

CODEX CHRONOMICON

WÜRFELROLLENSPIELE (WRS)

Ära: Anno Vaporis | Epos: Hammerburg | 1. Abenteuer: Im Netz der Piranhas
Empfohlene EP: 300-700 | Empfohlene Mächte: Nagoch und Astharia

HANDLUNGSABLAUF

Szene 1 - Der Taschendieb: Die Gruppe kehrt in die Schenke „Zur Betrunkenen Krabbe“ ein, die direkt am Handelshafen liegt. Die Taverne ist schlicht und robust eingerichtet. Auf dem Tresen stehen mehrere Fässer mit Bier. Die SCs werden von der Schankmaid bedient, während im Hintergrund einige Seeleute trinken und Karten spielen. Während die Gruppe ihre Getränke genießt, nähert sich unauffällig der kleine Holger, ein Straßenjunge dem Tisch und versucht, die Beutel eines oder mehrerer Spieler zu stehlen. Wird er gefasst, gesteht er, dass er das Geld braucht, um seinen Freund Klaus freizukaufen, der von der Gang der Piranhas gefangen gehalten wird. Töten die Spieler den Straßenjungen in der Kneipe oder vor Zeugen, wird die Polizei sie verfolgen, festnehmen, verhören und vor Gericht stellen. Je nach Verhalten und sozialem Stand wird eine angemessene Strafe verhängt. Ein Obdachloser könnte lange im Straflager landen, während ein Adliger mit einer entsprechenden Geldstrafe davonkommt.

Szene 2 - Ermittlungen: Die Gruppe erkundigt sich in der Nachbarschaft nach dem Unterschlupf der Gang, da der Straßenjunge diesen nicht kennt. Dabei können verschiedene Charaktere wie Seeleute, Händler oder Polizisten eingebunden werden. Der Abschnitt sollte flexibel an den Spielstil der Gruppe angepasst werden, je nachdem, wie viel Freude sie an Nachforschungsarbeit haben. Bestechungen und kleine Gefälligkeiten können die Spieler dabei zu ihrem Vorteil nutzen.

Szene 3 - Das Piranhabecken: Die Spieler erreichen das Versteck der Piranhas, eine verlassene Lagerhalle am Hafenbecken. Hier können sie auf verschiedene Weise versuchen, Klaus zu befreien. Rick steht mit 5 bis 20 Schlägern bereit, um den Spielern einen harten Kampf zu liefern. Alternativ können die SCs versuchen, Rick mit einer hohen Summe zu bestechen, damit der Junge freikommt. Wer sich lieber unauffällig an das Ziel heranschleichen möchte, kann versuchen, sich ins Gebäude zu schleichen und den Jungen aus einem Käfig zu befreien, der von der Decke hängt. Werden sie dabei entdeckt, folgt ein direkter Angriff. Eine andere Möglichkeit ist der frontale Angriff, bei dem die SCs die Lagerhalle stürmen und sich zwischen Kisten und Schrott einen heftigen Kampf liefern.

Szene 4 - Die Rettung: Der Auftrag ist erfolgreich, die beiden Straßenjungen sind wieder vereint. Da sie jedoch kein Geld haben, bieten sie den SCs ihre Dienste als Laufburschen an.

WEITERE INFORMATIONEN

Hammerburg ist ein unabhängiger Stadtstaat und Teil des Deutschen Bundes. Die Gesellschaft ist in Klassen unterteilt, und die Stadt verfügt über einen funktionierenden Rechtsstaat mit einer gründlich arbeitenden Polizei und strengen, aber gerechten Gerichten. Die Polizei ist gut ausgerüstet, da in der Vergangenheit mehrfach Aufstände niedergeschlagen werden mussten. Auf der weltpolitischen Bühne verfolgt Hammerburg eine neutrale Haltung und pflegt enge wirtschaftliche Beziehungen zu benachbarten Nationen. Angesichts der Spannungen zwischen den Großmächten der Ost- und Westfeste bemüht sich Hammerburg, seine militärischen und wirtschaftlichen Einflüsse auszubauen und als bedeutender Handelspartner und diplomatischer Akteur zu fungieren. In den letzten Jahren hat sich Hammerburg dank seiner hochentwickelten Infrastruktur als wichtiger Knotenpunkt im internationalen Handel etabliert. Die Stadt verfügt über ein Eisenbahnnetz, das sie mit den wichtigsten Wirtschaftszentren der Westfeste verbindet. Die oberseeischen Schiffshäfen ziehen zahlreiche Handelsschiffe aus aller Welt an, während die unterseeischen Häfen den Abbau submariner Ressourcen ermöglichen. Der große Luftschiffhafen sichert internationale Verbindungen und fungiert als logistisches Drehkreuz für Luftfracht und Passagiere.

WICHTIGE NICHTSPIELER-CHARAKTERE

- **Gustus Bierbauch:** Wirt der „Betrunkenen Krabbe“, alter und grobschlächtiger Ork
- **Auguste Holtinn:** Schankmaid, hübsche Goblindame
- **Holger:** Straßenjunge, klein und schwächling, Goblin, etwa 10 Jahre alt
- **Klaus:** Straßenjunge, Freund von Holger, Mensch, etwa 10 Jahre alt
- **Rick Lufos:** Gang-Chef der Piranhas, fett und faul, gewalttätiger Oger