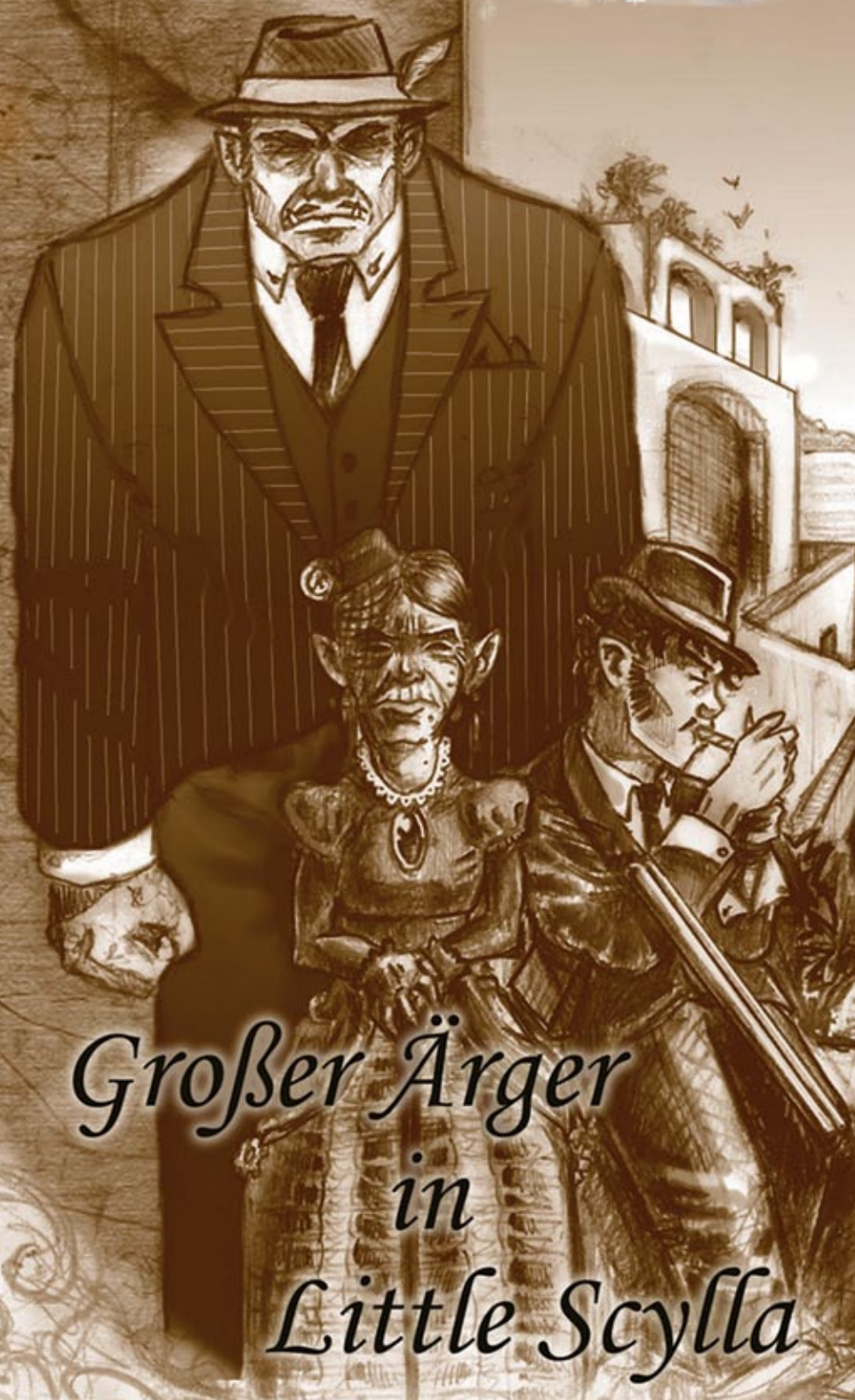


WILSON

Steam Pulp Fantasy



*Großer Ärger
in
Little Scylla*

IMPRESSUM

WOLSUNG Großer Ärger in Little Scylla

© 2015 Redaktion Phantastik GbR,

unter Lizenz von Kuźnia Gier

© 2011 Kuźnia Gier

(ursprünglich veröffentlicht auf wolsungeria.pl)

