

# Vem stal teet?

## Ett airship pirates äventyr

Det följande äventyret är skrivet för 4-6 spelare att spela över ett spelpass.

Om du tänker spela i äventyret – sluta läsa här!

Om du tänkt spelledda äventyret – läs vidare!

**Följande information är endast för spelledarens ögon!**

## Överblick av äventyret

Följande sektion kommer att bestå av en kort summering av äventyret samt några av händelserna och utgångarna som kan ske under spelets gång. Läs noga igenom summeringen av äventyret innan du spelleder “Vem stal teet?”.

### **Problemet**

Lord Harrisons te-last har blivit stulen och han vill att spelarna ska hitta lasten, den som stal den, och ta tillbaka dem till honom. Han vill ha teet och ger spelarna fritt spelrum i att återfå det.

### **Vad som egentligen hänt**

Teet har blivit stulet, och Lord Harrison vet inte varför, eller av vem. Han hade beställt det efter önskan av sin dotter, Lady Zarah som är väldigt sjuk av en okänd orsak, och det var tänkt att bli serverat på deras årliga bal, där Lord Harrison i år tänkt tillkännage att den (man) som kunde bota hans dotter skulle få hennes hand.

Teet stals av Prof. Joyce Rafferty, Lady Zarahs hemliga älskarinna i hennes jakt på ett botemedel.

### **Möjliga händelser**

Alla av de följande händelserna är utökade och mer detaljerade i senare avsnitt.

Följande händelser bör ske:

#### *1. Ett uppdrag från Lord Harrison*

Spelarna blir bjudna att träffa Lord Harrison i hans herrgård i New London där de kommer att bli ombudda att utföra ett uppdrag åt honom.

#### *2. Jakten efter teet*

Spelarna söker efter ledtrådar bl.a. i lufthamnen, på Macy's Taverna, Dr. Samanthas labb, Fru Tyroels kontor och High Tortuga.

### 3. *Avsluta äventyret*

Äventyret avslutas antingen då spelarna avnjuter frukterna av ett lyckat äventyr eller kommer till sans med sitt misslyckades.

## Saker och ting kan förändras

När ovan nämnda händelser spelas, tänk på att spelarna påverkar vad som faktiskt händer i spelet. De kanske kommer på en briljant plan för hur de ska hitta te-tjuvarna som ändrar spelets gång. Om detta är fallet, fundera över vad de föreslår, och om det är möjligt låt dem göra det. Det är möjligt att det inte går så bra – men fantastiska eller urusla planer bör tillåtas – det är spelarnas äventyr trots allt. Om de finner ett sätt att undvika konflikt över huvud taget, eller skapar en oplanerad strid, låt det ske – allt bidrar till historien. Men kom ihåg att karaktärerna i äventyret reagerar på vad spelarna gör, de kan också anpassa sig till situationen. Det viktigaste är att spelarna måste leva med konsekvenserna av deras handlande. Vid äventyrets slut bör spelarna gjort sig nya vänner eller fiender beroende på äventyrets händelsegång.

Om du känner dig säker så kan du köra händelserna i en annan ordning än den angivna. Till exempel få finns det inget som säger att spelarna inte kan bli överfallna av pirater på land eller i luften, eller av odjur när de är på marken och söker efter lasten. Det finns inget behov av att ändra saker och ting, men om det känns rätt finns det inget som motsäger att du skulle få tillägga dina egna idéer och komplikationer i äventyret. Det här äventyret är gjort så att det går att spela som ett enskilt äventyr men det kan också användas som starten på en lång kampanj. Mer om detta kommer det att stå i slutet.

## Ett uppdrag från Lord Harrison

Spelarna börjar spelet inne på Macy's Taverna. Det är morgon och inne på Macy's bland doften av whiskey, rök, matos och Macy's pajer finns dels en del pirater och annat folk som varit uppe och druckit hela natten och dels morgonrushen av arbetare som tar sig en bit innan jobbet. Spelgruppen sitter kring ett bord och äter frukost och diskuterar sina senaste äventyr och vad nästa jobb kan tänkas vara. Om spelarna inte spelat med varandra tidigare kan detta vara ett utmärkt tillfälle för karaktärerna att presentera sig för varandra.

Om spelarna frågar så är det ett trettiotal personer inne i tavernan inklusive de som jobbar där. Tavernan är ett populärt ställe mitt i marknadsområdet och drivs av Macy, en pensionerad luftpirat och smugglare.

