



Dieses Szenario ist für ein auf Twitch und Youtube gestreamtes Let's Play bei den fantastischen [Cassandra und Manni von 3P-Partners in Pen & Papers](#) entstanden. Der Titel des Abenteuers lautete „Bad Karma“. Gemeinsam mit den Mitspielenden habe ich dieses Setting seinerzeit erstellt und nun für eine erste Veröffentlichung aufbereitet.

Das Uhrwerk

Die Welt

Im ruhigen Auge eines gigantischen Sturms drehen sich die Inseln um das große Uhrwerk. Gigantische Zahnräder drehen sich, angetrieben durch riesige Zugfedern, Kolben bewegen sich ratternd, Schwungräder surren, verbaut in stählernen Brücken und Platinen in einem massiven Gehäuse. Gigantisch groß tickt es im Innern der für die meisten unerreichbaren zentralen Insel. Das Uhrwerk bestimmt den Lauf der Welt. Es sorgt für den geregelten Gang allen zivilisierten Lebens. Die Inseln werden durch die eiserne Hand der Wissenden beherrscht. Sie sind Angehörige uralter Blutlinien und Erben des Wissens um das Uhrwerk. Doch dieses Wissen schwand im Laufe ewiger Zeiten, wurde immer mehr verwässert, durchmischt mit Vermutungen und vergessen durch Ignoranz. Die Wissenden halten offiziell das Uhrwerk instand und fordern Gaben und Opfer, unter dem Vorwand, nur so ihre Arbeit tun zu können. Doch sie kümmern sich kaum um die Maschine und die Menschen. Ihre Untertanen ahnen nicht, dass sie statt dem Uhrwerk ihren Ablass zu zahlen, in erster Linie die Taschen der Wissenden füllen.

Was lässt die Inseln fliegen?

Das Uhrwerk lässt die Inseln fliegen und hält sie auf ihren Bahnen. Eine unsichtbare Kraft geht von ihm aus und lenkt sanft den vorbestimmten Weg der künstlichen Brocken, auf denen die Bewohner dieser Welt leben. Jede Insel auf fester Bahn

enthält einen Kern aus alter Technologie, der mit dem Uhrwerk in Resonanz steht und dafür sorgt, dass sie auf ihrer festen Bahn bleibt. Das Uhrwerk treibt diese Maschinen an. Uralte Mechanismen aus Zahnrädern, Federn, Nocken und Wellen im Innern aller Inseln rattern, surren und klicken, um ewig ihren von den meisten vergessenen Zweck zu erfüllen. Niemand hat Zutritt zum Zentrum der Inseln, dem großen Uhrwerk. Er wird von mechanischen Schiffen voller künstlicher Maschinenwesen bewacht. Niemand ahnt, dass das Uhrwerk auch eine Verbindung mit dem Sturm besitzt, der die Welt begrenzt und die Inseln vor dem beschützt, was außerhalb liegt. Der Mechanismus funktioniert mittlerweile nicht mehr richtig und es hakt immer mal wieder. Sollte er ausfallen, wird das katastrophale Folgen für die Inseln, den umgebenden Sturm und alles Leben haben.

Was sind die Schätze dieser Welt?

Edelmetalle als Rohstoffe für die Maschinen, sowie Artefakte, Bauteile und Wissen über das Uhrwerk werden hoch gehandelt. Werkzeuge, um das Uhrwerk und die Maschinen zu warten und zu reparieren, können heute nicht mehr hergestellt werden und warten in vergessenen Ruinen auf ihre Entdeckung. Steuerlos treibende Geisterschiffe voller inaktiver Maschinenwesen schweben in den fernsten Winkeln der Welt.

Wie sehen die unzähligen Ruinen aus?

Auf unbesiedelten und manchmal auch auf bewohnten Inseln finden sich alte Ruinen, erbaut von untergegangenen Kulturen und Überreste von Tempeln der vergessenen Uhrmachergilde. Sie alle bestehen aus rostigem Stahl und Eisen, voller Zahnräder und vergessenen Mechanismen. Es gibt ganze Geisterinseln, die aus den Bahnen geraten sind und unkontrolliert zwischen den übrigen Inseln schweben. Manche Ruinen werden von mechanischen Wesen bewacht und andere von gefräßigen Bestien bewohnt.

Wer besitzt die Macht in dieser Welt?

