

# Warriors of the Wild East

蛮  
荒  
东  
部  
之  
侠  
士

– Elements at The Edge –  
边塞的五行

Ein spielfertiges Szenario für FATE Accelerated  
von Jan „Horatio“ Jacobs

## Version 1.1

Texte und Handouts: Jan Jacobs

Chinesische Übersetzungen: Nocturama

Testspieler: Beatrice Eisenblätter, Yvonne „Mrs. Hyde“ B., Jan Bösche, Torben Steinhauer, Jan Jacobs (SL) und die Spieler der Runde auf der Feencon 2013

Lektorat: Beatrice Eisenblätter

Sonstiges Feedback: Marcel „Sylandryl“ Selinger, Sascha Schmitz, die Tanelorn Challenge Jury 2013 (Niniane, Blechpirat, 1of3, Glgfz, Jiba)

*Gewinner-Szenario (1. Platz) der Tanelorn Challenge 2013*

Eingebaute Stichwörter:

Erde Bewegen / Feuerball / Wispernder Wind / Wasserwandeln (thematische Motive der SCs)

Fliegende Scheibe (die Waffe eines der Antagonisten)

Magie(r) entdecken (Endpunkt des Szenarios)

Geschätzte Spieldauer: 4-5h

Regeln zum freien Download:

<http://www.evilhat.com/home/fate-core-downloads/>

Inspirationen:

- For a Fistful of Dollars
- Seven Samurais / The Magnificent Seven
- The Man with the Iron Fists
- Street Fighter the Movie
- Kung Fu Hustle
- Avatar: The last Airbender / Legend of Korra
- Firefly / Serenity
- Mortal Kombat Franchise

## **Inhaltsverzeichnis:**

### **0. Worum sich alles dreht.. (4)**

#### **I. Das Setting (4)**

*Willkommen in der New World (4)*

*Eastern trifft auf Western (5)*

*Der Look von Warriors of the Wild East (5)*

*Die Regeln des Kung Fu (und des Wilden Ostens) (6)*

#### **II. Was bisher geschah.. (6)**

#### **III. Die Spielercharaktere (7)**

*Moving Earth (7)*

*„Fireball“ (8)*

*Whispering Wind (9)*

*Strolling Water (10)*

#### **IV. Die Antagonisten (11)**

*The Flying Disc (12)*

*Lady Dragonfly (13)*

*Der „Magician“ (14)*

*Schergen und Nebencharaktere (16)*

#### **V. Die Orte der Handlung (18)**

*New Edge und seine Viertel (18)*

*Die Einwohner von New Edge (19)*

*Der Dorfplatz (20)*

*Das Celestial Chicken (21)*

*Der Ruby Palace (22)*

*Der Untergrund (24)*

#### **VI. Der Ablauf des Szenarios (27)**

*Vorbereitungen (27)*

*Einstiege in das Szenario (28)*

*Notwendige Plotpunkte (29)*

*Troubleshooting (32)*

#### **VII. Das Szenario anpassen (33)**

*Spiel mit drei Charakteren (33)*

*Geschlechtertausch (33)*

#### **VIII. Chinesische Floskeln (33)**

## **0. Worum sich alles dreht..**

Warriors of the Wild East – Elements at the Edge dreht sich um vier „Krieger“, jeder einem der vier Elemente nachempfunden, die mit unterschiedlicher Motivation in der Grenzstadt New Edge auftauchen. Dabei stellt sich heraus, dass sie alle denselben Mann suchen, auch wenn ihnen das Anfangs nicht bewusst ist.

Wie das Szenario verläuft und in welcher Reihenfolge bestimmte Plotpunkte abgearbeitet werden, ist hierbei offen und wird sich erst im Spiel herausstellen. Jedoch wird es in aller Regel auf einen bestimmten Endpunkt zulaufen.

## **I. Das Setting**

### ***Willkommen in der New World – wo der Osten den Westen erobert***

In diesem Setting haben nicht die Europäer die neue Welt entdeckt, sondern die Asiaten, allen voran das chinesische Kaiserreich. Europäer sind ein seltener Anblick und beschränken sich auf einzelne Personen in kleineren Siedlungen oder Vierteln in größeren Städten. Mit den Eingeborenen hat man schon erste Kontakte gemacht und diese verliefen zumindest unblutig; man geht sich dennoch aus dem Weg. Noch ist dieser Kontinent groß genug und die chinesischen Religionen kennen keinen Missionsdrang.

Inzwischen hat bereits die zweite große Einwanderungswelle ihren Höhepunkt überschritten und im Westen finden sich erste größere Städte und enger besiedelte Gebiete. Im Osten dagegen findet man auf weiter Flur nur einzelne Siedlungen und einige prominente, kleinere Städte, wo Handel getrieben und „Vergnügen“ gesucht wird. Den weitesten Punkt im Osten, die Grenze zur Zivilisation, nennt man nur „The Edge“, die Kante.

Ein großer Teil der Einwanderer waren und sind nach wie vor Bürger des Kaiserreiches, die auf ein besseres oder zumindest freieres Leben hoffen oder ihre Vergangenheit hinter sich lassen wollen. Doch auch eine Menge junger Nobelmänner haben sich aufgemacht ihre Besitztümer auszudehnen und Ansehen in der New World zu finden.

Auf der anderen Seite hat inzwischen die erste Generation von hier geborenen Kindern das Erwachsenenalter erreicht. Sie haben wenig Bezug zur alten Welt und dem Kaisertum und fühlen sich mehr als Neuweltler denn als Bürger des alten Reiches. Es bildet sich langsam eine neue Kultur heraus, geprägt durch das Erbe der Heimat und den Notwendigkeiten, die eine ungezähmte Welt mit sich bringt.

Die Strukturen und Vorstellungen des alten Reiches beeinflussen noch immer die Einwohner der neuen Welt; in den zivilisierteren Gegenden des Westen etwas mehr als im Osten. Doch das eigene Ehrverständnis muss mitunter praktischen Erwägungen weichen und Status und hohe Geburt sind wenig wert, wenn derjenige den größten Einfluss hat, der Wasser und Nahrung zur Verfügung stellen kann oder handwerkliche Fähigkeiten besitzt.

## ***Eastern trifft auf Western***

Warriors of the Wild East bedient sich Konventionen, die sowohl aus dem Eastern Genre, also dem klassischen „Kung Fu“ Film stammen, wie auch aus dem Genre des Western. Hier werden Konflikte in erster Linie mit Fäusten, exotischen Waffen und geheimen Techniken ausgetragen. Schwarzpulverwaffen, allen voran Revolver, werden mit Europäern in Verbindung gebracht und aufgrund ihrer Lautstärke und der Abhängigkeit von Munition eher verachtet. Allerdings gibt es auch erste New-Worlder, die den Pragmatismus einer solchen Waffe zu schätzen lernen, gerade wenn man keine Zeit hat sein Kung Fu zu üben. Dennoch ist es wesentlich verbreiteter, einen der vielen – inzwischen auch neugegründeten – Kampfkunststile zu erlernen um sich selbst zur Wehr setzen zu können und Körper und Geist zu lehren besser mit dem harten Leben in der neuen Welt zurechtzukommen.

Ebenso finden sich in den mystischen Künsten bewanderte Männer und Frauen, die die eigene Lebensenergie - das Chi - und die von anderen Menschen manipulieren um zu heilen, Schaden zuzufügen und außergewöhnliche körperliche Leistungen zu vollbringen. Andere besitzen die Fähigkeit, in die Totenwelt - das Nether Realm - hinab zu schauen um von den Ahnengeistern Unterstützung zu erhalten.

Nichtsdestotrotz findet man hier auch Duelle bei High Noon, plündernde Banditenbanden, Verbrecherlegenden, die die unzivilisierten Gegenden zu ihrem Spielplatz erklärt haben, sowie die Eroberung einer unbekannteren Welt und der Umgang mit seinen Ureinwohnern. Es ist eine raue Welt und der Ehrenkodex, den ein Kung Fu Kämpfer aus der alten Welt mit sich bringt, wirkt hier mitunter weltfremd.

## ***Der Look von Warriors of the Wild East***

Optisch ist Warriors of the Wild East eine historisch angehauchte Kung Fu Klamotte vor nordamerikanischer Kulisse: Weite Prärie, Berge und darin das, was man populärkulturell unter chinesischer Architektur versteht.

Dörfer sind an einer Hauptstraße entlang gebaut und selbst gewachsenen Städten sieht man diese Basis noch an. Das am meisten verwendete Material für Gebäude ist Holz und diese stehen, wie man es aus Western kennt, auf einem hölzernen Steg als Fundament.

Die Schnitte von Kleidungen sind die, die man mit dem historischen China verbindet, allerdings sind die Materialien robuster gewählt; in erster Linie Planwagentuch und Leder. Stellen Sie sich typische Westernobjekte wie Planwagen, Chaps oder den klassischen Duster vor und verpassen Sie ihnen ein asiatisches Design. Dazu finden Stiefel eine viel stärkere Verbreitung und den einfachen Leinenschuh, den man aus Eastern kennt, findet man kaum.

Ein Pferd ist in dieser Welt ein zwar sehr teurer, aber nicht verzichtbarer Besitz und damit ein allgegenwärtiger Anblick.

## ***Die Regeln des Kung Fu (und des Wilden Ostens)***

Jeder Charakter, dessen Aspekte oder Stunts eine Kampfkunstausbildung erkennen lassen, ist zu Dingen in der Lage wie aus dem Stand auf das Dach eines einstöckigen Hauses zu springen, sich von Wänden abzustoßen oder Projektile mit einer Nahkampfwaffe zu parieren. Das heißt nicht, dass dies ohne eine entsprechende Overcome- / Attack- / Defend- / Create an-Advantage Aktion gelingt, sondern nur, dass solche Manöver im Bereich des Möglichen für dieses Setting sind.

Ebenso ist dies ein Setting, in dem Mann und Frau auf Pferde angewiesen sind; man kann also davon ausgehen, dass alle Charaktere reiten und mit einem Pferd umgehen können.

Außerdem finden sich in diesem Szenario *Location Stunts* und *Motivation Aspects*. Location Stunts gelten für jeden Charakter, der die Voraussetzungen erfüllt, und Motivation-Aspects funktionieren wie reguläre Charakter-Aspekte. Sie ersetzen den Concept-Aspekt für die Spielercharaktere.

## **II. Was bisher geschah..**

Alles nahm seinen Anfang im alten Reich, als der Emperer beschloss, Funktionäre des Kaiserhauses in die neuen Teile seines Reiches zu entsenden. Vorneweg sollte eine Gruppe von Gesandten geschickt werden, die mit Hilfe einer beachtlichen Menge an Reichtümern aus der Schatzkammer eine Residenz in der New World errichten sollten, der es an nichts mangeln würde. Die Führung fiel einem der engsten Berater des Emperors, dem Celestial Magician, zu.

Dieser hatte jedoch andere Pläne und beschloss einen Verrat. Er würde sich seiner Begleiter entledigen, sobald sie die New World betreten würden, und sich mit dem Schatz in den unzivilisierten Osten absetzen um ihn dort für seine Zwecke zu nutzen. Bis man ihn finden oder die Kunde von seinem Verrat einholen würde, würde er längst eine Machtbasis aufgebaut haben.

Aus diesem Grund tat er sich mit einem Mann aus der neuen Welt zusammen, einem skrupellosen und fähigen Kung Fu Meister, den sie nur The Flying Disc nannten. Dieser lauerte mit seiner Bande der Gesandtschaft auf und tötete jeden der Begleiter mit seiner gefürchteten fliegenden Scheibe.