Vid en lämplig tidpunkt då samtalet mellan spelarna planar ut kan följande läsas upp eller omformuleras:

In genom dörren till Macy's kommer en ung och ganska ståtlig ung man, han ser sig omkring i tavernan ser spelgruppen och går med bestämda steg fram till gruppens bord.

"Må vindarna alltid vara på er sida!" brister han glatt ut och fortsätter sedan "jag har ett meddelande till er från Lord Harrison. Han bjuder er alla till sitt hem för att diskutera ett möjligt uppdrag."

Den unge mannen heter Laurence och är en av Lord Harrissons betjänter. Lord Harrison har beslutat att spelgruppen är hans bästa val för det tilltänkta uppdraget. Florences låter er diskutera sinsemellan om ni vill ta uppdraget och hur ni känner för att ta ett uppdrag från överklassen och frågar er sedan om ni vill följa med honom till residenset eller om ni vill ta er dit på egen hand, men så snart som möjligt.

#### *Om gruppen följer med Laurence:*

Gruppen reser sig från bordet och gör sig redo för att följa med Laurence till Harrison residenset. Macy tittar på dem med vakande ögon för att se om de betalar för sig.

Laurence leder gruppen genom staden till de finare kvarteren av staden. Det är en fin morgon och om gruppen aldrig har varit i staden kommer Laurence att peka ut väsentlig information åt dem. T.ex. Marknadsområdet – Macy's, Dr. Samanthas laboratorium, Lufthamnen, Tulldistriktet – Fru Tyreol.

Om spelgruppen frågar kan Laurence ge följande information:

- Lord Harrison är en bra arbetsgivare.
- Laurence har varit i familjen Harrissons tjänst hela sitt liv.
- Lord Harrison har bara en kvarlevande familjemedlem – sin dotter Lady Zarah.
- Uppdraget handlar om en stöld – mer än så vet han inte.

När de närmar sig de finare kvarteren ser hur husen och herrgårdarna blir större och större för varje de passerar. I slutet av gatan ligger Harrison residenset, det är den största herrgården i staden, med höga väggar runt hela tomten och vid grindarna finns en vaktstuga med tre vakter. Eftersom gruppen är med Laurence släpps de in utan problem och de fortsätter in i huset.

#### *Om gruppen tar sig till Harrison residenset själva:*

Om gruppen runt lunchtid fortfarande inte har anlänt till residenset kommer Laurence att leta rätt på dem och föra dem dit.

Om spelarna väljer att fråga Macy om Lord Harrison/Familjen Harrison kan de få reda på följande:

- Lord Harrison är den rikaste personen i staden.

- Lord Harrison kommer att hålla i en bal om ca två veckor, det gör de årligen.
- Lord Harrison har bara en kvarlevande familjemedlem – sin dotter Lady Zarah. Modern dog i barnasäng och sonen dog i kriget.
- Lady Zarah är väldigt sjuklig av sig.
- Många är intresserade av att gifta in sig i familjen, men Zarah verkar ointresserad och har ofta missat möten med potentiella makar.

Om spelarna frågar Macy vad hon tror uppdraget kan handla om kan de få reda på följande:

- Eftersom Lord Harrison ska hålla i en bal snart kan uppdraget handla om te-stöld. Detta då det inte är vida känt än men många laster med te har blivit bestulna de senaste veckorna. Det är inte välkänt då teet har sålts vidare av pirater så ingen brist har uppstått än och tullindrivare försöker tysta ned det.
- Hon har själv köpt in te från High Tortuga, inte direkt från piraterna utan genom mellanhänder. Om de pratar med Jose ”Big Hands” Beaney som äger baren Breazy Bolt-hole i High Tortuga kan de säkert få reda på mer.

Laurence hade lämnat en vägbeskrivning till gruppen och de följer den till stadens finare kvarter. När de börjar närma sig ser de hur husen och herrgårdarna blir större och större för varje tomt de passerar. I slutet av gatan ligger Harrison residenset, det är den största herrgården i staden, med höga väggar runt hela tomten och vid grindarna finns en vaktstuga med tre vakter. Gruppen meddelar att de har blivit inbjudna av Lord Harrison och Laurence kommer ut och möter dem.

## Harrison Residenset

Väl inne i Harrison residenset tas gruppen raskt genom huset till ett kontor på andra våningen i husets ena flygel. Inne i kontoret framför stora fönster sitter en ståtlig och vagt gråhårig man bakom ett skrivbord. En liten bit bort på hans högra sida står en vakt. Mannen bakom skrivbordet är Lord Harrison. Lord Harrison bjuder in gruppen och ber dem att slå sig ned på stolar som är placerade mitt emot honom. ”Jag har hört mycket om er och er besättning kapten, och jag tror att ni är perfekta för uppdraget som jag har i åtanke. Om ni skulle lyckas får ni 2000 helios och min eviga tacksamhet”.

