



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. Gemeinsam mit den Mitspielenden habe ich dieses Setting seinerzeit erstellt und nun für eine erste Veröffentlichung aufbereitet.

Walfutter

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. Gemeinsam mit den Mitspielenden habe ich dieses Setting erstellt und nun für eine erste Veröffentlichung noch etwas auf Vordermann gebracht.

Viel Spaß damit!

Die Welt

Die Welt besteht aus unzähligen Inseln, üppig bewachsen und reich an Fauna. Ein Teil der Inseln ist das "Kernland", zivilisiert und erschlossen und sicher vor den Gefahren der wilden Natur. Die Menschen breiten sich seit Erfindung dampfbetriebener Schiffe immer weiter im Himmel aus. Mächtige Reedereien und Industrielle beuten die Umwelt mit Walfangschiffen oder aggressivem Bergbau aus und bekämpfen sich gegenseitig. Die gefährlichen Gegenden außerhalb der bewohnten Inseln bergen Piraten, Bestien und Ruinen voller Schätze und uralter Maschinen.

Was lässt die Inseln fliegen?

Legenden besagen, früher sei die Welt "ganz" gewesen, doch dann kam eine Apokalypse und zerriss die Welt in Brocken. Diese wurden durch heute unbekannte Magie oder Technologie in die Lüfte erhoben. Der Schwarm hingegen glaubt, dass ein Fluch der Götter die Menschen am Teilhaben an der Welt hindern soll - und jetzt beginnen die Menschen diesen Fluch

abzuschütteln und werden zur Gefahr für die Welt.

Was sind die Schätze dieser Welt?

Gas lässt die Inseln fliegen. Es ist in seltenen natürlichen Vorkommen im Innern einiger Inseln und vor allem in den mächtigen Himmelswalen zu finden. Rücksichtslos werden sie aus diesem Grund gejagt. In alten Ruinen sind manchmal noch immer funktionstüchtige Maschinen verschiedenster Art zu finden. Sie und alle schriftlichen Informationen in alten Büchern sind wertvolle Schätze für alle, die wissen, wie sie zu finden sind.

Wie sehen die unzähligen Ruinen aus?

Die überall zu findenden Ruinen bestehen aus grauen Betonbrocken und rostigen Stahlgerippen. Sie kündigen von einer lange vergessenen Hochkultur und fremder Technologie. Sehr selten sind künstliche Inseln zu finden, gänzlich aus Stahl und Beton bestehend und mit einem surrenden, unerreichbaren Kern.

Wer besitzt die Macht in dieser Welt?

Die Reedereien machen Jagd auf Wale und Gas und bekämpfen sich gegenseitig mit Hilfe von Freibeutern und Söldnern bis aufs Blut. Die Windreiter sind mächtige Sturmkinder und stehen für Spiritualität und Magie. Sie bekämpfen die Ausbreitung der Menschen nicht offen, sondern im Verborgenen. Doch wenn sie zuschlagen, tun sie das mit äußerster Gewalt. Wenige Forschende der Menschen suchen fieberhaft an neuen Lösungen für Fliegerei, um die Abhängigkeit vom kostbaren Gas abzuschütteln. Der Schwarm geht rigoros gegen alle Nicht-Aquila vor.

Wie ist die Welt entstanden?

Die Theorien sind verschieden, je nachdem, wen du fragst. Die Wahrheit ahnen nur wenige: Die Welt ist zerbrochen, zerstört durch die Technologie und die Gier ihrer Bewohner. Die seltenen künstlichen Inseln sind die letzten Versuche und Forschungsstationen der damaligen Völker, im Bestreben die Zerstörung aufzuhalten.

Was begrenzt die Welt oben und unten?

Je höher man fliegt, desto kälter und dünner wird die Luft, bis irgendwann alles vereist und tötet. Tief unten schwappt ein träges Meer, bestehend aus giftiger, dickflüssiger Brühe.

Auf welchem Gebiet ist die Wissenschaft einen gewaltigen Schritt weiter?

