei dem auch friesische Stürzer zum Einsatz kommen. Johan und Eiken haben einen den Charakteren unbekanntem Auftrag und setzen sich von ihnen ab. Die Charaktere werden sie erst zum Ende des Angriffs wieder treffen. Johan ist dann – wiederum scheinbar – von den Royalisten getötet worden, tatsächlich tötete Eiken ihn aber in Notwehr.

Mögliche Hindernisse: Stürzerangriff auf die *Majesté*, Entern der *Majesté* und Kampf gegen royalistische Soldaten (bzw. Verteidigung gegen friesische Piraten), Ausschalten/Beschützen der Bordkanone(n), Befreiung aus einer Zelle während des Gefechts.



Royalistische Soldaten

Aspekt *Tauchen immer im falschen Moment auf; Pour le Roi de la Lune!*

Fertigkeiten *Schießen* Ordentlich (+2);
Athletik Durchschnittlich (+1);
Kämpfen Durchschnittlich (+1);
Wahrnehmung Durchschnittlich (+1);

Waffen Muskete (Waffe:3, zwei Zonen); Degen (Waffe:3)

Stress Körperlich
Geistig

Stunt *Drei Kugeln pro Minute:* Die Muskete kann jede Runde abgefeuert werden.



Die *Majesté*

Aspekte *Der Stolz Seiner Majestät; Schwerfällig und Waffenstarrend; Sturer Kapitän alter Schule, Schwachstelle an der oberen Hülle*

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

Gashülle

Moral

Kanondeck Waffe:3 im Luftkampf

Panzerung Rüstung:3 im Luftkampf

Leichte Konsequenz
Mittlere Konsequenz

Stunt *Dampfrotationskanone:* Ein Kugelhagel empfängt Schiffe und erschwert deren Entermanöver um einen Malus von 2.

3. Auf Helgoland – unter Likedeelern

Aspekt: *Wir sind hier alle Gleichteiler*

Geeignet für: Schmuggler, Freunde Eikens, Charaktere, die Helgoland in Kürze verlassen

Inhalt: Zurück vom Angriff wird die Beute unter der Besatzung aufgeteilt. Eiken hat die Bibel für sich selbst als gerechten Lohn für den Anschlag auf sein Leben entgegengenommen und verschweigt der Besatzung dieses Beutestück. Da sonst nur Johan davon wusste, schöpft niemand Verdacht. Eiken wendet sich im Vertrauen an die Charaktere: Sie sollen die Bibel beim nächsten Piratenhafen



unter der Hand an wohlhabende Bürger oder Hehler verkaufen.

Mögliche Hindernisse: Umgang und Entscheidung des Schicksals von eventuellen Gefangenen, Streit um Beuteaufteilung, Aufbewahren der Bibel bis zum Verkauf.

4. Hansa Baleas – unter Deutschen

Aspekt: Hoheitsgebiet der Hanse

Geeignet für: Bürgerliche oder Personen von Stand, Kunstkäufer, Hanse-Mitarbeiter, Schmuggler

Inhalt: Die Mittelmeerinsel ist der Ort, an den die Bibel schließlich durch Eiken, seine Mitelsmänner und den schlussendlichen Käufer gelangt. Hier gibt es wohlhabende Bürger, die das Stück erwerben wollen.

Mögliche Hindernisse: Beschlagnahmung (oder Verbergen) der geschmuggelten Bibel, Auftreiben von Käufern, Preisverhandlungen, Gefahr durch Sicherheitskräfte.