Auf ihrem Weg weg von den großen Städten der New World kamen sie durch eine größere Siedlung namens Journeys End. Obwohl sich der Magician nicht zu erkennen gab, kam ihnen einer der aufrichtigen Farmer auf die Schliche; daraufhin vergiftete der Magician sein Chi und als der Farmer seinen Tod nicht so schnell wie erwartet fand, schickte er die Flying Disc um ihm seinen Kopf zu bringen. Zurück ließen sie eine weinende Witwe und eine junge Tochter, die Rache schwor.

Bald jedoch erhielt der Emperer Nachricht über seine enthauptete Gesandtschaft und das Verschwinden seines Beraters. Er zögerte nicht einen seiner besten und gleichzeitig entbehrlichsten Spione und Vollstrecker, einen gestrandeten Europäer, der wenig zu verlieren hatte, loszuschicken um sich der Sache anzunehmen.

Zur gleichen Zeit in der New World traf eine Dame, die man als Lady Dragonfly kannte, auf ein Mädchen namens Peach Blossom. Diese war als Bedienstete auf einem Anwesen einer kaisernahen Familie tätig. Sie war aus dem alten Reich dorthin versetzt worden, weil sie als Tochter einer Konkubine der Hauptfrau ein Dorn im Auge gewesen war. Ihr Vater, der ihre Mutter über alles geliebt hatte, schwor sich, nachdem er davon erfahren hatte, ihr in die neue Welt zu folgen. Lady Dragonfly half ihr sich an einem vorgesetzten Diener, der ihr ein großes Unrecht zugefügt hatte, zu

rächen. Aus Pflichtgefühl und in dem Wissen, sich hier nicht mehr sehen lassen zu können, folgte sie ihr nach New Edge um eines ihrer Mädchen zu werden. Alles, was sie ihrem Vater hinterließ, war ein Brief, in dem sie erklärte, dass sie eine große Schuld auf sich geladen habe und er ihr nicht folgen solle.

Währenddessen gingen unter den Gruppierungen der New World, die Einblick in das Haus des Emperors haben, Gerüchte um. So hörte ein junger, fähiger Bandit, Mitglied eines der Geheimbünde und gerade in große Ungnade gefallen, davon, dass ein Schatz des Kaisers – in ihm das Crimson Medallion – sich auf dem Weg nach New Edge befinden sollte. In der Hoffnung seinen Ruf wiederherzustellen und mit dem Willen sich selbst zu beweisen, brach er daher dorthin auf, um sich jenes Amulett anzueignen.

Inzwischen sitzt der einstige Celestial Magician, unter der Duldung von Lady Dragonfly, in der Grenzstadt New Edge mit Flying Disc und dessen Schergen an seiner Seite. Er ahnt nicht, dass vier Krieger, die unterschiedlicher nicht sein könnten, unterwegs zu ihm sind..

### **III. Die Spielercharaktere**

#### ***Moving Earth***

*Beschreibung:* Moving Earth ist eine junge Frau, die gerade das heiratsfähige Alter erreicht hat. Ihre Eltern waren Teil der ersten Welle von Auswanderern in die New World. Sie wurde in der Siedlung Journeys End geboren und ist dort auch aufgewachsen. Ihr Vater, den sie über alles liebte, lehrte sie seit sie stehen konnte den Stil der Familie. Dieses Training und die Härte des Wild Easts führten dazu, dass sie eher ein Wildfang als eine ordentliche Dame wurde; sie selbst hätte es nie anders gewollt. Nichtsdestotrotz hat sie die Schönheit ihrer Mutter mitbekommen, was den wenigsten Männern entgeht.

*Ausgangssituation:* Vor einigen Monaten kam eine Gruppe von Banditen durch ihre Siedlung. Ihr Vater vermutete, dass diese Männer etwas Größeres im Schilde führten, doch er sprach nicht zu seiner Familie über das, was er herausgefunden hatte. In den folgenden Tagen wirkte er kränklich und schwach, was für diesen starken Mann sehr ungewöhnlich war. Dennoch kündigte er seiner Frau und Tochter an, etwas „unter Männern“ klären zu müssen. Am Tag darauf fand man ihn ohne seinen Kopf und die Banditen waren verschwunden. Dies war der Tag, an dem Moving Earth Rache für ihren Vater schwor. Alles, was sie seitdem als Hinweis hatte, war der Name eines der Banditen: „The *Flying Disc*“, benannt nach der Waffe, mit der er seine Gegner enthauptet. Dieser Name ist nun wieder aufgetaucht, in einer Grenzstadt namens "New Edge".

#### **Aspects:**

***Motivation:*** Rache für ihren Vater!

***Trouble:*** Hitzköpfige Schönheit

*Ungeduldige Göre*

*Stärker als sie aussieht*

*Perfekte Körperbeherrschung*

## **Approaches:**

**+3:** *Forceful*

**+2:** *Flashy / Quick*

**+1:** *Clever / Careful*

**+0:** *Sneaky*

## **Stunts:**

### ***Family Style***

*Körperliche Attack-Aktionen verursachen +1 Stress, wenn sie erfolgreich sind.*

*+2 auf Attack- oder Overcome-Proben, wenn es um das Beschädigen oder Zerströren von unbeweglichen Objekten geht.*

### ***Perfect Conditioning***

*Armor 1 gegen körperliche Angriffe.*

### ***Anger Management***

*Jede Konsequenz, die sie erlitten hat und die noch auf ihrem Charakterblatt steht, darf sie das erste mal kostenlos und danach über FATEpunkte invocen.*

*Refresh: 3*

## **„Fireball“**

*Beschreibung:* Der Mann, der sich selbst Fireball nennt, ist ein seltener Anblick im Wild East, denn Europäer sieht man in der New World selten. Er trägt einen Revolver, eine Waffe, die Schwarzpulver nutzt um Bleikugeln unter ohrenbetäubendem Lärm auf tödliche Geschwindigkeit zu beschleunigen. Was ihn in die New World und speziell nach New Edge verschlagen hat, weiß nur er selbst. Er wirkt auf den ersten Blick, als hätte er seine besten Tage schon hinter sich. Man erzählt sich, dass wo immer er auftauchte, er großen Eindruck hinterlassen und es dabei immer Tote gegeben habe.

*Ausgangssituation:* Durch einen Schiffbruch und einen glücklichen Zufall landete Fireball einige Jahre zuvor im alten Reich; durch noch größere Zufälle und seine besonderen Begabungen endete er als Spion und Vollstrecker des Emperors.

Vor einiger Zeit nun wurde eine Schatzlieferung, die für die Errichtung einer kaiserlichen Residenz in der New World gedacht war, gestohlen. Dabei wurden alle Beteiligten geköpft aufgefunden bis auf den engsten Berater des Emperors, der diese Unternehmung leiten sollte, dem Celestial Magician. Seitdem wurden weder er noch der Schatz wieder gesehen, aber ein Name geht um im Wild East; man redet von einem Mann mit mystischen Fähigkeiten, einem „Magician“.

Diese Schmach des Kaiserhauses zu rächen wurde er losgeschickt, den Magician zu finden und ihn zur Rechenschaft zu ziehen.. und die Spur führt ihn nach New Edge.



## Aspects:

**Motivation:** *Stelle den Magician!*

**Trouble:** *Trunksüchtiger Frauenheld*

*Leichen pflastern seinen Weg*

*Schneller als sein Schatten*

*Revolverschütze*

## Approaches:

+3: *Quick*

+2: *Flashy / Clever*

+1: *Forceful / Sneaky*

+0: *Careful*

## Stunts:

***Trusty Warmonger (Revolver) [Item]***

Reichweite 3 Zonen

Zusätzlicher Aspekt: "Laut!"

***Fan the Hammer***

Für jeden Modifikator von -1 auf seinen Angriffswurf kann er Attack-Aktionen mit einem Revolver auf einen weiteren Gegner ausweiten, sofern sich dieser in derselben oder einer direkt angrenzenden Zone wie der ursprüngliche Gegner befindet. Ein Schergentrupp zählt als ein Ziel.

***Judge of Character***

+2 auf Overcome- oder Create an Advantage-Aktionen, die auf das Einschätzen von Motiven oder der Aufrichtigkeit von anderen Charakteren abzielen.

***Refresh: 3***

***Whispering Wind***

**Beschreibung:** Whispering Wind gehört einer der bedeutendsten und reichsten Adelsfamilien des alten Reiches an. Er ist der klassische Ehrenmann und anerkannter Meister im Umgang mit jeder Art von Klingenwaffen. Der Name seiner Familie öffnet im Reich des Emporers Tore, in der New World ist er zumindest den Einwanderern noch bekannt. Er kümmert sich um die Interessen und Geschäfte seiner Familie in der New World und es scheint, als würden ihn diese nach New Edge führen.

**Ausgangssituation:** Der Grund, weshalb er sich in die New World aufmachte, ist seine Tochter Peach Blossom, die ihm seine geliebte Konkubine geboren hatte. Seine eifersüchtige Hauptfrau ertrug diese Verbindung viele Jahre, aber kaum, dass Peach Blossom das heiratsfähige Alter erreicht hatte, wurde sie in die New World auf den dortigen Landbesitz der Familie geschickt, während ihr Vater auf Geschäftsreise war. Whispering Wind, aufgebracht über dieses Handeln hinter seinem

Rücken, beschloss daraufhin, selbst in die New World zu ziehen und dort auf dem Landbesitz seiner Familie mit seiner Tochter zu leben.

Als er dort jedoch ankam, war alles, was er fand, ein Brief in Peach Blossoms Handschrift, der erklärte, dass sie eine große Schuld auf sich geladen habe und nicht mehr auf dem Anwesen habe bleiben können. Sie würde nach New Edge ziehen und er solle ihr nicht folgen. Mit gebrochenem Herzen zieht Whispering Wind dennoch los um seine Tochter freizukaufen oder freizukämpfen. Alleine, gegen den Willen und ohne das Wissen seiner Familie und seiner Berater.

### **Aspects:**

**Motivation:** *Die Freiheit von Peach Blossom!*

**Trouble:** *Naives Ehrverständnis*

*Unbeugsamer Wille*

*Aus noblem Hause*

*Klingentänzer*

### **Approaches:**

+3: *Flashy*

+2: *Sneaky / Forceful*

+1: *Quick / Careful*

+0: *Clever*

### **Stunts:**

#### ***Ancient Blade [Item]***

+1 auf Defend-Aktionen gegen jede Form von Nahkampfangriffen.

+1 Stress auf Attack-Aktionen, wenn das Schwert auf einen Gegner in einer angrenzenden Zonen geworfen wird (entwaffnet den Charakter).

Die Boni können nur von einem Klingentänzer genutzt werden.

#### ***8 Winds Footwork***

Darf sich bis zu zwei Zonen in einer Runde bewegen.

#### ***Trustworthy***

+2 auf alle Overcome- oder Attack-Aktionen zum Überzeugen oder Überreden von Personen, wenn er mit der aufrichtigen Wahrheit argumentiert.

**Refresh:** 3

### ***Strolling Water***

**Beschreibung:** Eine eher düster wirkende Gestalt mit einer erschütternden Direktheit und einem einschüchternden Intellekt. Niemand, dem man auf Anhieb trauen würde, aber noch weniger jemand, mit dem man es sich verscherzen wollte; schon alleine, weil jene, die sich mit ihm angelegt haben, eine Tendenz haben Unfälle zu erleiden. Niemand würde sich je die Frage stellen, was einen Menschen wie Strolling Water nach New Edge treibt; er passt einfach zu dieser Stadt.