Zahlreiche DaVinci-esque Erfindungen machen die Welt zu einem wunderschönen,

steampunkgeprägten Ort. Seien es wendige Ein-Personen-Flugmaschinen, Ornithopter, die mit schlagenden mechanischen Flügeln große Warenladungen, schwankend transportieren oder gasbetriebene Laufbänder in den Walfleisch-verarbeitenden Fabriken. Alles wird mit dem Gas der Himmelswale angetrieben und in der Luft gehalten. Die Tragkörper der Luftschiffe sind gefüllt mit dem kostbaren Stoff, Druckkanonen werden mit Gas abgefeuert. Selbst Drogen bestehen aus natürlichen und künstlichen Gasen.

Was ist eure gemeinsame Aufgabe?

Für dieses Szenario bietet sich die Crew eine Walfängers, eine Freibeuter- oder Piratinnencrew, ein Forschungsschiff oder ein Handelsschiff an.

Fraktionen und Nebenfiguren

Admiral Snyder

Snyder trägt stets eine abgewetzte Admiralsuniform und hat ein schnodderiges, aber autoritäres Auftreten. Eine militärische Laufbahn scheint er aber nicht hinter sich zu haben. "Admiral" Snyder ist ein Hehler auf seiner eigenen abgelegenen Insel. Er handelt mit allen möglichen Waren und Informationen. Auf Snyders Island sind verschiedene, unterschiedlich dubiose Gestalten unterwegs. Egal, was du suchst: Snyder ist die Quelle.

Ort: Snyders Island

Reedersfamilie de Vries

Die einflussreiche Reedersfamilie de Vries ist äußerst wohlhabend und besitzt eine große Flotte Walfangschiffe. Sie hat durch Angriffe eines böartigen Himmelswals namens Howling Jack mehrere Familienmitglieder verloren.

Ort: Stoomberg

Person: Pieter de Vries (Mensch),

Familienoberhaupt der Reedersfamilie hat Rache an Howling Jack geschworen und setzt ein hohes Kopfgeld auf den Fang des Himmelswals aus.

Tiegel des Fortschritts

Die größte Gilde von Tüftlern und Erfindern nennt sich Tiegel des Fortschritts. Die fähigsten und verrücktesten Wissenschaftler, seien es Menschen, Sturmkinde oder Aquila, zahlen hohe Summen, um Mitglieder zu werden und das Wissen, das Kontaktenetzwerk und die Ressourcen des Tiegels nutzen zu können.

Windreiter

Eine Gruppe mächtiger Sturmkinde lebt in Gemeinschaft mit wilden Tieren der Lüfte. Sie schützen ihre Schutzbefohlenen und die Natur mit

allen Mitteln, gehen aber niemals aggressiv vor. Wenn sie jedoch zur Selbstverteidigung gezwungen werden, sind sie todbringende Gegner.

Die Beschenkt

Fernab der Zivilisation huldigt eine Gruppe Sturmkinde fremdartigen Gottheiten, die sie die Ätherfürsten nennen. namentlich sind dies Zephyrus der Windwirbler, Aerisara die Himmelslenkerin, Gaiastra die Inselmutter, Eurus der Sturmbändiger und Aetherion der Ätherherrscher. Die Tempel der Beschenkt bestehen aus riesigen, fliegenden Statuen, erbaut in grauer Vorzeit. Ihr Heiligtum ist eine Ansammlung mehrerer gigantischer Statuen von Menschen, Aquila und Sturmkindern. Im Inneren dieser Statuen befinden sich unzählige Treppen, Kammern und Hallen. Die Beschenkt hüten ein großes Geheimnis. Sollte dieses nach außen dringen, könnte es die Welt vollständig verändern: Sie sind im Besitz einer unerschöpflichen Quelle Fluggas, welche im Innern einer ihrer heiligen Statuen entspringt. Eine solche Quelle würde die Welt verändern, wenn niemand mehr Jagd auf die Wale machen müsste.