5. Irgendwo im Nirgendwo – unter Beobachtung

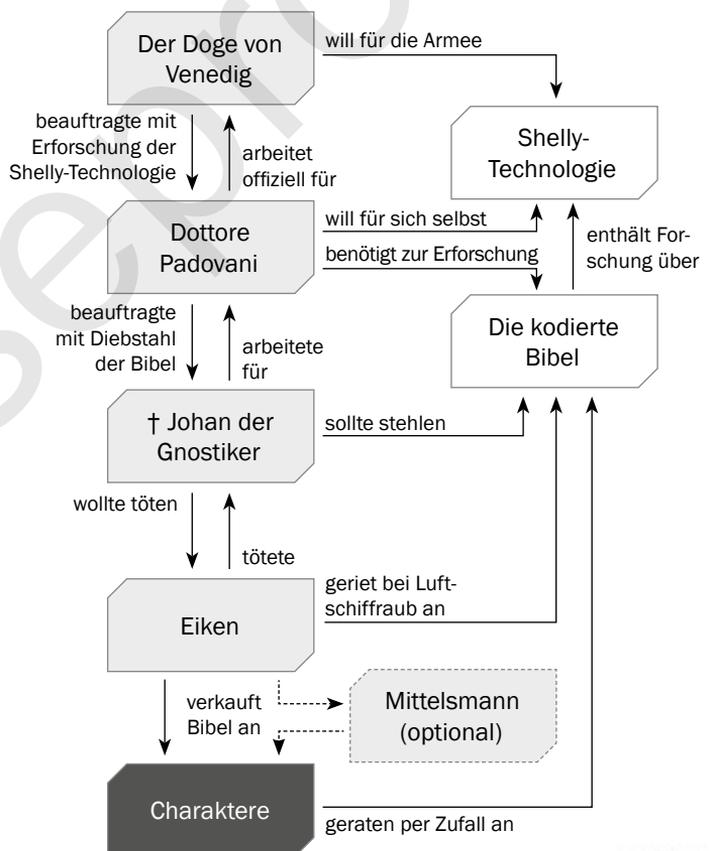
Geeignet für: alle Konzepte

Zuletzt kann jedes weitere Charakterkonzept dadurch in die Handlung involviert werden, dass ein ermordeter Käufer der Bibel einem Charakter in die Hand drückt und einige letzte Worte wie »Rosenkranz«, »so klein«, »gefährliches Wissen«, »in Sicherheit« und »nicht ... in ... Hände des ...« röchelt, bevor er blutspuckenderweise vor seinen Schöpfer tritt.

Der Käufer war, wie sich nach Durchschnittlichen (+1) *Nachforschungen* herausstellt, ein Mann namens Salomon Freisinger, ein frommer bayrischer Bibliker und

Sammler von Kirchenkunst. Er war dabei, die Kodierung in der Bibel zu entdecken (siehe Kasten *Die Bibel*). Während er langsam beim Dekodieren begriff, welch unseliges Geheimnis sie verbarg, fand ihn ein Häscher einer der an der Bibel interessierten Gruppierungen und verwundete ihn tödlich. Da der Käufer inmitten der Arme der Charaktere stirbt, konnte sich der Häscher aber vorerst die Bibel noch nicht holen. Spätestens von nun an stehen die Charaktere als neue Besitzer des Buches aber unter Beobachtung.

Mögliche Hindernisse: Charaktere werden für die Mörder gehalten, Verfolgung durch Sicherheitskräfte, Entkommen vom Ort des Geschehens.



Die Romanvorlage zum Spiel!