Autor: Jarosław Kopec

Deutsche Übersetzung: Jelena Mädler

Coverillustration: Mateusz Bielski

Illustrationen: Mateusz Bielski, Filip Pys

Lektorat: Johannes Forster, Joanna Lenc, Ulrike Pelchen

Buchlayout: Claudia Bleichert

Satz: Joanna Lenc

Jede Reproduktion (Nachdruck, Vervielfältigung, Speicherung auf Datenträgern, Veröffentlichung in elektronischen Medien) von Inhalten dieses Abenteuers – auch auszugsweise – bedarf der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die in diesem Abenteuer vorkommenden Namen und Personen sind erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden oder toten Personen ist rein zufällig und nicht beabsichtigt.

ÜBERSICHT

Ein junger, aufstrebender Krimineller versucht seine Mafia-Familie zu betrügen, um selbst ein Don zu werden. Aber leider läuft nicht alles nach Plan...

Ort: Lyonesse, Alfheim

Genre: Polizei-/Gangster-/Detektiv-Geschichte

Geeignet für: Draufgänger, Detektive, Diplomaten

Anzahl der Spieler: 3-5

Spielzeit: etwa 4 Stunden

Um dieses Abenteuer zu spielen, benötigen Sie den Trailer – Set für Schnellstarter.

Sie können die dort enthaltenen Beispiel-Charaktere verwenden.



GROSSER ÄRGER IN LITTLE SCYLLA

EINLEITUNG

Die Charaktere werden vom Alven Yard eingeladen, um die Methoden der Alfheimer Polizei kennenzulernen. Sie begleiten die Beamten auf einer typischen Nacht-Patrouille in den Docks von Ipswich. In einer dunklen Seitenstraße entdecken sie ein noch rauchendes Dampfmobil, welches erst vor Kurzem gegen eine Straßenlaterne gerast ist. Sie finden nichts und niemanden hinter dem Lenkrad, außer ein paar Gramm Schwarzer Lotus auf dem Sitz und einen großen Blutfleck. Die Tür eines nahen Lagerhauses steht offen und das Gebäude scheint leer zu sein.

Nach einer erfolgreichen Standard-Probe auf *Okkultismus* oder *Straßenwissen* mit SG 10 erinnern Sie die Charaktere daran, dass Schwarzer Lotus eine starke und dazu illegale Droge ist, welche alarmierend reale Träume und Alpträume hervorruft.

DIE WEITERE ENTWICKLUNG

Die Rückseite des Dampfmobils zeigt zum Lagerhaus. Die Fahrertür ist eingedrückt, das Glas zerbrochen. Es können ein paar Blutflecken unter der Tür und Einschusslöcher in der Karosserie des Gefährts entdeckt werden (Probe auf *Wahrnehmung* SG 10 oder *Recherche* SG 15).

Das Lagerhaus ist leer. Auf dem Boden kann man Abdrücke finden, die auf Paletten mit schwerer Ladung hinweisen, die kürzlich noch dort standen. Das Licht brennt, als ob jemand das Gebäude gerade erst verlassen hätte.

Der geräumige Kofferraum des Dampfmobils steht offen, eine *Wahrnehmungs*-Probe mit SG 10 fördert weitere Spuren von Lotus im Inneren zu Tage. Noch vor Kurzem war der Kofferraum voll mit der gefährlichen Droge.

Maribella Smith, eine mollige, freundliche Beamtin des Alven Yards, wischt sich den Rest der Glasur eines Donuts ab, den sie gerade verspeist hat: „*Es sieht so aus, als hätten wir hier den größten Fall von Lotus-Schmuggel der letzten 20 Jahre. – Haben Sie irgendwelche Ideen, meine Damen und Herren?*“

Das Gefährt hat kein Kennzeichen, jedoch offenbart eine Einkaufstasche auf dem Rücksitz einige Informationen über den Fahrer: Sie enthält frische Tomaten, Basilikum und ein großes Glas Meeresfrüchte in Scyllianischem Öl.

Ein wenig Rollenspiel oder eine Probe auf *Recherche* oder *Straßenwissen* mit SG 10 verweist die Charaktere nach Quirinale, den berüchtigten Scyllianischen Stadtteil. Bei einer Steigerung geben Sie den Spielern einen weiteren Hinweis: Eine hastig geschriebene Rechnung von „*Maricellos Delikatessen*“ in der Flour Street (im Herzen von Quirinale), die aus der Einkaufstasche fällt.