Lord Harrison tittar på gruppen och mäter dem för att se om de är villiga att acceptera uppdraget. Om gruppen visar sig villiga – vilket de borde, de är pirater och om övriga besättningen får höra att de tackat nej till en sådan summa när de inte har ett annat jobb liggandes kommer det säkert uppstå myteri – berättar han mer utförligt om uppdraget.

”En för mig mycket viktig last har blivit stulen och jag vill att ni återhämtar den åt mig. Tullen verkar inte vara till någon nytta i det här fallet så jag vänder mig till er för att återfå

min telast. Jag ska hålla i en bal inom två veckor och hinner inte beställa en ny omgång och få den i tid. Ni kommer att få 1000 helios i förväg och resten när ni utfört uppdraget.”

Om spelarna frågar kan de få veta att:

- Stölden skedde för två dagar sedan.
- Skeppet som blev bestulet var Kapten Jacqueline Jones skepp ”Cordelia”.
- Tullansvarig är Fru Tyreol.
- Lord Harrison inte vet vilka piraterna är, eller vem som kan ha anlitat dem.
- Det finns rykten om att te kan ha helande egenskaper.

Om de ber om det kan de få:

- en inventarielista på Lord Harrisons last

*Vad Lord Harrison inte vet*

Teet stals av Prof. Joyce Rafferty, Lady Zarahs hemliga älskarinna, i hennes jakt på ett botemedel. Lord Harrison känner inte till att även andra te-laster har blivit stulna och att hans te-last stals av hans dotters hemliga älskarinna. Zarah känner till sin fars plan att gifta bort henne med den man som lyckas bota henne men hon vill inte detta då hon är förälskad i Prof. Joyce Rafferty. Innan, men även efter hon blev sjuk, undvek hon ofta sina möten med potentiella makar men nu när han bara tänker gifta bort henne med hennes ”räddare” börjar hon bli mer desperat. Joyce har försökt bota henne sedan de blev tillsammans men hon har inte lyckats. När rykten om teets helande krafter spred sig började Joyce experimentera med te för att kunna hitta det ämne som innehåller dessa krafter för att kunna göra ett elixir åt sin älskade Zarah. Joyce har anlitat pirater för att stjäla te-laster och när dessa visar sig vara fel sort har hon låtit dem sälja teét vidare till staden. Hon bad Zarah be sin far beställa ett visst te till balen för att sedan kunna stjäla det.

## Jakten efter teet

Spelarna kan efter mötet med lord Harrison gå antingen till:

- Marknadsdistriktet – Macy's Taverna
- Marknadsdistriktet – Dr. Samantha
- Tulldistriktet – Fru Tyreol
- Lufthamnen – Svalan → High Tortuga – Joses bar ‘Breazy Bolt-hole’
- Lufthamnen – Cordelia

*Marknadsdistriktet*

Här kan de köpa vapen, mat, dryck, proviant, reservdelar osv. Besöker de Macy's Taverna så kommer de att prata med Macy. Om spelarna slår högt på perception kan de komma ihåg att de passerade Dr. Samanthis labb tidigare och besöka henne för att fråga henne om te och dess helande egenskaper.

#### *Macy's taverna*

Om de frågar Macy om pirater/stölden kan de få reda att:

- Pirater som bara stjälar te och ingen annan last samt som inte skadar besättning är hyrda av en anledning, och om de är pålitliga nog för den typen av uppdrag så kan det bara betyda att de är farliga.
- Pirater av högre kaliber kan hittas i High Tortuga.
- Flera te-laster har blivit stulna, och High Tortuga har massor med te – om de inte sålde vidare så skulle det vara te-brist i staden.
- Hon har själv köpt in te från High Tortuga, inte direkt från piraterna utan genom mellanhänder. Om de pratar med Jose "Big Hands" Beaney som äger baren Breazy Bolt-hole kan de säkert få reda på mer.

Om de frågar Macy om Harrison familjen kan de få reda att:

- Lady Zarah G. Harrison är Lord Harrisons enda kvarlevande familj. Modern dog i barnasäng, sonen i kriget.
- Lady Zarah är mycket sjuklig av sig
- Många är intresserade av att gifta in sig i familjen, men Zarah verkar ointresserad och har ofta missat möten med potentiella makar.

#### *Dr. Samanthis Labb*

Dr. Samantha driver ett biokemiskt laboratorium.