Die Wissenden sorgen offiziell dafür, dass das Uhrwerk weiter läuft. Sie lassen sich Opfergaben in Form von Geld und Material liefern, womit sie angeblich das Uhrwerk am Laufen halten. In Wahrheit sorgen sie nur für sich selbst. Politische Gegner, Aufwiegler und unerwünschte Personen werden in den Sturm geworfen und so zum Tode verurteilt. Manchmal jedoch kommen diese als Sturmkinder wieder zurück - ihr Gedächtnis ausgelöscht doch durch die Macht des Sturms gestärkt und verändert. Kaum jemand ahnt, dass dies nach und nach den Sturm schwächt.

Wie ist die Welt entstanden?

Niemand weiß so ganz genau, wie diese Welt entstand. Eine Legende besagt, dass die großen Uhrmacher in grauer Vorzeit das Uhrwerk schufen und dadurch Ordnung in das Chaos brachten und einen Lebensraum für alles inmitten von Sturm, Verwüstung und Gefahren schufen.

Was begrenzt die Welt oben und unten?

Der große Sturm begrenzt die Welt ringsherum. Die Inseln schweben im Auge eines brodelnden, gigantischen Sturms. Laut einer jungen Prophezeiung schützt der Sturm die Welt vor der Vernichtung durch monströse, kreischende Schatten, die den Weg zu den Inseln finden werden, wenn der Sturm vergeht. und das wird geschehen, wenn die Menschenopfer an den Sturm durch die Wissenden weitergehen oder wenn das Uhrwerk irgendwann nicht mehr funktioniert.

Auf welchem Gebiet ist die Wissenschaft einen gewaltigen Schritt weiter?

Die Maschinenwesen sind steampunkige Uhrwerkroboter, deren Geheimnis heute niemand mehr entschlüsseln kann. Findige Wissenschaftler haben herausgefunden, dass einige besondere Sturmkinde den Uhrwerkmaschinen kurzzeitige Energieschübe geben können, wenn sie willentlich ihre Energie in sie fließen lassen.

Was ist eure gemeinsame Aufgabe?

In dieser Welt könnt ihr Piratinnen im Kampf gegen die Wissenden spielen, oder am Uhrwerk interessierte Forschende, oder handwerklich Begabte, die das Uhrwerk retten wollen.

Fraktionen und Nebenfiguren

Gilde der Uhrmacher

Die Gilde der Uhrmacher sorgte einst für das Uhrwerk und ist möglicherweise für seine Erschaffung verantwortlich. Aus der Gilde bildeten sich die Blutlinien der Wissenden. Sie sind heute die einzigen, die über Wissen über das Uhrwerk verfügen müssten, kümmern sich aber kaum darum.

Ort: verschwunden

Die Wissenden

Sie sind uralte Familien, die gemeinsam das Wissen haben, wie das Uhrwerk funktioniert. Jede Familie für sich kennt nur spezielle Details, oder verfügt über Wissen über bestimmte Bereiche des riesigen Uhrwerks.

Ort: verschiedene Enklaven der Wissenden

Das “wissende“ Haus Pendelherz

Sie erschaffen Sturmkinde, indem sie andere Wesen in den Sturm werfen. Freibriefe mit dem Siegel des Hauses Windmann ermächtigen Freibeuter, komplette besiegte Schiffsbesatzungen in den Sturm zu befördern.

Ort: Enklave des Hauses Pendelherz, mit Zentrum Insel Windheim

Person: Gouverneur Sartorius (Mensch). Er hat Sofie De Lange und anderen Freibeutern Kaperbriefe ausgestellt.

Die Zeitlosen

Bei den Zeitlosen handelt es sich um eine Piratenzunft, die gegen die Wissenden kämpft und die einfache Bevölkerung unterstützt. Wie Schiffe voller Robin Hoods überfallen sie aus dem Nichts Handels- und Versorgungsschiffe der Wissenden Häuser und verschwinden so schnell wie sie kamen, um ihre Beute an die Bevölkerung zu verschenken. Für sich selbst behalten sie nur das Nötigste.

Ort: geheime Piratenverstecke, beispielsweise die kleine Insel Kontinuum

Person: Kapitän Tobias Blackthorne (Mensch), Piratenkapitän der Zeitlosen, Schiff: die “Stundenglas”

Freibeuter

Verschiedene Schiffe skrupelloser Freibeuter bekämpfen Piraten und Aufwiegler, legitimiert durch Kaperbriefe der Häuser der Wissenden.