*Ausgangssituation:* Strolling Water war ein aufstrebendes Mitglied des Vagabond Pack, einer der großen Geheimgesellschaften und Diebesgilden der New World. Jedoch hatte er durch einige „selbstsüchtige“ Aktionen seinen Ruf und seine Mitgliedschaft dort verspielt. Vor kurzem jedoch erfuhr er von einem Schatz des Emperors, der abhanden gekommen sein sollte. Gerüchten zufolge befindet er sich bis auf Weiteres in New Edge und aus fast schon sicherer Quelle weiß er, dass sich in ihm das Crimson Medallion befinden soll; ein legendäres Stück Goldschmiedekunst des alten Reiches. Ein solcher Coup könnte seinen Ruf wiederherstellen und nebenbei muss er sich dringend beweisen, dass er immer noch der fähigste aller Vagabonds ist!

### **Aspects:**

**Motivation:** Stehle das Crimson Medallion!

**Trouble:** Selbstgerechter Bandit

*Meister des indirekten Weges*

*Schnelle Auffassungsgabe*

*Geschickte Hände und Füße*

### **Approaches:**

+3: *Sneaky*

+2: *Clever / Careful*

+1: *Quick / Flashy*

+0: *Forceful*

### **Stunts:**

#### ***Vagabond Training***

+2 auf jede *Create an Advantage*-Aktion in körperlichen Konflikten, die den Gegner ablenken oder für eine Attacke öffnen soll.

#### ***Flow with the Shadows***

+2 auf jede *Overcome*- oder *Defend*-Aktion, wenn es darum geht, nicht wahrgenommen zu werden (also verstecken, schleichen und Ähnliches), sofern er sich im Schatten oder Halbdunkel bewegt oder aufhält.

#### ***Good Preperation***

Dreimal in einer Sitzung kann er einen nützlichen Gegenstand hervorziehen, solange dieser klein genug ist, dass er ihn verdeckt am Körper getragen haben könnte. Es bedarf keiner größeren Begründung, warum er so etwas mit sich führt. Auf die erste Aktion mit diesem Gegenstand erhält er außerdem +1, vorausgesetzt, dieser wird seinem Zweck entsprechend angewandt.

**Refresh:** 3

## **IV. Die Antagonisten**

Das Szenario hat drei große Antagonisten. Diese drei Gegenspieler stehen auf ganz unterschiedliche Weise zwischen den Spielercharakteren und der Verwirklichung ihrer Ziele.

Diese Charaktere sind, zumindest in ihrem Bereich, besser als ein einzelner Spielercharakter. Die Idee dahinter ist, dass die Spieler sich zusammenschließen und ihre Differenzen zumindest mittelfristig zurückstellen um gemeinsam eine Chance zu haben, ihre Ziele zu erreichen.

### ***The Flying Disc***

*Hintergrund:* Flying Disc ist ein blutrünstiger Killer, der immer den Weg geht, der ihm den leichtesten Profit verspricht. Momentan hat er sich dem Magician angeschlossen. Der Mord an Moving Earth Vaters war für ihn nur einer unter vielen. Er hatte kein persönliches Motiv außer Mordlust und den Auftrag des Magicians sich um diesen gefährlichen, aber bereits sterbenden Mann zu kümmern.

*Aufgabe im Spiel:* Flying Disc hat zwei Aufgaben im Spiel: Ihn zur Strecke zu bringen ist ein wichtiges Ziel für Moving Earth, außerdem fungiert er als Hinweis für Fireball auf den Magician (aufgrund dessen enthaupteten Gesandtschaft). Zweitens soll er den Spielern einen guten Kampf bieten.

### **Aspects:**

***Concept:*** Mordender Psychopath

***Trouble:*** Vollkommen unberechenbar

*Meister des Kung Fu*

*Einschüchternde Erscheinung*

*Die fliegende Scheibe*

### **Approaches:**

+3: *Quick*

+2: *Flashy / Sneaky*

+1: *Forceful / Clever*

+0: *Careful*

### **Stunts:**

***Superior Offense***

+1 auf jede kampfbbezogene Attack-Aktion.

***Superior Defense***

+1 auf jede kampfbbezogene Defend-Aktion.

***Disc on a chain [Item]***

Reichweite 1 Zone

***Revolving chain***

Er kann seine Kettenwaffe um sich schwingen um alle in seiner Zone befindlichen Charaktere (keine Ausnahme!) außer sich selbst mit einer Attack-Aktion anzugreifen.

### ***Sadistic Pleasures***

*Jede Konsequenz, die er oder einer seiner Schergen einem Gegner zufügt, kann er ein weiteres Mal kostenlos invocen.*

***FATEpunkte zu Beginn des Szenarios: 5***

### ***Lady Dragonfly***

*Hintergrund:* Lady Dragonfly ist die Eigentümerin und Leiterin des Ruby Palace, wo alles, was Rang und Namen hat oder es sich irgendwie leisten kann, ein und aus geht. In einer Stadt wie New Edge macht sie das zu einer der wohlhabendsten und einflussreichsten Personen. Daher gefällt es ihr natürlich nicht, dass ein so mächtiger Mann wie der Magician in ihre Stadt kommt und einen unberechenbaren Menschen wie Flying Disc mitbringt. Sie unterstützt jedoch deren Sache, damit die Konkurrenz so schnell wieder weiter ziehen möge, wie sie gekommen ist. Außerdem sichert ihr das ein Stück vom äußerst lukrativen Kuchen.

Tatsächlich wird sie sowohl vom Magician als auch von Flying Disc unterschätzt, was Teil ihrer Methode ist. So glaubt der Magician, sie wüsste nichts von dem Bann, unter dem er Peach Blossom hält. Dank ihrer Mädchen weiß sie außerdem von jeder Bewegung, die Flying Disc und seine Brut in der Stadt machen.

Peach Blossom steht in ihren Diensten, trägt dort allerdings einen anderem Namen; sie wird dieses Mädchen kaum ohne Weiteres herausgeben, solange sie nicht weiß, was es mit ihr auf sich hat.

*Aufgabe im Spiel:* Von den drei großen Antagonisten ist Lady Dragonfly die einzige, die offen auftreten kann, ohne dass es (zwangsläufig) zu einer direkten Konfrontation kommt. Sie gibt sich neutral, auch wenn sie insgeheim unter einer Decke mit dem Magician steckt. Sollte es für sie einen größeren Vorteil bedeuteten, kann es passieren, dass sie sich entscheidet ihre "Partner" nicht länger zu unterstützen. Offen für die Spielercharaktere eintreten wird sie eher nicht, jedoch ist ein kleiner Verrat durchaus im Bereich des Möglichen.

### **Aspects:**

***Concept:*** Berechnende Femme Fatale

***Trouble:*** Rachsüchtiges Biest

*Perfektes Auftreten*

*Strippenzieherin*

*Die Katze hat Krallen*

### **Approaches:**

**+3:** Careful

**+2:** Flashy / Sneaky

**+1:** Quick / Clever

**+0:** Forceful

## **Stunts:**

### ***Natural Liar***

+1 auf jede Defend-Aktion, die eine Unwahrheit verteidigt oder mit einer Unwahrheit geführt wird.

### ***Engagine Presence***

Für einen Modifikator von -2 auf ihren Wurf kann sie eine Attack-Aktion in einem sozialem Konflikt auf alle beteiligten Gegner ausdehnen.

### ***Mask of Composure***

Amor 1 gegen soziale Angriffe.

### ***Diamonds and Pearls [Item]***

Ihre Armreifen und Ketten dienen ihr als Waffen: +1 auf Defend-Aktionen im Kampf.

### ***To me my Dolls!***

Solange sie sich in der New Edge aufhält, kann sie für einen FATEpunkt eine 4er Gruppe ihrer Schergen herbeirufen.

## ***FATEpunkte zu Beginn des Szenarios: 5***

### ***Der „Magician“***

*Hintergrund:* Der Magician will eine neue Weltordnung; seine Weltordnung. In der New World, ohne die starren Gesellschaftsstrukturen des alten Reiches, will er seine eigene Dynastie aufbauen. Dafür braucht er Ressourcen und Symbole der Macht (wie das Crimson Medallion, welches er inzwischen um seinen Hals trägt). Beides befindet sich in dem Schatz des Emporers; bis man von seinem Verrat weiß, plant er bereits eine unabhängige Machtbasis geschaffen zu haben.

Je länger er sich in New Edge aufhält, desto mehr erscheint ihm die Stadt die perfekte Ausgangsbasis dafür zu sein; auch wenn Lady Dragonfly und Flying Disc noch davon ausgehen, dass dies nur einen Zwischenstopp darstellt. Um so mehr, seit er weiß, dass in dieser Gegend als Teil von Gottesdiensten regelmäßig Menschen und Tiere geopfert wurden, was für einen Mystiker, der in das Nether Realm hineingreifen kann, eine potente Machtquelle darstellt.

Im Ruby Palace fand er seinen Gefallen an Peach Blossom, nachdem er erfahren hatte, aus welchem Haushalt sie stammt und wessen Tochter sie ist. Er hält sie mit seinen mystischen Fähigkeiten unter Kontrolle und nutzt sie als Dienerin und Botin.

*Aufgabe im Spiel:* Selbst, wenn es den Spielern zu Beginn des Spiels noch nicht klar sein kann, stellt er den Endpunkt der Motivationen aller Spielercharaktere dar. Er wird mit großer Wahrscheinlichkeit in seiner Höhle im Untergrund warten und Pläne schmieden bis die Spieler ihn aufsuchen um ihn zur „Rede“ zu stellen.

## **Aspects:**

**Concept:** *Großmeister des Dim Mak*

**Trouble:** *Skrupelloser Despot*

*Jahre der Erfahrung*

*„Fürchtet meine Macht!“*

*Das Crimson Medallion*

## **Approaches:**

**+3:** *Clever*

**+2:** *Forceful / Sneaky*

**+1:** *Careful / Flashy*

**+0:** *Quick*

## **Stunts:**

### ***Celestial Movement***

*Anstatt seiner regulären Bewegung kann er eine Zone auf der Zonenkarte frei wählen, erhält jedoch -2 auf seine reguläre Aktion in dieser Runde. Von außen betrachtet wirkt es, als ob sein Körper sich in seine einzelnen Partikel zerlegt und an anderer Stelle wieder zusammensetzt.*

### ***Spiritual Snake Charmer***

*Für einen FATEpunkt kann er einen Schergentrupp von 4 Schlangen aus dem Gewölbe im Untergrund herbeirufen; diese erscheinen in einer Zone seiner Wahl (mehr zu den Schlangen finden Sie unter Das Gewölbe im Untergrund unter Raum 5). Dies kann neben einer regulären Aktion erfolgen.*

### ***Awareness of the Spirit World***

*Der Bonus eines Invokes eines Aspektes ist +3 anstatt der üblichen +2 (gilt für jeden Aspekt).*

### ***Trapping the Chi***

*Es wird eine mentale Attack-Aktion ausgeführt (diese braucht dennoch eine Berührung). Verursacht diese eine Konsequenz, wird sie entsprechend dem gewünschten Effekt definiert. Diese Konsequenz kann er jederzeit ohne weiteren Kontakt zu dem Charakter über einen FATEpunkt compellen (die erste Nutzung ist wie immer frei) um ein entsprechendes Verhalten zu erzwingen.*

*Führt ein solcher Angriff (oder mehrere) zum Taken Out des Charakters, so ist der Charakter ihm verfallen bis er seinen Einfluss freiwillig aufgibt oder mit dem Willen den Bann zu brechen in einem Konflikt (Kampf oder sozialer Konflikt) selbst zu einem Taken Out gebracht wird. Charaktere, die unter diesem Einfluss stehen, verhalten sich oft ungewöhnlich und wirken etwas weggetreten.*

### ***Visions of the Nether Realm***

*Er kann eine Aktion aufwenden und einen FATEpunkt ausgeben um zwei Kopien von sich zu erschaffen. Diese Gestalten bewegen sich regulär in der Aktion des Magicians und können regulär angreifen.*

*Erreicht ein körperlicher Angriff gegen eine der Gestalten wenigstens ein Unentschieden, wird gewürfelt. Ist das Ergebnis 0 oder weniger, so war es nur eine Sinnestäuschung und die Gestalt ist automatisch getroffen und verschwindet; ansonsten handelt es sich tatsächlich um den Magician und er verteidigt sich regulär. Spätestens die letzte Gestalt ist zwingend der Magician selbst.*

**FATEpunkte zu Beginn des Szenarios: 7**

## **Schergen und Nebencharaktere**

Schergen sind Statisten oder Nebencharaktere, welche die fähigen Protagonisten mit Leichtigkeit auseinandernehmen. Lediglich in größeren Massen stellen sie für einen Spielercharakter so etwas wie eine Herausforderung dar. Für sie gelten die Mook Regeln aus FATE Accelerated (S. 38). Dem Setting und Genre geschuldet greifen jedoch eine Handvoll Besonderheiten.