Om spelarna frågar henne om te kan de få reda på att:

- Det finns flera olika sorters te och alla sorters har olika egenskaper och innehåller olika ämnen.
- Det te som lord Harrison hade beställt är ett finare te som inte är utblandat med något annat och har därför en renare kemiskt uppsättning. Det är även ett av de teer som sägs ha hälsosamma effekter.

Om spelarna frågar ut Dr. Samantha mer allmänt kan de få reda på att:

- En ung man har kommit med prover för analys de senaste veckorna med uppsättningar som omöjligvis kan vara annat än extraherade te-ämnen som renats och bett henne undersöka hur ett blodprov reagerade på dem.

Om spelarna lyckas med att muta, intimidera eller övertala Dr. Samantha så kommer hon att tala om att den unge mannen är Prof. Joyce Raffertys assistent. Härefter kan spelarna fråga runt i staden eller hos Macy's för att hitta Prof. Raffertys tillhåll.

### Tulldistriktet

Tulldistriktet ligger i anknäytning till lufthamnen, här finns tullindrivarnas kontor.

### *Fru Tyreols kontor*

Fru Tyreol är tullansvarig i New London och är en mycket bister och allvarlig kvinna som tar sitt jobb på fullaste allvar. Om man lyckas charma henne kan hon vara en god kamrat och förbise sådant som hon annars borde anmärka (t.ex. piratgods) men detta är mycket svårt att göra.

Om spelarna frågar Fru Tyreol om stölden kan de få veta:

- Inga markeringar eller flaggor på piratskeppet som kan ge någon idé om vilka de var. Det enda som de har att utgå ifrån är en beskrivning från Cordelias besättning om att en av piraterna saknade lillfinger på samma hand som en tatuering av en sköldpadda fanns.
- All last blev stulen men endast Lord Harrisons har inte hittats. De andra lasterna hittades dumpade längst en ravin ett par mil utanför staden.
- "Jack" Jones bedriver en laglig verksamhet och kör mycket handelslaster mellan New London och Helium City.

Om spelarna ber om det kan de få:

- Cordelias inventarielista för färden då Lord Harrisons last var med.
- Dockningsadress till Cordelia i Lufthamnen
- En karta där x är utmarkerat

### Lufthamnen

Lufthamnen är i utkanten av staden, det finns flera dockningsplan med ordinära och finare dockningsadresser, där de finare kostar mer samt är bevakade så att inte skepp blir bestulna.

### *Cordelia*

Cordelia ligger på en av de finare dockningsadresserna och är en klass Tigerfish. Det hörs att det är livligt ombord skeppet och spelarna ser att mekanikern står i kråkboet. De kan antingen försöka sig på att prata med honom eller be honom om att få stiga ombord och prata med kaptenen, oavsett kommer han att skicka dem till kaptenens kvarter, där hon sitter och äter en måltid.

### **Kapten Jacqueline ”Jack” Jones**

Kapten Jack är klädd i typiskt manliga kläder och tar illa vid om man försöker charma henne. Hon är tydligt från en överklassbakgrund men verkar ha kommit långt från sina dagar då hon tvingades lära sig brodera och göra annat nonsens, enligt sitt eget tycke. Hon för sig med maskulina manér och vägrade se sig som ett svagt kvinnofolk vars plikt var att födda arvingar.

Om de frågar om stölden kan de få veta att:

- Det var mycket märkligt att piraterna inte gav sig på besättningen som inte gav något motstånd. Och de som gett motstånd till en början och sedan gav upp skonades också.
- All last stals, men krater som innehöll annan last (frukt, tyg, metall) återfanns ett par mil från stöldplatsen - piraterna var endast ute efter teet.

Om de ber om det kan de få:

- En karta med deras flygrutt utmarkerad samt var de blev anfallna och vart kraterna återfanns.
- En inventarielista på lasten som flögs då skeppet blev anfallet
- Beskrivning på piraterna: de bar masker, men en i besättningen hade haft en tatuering av en sköldpadda på handryggen, samma hand där lillfingret saknades.

### *Svalan*

Spelarna kan välja att flyga till High Tortuga och söka efter piraterna som stal teet, eller flyga till stället där krater av lasten som Cordelia bar hittats, för att försöka klura ut vart piraterna tar vägen med teet, men i de flesta fall kommer detta bara förlänga speltiden. Om spelarna lägger till vid x och går av skeppet kan de bli attackerade av odjur som finns i närheten, och i slutändan kommer de inse att piraterna är skickliga och tar sig över ett svårframkomligt bergspass för att snabbt kunna ta sig till High Tortuga.