Ort: Sie haben Heimathäfen in den Enklaven der Wissenden für die sie arbeiten.

Person: Sofie De Lange (Mensch), Freibeuterkapitänin im Dienste des Hauses Pendelherz

Das “wissende“ Haus Ewigkeit

Sie geben sich nach außen hin volksnah und unterhalten Armenküchen und Waisenhäuser. Hinter den Kulissen ist das Haus Ewigkeit aber das intrigantes aller Häuser und unterhält viele Spione.

Das “wissende“ Haus Schlagwerk

Dieses Haus nimmt den ersten Teil seines Namens zu wörtlich und schlägt mit seiner starken Streitmacht rigoros alle Widerstände nieder.

Ort: Enklave des Hauses Schlagwerk, mit Zentrum Insel Ära

Kreaturen

Sturm-Muränen

Halbblinde Beutetiere der kreischenden Schatten. Sie leben im großen Sturm. Sie sind selbst Räuber und groß genug, um menschengroßen Wesen gefährlich werden zu können.

Kreischende Schatten

Monströse Wesen, welche hinter dem Sturm leben. Sie werden über die Inseln herfallen und alles vernichten, falls der Sturm vergeht.

Maschinenwesen

Die Wächter und Diener des Uhrwerks gelten als Hinterlassenschaften der verschwundenen Uhrmacher. Diese Maschinenwesen sind der Gestalt von Menschen, aber einige auch verschiedenen Tieren nachempfunden. Ihre Uhrwerkantriebe müssen von Zeit zu Zeit aufgezogen werden und niemand weiß, ob sie sich gegenseitig am Laufen halten, oder ob dies andere Wesen für sie tun.

Abenteureraufhänger

AHAB

Der mechanische Wal Moby Klick sucht die Inseln heim und hat dir alles genommen. Du wirst alles geben, um ihn zu vernichten, dein eigenes Leben und das Anderer inbegriffen.

AHNENSUCHERIN

Du glaubst, dass die Aquila die wahren Erbauer des Uhrwerks sind und auch für das Verschwinden der Uhrmachergilde verantwortlich sind.

ANNE BONNY

Deine ehemaligen Kameradinnen machen gemeinsame Sache mit den Wissenden. Du hast mit dem Piratenpack noch eine Rechnung offen, jetzt also auch mit den Wissenden.

DA VINCI

Du forschst an dem Nachbau eines legendären Gerätes, das dir Zugang und Kontrolle über das Uhrwerk gewährleisten wird.

DÄMMERHERZ

Einst gab es eine Tierrasse, die als engste Freunde der Uhrmacher galt und Zugang zum Uhrwerk hatte. Du glaubst, dass dein Seelentier ein Sproß dieser Wesen ist.

ELMSFEUER

Du hast in deinem Exil erkannt, dass der wahre Kern deiner Geschichten das Schicksal der Welt des Uhrwerks verändern kann.

HALO

Als einziges deiner Art erinnerst du dich an deine Vergangenheit, bevor du in den Sturm geworfen wurdest und als Sturmkind daraus zurück kamst. Du musst dein Wissen nutzen, um die Wissenden zu stürzen.

LONG JANE

Du bist auf der Suche nach einem legendären Gegenstand, dem *Universalschlüssel*. Mit ihm wird es dir gelingen, Kontrolle über das Uhrwerk zu erlangen.

NESTVERRÄTERIN

Der Schwarm lebt zurückgezogen und hält sich mit aller Macht aus den Belangen der Uhrwerkwelt heraus. Doch du hast erkannt, dass dein Weg ein anderer ist und dich von ihnen losgesagt.

SCHMUCKFINDERIN

Du hast erkannt, dass die Schatzkammern der Wissenden die lukrativsten Ziele sind, aber auch mächtige Feinde auf den Plan rufen.

TEMPEST

Wie alle Sturmkinde erinnerst du dich nicht an dein Leben als Mensch. Doch in deinem Innern tobt der Sturm mächtiger als in allen anderen. Gefährliche Widersacher wissen um dein Potential und wollen dich in ihre Kontrolle bringen.

WOLKENDEUTERIN

In deiner Vision, die alles verändern wird, sahst du das Ende des Sturms. Im nachlassenden Sturm konntest du kreischende, dunkle Schatten wahrnehmen, die sich auf alles Leben in der Welt des Uhrwerks stürzen.