Schergen können sich in Gruppen zusammenschließen. Eine Schergengruppe hat nur eine Aktion und verteidigt sich gegen Attack-Aktionen als Ganzes. Jedoch erhält sie für jeweils zwei zusätzliche Mitglieder einen Bonus von +1 auf jede Aktion (das heißt eine 3er Gruppe erhält +1, eine 5er Gruppe +2). Schergenhaufen teilen sich üblicherweise gleichmäßig auf und die üblichen Trupps bestehen aus 3-4 Mitgliedern.

Schergen können keine Konsequenzen nehmen und haben einen Stressbalken, der lediglich 2 Kästchen umfasst. Sobald ihr Stressbalken gefüllt ist, sind sie ausgeschaltet. Ebenso wird bei ihnen ausnahmsweise Stress aufgerechnet, das heißt für jeden Punkt Stress streicht man direkt ein Stresskästchen weg. Soweit der Trupp aus mehreren Schergen besteht, wird überzähliger Stress auf den nächsten übertragen. Verursacht ein Charakter also beispielsweise 3 Stress, streckt er damit den ersten Schergen der Gruppe nieder und fügt dem zweiten bereits 1 Stress zu.

Für jede Handlung, die dem Charakter liegen sollte, ziehen Schergen +2 als Grundwert heran; alles, was ihnen aufgrund ihrer Rolle schwer fallen sollte, hat einen Wert von -2 und alles andere einen von 0. Hierbei kann man auf die Beschreibung und der Aufgabe des Schergen im Spiel abstellen.

Schergen haben selbst keine FATEpunkte und erhalten für Compels auch keine, jedoch können sie sich aus dem Vorrat eines der großen Antagonisten (oder unter Umständen eines Spielercharakters) bedienen, soweit dieser in der Szene anwesend ist und daran Interesse hat.

Falls Sie einen eigenen Nebencharakter im Spiel erstellen müssen, geben Sie ihm 1-2 Aspekte, überlegen, worin er gut ist und was er nicht kann und geben ihm unter Umständen einen Stunt.

In diesem Szenario haben zwei Schergentrupps unter Umständen eine größere Rolle: Die *Flying Bandits* und die Ruby Palace Dolls.

### ***Die Flying Bandits***

*Beschreibung:* Trotz des klangvollen Namens sind die Flying Bandits wenig mehr als ein Haufen ungewaschener, halbstarker Raufbolde und Diebe, die ein wenig von Kung Fu verstehen.

Sie sind in der ganzen Stadt anzutreffen und oft auf eigene Faust unterwegs. Wenn Flying Disc Komparsen braucht oder einen Auftrag hat, sucht er sich welche heraus und wenn er weiterzieht,



zieht die ganze Bagage mit ihm. In seiner Gegenwart fallen immer genug Krümel ab um den Bauch und die Taschen zu füllen, solange man keine Angst vor Blut hat.

Lediglich im Ruby Palace benehmen sie sich seit Lady Dragonfly sie eindrucksvoll zurechtgewiesen hat; soweit sie sich da überhaupt noch reintrauen..

**Aspects:**

*Ungewaschenes Pack*  
*„In der Gruppe sind wir stark!“*

**Stunt:**

***Whatever`s at hand***

Die Bandits sind dafür bekannt, alles zum Wurfobjekt zu machen, was dafür noch klein genug ist; egal ob Messer, Wurfscheiben, Becher oder Stühle. Diese Attack-Aktion hat eine Reichweite von 1er Zone.

**Die Ruby Palace Dolls**

*Beschreibung:* Die Dolls sind die Mädchen aus dem Ruby Palace. Auf den ersten Blick sind sie perfekt herausgeputzte, stark geschminkte und parfümierte junge Damen und sie spielen diese Rolle ausgesprochen gut. Dank des Trainings von Lady Dragonfly sind sie dennoch in der Lage sich zu wehren; insbesondere gegen „Kunden“, die zu aufdringlich werden.

In der Stadt sieht man sie selten in dieser Aufmachung (die meisten Bewohner würden eines der Mädchen ungeschminkt nicht einmal wiedererkennen) und wenn, drehen sich die Köpfe nach ihnen um. Lady Dragonfly setzt sie gerne als Spione oder vereinzelt als Boten ein. Ebenso sind sie meist nicht weit und doch selten zu sehen, wenn Lady Dragonfly selbst in New Edge „ausgeht“.

**Aspects:**

*Betörendes Äußeres*  
*Der Schein trügt!*

**Stunt:**

***Bleeding Beauties***

*Ein Trupp darf gemeinsam eine leichte Konsequenz nehmen.*

**Namen**

Sollte man den Namen eines der Mädchen brauchen, kann man sich aus der folgenden Liste bedienen. Lady Dragonfly hat die Angewohnheit, vor dem Namen ihrer Dolls stets ein Miss zu setzen, wenn sie sie Leuten vorstellt.

*Erster Begriff:*

*Crimson, Cherry, Sweet(y), Honey, Pretty, Perky, Shiny*

*Zweiter Begriff:*

*Blossom, Jewel, Lotus, Pearl, Hearts, Doll, Ribbon*

### ***Eine Doll namens Peach Blossom..***

Unter den Mädchen befindet sich, wenn auch nicht unter diesem Namen, Peach Blossom.

Die Spieler sollen im Zweifel darauf hingewiesen werden, dass für Peach Blossom auch die Schergenregeln gelten; das heißt, sie hat einen 2er Stressbalken, hat keine eigenen FATEpunkte (auch wenn hier ein Spieler aushelfen kann) und kann als Ruby Palace Doll eine leichte Konsequenz nehmen. Es gibt mehr als eine Situation, in der einer der großen Antagonisten ihr Schaden zufügen würde; sei es als Druckmittel, aus Berechnung, zur Demonstration der eigenen Skrupellosigkeit oder aus reiner Boshaftigkeit.

## **V. Die Orte der Handlung**

Jede Geschichte braucht eine Bühne und für diese ist es New Edge mit seinen Vierteln und markanten Punkten.

### **New Edge und seine Viertel**

Weiter unten lassen sich ausführlichere Beschreibungen der Örtlichkeiten finden, die für dieses Szenario eine zentrale Bedeutung haben; dennoch werden diese sicherlich nicht die einzigen Bereiche sein, die die Spieler aufsuchen wollen. Soweit Sie der Meinung sind, dass es einen solchen Ort in New Edge geben kann, positionieren Sie ihn in einem der weiter unten beschriebenen Viertel; unter dem Abschnitt „Die Bürger von New Edge“ finden Sie Anhaltspunkte, was ein Nebencharakter so zu erzählen hat. Dennoch sollte es Ihr erster Impuls sein, die Spieler in Richtung der wichtigen Örtlichkeiten zu stoßen. Wer nach Betten fragt wird eher an das Celestial Chicken verwiesen als an eine Absteige im Razor und wer trinken will, dem wird der Ruby Palace schmackhaft gemacht und nicht ein Teehaus im Mirror.

New Edge teilt sich grundsätzlich in drei Bereiche auf. Der älteste Teil wird heute noch **Village** genannt. Hier nahm die Stadt ihren Anfang. Bezeichnend ist die lange Hauptstraße mit Häusern und Geschäften rechts und links davon, die in dem großen Dorfplatz endet. Man findet hier auf sehr engen Raum alles, was man für eine Siedlung braucht wie einen Schmied, einen kleinen buddhistischen Tempel und ein einfaches Teehaus. Das einzige Gebäude, das etwas heraus sticht, ist das Celestial Chicken, ein bekanntes Restaurant.

Als New Edge aufgrund seiner Lage zwischen verschiedenen älteren Siedlungen und der Tatsache, dass es keiner Gerichtsbarkeit angehört, anfangs, eine bestimmte Art von Geschäftsmännern anzulocken, wurde der **Mirror** geboren. Hier gibt es einen kleinen Flusshafen, den legendären Ruby Palace und Herbergen der gehobenen Preisklasse. Während man hier nicht um sein Leben oder seine Gesundheit fürchten muss, passiert es schnell, dass man von ein paar findigen Händlern übers Ohr gehauen wird.

Schließlich gibt es noch den **Razor**. Eine Zeitlang sah es so aus, als würde New Edge die erste blühende Stadt so weit im Osten werden und eine Menge Menschen zogen dorthin um die ersten zu sein, die davon profitierten würden. Allerdings platzte die Blase so schnell wieder wie sie aufgeblasen worden war. Hier sitzt der ganze Rest von gescheiterten Existenzen, vermischt mit der Art von Leuten, die ihren Weg an die Grenze gefunden haben, weil sie etwas hinter sich lassen wollten. Im **Razor** kann man alles an Läden finden, was es auch im Village oder im Mirror gibt, nur billiger, schäbiger und mit dem Risiko, ein Messer in die Rippen zu bekommen. Ein stilistisches Markenzeichen sind die kruden Häuser, die aus Steinen der Umgebung gebaut wurden; zum Teil sind diese mit stilisierten Schlangen, Sonnen und Gesichtern verziert, die wohl von einer früheren Kultur stammen. Im Außenbereich befindet sich auch der Untergrund (ein ehemaliger Tempel der Uheinwohner), allerdings ist dieser nur sehr wenigen Personen bekannt.

### **Die Einwohner von New Edge**

Die Spieler werden auch mit anderen Charakteren interagieren als nur den näher beschriebenen. Wie es auch mehr als die aufgeführten wichtigen Örtlichkeiten gibt, findet man in der Stadt auch jede Menge nicht direkt beteiligte Personen, die hier und da etwas aufgeschnappt haben oder anders für die Spielercharaktere von Bedeutung werden können. Sei es die Frau des Schmiedes, die am Waschbrunnen ihre Wäsche wäscht oder der Farmer vom Hof in der Nähe, der sich einmal im Monat im Ruby Palace zulaufen lässt. Hier finden Sie Dinge, die ein solcher Charakter zu erzählen hat.

*Fakten* sind grundsätzlich wahre Informationen, die den Spielern einen Anhaltspunkt geben, was sie als Nächstes tun könnten. *Gerüchte* sind halbgare, nicht ganz korrekte Informationen; aber auch Gerüchte sollten die Spieler zur Handlung treiben. Tatsächlich sollten sie bereits das Gefühl haben, dass die Information nicht ganz richtig sein kann, aber man der Sache nachgehen sollte. *Tratsch* hingegen ist genau das; er soll etwas Farbe ins Spiel bringen, hat aber keine wirkliche Bedeutung für das Szenario.