„Fantastisch“, kommentiert Smith.

Wenn die Charaktere Quirinale erreichen (wahrscheinlich am nächsten Tag, die Bewohner des Stadtteils mögen es nicht, in der Nacht überfallen zu werden – und glauben Sie mir, es gibt nichts Schlimmeres als eine Gruppe verärgerter Halbblinge) und anfangen, sich nach den Ereignissen der letzten Nacht zu erkundigen, werden sie einige interessante Dinge erfahren können.

Lassen Sie auf jede angemessene und sinnvolle Fertigkeit würfeln, SG 15, eine weitere Information für jeden Erfolg und jede Steigerung. Jeder Spieler darf nur einmal würfeln:

- Das Essen im Dampfmobil kam von „*Maricellos Delikatessen*“ (sollten die Charaktere dies noch nicht herausgefunden haben).
- Maricello hat einen Adoptivsohn, Sergio Luigiani.
- Die Maremonte-Familie, die in einige illegale Geschäfte verwickelt ist, hat letzte Nacht eine größere Aktion in den Docks organisiert.
- Maricello hat heute zum ersten Mal seit mehreren Jahren sein Geschäft nicht geöffnet. Das letzte Mal geschah das, als er zur Beerdigung seiner Tochter ging.
- Mitten in der Nacht war lauter Streit aus dem Haus der Luigianis zu hören.

GROSSER ÄRGER IN LITTLE SCYLLA

Falls die Charaktere Maricello kontaktieren wollen, müssen sie zu eher inoffiziellen Methoden greifen. Der Laden ist geschlossen und niemand reagiert auf ihr Klopfen. Wenn die Charaktere sich jedoch entscheiden, das Geschäft durch ein leicht geöffnetes Fenster zu betreten und die Treppen hinter dem Ladentisch hinauf zu gehen, werden sie eine verschlossene Tür finden. Eine Probe der Charaktere auf *Kriminalität* gegen Maricellos *Wahrnehmung* wäre hier angemessen (oder eine andere Probe, abhängig von der Methode, die die Charaktere wählen). Ein Misserfolg bedeutet -1 Reputation (sie wurden von Zeugen in Flagranti entdeckt) oder -1 Konstitution (und ein schmerzender Hintern).

REGEL: Gegenprobe (Trailer S. 13)

Nur einen Moment später fallen Schüsse, Kugeln schlagen ein Loch in die Tür, und die Charaktere können einen Mann, vermutlich den alten Ladenbesitzer, schreien hören. Maricello hat geschossen, und es ist sehr schwer, ihn zu beruhigen (eine **Gegenprobe** einer angemessenen Fertigkeit gegen Maricellos *Empathie*), er ist sehr verängstigt. Sollten die Charaktere dies bewältigen, wird der alte Ladenbesitzer ihnen von einem Besuch seines Adoptivsohns Sergio in der letzten Nacht berichten.

Seit er ein Kind war, hat Sergio für die Maremonte-Familie gearbeitet, doch dann entschied er sich, auf eigene Rechnung zu arbeiten, etwas vom Vermögen der Familie abzuzweigen, für einige Zeit mit seiner Frau zu verschwinden, um genügend Reichtümer anzuhäufen und schlussendlich als neuer Don nach Lyonesse zurückzukehren. Maricello hat versucht, ihn davon zu überzeugen, diesen Plan fallen zu lassen, aber vergeblich. Sergio ist wutentbrannt einfach gegangen, zusammen mit einer vollen Einkaufstasche. Er verlangte von Maricello eine Rechnung und sagte: „Du bist nicht mehr mein Vater.“

Wenn er gefragt wird, wo Sergio sich nun aufhält, wird Maricello sagen, dass er sich definitiv nicht in seiner Wohnung befindet – das wäre zu offensichtlich. Es ist wahrscheinlicher, dass er sich an seinem liebsten Ort aus seiner Kindheit aufhält: auf dem Dach eines Wohnhauses an der Ecke Flour und Olive Street.