„Die zerbrochene Puppe“ – ausgezeichnet mit dem

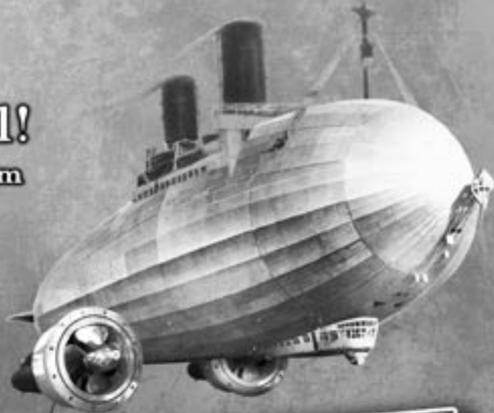
Deutschen Phantastik Preis 2013

als bester deutschsprachiger Roman

sowie

„Eis und Dampf“

als beste deutschsprachige Anthologie 2014

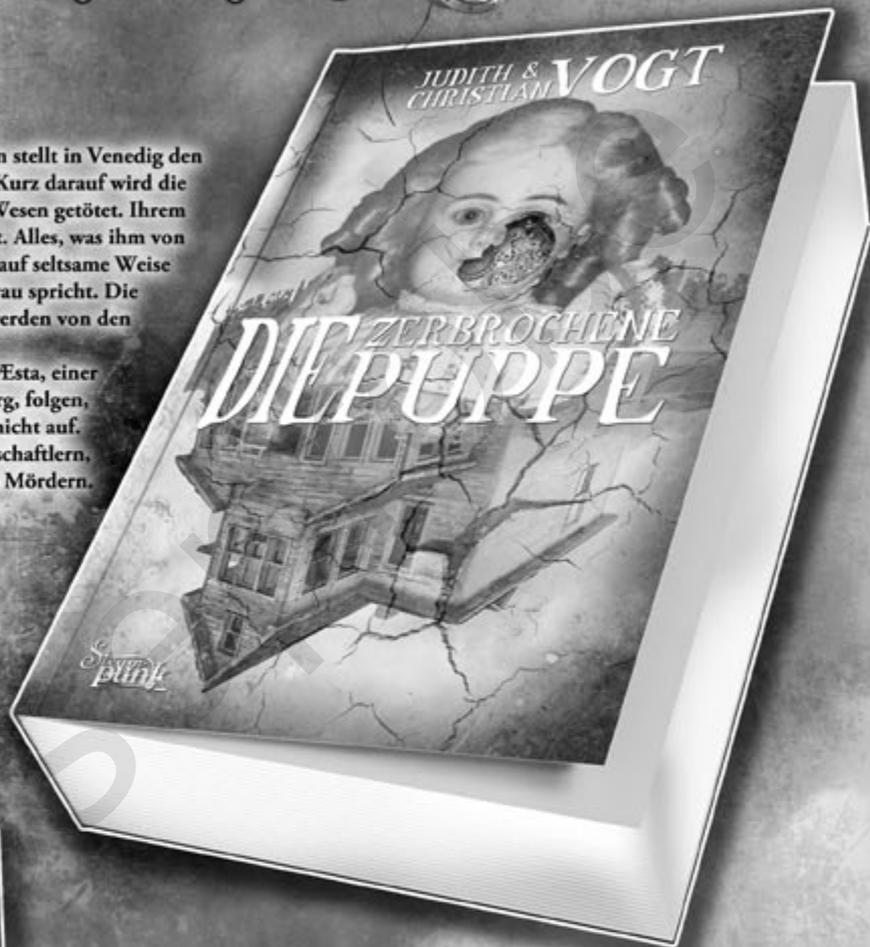


Eine atemberaubende Reise durch ein viktorianisches, eiszeitliches Europa.

Die Physikerin Æmelie von Erlenhofen stellt in Venedig den Prototypen einer Brennstoffzelle vor. Kurz darauf wird die Wissenschaftlerin von unheimlichen Wesen getötet. Ihrem Mann Naðan jedoch gelingt die Flucht. Alles, was ihm von Æmelie bleibt, ist ihre alte Puppe, die auf seltsame Weise mit der Stimme seiner verstorbenen Frau spricht. Die sterblichen Überreste Æmelies indes werden von den wandelnden Kadavern verschleppt.

Die Polizei kann der Spur bis nach Æsta, einer schwimmenden Stadt auf einem Eisberg, folgen, wo sie sich verliert. Doch Naðan gibt nicht auf. Mittellos fahndet er zwischen Gewerkschaftern, Huren und Opiumsüchtigen nach den Mördern.

Judith & Christian Vogt:
Die zerbrochene Puppe
400 Seiten, Taschenbuch
ISBN 978-3-86762-156-4
ISBN 978-3-86762-171-7 (E-Book)



12 Geschichten in der Welt von „Die zerbrochene Puppe“
von Judith und Christian Vogt.

Mit Beiträgen von Eevie Demirtel, Torsten Exter, Stefan Holzhauser,
Ann-Kathrin Karschnick, Mike Krzywik-Gross, Christian Lange,
Henning Mütlitz, Marcus Rauchfuß, Stefan Schweikert,
Christian Vogt, Judith Vogt und André Wiesler.

Eis und Dampf
224 Seiten, Taschenbuch
ISBN 978-3-86762-200-4
ISBN 978-3-86762-201-1 (E-Book)

www.feder-und-schwert.com

Steampunk



Willkommen in der Eiszeit!

904 Jahre sind seit Einbruch der Langen Nacht, seit Beginn der Eiszeit, 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.

Stürzen Sie sich an den Luftschiff Routen, den Lebensadern Europas, als friesischer Aeronaut auf Gleitern in die Wolken oder liefern Sie sich Kaperkämpfe mit den schwer beladenen Schiffen der Lufthanse!

Erleben Sie als visionärer Wissenschaftler eine Welt voller technischer Wunder und Abenteuer! Bestehen Sie als Adliger zwischen Intrigen unter Ihresgleichen. Kämpfen Sie als Suffragette oder Gewerkschaftler gegen die Schattenseiten des industriellen Fortschritts!

Trotzen Sie den Dämonen der Physik! Stellen Sie sich die Frage: Wie viel von Ihnen darf Maschine sein, damit Sie selbst noch ein Mensch sind?



Tauchen Sie ein in eine Welt voll Eis & Dampf...

Zum Spielen benötigen Sie außerdem Fate Core.