Det finns flera olika typer av odjur de kan bli attackerade av, välj en från Airship Pirates RPG boken eller förslag nedan:

### **Dire wolf**

Physical: +9



Mental: +5  
Health dice: 7  
Armor: 1  
Damage: Bite 8 damage  
Handling: 6  
Movement: 60 yards per round/40mph



### **Racid**

Physical: +10  
Mental: +2  
Health dice: 7  
Armor: 0  
Damage: Peck 12 damage  
Handling: 5  
Movement: 45 yards per round/30mph

### ***Om spelarna åker till High Tortuga***

Om spelarna åker till High Tortuga för att söka efter piraterna och teet där kan de beroende på spelvägen de valt vara medvetna att de kan finna information om piraterna i Jose "Big Hands" Beaney's bar.

### ***Breazy Bolt-hole***

Spelarna går in i baren som är halvfull med pirater. De går fram till baren och pratar med ägaren Jose (har spelarna spelat äventyret 'The Tribulations of Scabby Jack' känner de redan Jose). Eftersom Jose tjänar pengar på att sälja vidare teet piraterna stjälar är han motvillig att ange dem. Spelarna kan försöka muta, övertala, charma eller intimidera honom att avslöja vad han vet. Lyckas de kommer han att peka ut kaptenen som sitter i baren med ett par ur besättningen. Har spelarna pratat med besättningen på Edwardium och/eller fru Tyreol kan de istället slå ett perception slag och om det lyckas kommer de att se att piraten med handtatueringen sitter i baren.

### **Jose "Big Hands" Beaney**

**Physical:** +2 **Mental:** +6 **Skills:** Appraisal 1, Business 3, Intimidate 3, Perception 1, Swordplay 3 [Cutlass 7 Damage]

**Health Dice:** OO/OO/OO – OO -2 / OO -4 / OO -8 / OO -16

### **Piraten med handtatueringen**

Piraten med handtatueringen heter Jacob "Gull Basher" Inch och är kapten för piraterna som Joyce anlitat för testöldrarna. Han är inte ensam i baren utan har med sig lika många ur sin besättning som spelarna plus en.

Alla piraterna har följande stats:

**Physical** +3, **Mental** +2, **Skills:** Dodge 1, Fisticuffs 2 [Punch 1 Damage, Kick 2 Damage], Swordplay 2 [Cutlass 7 Damage]

**Health Dice:** OO/OO/OO – OO -2 / OO -4 / OO -8 / OO -16

Om spelarna lyckas skada eller döda hälften av piraterna kommer de att ge sig och uppge Prof. Joyce Rafferty som sin arbetsgivare. De vet inte vart i New London som hon håller till mer än i det är i de lite skummare kvarteren.

Om spelarna har orsakat stor skada i baren kan Jose kräva pengar för skadorna. Beroende på om spelarna betalar eller ej kan de ha gjort Jose mer fientligt inställd till dem, de har trots allt förstört hans bar och beroende på skadan; hans ena inkomstkälla.

### **Prof. Joyce Rafferty**

**Physical:** +3 **Mental:** +9

**Skills:** Engineer (steam) 4, Research 4, Specialized weapons (steam Steam-raygun) 3

**Health Dice:** OO/OO/OO – OO -2 / OO -4 / OO -8 / OO -16

**Vapen:** Steam raygun Damage 6, range 20 yards

### **Assistent**

**Physical:** +2 **Mental:** +6

**Skills:** Hide & sneak 2, Perception 1, Firearms 3

**Health Dice:** OO/OO/OO – OO -2 / OO -4 / OO -8 / OO -16

**Vapen:** Steampistol Damage 6, range 15 yards

Antingen letar spelarna rätt på Joyce tillhåll efter att de fått nys på att hon experimenterat med te, eller efter att de besegrade piraterna i High Tortuga.

Hon kommer inte att ge upp lätt, och kommer ha sin uppfinning, steam raygun till hands. När spelarna besegrat henne (både hon och assistenten ska vara skadade – men inte döda – och hennes uppfinning har förstörts (antingen genom en direktträff på vapnet eller så kan ångan göra vapnet för varmt att hålla, hon tappar den och fräntas den) kommer hon att säga ”Jag ville bara rädda henne”. Om spelarna frågar vad hon menar kommer hon att berätta om Lady Zarah och planen för att rädda henne. Hon kommer att be dem hjälpa henne att rädda Zarah, hon tror sig äntligen ha lyckats med sitt elixir gjort på teet som stals från Lord Harrison.

## Avsluta äventyret

Äventyret kan avslutas på olika vis, antingen då spelarna avnjuter frukterna av ett lyckat äventyr eller kommer till sans med sitt misslyckades.