Es bietet sich an, möglichst alle Fakten und Gerüchte an die Spieler zu vermitteln. Streichen Sie am besten ab, was Sie bereits „herausgegeben“ haben; jedoch kann es sinnvoll sein, eine solche Information von verschiedenen Seiten kommen zu lassen; auf diese Art und Weise wirkt sie glaubhafter und wird nicht von den Spielern übersehen oder unterbewertet.

Falls Sie einfach nur irgendein Thema auf die Schnelle brauchen, würfeln Sie mit drei regulären sechsseitigen Würfeln, addieren Sie die Ergebnisse und schauen Sie bei der Zahl hinter dem Eintrag nach (kam dieser schon auf, nehmen Sie den mit der nächst tieferen Nummer).

#### ***Fakten:***

- Hier sind in den letzten Wochen ein paar sehr edle Schmuckstücke aufgetaucht und erstaunlich viele Münzen aus dem alten Reich. (3)
- Wenn jemand weiß, was in dieser Stadt läuft, dann Lady Dragonfly; nur ob sie darüber spricht, das ist eine ganz andere Sache. (4)
- Lady Dragonfly war erst kürzlich wieder im Westen unterwegs und hat ein paar neue Schönheiten mitgebracht. (5)

- In letzter Zeit kam es nicht unbedingt zu mehr Morden als sonst, aber erstaunlich vielen fehlte der Kopf. (6)

- Der Koch des Celestial Chickens ist auch Arzt. Allerdings behandelt er nicht jeden. Er versucht sich aus allem Ärger herauszuhalten; bisher ist ihm das auch ganz gut gelungen. (7)

- Hier hat sich erst vor wenigen Wochen neues, ungewaschenes Banditenpack angesammelt. Ja, auch in New Edge gibt es sowas, aber das sind wenigstens unsere Banditen! Und die stinken auch nicht so! (8)

- Gegenstände aus dem Kaiserhaus? Im Ruby Palace gibt es Einrichtung aus dem alten Reich. Ich glaube, ich habe da auch schon Schmuck mit dem Siegel des kaiserlichen Feinschmiedes gesehen.. (9)

### **Gerüchte:**

- Ich hab gehört, hier soll ein Kung Fu Meister durchgekommen sein; nein gesehen hab ich ihn aber nicht; und jetzt kommt ihr; ist hier ein Turnier, von dem ich nichts weiß? (10)

- Im Ruby Palace bilden sie Mädchen zu Meuchelmördern aus; der Rest ist nur Fassade; ich meide diesen Ort, da soll es schon Tote gegeben haben. (11)

- Also den ganzen Herbergen hier kann man nicht trauen; aber das Celestial Chicken hat immer ein paar Zimmer frei und Mr. Lee ist einer der Guten. (12)

- Mr. Lee? Ich weiß nicht, was er macht, aber er heilt Menschen; es wirkt fast wie Magie! (13)

### **Klatsch:**

- Diese Shiny Pearl ist wirklich die schönste Blume, die diese Gegend je gesehen hat. (14)

- Im Celestial gibt es das beste Hühnchen im ganzen Osten! (15)

- Einen Lawman? Sowas hatten wir hier seit Jahren nicht mehr.. brauchen wir aber auch nicht, New Edge kann gut auf sich selber aufpassen. (16)

- In den letzten Wochen hatten wir hier eine kleine Schlangenplage; gab es schon immer hier, aber irgendwie sind das mehr geworden.. (17-18)

## **Der Dorfplatz (Village)**

### **Location Aspects:**

*Der Tratsch des Dorfes  
Gewollte und ungewollte Zuschauer*

### ***Location Stunts:***

*keine*

*Beschreibung:* New Edge ist sicherlich kein Dorf mehr, aber die Bezeichnung Dorfplatz hat sich eingebürgert. Kennzeichnendes Merkmal ist der Waschbrunnen in der Mitte des Platzes. Ansonsten findet man hier den größten Teil des Tages aufgestellte Tische und Stühle samt vornehmlich älteren Einwohnern, die gemeinsam essen, spielen, Tee trinken und sich unterhalten. Es ist üblich, dass Geschäfte oder Verkündungen, die unter Zeugen gemacht werden sollen, hier getätigt werden. Ebenso hat es sich eingebürgert, dass zwei Einwohner, die es „unter sich ausmachen wollen“, dies dort erledigen.

So oder so ist es einer der besten Anlaufpunkte, wenn man wissen will, worüber die Stadt im Moment so redet. Einmal im Monat findet hier auch ein größerer Markt mit Händlern aus der Umgebung statt.

*Rolle im Szenario:* Der Dorfplatz ist der beste Ort für zufällige Begegnungen mit Nebencharakteren, die Hinweise und Gerüchte für die Spieler haben. Ebenso ist es der erste Anlaufpunkt für generelle Informationen. Vermutlich ist es auch einer der ersten Plätze, den die Spielercharaktere zu Gesicht bekommen werden, wenn sie sich „einfach mal umsehen“. Hier passiert es gerne mal, dass Fremde von neugierigen Einheimischen (oder solchen, die etwas zu verkaufen haben) angesprochen werden.

Aufgrund der zentralen Lage ist es auch die erste Wahl, falls Flying Disc oder die Bandits die Spieler offen konfrontieren und in einen Kampf verwickeln wollen. Ein Zonenplan befindet sich im Anhang.

### **Das Celestial Chicken (Village)**

#### **Location Aspects:**

*Das beste gegarte Hühnchen im Osten  
Zerbrechliche Inneneinrichtung*

#### **Location Stunts:**

##### ***Invitation to Destruction***

*Wird der „Zerbrechliche Inneneinrichtung“-Aspekt invoked, erhält der Anwender +3 anstatt der üblichen +2.*

*Beschreibung:* Das Celestial Chicken ist das bekannteste Restaurant von New Edge. Selbst Leute von außerhalb haben bereits von dem Hühnchen von Mr. Lee gehört. Ein offenes Geheimnis ist, dass der Inhaber und Koch, Mr. Lee, ein fähiger Arzt ist.

*Rolle im Szenario:* Ein weiterer Anlaufpunkt für Informationen, aber in erste Linie wichtig, falls die Spielercharaktere Heilung brauchen. Ansonsten kann sich auch hier, sollte Mr. Lee seine Neutralität verlassen oder einer der drei großen Antagonisten das so verstehen, ein Kampf im Restaurant ergeben. Ein Zonenplan befindet sich im Anhang.

### **Wichtige NSCs:**

**Name:** *Mr. Lee* (Scherge)

*Beschreibung:* Mr. Lee ist der schon etwas in die Jahre gekommene Eigentümer des Celestial Chicken. Was ihn genau nach New Edge gebracht hat, weiß niemand und er selbst spricht nicht darüber. Er scheint früher als Arzt gearbeitet zu haben. Jedenfalls ist er der einzige Heilkundige der Stadt, der keinen zweifelhaften Ruf hat. Er ist die Person, an die sich Lady Dragonfly wendet, wenn ihre Mädchen krank sind. Sein Ruf mag daher kommen, dass er sich aus allen krummen Geschäften und üblen Machenschaften heraushält.

*Aufgabe im Spiel:* Sollten die Spieler Konsequenzen genommen haben und Heilung brauchen, werden sie an Mr. Lee nicht vorbeikommen. Da er um Neutralität bemüht ist, wird er dies aber nicht ohne überzeugenden Grund oder eine entsprechende Overcome-Aktion tun.

### **Aspects:**

*Heilkundiger Koch*  
*Um Neutralität bemüht*

### **Stunt:**

#### **Healing Arts**

*Mr. Lee kann mit einer erfolgreichen Overcome-Aktion gegen die Schwere der Konsequenz (2 für mild / 4 für moderate / 6 für severe) diese um eine Stufe senken. Damit rutscht diese einen Slot herunter, sofern dieser frei ist. Ist der nächst tiefere Slot besetzt, heilt sie zwar in der Geschwindigkeit einer um eine Stufe geringeren Konsequenz, blockiert allerdings immer noch ihren ursprünglichen Slot. Eine Senkung um mehr als eine Stufe (auch durch weitere Overcome-Aktionen) ist nicht möglich. Auf diesen Wurf erhält er +1.*

### **Der Ruby Palace (Mirror)**

#### **Location Aspects:**

*Fallen und Geheimgänge*  
*Was im Palace passiert, bleibt im Palace*

#### **Location Stunts:**

#### **Home Stage**

*Lady Dragonfly oder die Dolls erhalten +3, wenn sie einen Location Aspect invocen (anstatt der üblichen +2).*

#### **Feel the Tension**

*Zur Geschäftszeit im großen Saal und in den Hinterzimmern erhält jede Create an Advantage-Aktion, die auf negative Emotionen abzielt, +1.*

*Beschreibung:* Der Ruby Palace ist eines der größten Gebäude in New Edge und ganz im Stil des alten Reiches dekoriert. Nach einem kleinen, vorgelagerten Eingangsbereich kommt man sofort in

den großen Saal. Hier befindet sich ein großzügig mit Sofas, Tischen, sonstigen Sitzgelegenheiten und Kissen ausgestatteter Bereich, in dem die Gäste trinken und spielen können und von den Mädchen bedient und bezirzt werden. Davon etwas abgesetzt befindet sich eine lange Theke, an der alle Arten von alkoholischen Getränken ausgeschenkt werden. Von beiden Positionen hat man einen guten Blick auf die Bühne, auf der an manchen Tagen die Mädchen Musik spielen oder Tanz- und Varieteeinlagen geben.

In einem baulich etwas abgegrenzten und durch Vorhänge abgetrennten Bereich finden Mahjong Spiele um Geld statt und mitunter treffen sich Händler im Hinterzimmer um "Geschäfte" ungestört abhandeln zu können. In dem Bereich gibt es auch eine Tür in den in die Erde gegrabenen Keller.

Im Keller befinden sich eine Küche, in der kleine Mahlzeiten zubereitet werden, und ein Abstellraum, in dem alle Arten von Vorräten und ausgedienten Einrichtungsgegenständen gelagert werden. Daneben liegt ein funktional eingerichteter Trainingsraum, in dem die Mädchen lernen sich selbst zu verteidigen.

Im hinteren Bereich des großen Saales führt eine enorme und aufwendig gefertigte Wendeltreppe in das obere Stockwerk. Dort befinden sich Zimmer für Kunden der Mädchen oder Gäste, die eine exquisite Übernachtungsmöglichkeit suchen, sowie im hinteren Bereich die Räumlichkeiten der Mädchen samt eines Waschraumes. Eine etwas versteckte Tür offenbart eine Treppe nach oben zu den privaten Räumlichkeiten von Lady Dragonfly.

Abgesehen vom Keller gibt es im ganzen Haus versteckte Fallen, die den Mädchen helfen sich gegen unliebsame Kunde zu wehren, und Geheimgänge, von denen aus man Einblick in die Geschäftszimmer nehmen kann. Die privaten Bereiche sind stets verschlossen.

*Bedeutung im Szenario:* Da sich hier Lady Dragonfly aufhält, ist es ein zentraler Anlaufpunkt für die Charaktere. Ein wenig Umhören im Dorf oder selbst ein einfaches Umsehen – dieses Gebäude ist nicht gerade unauffällig – sollten zu Tage fördern, dass man, wenn man Informationen sucht, hier richtig ist.