Die Charaktere könnten Sergio auch auf andere Weise finden – seine zwielichtigen Bekanntschaften aus der Unterwelt, frühere Freunde aus der Schule, die Sergios Versteck auf dem Dach kennen, junge Bettler, die für ihn Verbände kauften und für Geld zu ihm brachten. Wie auch immer die Charaktere erfahren, wo Sergio ist (abgesehen von dem Gespräch mit Maricello), sie benötigen eine Probe auf eine passende Fertigkeit mit SG 20.

In jedem Fall ziehen die Charaktere die Aufmerksamkeit von Maremontes Oger-Bodyguards auf sich, die versuchen, sie in einer von Quirinales Hinterstraßen zu verprügeln. Falls die Charaktere die vorigen Proben bestanden haben, können sie den Schlägern in einer **Gegenprobe** ausweichen (bspw. *Heimlichkeit* gegen *Straßenwissen* oder *Einschüchtern* gegen *Courage*). Falls sie versagen, spielen Sie einen Kampf jedweder Art aus.

REGEL: Konflikt Kampf (Trailer S. 15)



Nachdem sie mit den Ogern fertig sind, steht es den Charaktere nfrei, Sergios Versteck aufzusuchen.

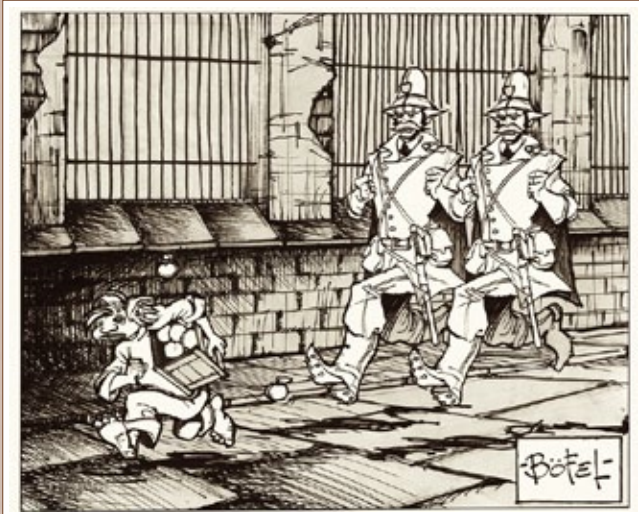
Die Feuertreppe führt zum Dach des Hauses. Im Erdgeschoss befindet sich ein Fischrestaurant, und darüber liegen Büros von Anwälten und kleineren Banken, Juweliere und zwielichtige Pfandhäuser. Wenn die Charaktere die Luke zum Dach erreichen, lassen Sie auf *Kriminalität* SG 20 oder *Wahrnehmung* SG 30 würfeln (Wahl des Spielers). Bei einem Misserfolg wird ein Alarm ausgelöst. Ein Kabel fällt vom Türhaken und eine Glocke läutet. Der verletzte Sergio flieht auf der Stelle, begleitet von seiner Frau Maria.

Die Jagd geht über die Dächer und durch die Straßen von Quirinale. Am besten ist es, die Szenerie jede Runde zu verändern – Dächer, Trockenleinen zwischen den Häusern, ein stark besuchter Teegarten, eine Seitenstraße voller Bettler, ein Markt mit mehreren Obstständen. Sollten die Charaktere den Alarm ausgeschaltet haben, startet Sergio mit einer Herausforderungsmarke weniger. Um die Jagd zu gewinnen, müssen die Charaktere sowohl Frau als auch Herrn Luigiani ausschalten.

GROSSER ÄRGER IN LITTLE SCYLLA

Wenn er gefangen wird, wird Sergio einen Deal vorschlagen: Er wird das Lagerhaus verraten, in das die Maremontes den meisten Lotus brachten. Im Gegenzug für seine Freiheit natürlich. Die Charaktere können zustimmen oder den Verbrecher der Polizei übergeben.

REGEL: Konflikt Verfolgung (Trailer S. 15)



HÖHEPUNKT

Die Charaktere filzen das Lagerhaus. Geben Sie dem Team die Unterstützung von fünf Polizisten, konfrontieren Sie sie mit fünf Kriminellen, angeführt von Vincenzo Maremonte, und spendieren Sie der Gruppe eine nette Schießerei.