*Om spelarna hittar teet, inser att Lady Zarah är inblandad och lämnar allt till Lord Harrison*

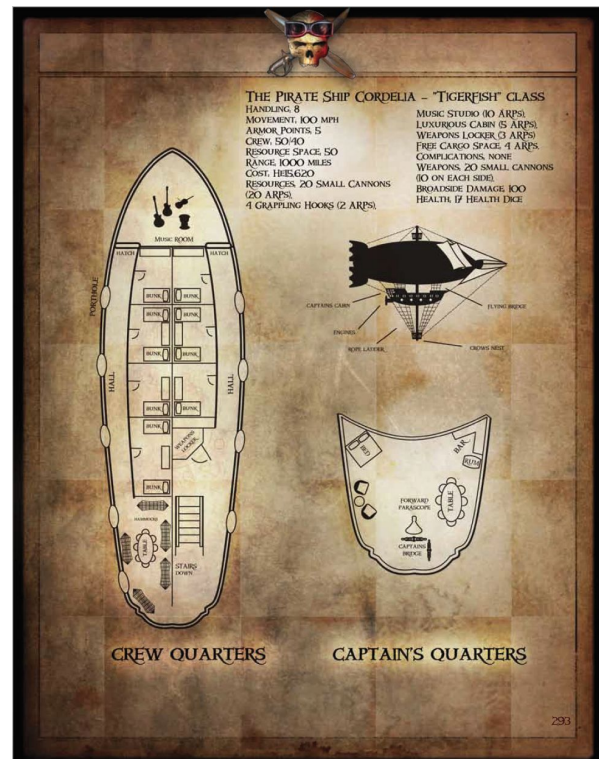
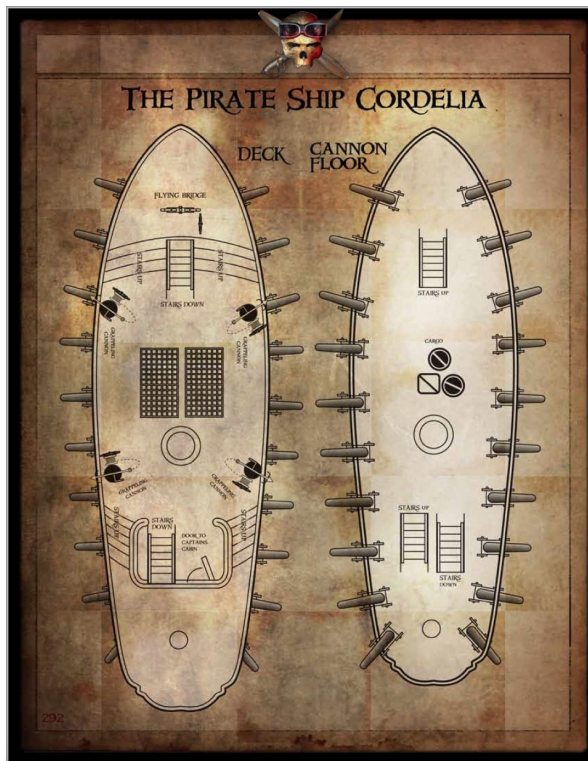
Om spelarna hittar piraterna som stal teet och därigenom hittar Prof. Joyce, eller om de hittar Prof. Joyce på annat sätt, och får reda på att även Lady Zarah är inblandad och de lämnar in all information, last och personer inblandade till Lord Harrison kommer de belönas inte bara med de utlovade 2000 helios, de kommer att få ytterligare 2000 helios som belöning för att ha uppgett Prof. Joyce till honom och för att de inte ska sprida vidare Lady Zarahs ”indiskretion”.

*Om spelarna hittar teet, inser att Lady Zarah är inblandad och hjälper Zarah & Joyce att fly*

Om spelarna hittar piraterna som stal teet och därigenom hittar Prof. Joyce, eller om de hittar Prof. Joyce på annat sätt, och får reda på att även Lady Zarah är inblandad och hela deras situation och väljer att hjälpa dem kan de antingen ge dem skjuts till en annan stad eller låta dem gå med i besättningen. Oavsett så får gruppen inte de resterande 1000 helios och de har gjort Lord Harrison till en fiende. Lord Harrison kommer att sätta en efterlysning på besättningen och erbjuda 10,000 helios för kaptenen.

# Extramaterial

## Piratskeppet Cordelia



### Inventarielista

- Krater med mat
- Krater med lyxmat
- Krater med grönt te
- Krater med skrapmetal
- Krater med mineralmalmer
- Krater med tyg

# Kartor





X markerar var den stulna lasten hittades. Flygrutten var en hyfsad rak linje mellan High Tortuga och New London.