Ohne Not, Grund oder eigenen Vorteil werden die Mädchen wohl kaum verraten, was sie wissen; dafür arbeiten sie hier zu lange. Sollte man die Räume der Mädchen durchsuchen, lassen sich hier Tagebucheintragungen finden, die auf die Anwesenheit des Magicians in New Edge schließen lassen und zu erkennen geben, dass Lady Dragonfly mit Flying Disc gemeinsame Sache macht. Ebenso ist auffällig, dass sich in den Ersparnissen der Mädchen fast nur Münzen aus dem alten Reich befinden und auch das ein oder andere Schmuckstück mit dem Siegel des kaiserlichen Goldschmiedes kann darunter sein. In den Räumlichkeiten von Lady Dragonfly gibt es außerdem Unterlagen, die auf eine Art „Geldwäsche“ von Wertgegenständen aus dem Kaiserschatz hindeuten und angefangene Fälschungen von kaiserlichen Dokumenten. Auch gibt es einen Hinweis auf ein altes, verstecktes Gewölbe in der Nähe des Razors, das wohl gerade erst „renoviert“ wurde.

Der Ruby Palace hat darüber hinaus einen gewissen Ruf, „Schlägereien“ anzuziehen. Zu diesem Zweck befindet sich eine einfache Zonenkarte im Anhang.

## **Der Untergrund (Razor)**

### **Location Aspects:**

*Die Geister der Toten  
Die letzte Schlacht*

### **Location Stunts:**

#### ***Shadowy Place***

*+1 auf jede Defend-Aktion gegen physische Attack-Aktionen, die aus einer anderen Zone kommen. Jede Overcome-Aktion um etwas wahrzunehmen, die nicht aus nächster Nähe durchgeführt wird, ist um 1 erschwert.*

#### ***To the Death***

*Jeder Spielercharakter, der aus einem Kampf ausscheidet (Taken Out), stirbt (Concessions bleiben möglich, werden dem Spieler aber im Zweifel nur wenig besser gefallen). Das Erzählrecht für die Todesszene liegt beim Spieler des Charakters.*

*Beschreibung:* In der Nähe des Razors gibt es ein altes, verborgenes, unterirdisches Höhlensystem, welches wohl vor langer Zeit von den Ureinwohnern als Tempel genutzt wurde; Lady Dragonfly hat davon erfahren, jedoch bisher keine Verwendungsmöglichkeit gefunden. Nun sitzt dort der Magician und verschickt Schreiben potenzielle Verbündete, besticht mit Mitteln aus dem Schatz mögliche Feinde und beginnt ersten Einfluss auf die Stadt aufzubauen (der an Lady Dragonfly vorbei geht). Einen Saal, an dessen Stirnseite ein steinerner Thron steht, hat er mit Gegenständen aus dem Schatz und alten Teppichen aus dem Ruby Palace hergerichtet. Er verlässt sein Versteck selten und agiert in erster Linie über Boten.

*Rolle im Szenario:* Dort, in der Höhle des Löwen, wird es (höchstwahrscheinlich) zur großen Konfrontation mit dem Magician kommen. Um zu dem Magician vorzudringen werden die Spieler jedoch zuerst das Gewölbe, die Überreste des alten Tempels, durchschreiten und seinen Thronsaal finden müssen.

## **Das Gewölbe im Untergrund**

Der Eingang zum Gewölbe befindet sich versteckt und zugewachsen in einer Art Hügel. Das Gebäude scheint zumindest einst in Teilen überirdisch gewesen zu sein, wurde jedoch von Erde, Geröll und Sträuchern bedeckt, sodass es jetzt gänzlich unterirdisch liegt. Es besteht aus zurecht gehauenen Steinen aus der Umgebung, die von einer Art Mörtel zusammengehalten werden.

Im Anhang finden Sie eine Skizze des Gewölbes. Die Zahlen hinter den Raumbeschreibungen verweisen auf ihre entsprechende Position. Für die Räume, in denen es zum Kampf kommen kann oder die Positionierung wichtig wird (Nr. 5 und Nr.6), sind die Zonen eingezeichnet. Es wird empfohlen, die jeweils betretenen Räume auf ein Stück Papier aufzuzeichnen (Zeichnen Sie die Zonen erst ein, wenn es relevant wird), jedoch kann aufgrund der Übersichtlichkeit des Bereiches auch darauf verzichtet werden. Der Thronsaal besitzt eine eigene Zonenkarte im Anhang.



### *Der Vorraum (1)*

An der hinteren Wand sind in die Steine eingemeißelte Bilder von einer gefiederten Schlange und einer stilisierten Sonne zu sehen. Dahinter befindet sich ein Geheimgang, der geöffnet werden kann, indem bewegliche Steine in einer bestimmten Kombination eingedrückt werden. Dieser Mechanismus ist bei einer einfachen Suche mit einer Overcome-Aktion gegen 3 zu finden. Wird das Relief gezielt untersucht oder angesagt, dass nach einer Geheimtür gesucht wird, erhält der Anwender +2 auf seinen Wurf.

Auch, wenn die Geheimtür entdeckt wurde, kann man sie ohne die richtige Kombination nicht ohne Weiteres öffnen. Der Mörtel ist jedoch schon etwas porös, sodass eine Overcome-Aktion gegen +6 sie zerstören kann. Um die Kombination zu knacken, ist ebenfalls eine Overcome-Aktion gegen +6 nötig, diese nimmt aber einen längeren Zeitraum in Anspruch.

### *Der Geheimgang (2)*

Der Geheimgang führt leicht nach oben und an seinen Wänden sind Fackeln angebracht, die eindeutig vor kurzer Zeit ersetzt wurden. An den Wänden sind stilisierte Menschen abgebildet, die eine Sonne und eine große Schlange anbeten. Der Gang führt zu einer großen Steintür, die nicht verschlossen ist.

### *Der Thronsaal (3)*

Willkommen in der Höhle des Löwen. Hier wird der Magician auf dem Thron sitzend auf die Spielercharaktere warten, während um den Fuß des Throns mehrere Schlangen kriechen. Sollten die Spielercharaktere bisher weder den Schlangen begegnet sein noch auffällig laute Geräusche verursacht haben, können Sie den Magician auch in dem angrenzenden Lagerraum oder der Schatzkammer sitzen lassen und den Spielern die Möglichkeit geben, ihn zu überraschen. Zur ersten Runde des Kampfes werden sich noch zwei Haufen von 3-4 Schlagen (siehe Raum 5: Der Schlafsaal) formen, die unter seiner Kontrolle an seiner Seite kämpfen.

Im Anhang finden Sie einen Zonenplan für diesen Raum.

### *Der Waschraum (4)*

Hier gibt es Becken, in denen noch ein Rest abgestandenes Wasser steht, und lange Steinbänke. Aus Löchern vor den Becken tropft noch modriges Wasser heraus und auf dem Boden liegen halb verrottete Handtücher. Ebenso befindet sich in der Ecke ein steinernes Plumpsklo, dessen Boden nicht zu erkennen ist; es ist erstaunlich sauber und scheint noch gelegentlich in Benutzung zu sein. Es gibt einen Durchgang in den Schlafsaal (5).

### *Der Schlafsaal (5)*

Der Raum wirkt dreckig und riecht modrig. Man findet hier ein Bettenlager aus Steinpodesten und einer Art Matratzen und Decken, die jedoch schon halb verrottet und verschimmelt sind. Auffällig ist, dass über den ganzen Raum verstreut eine Menge Knochen von kleineren und etwas größeren Nagetieren liegen und sich Fetzen von schuppiger, durchsichtiger Haut finden lassen.

Der hintere Bereich ist von Geröll und Erde verschüttet. Hier gibt es kein Weiterkommen.

In diesem Raum hat sich ein Schwarm von Schlangen eingenistet. Sobald ein Charakter den Raum betritt, locken die Erschütterungen die Schlangen aus ihren Nestern; sie werden versuchen, sich an einen Charakter anzuschleichen und ihn dann anfallen. War das Anschleichen erfolgreich, muss gegen den ersten Angriff die Defend-Aktion auf +0 geworfen werden, anstatt auf einen entsprechenden Approach. Je nachdem, wie gefährlich Sie die Begegnung gestalten wollen, lassen sie 3-4 Schlangenhaufen mit 3-4 Schlangen auftauchen.

### ***Schlangen (Schergen)***

#### **Aspects:**

*Klein und wendig*  
*Bösartige Kreaturen*

#### **Stunt:**

##### ***Snake Bites***

Ein gelungener Angriff legt zusätzlich den Aspekt „Schmerzendes Gift“ auf den Charakter, als hätte man eine erfolgreiche Create an Advantage-Aktion durchgeführt.

##### ***Der Ritualraum (6)***

Hier befindet sich ein erhöhter, großer Steinaltar im hinteren Bereich. Davor stehen mehrere Reihen Steinbänke. Wände und Decke sind mit Skulpturen von Schlangen, der Sonne und Vorgängen, die nach Opferungen aussehen, verziert. Alles deutet darauf hin, dass dort einst Gottesdienste durchgeführt wurden, sowohl mit Tier- als auch Menschenopfern. Hinter dem Altar befindet sich eine leicht zu öffnende, da nicht mehr wirklich intakte, Tür in das Priestergemach (7). Was auffällig ist, ist, dass der Raum, insbesondere der Boden, relativ sauber aussieht. Wer genauer hinsieht, kann erkennen, dass sich ab den steinernen Sitzreihen die einzelnen Bodenplatten etwas vom Boden abheben.

Da ungebetene Gäste, die den Geheimgang nicht kennen, wohl oder übel durch diesen Raum müssen, hat der Magician ihn in eine Todesfalle verwandelt. Ab dem Bereich, in dem die Sitzreihen beginnen, ist der komplette Boden mit Druckplatten ausgestattet. In der Decke und den Wänden versteckt und sternförmig angeordnet befinden sich an Seilen befestigte, große Klingen. Diese Konstruktion sieht so aus, dass eine Klinge durch den Raum schwingt und auf der anderen Seite durch einen einfachen Mechanismus wieder aufgenommen und erneut gespannt wird. Dadurch kann sie durch ein erneutes Betätigen einer Bodenplatte wieder ausgelöst werden.

Für jede Zone, die ein Charakter mit Bodenkontakt oder Kontakt mit den Bänken durchquert, muss er eine Defend-Aktion gegen den Apparat werfen (Fertigkeitswert 3). Bei einem Treffer verursacht dieser einen zusätzlichen Stresspunkt. Möchte man versuchen die Seile während der Abwehraktion durchzuschneiden, wird dafür ein Succeed with Style benötigt. Danach kann diese Zone ohne Gefahr betreten werden.

Ein Entlangssprinten an der Wand und Ähnliches, was Bodenkontakt vermeiden soll, führt bei Erfolg natürlich auch dazu, dass man dem Apparat entgeht. Sollte der Wurf nicht ausreichen um alle drei Zonen zu durchqueren, muss sich der Charakter für die Zone, in der er landet, wie gehabt verteidigen.

Natürlich können die Spieler auch auf andere Ideen kommen, wie sie die Falle entladen und ungefährlich machen. Seien sie hier großzügig und legen Sie ihnen keine Steine bei der Ausführung in den Weg, solange der Plan grundsätzlich durchführbar ist.

### *Das Priestergemach (7)*

Dort liegen halb verrottete Kleidungsstücke, die sehr nach Zeremonienengewändern aussehen und fremdartige, aus Stein und Holz gefertigte Gegenstände, die wohl für die „Messe“ verwendet wurden. Ansonsten gibt es Sitzgelegenheiten und einen Steintisch im Raum.