AUFLÖSUNG

Die Polizei ist begeistert von der Kooperation mit der Gruppe. Berühmte Leute auf Muster-Patrouillen einzuladen war bisher nur ein Werbetrick, aber in diesem Fall war es ein richtiger Erfolg im Kampf gegen das Verbrechen.

Natürlich können die Charaktere sich entscheiden, die Polizei nicht zu belästigen und den Lotus für sich zu behalten (nicht sehr anständig oder damenhaft, muss ich sagen). Dann werden die Zeitungen über eine mysteriöse Schießerei in den Docks berichten und über eine noch mysteriösere Einmischung einiger Reicher und Berühmter.

Leider lesen auch Kriminelle die Zeitung. Als Epilog können Sie beschreiben, wie die Fotos der Charaktere genau in der Mitte einer Tafel im Büro der Patin Maremonte aufgehängt werden.

DIE CHARAKTERE

Maricello, alter Ladenbesitzer

Gegner, Halbling, Würfelpool: 2 W10; HM: 4

Vorteile:

- **Schwäche** – Wenn er in Sergios Interesse handelt (oder so tut), dürfen Sie einen Finalschatz erklären, selbst wenn Sie bereits gewürfelt haben.
- **Immunität (*Einschüchtern*)** – Bevor die Spieler *Einschüchtern* gegen Maricello verwenden können, müssen sie einen Spielstein einsetzen.
- **Scyllanischer Akzent** – In Diskussionen wirkt dies als *Ausdrucks-Attacke* gegen alle Gegner, wenn Sie einen Spielstein einsetzen.
- **Nerven aus Stahl** – Jeder, der versucht, Maricello in einem Diskussions-Konflikt zu besiegen, erhält +5 auf die Finalschatz-Schwierigkeit.
- **Gut platzierte Erwiderung (*Empathie*)** – Sofort nach einem verlorenen Argument gegen sich kann Maricello jeden übrig gebliebenen Würfel in seinem Würfelpool nutzen, um ein neues Argument mit einem +5-Bonus anzubringen.

Kampf: Gewehr 6/10+, Verteidigung: 10

Verfolgung: unmöglich, Maricello läuft kaum

Diskussion: *Ausdruck* 6/9+, *Empathie* 6/9+; Selbstvertrauen: 14. Schwäche, Immunität, Scyllanischer Akzent, Nerven aus Stahl, gut platzierte Erwiderung.

Sergio Luigiani, junger Rebell

Gegner, Halbling, Würfelpool: 2 W10; HM: 4

Vorteile:

- **Perfektes Paar** – Sollte Maria in einem Konflikt getroffen werden, kann Sergio sich entscheiden, an ihrer statt Herausforderungsmarken zu verlieren.
- **Straßenkind** – in einer Menschenmenge und in ungewöhnlichen Stadtgegenden +3 *Athletik** und *Straßenwissen*.
- **Ausweichen** – Wenn Sergio während Verfolgungen davonrennt, kann er einen Spielstein einsetzen, um einen Finalschatz gegen einen Nicht-Halbling zu erklären – auch nachdem gewürfelt wurde.
- **Junger Rebell** – Sollte er keine Herausforderungsmarken in einer festgelegten Runde verloren haben, gewinnt er eine hinzu.

Kampf: Pistole 6/9+; Verteidigung: 12. Perfektes Paar, Junger Rebell

Verfolgung: *Athletik* 6 (12* – über Dächer rennen)/9+; Ausdauer: 14. Perfektes Paar, Straßenkind, Ausweichen, Junger Rebell

Diskussion: *Ausdruck* 6/10+; Selbstvertrauen: 12. Perfektes Paar, Junger Rebell



GROSSER ÄRGER IN LITTLE SCYLLA

Regel: Werteangaben

Beispiel: *Athletik* 6 (12* – über Dächer rennen)/9+

- *Athletik* 6 = Bonus für eine gelernte Fertigkeit (Trailer S. 10)
- 12* – über Dächer rennen = in dieser ganz speziellen Situation, und nur in dieser, erhält der Charakter einen Bonus von +12 auf seinen Wurf

- /9+ = die Chance auf einen Wiederholungswurf. Das zugeordnete Attribut von *Athletik* ist Stärke, d.h. dass Sergio dieses auf Stufe 2 besitzt. Ab einer 9 kann er einen Wiederholungswurf durchführen, wenn er eine Probe auf *Athletik* würfelt (Trailer S. 12).