# 6 st karaktärer för kampanjen





## CHARACTER SHEET

---

**NAME**

**PLAYER**

**CULTURE**

**BACKGROUND**

**GENDER**

**HAIR**

**AIRSHIP**

**CAPTAIN**

**RACE**

**CLASS**

**AGE**

**EYES**

**SCHTICK**

---

**ATTRIBUTES**

<input type="text" value="0"/> STRENGTH	<input type="text" value="3"/> PRESENCE
<input type="text" value="1"/> DEXTERITY	<input type="text" value="2"/> WITS
<input type="text" value="0"/> FORTITUDE	<input type="text" value="2"/> RESOLVE

**DERIVED ATTRIBUTES**

INITIATIVE (DEX+WITS+PER)

MOVEMENT  $5+DEX$  IN YDS/ROUND

SNEAK  $(5+DEX)/2$

RUN  $(5+DEX) \times 3$

SWIM  $(5+DEX)$

LEAP HORIZONTAL  $(1+DEX)$

JUMP VERTICAL  $(0.5 \times HLEAP)$

**COMMON SKILLS**

<input type="checkbox"/> ACT (PRESENCE)	<input type="checkbox"/> GENERAL KNOWLEDGE (WITS)
<input type="text" value="4"/> ATHLETICS (DEX)	<input type="checkbox"/> HIDE & SNEAK (DEX)
<input type="checkbox"/> BLUNT WEAPONS (DEX)	<input type="checkbox"/> IMPROVISED WEAPON (DEX)
<input type="checkbox"/> BULL (PRESENCE)	<input type="checkbox"/> INTIMIDATE (PRESENCE)
<input type="text" value="1"/> CHARM (PRESENCE)	<input type="checkbox"/> LEADERSHIP (PRESENCE)
<input type="checkbox"/> CONCEAL (WITS)	<input type="checkbox"/> MIGHT (STRENGTH)
<input type="text" value="1"/> DANCE (DEX)	<input type="text" value="2"/> PERCEPTION (WITS)
<input type="checkbox"/> DODGE (DEX)	<input type="checkbox"/> PILOT (WITS)
<input type="checkbox"/> DRIVE (WITS)	<input type="checkbox"/> RIDING (DEX)
<input type="checkbox"/> EMPATHY (PRESENCE)	<input type="checkbox"/> STREETWISE (PRESENCE)
<input type="text" value="3"/> ETIQUETTE (WITS)	<input type="checkbox"/> SWORDPLAY (DEX)
<input type="text" value="4"/> FIREARMS (DEX)	<input type="checkbox"/> THROWING (DEX)
<input type="checkbox"/> FISTICUFFS (DEX)	

---

**HEALTH**

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox" value="-2"/>	<input type="checkbox" value="-4"/>	<input type="checkbox" value="-8"/>	<input type="checkbox" value="-16"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



**SPECIALTIES**

Art (write music)	(Presence)	[ 1 ]
Instrument (piano)	(Dexterity)	[ 3 ]
Art (write song)	(Presence)	[ 1 ]
Medicine	(Wits)	[ 1 ]
Conversation	(Presence)	[ 1 ]
Performance (singing)	(Presence)	[ 4 ]
Craft (needlework)	(Wits)	[ 3 ]
Skylore	(Wits)	[ 1 ]
Fashion	(Presence)	[ 1 ]

# AIRSHIP PIRATES



## CHARACTER SHEET

### EQUIPMENT AND NOTES

Stage outfit  
Fine lace handkerchiefs  
Throat lozenges  
Fan mail

### PERSONAL WEALTH

HELIOS  
10

### EXPERIENCE

TOTAL



### FATE POOL

TOTAL



### COMPLICATIONS

Public figure  
Stalker

### TALENTS AND RACIAL ABILITIES

Beautiful  
Knock 'em dead  
Natural Charisma  
Perfect Pitch

### CONTACTS

Leery Jones (obsessive stalker)

### WEAPONS

### ARMOR

Armored Corsett (2AP)