Es gibt einen Durchgang vom Bereich des Priestergemachs; anscheinend wurden hierüber dem Hohepriester Vorräte bereitgestellt; der Magician hat diesen Raum bisher nur notdürftig versperren lassen. Offensichtlich erst vor kurzem angebrachte Bretter und Steine, deren Mörtel noch nicht einmal voll ausgehärtet ist, versperren den Zugang. Eine Overcome-Action gegen +2 reicht aus um die Barrikade zu entfernen.

### *Der Lagerraum (8)*

Hier wurde eine Art Esszimmer aufgebaut. Die Möbel stammen aus dem Ruby Palace. Ein Teppich und ein einfacher Esstisch befinden sich in der Mitte des Raums. In Körben und in einem Regal befinden sich Vorräte und Essgeschirr. Mehrere Schüsseln mit Essensresten und benutzte Esstäbchen liegen auf dem Tisch.

Der Durchgang zum Priestergemach ist versperrt (nähere Informationen dazu bei Raum 7).

### *Das Privatgemach (9)*

Neben einem Bett, das wohl aus Altbeständen des Ruby Palace stammt, steht ein großer Schreibtisch voller Unterlagen und der ganze Raum ist mit Gegenständen aus dem Kaiserreich dekoriert. In den Unterlagen lassen sich Auflistungen finden, was alles im Schatz sein sollte, und eine Menge Briefe und Pakete an einflussreiche Personen der Umgebung, teilweise bestückt mit Münzen und anderen Gegenständen aus dem Kaiserschatz. Aus den Schriftstücken wird deutlich, dass der Magician dabei war, sich mit Gold und Status ein Netzwerk von mächtigen Verbündeten aufzubauen.

Der restliche Schatz befindet sich in einigen großen Kisten, die offen an der nördlichen Wand stehen.

## **VI. Der Ablauf des Szenarios**

### **Vorbereitungen**

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, erklären Sie den Spielern in einigen Sätzen wie das Setting tickt. Soweit die Regeln von FATE Accelerated noch nicht bekannt sind, erklären Sie die Grundzüge. Dann lesen Sie die Beschreibungen der Protagonisten vor oder fassen Sie diese selbst mit wenigen Worten zusammen (deren Ausgangslage und Werte gehen erst einmal nur den Spieler des jeweiligen Charakters etwas an) und lassen Sie die Spieler absprechen, wer welchen Charakter spielt.

## **Einstiege in das Szenario**

Zu Beginn des Spiels haben die Charaktere keinerlei sichtbare Verbindung zueinander, auch wenn ihre unterschiedlichen Motivationen, die an wenigstens einer Stelle einen Bezug zu dem Magician haben, bedingen, dass sie sich über den Weg laufen. Es wird dementsprechend nahe gelegt, dass die Charaktere sich frühzeitig als Gruppe zusammenfinden.

Machen Sie vorab den Spielern kurz klar, dass sie genauso für das Spiel am Tisch verantwortlich sind wie Sie als Spielleiter. Ob der Spieler der Meinung ist, dass sein Charakter den anderen traut und ob er ihnen das Herz über seine „Mission“ ausschütten will, ist seine Sache. Mit wenig Kreativität ist es zu rechtfertigen, dass die einzelnen Charaktere zumindest vorübergehend zusammenarbeiten um ihre Ziele zu erreichen. Dies ist allein schon der Tatsache geschuldet, dass eine getrennte Gruppe in der Regel dafür sorgt, dass die Spielzeit der einzelnen Spieler insgesamt kürzer ausfällt.

Für den Einstieg bietet sich an, dass jeweils zwei Charaktere aufeinander treffen und die beiden Gruppen kurz danach vereint werden. Es ist jedoch vollkommen legitim, gerade wenn man auf einer Convention spielt oder sich auf die Action-Anteile des Szenarios konzentrieren will, bereits in der ersten Szene alle Charaktere aufeinander treffen und gemeinsam handeln zu lassen.

Solange die Spieler noch keine gemeinsame Gruppe gebildet haben, halten Sie Szenen kürzer als sonst; eine Szene ist beendet, sobald sie ihren Zweck (beispielsweise das Finden von Informationen oder das Abhandeln eines Konfliktes) erfüllt hat oder er gescheitert ist. Verlieren Sie sich nicht in Details oder „Zwischenszenen“, die das Geschehen nicht voran bringen. Ebenso wechseln Sie nach jeder Szene zu der anderen Gruppe.

### ***Szenen zum Einstieg***

Es folgen eine Handvoll Szenen, mit denen die Charaktere ins Setting einsteigen können. Natürlich können Sie als Spielleiter auch eigene Ideen einbringen.

### ***Pöbelnde Banditen***

Kaum in der Stadt angekommen wird ein Charakter von zwei 4er Trupps Flying Bandits angepöbelt; von dem feinen Whispering Wind könnten sie Geld wollen, von der hübschen Moving Earth „andere Dinge“, Fireball fällt als Europäer so oder so regelmäßig negativ auf und Strolling Water wird gerne erst mal körperlich unterschätzt. Ein weiterer Spielercharakter, der das Ganze beobachtet, tritt zu der Szene hinzu. Falls die Spieler die Situation nicht entschärfen, kommt es zum Kampf.

### ***Die offensichtlich falsche Fährte***

Es dauert nicht lange, bis sich zwei schmierige Gestalten dem Charakter nähern; sie lassen ein paar Münzen aus dem alten Reich (in dieser Gegend sehr unüblich) aufblitzen und fragen, ob sie an Artefakten aus dem alten Reich, dem Kaiserhaus gar, Interesse haben. Ein anderer Spielercharakter beobachtet das Vorgehen und kann entweder direkt dazu stoßen oder auch die Gruppe beschatten.

In Wirklichkeit geht es den Gestalten nur darum, Durchreisende entweder Schund anzudrehen oder sie in einen Hinterhalt zu locken und auszurauben. In ihrem Versteck fördert eine Overcome-Aktion

gegen 1 zu Tage, dass ihre Ware wertloser Tand ist. Sobald klar ist, dass die Charaktere nichts kaufen werden, wird eine zweite Truppe versuchen sich von hinten heranzuschleichen und den Charakter / die Charaktere niederzuschlagen. Sobald dies scheitert, werden sie versuchen zu fliehen oder um Gnade winseln, je nach Situation. Sie kennen außerdem die ein oder andere Geschichte aus der Fakten- / Gerüchte- / Tratsch-Tabelle.

### ***Diebische Elstern***

Die Stadt kann im Bereich des Mirrors auch über einen Fluss erreicht werden. Dort legen etwa einmal die Woche große Dampfboote an, mit denen Spielercharaktere in die Stadt gelangen können.

Auf dem Boot befinden sich auch zwei Kinder zwischen 10 und 12 Jahren, die unachtsame Gäste um Geld und Wertgegenstände bringen. Einer wird versuchen einem der Spielercharaktere die Taschen zu leeren. Sollte er dabei bemerkt werden, wird er den Geldbeutel seinem Komplizen zuwerfen und beide, oder zumindest der freistehende der beiden, werden die Flucht antreten. Das Ganze wird von einem zweiten Spielercharakter beobachtet, der eingreifen kann. Sollten diese die Diebe nicht direkt stellen können, leiten Sie eine kurze Verfolgungsjagd nach den Challenge-Regeln ein. Werden sie geschnappt, werden sie sich klanglos ergeben und das Geld herausgeben.

Falls sie entkommen, können Sie in diesem Fall die beiden Jungs in New Edge wieder auftauchen lassen (sie haben bestimmt etwas von der Fakten- / Gerüchte- / Tratsch-Tabelle aufgeschnappt).

### ***Randale im Restaurant***

*Besonders geeignet, um alle Charaktere auf einmal einzuführen oder zwei Gruppen zu vereinen.*

Es scheint einen großen Kampf im Celestial Chicken zu geben und der Geruch von Rauch liegt in der Luft. Ein Ereignis, das selbst aus Entfernung mitzubekommen ist und Schaulustige aus allen Richtungen anzieht. Mr. Lee scheint Leute behandelt zu haben, die in Ungnade bei einem der drei großen Antagonisten gefallen sind und nun schauen die Bandits rein und treiben ihm das aus. Wenn die Charaktere ankommen, sehen sie gerade, wie die große Eingangstür von einem beleibten, grimmig blickendem Bandit verbarrikadiert wird.

Drinne sind die Bandits dabei, die Einrichtung kurz und klein zu schlagen und eine Truppe ist damit beschäftigt, einem knieenden Mr. Lee eine „Lektion zu erteilen“. Sobald sich die Charaktere einmischen, kommt es zum Kampf. Nehmen Sie eine 4er Gruppe Flying Bandits pro Spielercharakter und verwenden Sie die Zonenkarte für das Celestial Chicken aus dem Anhang.

Im Anschluss haben die Charaktere mit Mr. Lee bereits einen ersten Ansprechpartner für ihre Nachforschungen und einen zögerlichen Verbündeten, den das ganze möglicherweise noch teuer zu stehen kommt. Ebenso haben sie vermutlich die drei, großen Antagonisten „neugierig“ gemacht und Eindruck in der Stadt hinterlassen.

### **Notwendige Plotpunkte**

Auch, wenn das Spiel durch die Motivationen der Charaktere und die Gerüchte und Fakten der Einwohner in aller Regel von selbst in Gang kommt, gibt es ein paar notwendige Ereignisse auf dem Weg, die dafür sorgen, dass die Spieler alle Puzzlestücke an die Hand bekommen um die Vorgänge des Szenarios nachzuvollziehen.

Die Reihenfolge kann dabei unterschiedlich aussehen; gleich bleibt neben dem Einstieg ins Szenario nur der Endpunkt: Der Magician in seiner Höhle.

### ***Flying Disc lauert den Spielercharakteren auf***

Flying Disc ist ein wenig das wandernde Monster des Szenarios. Sobald es zu ruhig wird oder die Spieler zu untätig, können Sie ihn auftauchen lassen. Eine Möglichkeit ist, ihn die Spieler beschatten zu lassen; entdecken diese ihn, leiten Sie eine Verfolgungsjagd (nach den Regeln eines Contests) ein und lassen Sie diese auf dem Marktplatz enden, ansonsten sehen sie nur einen Schatten verschwinden. Spätestens, wenn die Spieler schon etwas mehr herausgefunden haben, wird er sich ihnen jedoch direkt und offen in den Weg stellen.

Sollte er den Spielern in einer frühen Begegnung zu stark zusetzen (beispielsweise, wenn er nur einem einzelnen Charakter begegnet), compellen Sie seinen Trouble-Aspekt, schreiben Sie ihm einen weiteren FATEpunkt auf und lassen ihn hämisch lachend verschwinden.

Im Zweifel bringen Sie ihn eher zu früh als zu spät im Szenario ein.

### ***Moving Earth erfährt, wer der wahre Verantwortliche für den Tod ihres Vaters ist***

Moving Earth wird zu Beginn des Szenarios davon ausgehen, dass Flying Disc der eigentlich Verantwortliche für den Tod ihres Vaters ist; damit der Charakter auch nach dem Sieg über Flying Disc eine Motivation hat am Szenario teilzunehmen, muss sie erfahren, dass ihr Vater bereits durch die Magie des Magicians zum Tode verurteilt war, bevor er ihm das Leben nahm.

Die einfachste Möglichkeit ist, Flying Disc dies andeuten zu lassen und spätestens, wenn er besiegt ist (und möglicherweise im Sterben liegt), die ganze Geschichte zu verraten. Doch auch Lady Dragonfly kennt die Geschichte und eine ihrer Dolls könnte etwas davon aufgeschnappt haben; vielleicht sogar Peach Blossom.