Beispiel: *Nabkampf* 6(9)/10+ (s. Maremonte-Oger, S. 6)

- *Nabkampf* 6 (s.o.)

- *Nabkampf* 9 bei Einsatz des Vorteils Schläger (*Nabkampf* +3)

- /10+ = Chance des Wiederholungswurfes

Maria Luigiani, mustergültige Frau eines jungen Rebellen

Gegner, Halbling, Würfelpool: 2 W10; HM: 4

Vorteile:

- **Wahrer Führer der Familie** – Sie darf eine Aktion (nicht mehr als eine pro Runde) nutzen, um jeden Wurf von Sergio um +3 zu erhöhen.
- **Begleitung** – Jede Bewegungsaktion mit einer Steigerung addiert +2 auf den nächsten Wurf eines ausgewählten Gefährten hinzu..

Kampf: *Nabkampf* 3/10+; Verteidigung: 12. Wahrer Führer der Familie

Verfolgung: *Athletik* 6/10+; Ausdauer: 14. Wahrer Führer der Familie, Begleitung

Diskussion: *Überzeugen* 6/9+; Selbstvertrauen: 14. Wahrer Führer der Familie

Vincenzo Maremonte, skrupelloser Halbling-Mafiosi

Gegner, Halbling, Würfelpool: 3 W10; HM: 4

Vorteile:

- **Vorbeifahren** – Für einen Spielstein kann Vincenzo ein Dampfmobil herbeirufen, welches alle umstehenden Feinde unter Beschuss nimmt (*Schusswaffen* 9/8+).
- **Omertà¹** – Man kann *Einschüchtern* nicht gegen Vincenzo einsetzen.
- **Welches deiner Knie ist dir lieber?** – Für einen Spielstein +5 auf *Einschüchtern*.
- **Lupara (abgesägte Flinte)** – *Schusswaffen* +3*, Steigerung: Gegner muss sofort eine Karte ablegen.
- **Furchterregend** – Erreicht Vincenzo eine Steigerung bei *Einschüchtern*, verliert der Gegner 1 W10 aus seinem Würfelpool für die nächste Aktion.

¹ Schweigepflicht innerhalb der Mafia und anderer krimineller Organisationen



Kampf: *Nabkampf* 6/10+, Schusswaffen 9*/8+; Verteidigung: 14. Vorbeifahren, Lupara

Verfolgung: *Athletik* 6/9+, Fahren 6/9+; Ausdauer: 12

Diskussion: *Einschüchtern* 6/9+, *Ausdruck* 3/9+, *Überzeugen* 6/9+; Selbstvertrauen: 16 Omertà, Welches deiner Knie ist dir lieber?, Furchterregend

Maremonte-Oger

Gegner, Oger, Würfelpool: 2 W10; HM: 3

Einer weniger als Anzahl Spieler.

Vorteile (Wählen Sie einen aus):

- **Schläger** – stumpfer Gegenstand: *Nabkampf* +3. Jede *Nabkampf*-Angriff mit mindestens einer Steigerung senkt den Würfelpool des Gegners in dieser Runde um 1 W10.
- **Scharfschütze** – eine Schusswaffe: *Schusswaffen* +3. Jede *Schusswaffen*-Angriff mit mindestens einer Steigerung senkt den Würfelpool des Gegners in dieser Runde um 1 W10.
- **Stahlhart** – Jeder, der versucht, ihn in einem Kampf zu erledigen, erhält +5 auf die Finalschatz-Schwierigkeit.

Kampf: *Nabkampf* 6(9)/9+, *Schusswaffen* 6(9)/10+;

Verteidigung: 12. Schläger oder Scharfschütze, Stahlhart

Verfolgung: *Athletik* 6(9)/10+; Ausdauer: 14

Diskussion: *Einschüchtern* 6/9+, *Täuschung* 6/10+; Selbstvertrauen: 12



GROSSER ÄRGER IN LITTLE SCYLLA

Maremonte-Bodyguards / Polizei

Würfelpool: 1 W10, HM: 1

Fünfergruppe

Vorteile (Wählen Sie einen aus):

- **Schläger** – stumpfer Gegenstand: *Nahkampf* +3. Jede Nahkampf-Attacke mit mindestens einer Steigerung senkt den Würfelpool des Gegners in dieser Runde um 1 W10.
- **Scharfschütze** – eine Schusswaffe: *Schusswaffen* +3. Jede *Schusswaffen*-Attacke mit mindestens einer Steigerung senkt den Würfelpool des Gegners in dieser Runde um 1 W10.