Personen: Yalka (Sturmkinde), Dienerin der Himmelslenkerin

Kreaturen

Howlin' Jack

Howlin' Jack, der berüchtigste aller Himmelswale, verbirgt sich in Wolkenbänken, um Handels- und Jagdschiffen aufzulauern. Es heißt, er kündigt seine Angriffe mit einem schrecklichen Gesang an. Manche glauben, er wurde vom Teufel geschickt, um die Menschen zu vernichten. Alle alten Luftfahrenden wissen eine Geschichte über ihn zu erzählen oder kennen jemanden, die oder der Howlin' Jack schon einmal gesehen hat.

Flimmervögel

Diese gigantischen, schlohweißen Vögel ähneln großen Raubvögeln mit langen, feinen Schmuckfedern am Kopf, die sie wie Kronen aufrichten können. Ihren Namen haben die Vögel durch ihre Fähigkeit, das Sonnenlicht stark zu reflektieren und zu verstärken. Sie sind nicht aggressiv. Wenn sie sich jedoch bedroht fühlen, besteht ihre Verteidigungstaktik darin, schnell um größere Gegner zu fliegen und sie so ringsum in grelles Licht zu tauchen und zu verwirren. Manch ein Schiff ist durch sie bereits an Felsen zerschellt.

Abenteueraufhänger

AHAB

Howling Jack ist deine Nemesis. Der gewaltige Wal muss zur Strecke gebracht werden, bevor er weitere Leben nimmt.

AHNENSUCHERIN

Du glaubst, dass es deinem Volk einst gelang, eine für alle Völker blühende Welt zu erschaffen, geeint durch eine fortschrittliche Religion. Doch ein Frevel an den Göttern, die euer Volk leiteten, führte auch zur völligen Vernichtung. Vielleicht habt ihr früher die Ätherfürsten verehrt, vielleicht sind sie aber auch der Frevel an den wahren Göttern.

ANNE BONNY

Du hattest einen Plan, den mächtigen Reedereien ein für alle mal das Handwerk zu legen und die Macht dem Volk zu geben. Doch deine alte Crew meuterte und setzte dich ab.

DA VINCI

Dein Magnum Opus wird die Wale als Energiequelle obsolet machen. Doch wenige glauben an dich und die Herrschenden werden versuchen, deine Forschungen zunichte zu machen und dich aufzuhalten.

DÄMMERHERZ

Du bist ein Kind der Windreiter und hast geschworen, ihre geheimen Schlupfwinkel zu schützen. Du musst verhindern, dass deine Widersacher auch zu Feinden deiner Familie werden.

ELMSFEUER

Du warst einst ein reicher und einflussreicher Reeder. Du erkanntest, dass es falsch ist, die Natur auszubeuten und dich auf Kosten anderer zu bereichern. Nun bist du zurückgekehrt und niemand erinnert sich an dich. Es ist Zeit, andere durch deine Geschichten auf den richtigen Weg zu bringen.

HALO

Du hast erkannt, dass die Völker auf den eingeschlagenen Wegen der Welt nur schaden. Du willst sie alle in Flammen sehen. Sie müssen für ihre Vergehen brennen.

LONG JANE

Du bist auf der Suche nach dem geheimen Zentraltempel der Ätherfürsten. Dort ist ein gewaltiger Schatz mit Reichtümern jenseits aller Vorstellungskraft verborgen.

NESTVERRÄTERIN

Der Schwarm kämpft mit allen Mitteln gegen die Ausbreitung der Menschen mit ihren Maschinen. Doch du hast erkannt, dass nicht alle Menschen böse sind und dich von deinen einstigen Mitstreitern losgesagt.

SCHMUCKFINDERIN

Du hast Schulden beim Tiegel des Fortschritts. Die Tüftler sind zwar etwas trottelig, besitzen aber genügend Ressourcen, um dir fähige Geldeintreiber hinterherzuschicken.

TEMPEST

Die Runenwürfel einer weisen Aquila haben dir die Zukunft vorhergesagt. Du wirst in einem Sturm vergehen, der alles reinigen oder vernichten wird.

WOLKENDEUTERIN

Du hast Bilder von Krieg und Vernichtung gesehen. Wenn niemand die Mächtigen dieser Welt aufhält, wird der Tod über die Inseln ziehen wie der kalte Nordwind.