### ***Strolling Earth findet Schmuck mit kaiserlichem Siegel im Ruby Palace***

Strolling Earth wird sich in erster Linie nach Anzeichen danach umsehen, wo sich der Schatz in dieser Stadt befinden könnte. Ein paar Hinweise von der Bevölkerung, dass im Ruby Palace kaiserliche Münzen ausgegeben werden und dort Schmuckstücke aus dem alten Reich zu finden sind, sollten genügen. Wenn er dann noch an einem der Mädchen Schmuck mit dem Siegel des kaiserlichen Feinschmiedes sieht (oder in ihrem Zimmer findet), sollte die Spur gelegt sein.

### ***Das Celestial Chicken als falsche Fährte für Fireball (optional)***

Eine falsche Fährte, die sich möglicherweise von selbst ergibt (natürlich können Sie über Gerüchte der Einwohner auch Hinweise in diese Richtung geben), ist, dass der Spieler von Fireball sich auf Mr. Lee und das Celestial Chicken einschießt. Ein mysteriöser Mann, der Menschen auf scheinbar mystische Weise heilt und bereits das Celestial im Namen seines Ladens hat, kann durchaus den Verdacht wecken eine Tarnidentität zu sein. Spielen Sie die Szene aus, aber halten Sie sich nicht zu lange damit auf. Mr. Lee hat als Nebencharakter nach Schergenregeln einem Spielercharakter so oder so nichts entgegenzusetzen.

### ***Whispering Wind findet Peach Blossom und erfährt von dem Bann***

Trotz der unangenehmen Implikationen sollte für Whispering Wind der Ruby Palace einer der ersten Plätze sein, an dem er nach seiner Tochter suchen würde.

Sie wird ihn jedoch aufgrund des mentalen Blocks des Magicians nicht erkennen. Ihre unnatürlichen Bewegungen und ihr leerer Blick verraten jedoch, dass etwas nicht mit ihr stimmt. Es

braucht einen gewonnenen sozialen Konflikt (alternativ kann auch Mr. Lee helfen), damit sie sich wieder an Whispering Wind erinnern kann, aber der Bann ist damit noch nicht vollends gebrochen.

Sie erinnert sich daran, dass sie schon dreimal in den vergangenen Wochen versucht hat wegzulaufen um dem alten Magier zu entkommen. Sobald sie aber irgendwo einschlieft, wachte sie vollkommen übermüdet am nächsten Tag wieder in ihrem Zimmer im Palace auf. Daraufhin begann sie, stets ein Messer bei sich zu tragen um sich dem Magician das nächste Mal entgegenzustellen, aber als sie vor ihm stand, bat er sie lediglich ihm das Messer zu geben und sie tat es, ohne zu verstehen, warum.

Ansonsten hat sie nur sehr verschwommene Erinnerungen an die Begegnungen mit dem Magician. Sie weiß, dass sie nicht die Einzige ist, die ihm Vorräte und Essen bringt und hat keine Vorstellung wie oft sie bei ihm war oder wann er sie wohl wieder rufen würde. Sie glaubt, dass sie den Weg zum Untergrund intuitiv finden könne, aber abgesehen von einem Raum mit einem großen Thron hat sie keine weiteren Erinnerungen an jenen Ort (insbesondere kennt sie nicht die Kombination für den Geheimgang).

### ***Die Spieler erfahren, dass Lady Dragonfly den Magician deckt (optional)***

Die Idee, dass Lady Dragonfly von dem Magician weiß, wird den Spielern vermutlich sehr früh kommen. Tatsächlich ist für das Szenario nicht absolut notwendig, dass die Spieler erfahren, dass sie mit dem Magician unter einer Decke steckt. Wenn Lady Dragonfly den Spielercharakteren klar machen kann, dass sie auch nur ein Opfer ist, wird sie das sicherlich versuchen. Je nachdem, ob sie wirklich glaubt, dass die Spieler Erfolg haben können oder nicht, wird sie entweder tatsächlich ihre „Partner“ verraten oder den Spielercharakteren einen Hinterhalt legen.

Am liebsten wäre ihr natürlich, wenn die Spielercharaktere nie erfahren würden, dass sie einen Deal mit dem Magician hat.

### ***Die Spieler erfahren, wo sich der Untergrund befindet***

Hinweise auf den genauen Ort des Untergrundes lassen sich entweder in den Aufzeichnungen von Lady Dragonfly Privatgemach finden oder die Spieler erhalten diese Information von ihr persönlich. Natürlich wird sie dies nicht ohne guten Grund tun. Sofern sie den Spielern positiv gegenüber steht, wird sie ihnen vielleicht sogar die Kombination für den Geheimgang nennen. Wenn nicht...nun, vielleicht finden sie ihren Tod in den Fallen und wenn nicht, soll sich der alte Mann doch selbst um sie kümmern! In diesem Fall kann sie, falls die Zeit dafür da ist, auch einen kleinen Hinterhalt mit den Flying Bandits und / oder (falls er noch lebt) Flying Disc vor dem Eingang veranlassen.

Alternativ kann Peach Blossom sie auch in die ungefähre Gegend führen, sodass sie das Versteck selber finden können.

### ***Die Spieler durchqueren den Untergrund und stellen den Magician***

Schließlich werden die Spielercharaktere den Untergrund betreten und den Magician aufspüren. Wie ihr Weg durch das Gewölbe verläuft, hängt natürlich davon ab, ob die Spieler von dem Geheimgang wissen und ob sie die Kombination kennen (beziehungsweise ihn auf anderem Wege geöffnet bekommen). Ansonsten werden sie die Räume erkunden und wenigstens den Raum mit den Klingen durchqueren müssen.

Sobald sie im Thronsaal angekommen sind, ist die einzige Aufgabe des Magician seinen Plan im Ganzen zu erläutern, mögliche noch nicht aufgedeckte oder nicht zusammengefügte Puzzlestücke den Spielern zu präsentieren und in die direkte Konfrontation mit den Spielercharakteren zu gehen.

Wenn Sie möchten, können Sie ihnen natürlich auch anbieten die Seiten zu wechseln, bevor er ihnen erklärt, dass sie hier ihren Tod finden werden. Das Crimson Medallion, das Strolling Earth sucht, trägt er dabei um seinen Hals.

Nach einem Sieg über den Magician können sie in einem Nebenrum den Schatz und Beweise für seinen Verrat finden.

### **Troubleshooting**

Ein freieres Szenario bringt kleine Fallstricke mit sich, mit denen Sie als Spielleiter umgehen müssen. Hier ein wenig Handwerkszeug dafür.

#### ***Passive Spieler***

Es gibt einen bestimmten Typ Spieler, der sehr passiv bleibt und es gewohnt ist, mehr oder minder vom Spielleiter durch das Abenteuer gezogen zu werden. Wenn Sie davon mehrere vor sich sitzen haben, kann das problematisch werden. In manchen Fällen kann es auch wirklich sein, dass die Spieler einfach keine Idee haben wie sie vorgehen könnten und dementsprechend darauf warten, dass etwas passiert.

Hier gilt, dass wenn der Prophet nicht zum Berg kommt, der Berg sich eben zum Propheten bewegt. Die Spieler werden nach den Einstiegsszenen sicherlich genug Aufregung verursacht haben, sodass, falls sie selbst keine Anstalten machen sollten den Palace aufzusuchen, Lady Dragonfly ihre Dolls mit einer Einladung losschickt um herauszufinden, ob diese Menschen ihren Geschäften schaden könnten. Flying Disc wird im Zweifel auch auf eigene Faust losziehen und mit einem Trupp Bandits die Spieler persönlich aufmischen. Ebenso kann auch ein neugieriger und lebenslustiger Nichtspielercharakter von sich aus auf die Spielercharaktere zukommen und ihnen ein Handlungen geradezu aufdrängendes Gerücht oder Faktum erzählen.

#### ***Falsche Vorstellungen***

Sie als Spielleiter kennen bereits alle Charaktergeschichten sowie alles, was vor dem Szenario passiert ist, und haben eine Vorstellung, wer mit wem unter einer Decke steckt. Ihre Spieler haben diesen Luxus nicht und auch, wenn sie recht bald alle Puzzelteile gesammelt haben sollten, kann es sein, dass sie entweder falsche Schlüsse daraus ziehen oder Dinge, die Sie als Spielleiter eingebracht haben, falsch aufgefasst haben. Dies kann problematisch werden, wenn die Spieler dadurch unverschuldet entweder in eine Sackgasse oder eine Katastrophe laufen.

In diesen Fällen konfrontieren Sie die Spieler mit einer Aussage oder einem Ereignis, das ihre Vorstellungen in Frage stellt; beispielsweise über einen vertrauenswürdigen Nebencharakter, der Dinge erzählt, die nicht zu der Theorie der Spieler passen oder sie zumindest in eine Richtung treiben, in der sie ein fehlendes Puzzelteil finden werden.

Davon abgesehen behalten Sie den Endpunkt im Auge. Wenn die Spieler es zum Untergrund geschafft haben und vor dem Magician stehen, kann er immer noch in seinem Schurkenmonolog das Bild gerade rücken.

#### ***Wenn alle Stricke reißen...***

Im Zweifel sagen Sie es ihnen ins Gesicht; von Spielleiter zu Spieler. Missverständnisse passieren und Spieler ins Leere laufen zu lassen oder für etwas zu „bestrafen“, was einfach auf einer falschen Wahrnehmung beruht, führt nur zu Frustration auf beiden Seiten.



## **VII. Das Szenario anpassen**

### ***Spiel mit drei Charakteren***

Das Szenario lässt sich auch ohne größere Probleme mit nur drei Charakteren spielen. Grundsätzlich ist einzeln jeder Charakter entbehrlich, jedoch ist es im Zweifel am einfachsten Strolling Water herauszulassen, da er keine neuen Ansatzpunkte ins Spiel bringt. Auf der anderen Seite ist Whispering Wind der Charakter, der über Peach Blossom einen recht zentralen Anknüpfungspunkt ins Spiel bringt. Sollte auf ihn verzichtet werden, so verteilen Sie die Informationen, die Peach Blossom geben kann, auf eine oder mehrere andere Dolls. Das Szenario ist aber grundsätzlich mit jeder Kombination von drei Charakteren ohne Probleme lösbar.

Da den Spielern mit nur drei Charakteren etwas Durchschlagskraft verloren geht, lassen Sie jeden Spieler mit einem FATEpunkt mehr starten und jeden Antagonisten mit einem weniger. In diesem Fall sollten Sie auch immer eine 3er Gruppe wählen, wenn von 3-4 Schergen gesprochen wird.

### ***Geschlechtertausch***

Jeder der Charaktere sollte sich ohne größere Probleme auch mit dem jeweils anderen Geschlecht spielen lassen. Passen Sie, wo es notwendig ist, die Aspekte und den Hintergrund dem Sinn nach an und Sie sind fertig.

## **VIII. Chinesische Floskeln**

Um ein klein wenig Fluff und Atmosphäre ins Spiel zu bringen, hier eine Handvoll chinesischer Floskeln, die Sie ihren Charakteren in den Mund legen können:

Guten Tag / Hallo: Ni hao 你好

Auf Wiedersehen: Zai jian 再见

Mist! / Verdammt!: Zaogao! oder nur Zaole! 糟糕! 糟了!

Idiot / Dummkopf: Bendan 笨蛋

Zum Wohl / Auf Ex!: Gan Bei! 干杯

Gut! / Gut gemacht!: Hao 好! Gan de hao! 干得好!

Bewundernswert! : Peifu, peifu! 佩服佩服! (gerne auch von einer Verbeugung begleitet)

Edler Herr: Junzi 君子

Sklave / Diener: Nücai 奴才