Kampf: *Nahkampf* 6(9)/10+, *Schusswaffen* 6(9)/10+; Verteidigung: 12. Schläger oder Scharfschütze

Verfolgung: *Athletik* 6/9+; Ausdauer: 12

Diskussion: *Einschüchtern* 6/10+ oder *Täuschung* 6/10+; Selbstvertrauen: 12

HINWEISE UND LÖSUNGEN

Rauchendes Dampfmobil an Straßenlaterne:

Sergio Dampfmobil, der beim Beschuss die Kontrolle verlor.

Dunkle Seitenstraße, Hafengegend:

Deshalb keine Zeugen, niemand würde etwas sagen.

Einige Gramm Schwarzer Lotus auf dem Sitz:

Die Droge wurde vom Fahrer transportiert.

Blutfleck im Fahrerbereich:

Fahrer verletzt.

Offene Tür eines nahen Lagerhauses:

Schauplatz des Drogenschmuggels.

Lagerhaus leer:

Beteiligte sind geflohen.

Rückseite des Dampfmobils zeigt zum Lagerhaus:

Fahrer wollte vom Lagerhaus fliehen.

Fahrertür eingedrückt, Glas zerbrochen:

Kollision mit der Laterne bei der Flucht.

Einschusslöcher in der Karosserie:

Auf das Dampfmobil wurde geschossen.

Blutflecken unter der Tür:

Verletzter Fahrer stieg aus, konnte fliehen oder wurde mitgenommen.

Abdrücke schwerer Paletten:

Standen vor Kurzem noch dort.

Licht brennt:

Lagerhaus erst seit Kurzem verlassen.

Weitere Spuren von Schwarzem Lotus im Kofferraum:

Kofferraum enthielt große Menge, Hinweis auf besonders großen Drogenschmuggel.

Einkaufstasche auf Rücksitz mit frischen Tomaten, Basilikum, großem Glas Meeresfrüchte in Scyllianischem Öl:

Fahrer ist wahrscheinlich ein Halbbling u. hat evtl. zu tun mit der Mafia aus Scylla, die durch die in Quirinale wohnenden Halbblinge nach Lyonesse gebracht wurde.

Rechnung von „Maricellos Delikatessen“ in der Flour Street (bei erfolgreicher Probe):

Straße im Herzen von Quirinale; dem Namen nach ein Halbbling-Geschäft.

Rechnung ist hastig geschrieben:

Besitzer der Tasche war in Eile u./o. Rechnungsschreiber war nervös.

Hinweise zu eventuellen Fragen, die frei vom Spielleiter erdacht werden können:

Wer hat auf Sergio geschossen?

Die Mafiosi, die die Drogen bewachten und/oder abtransportieren wollten.

Was ist mit den restlichen Drogen passiert, die sich wahrscheinlich auf den Paletten befunden haben?

Die wurden von den Maremontes schnell abtransportiert und sind in dem neuen Lagerhaus, das Sergio kennt. Er wollte sich vor dem Abtransport ein Stück vom Kuchen abschneiden.

Wie konnte das Lagerhaus so schnell leergeräumt werden, es wird beschrieben, dass das Dampfmobil noch unter Dampf steht?

Die Drogen wurden von der Mafia in die der Patrouille entgegengesetzte Richtung abtransportiert.

Welche Spuren sind im Lagerhaus zu finden?

Beispielsweise Fußabdrücke und Reifenspuren.

Hat ein Kampf mit den Wachen stattgefunden, oder waren die Drogen unbewacht?

Da es zur Schießerei kam, muss jemand dort gewesen sein.

Wem gehört das Lagerhaus, evtl. einer Tarnfirma der Mafia?

Briefkastenfirma, die Spur verliert sich irgendwo im Adressendschungel, falls da jemand recherchieren sollte, wem dieser rostige Briefkasten an diesem übel beleumundeten Mietshaus gehört...