Steampistol



# AIRSHIP PIRATES



## CHARACTER SHEET

**NAME**

**PLAYER**

**CULTURE**

**BACKGROUND**

**GENDER**

**HAIR**

**AIRSHIP**

**CAPTAIN**

**RACE**

**CLASS**

**AGE**

**EYES**

**SCHTICK**

### ATTRIBUTES

- 1** STRENGTH    **2** PRESENCE
- 3** DEXTERITY    **2** WITS
- 2** FORTITUDE    **1** RESOLVE

### DERIVED ATTRIBUTES

- 8** INITIATIVE (DEX+WITS+PER)
- 8** MOVEMENT     $5 \cdot \text{DEX}$  IN YDS/ROUND
- SNEAK ( $5 \cdot \text{DEX}$ ) / 2
- RUN ( $5 \cdot \text{DEX}$ ) / 3
- SWIM ( $5 \cdot \text{DEX}$ )
- LEAP HORIZONTAL ( $4 \cdot \text{DEX}$ )
- JUMP VERTICAL ( $0.5 \cdot \text{DEX}$ )

### COMMON SKILLS

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> <b>1</b> ACT (PRESENCE)   | <input type="checkbox"/> GENERAL KNOWLEDGE (WITS)       |
| <input type="checkbox"/> ATHLETICS (DEX)           | <input type="checkbox"/> HIDE & SNEAK (DEX)             |
| <input type="checkbox"/> BLUNT WEAPONS (DEX)       | <input type="checkbox"/> IMPROVISED WEAPON (DEX)        |
| <input type="checkbox"/> <b>1</b> BULL (PRESENCE)  | <input type="checkbox"/> <b>1</b> INTIMIDATE (PRESENCE) |
| <input type="checkbox"/> <b>1</b> CHARM (PRESENCE) | <input type="checkbox"/> <b>3</b> LEADERSHIP (PRESENCE) |
| <input type="checkbox"/> CONCEAL (WITS)            | <input type="checkbox"/> MIGHT (STRENGTH)               |
| <input type="checkbox"/> DANCE (DEX)               | <input type="checkbox"/> <b>3</b> PERCEPTION (WITS)     |
| <input type="checkbox"/> <b>2</b> DODGE (DEX)      | <input type="checkbox"/> <b>4</b> PILOT (WITS)          |
| <input type="checkbox"/> DRIVE (WITS)              | <input type="checkbox"/> RIDING (DEX)                   |
| <input type="checkbox"/> EMPATHY (PRESENCE)        | <input type="checkbox"/> STREETWISE (PRESENCE)          |
| <input type="checkbox"/> ETIQUETTE (WITS)          | <input type="checkbox"/> <b>3</b> SWORDPLAY (DEX)       |
| <input type="checkbox"/> <b>1</b> FIREARMS (DEX)   | <input type="checkbox"/> THROWING (DEX)                 |
| <input type="checkbox"/> <b>1</b> FISTICUFFS (DEX) |   |

### HEALTH

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> -2	<input type="checkbox"/> -4	<input type="checkbox"/> -8	<input type="checkbox"/> -16
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### SPECIALTIES

Ad Hoc Repair	(Wits)	[ 1 ]
Medicine	(Wits)	[ 2 ]
Gunnery	(Wits)	[ 3 ]
Navigation	(Wits)	[ 2 ]
Instrument (lead guitar)	(Dexterity)	[ 3 ]
Skylore	(Wits)	[ 3 ]



# AIRSHIP PIRATES



## CHARACTER SHEET

### EQUIPMENT AND NOTES

Telescope \_\_\_\_\_  
Crepuscular Goggles \_\_\_\_\_  
Guitar \_\_\_\_\_  
Rum flask \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### PERSONAL WEALTH

HELIOS,

7 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### EXPERIENCE

TOTAL



### FATE POOL

TOTAL



### COMPLICATIONS

Enemy \_\_\_\_\_  
Stubborn \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### TALENTS AND RACIAL ABILITIES

Drink like a fish \_\_\_\_\_  
Mere flesh wound \_\_\_\_\_  
Natural Charisma \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### CONTACTS

Rancid No-shins (enemy) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### ARMOR

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### WEAPONS

Cutlass \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# AIRSHIP PIRATES



## CHARACTER SHEET

**NAME**   
**PLAYER**   
**CULTURE**   
**BACKGROUND**   
**GENDER**   
**HAIR**   
**AIRSHIP**   
**CAPTAIN**

**RACE**   
**CLASS**   
**AGE**   
**EYES**   
**SCHTICK**

### ATTRIBUTES

STRENGTH     PRESENCE  
 DEXTERITY     WITS  
 FORTITUDE     RESOLVE

### DERIVED ATTRIBUTES

INITIATIVE (DEX+WITS+PER)  
 MOVEMENT    5\*DEX IN YDS/ROUND  
                          SNEAK (5+DEX)/2  
                          RUN (5+DEX)\*3  
                          SWIM (5+DEX)  
                          LEAP HORIZONTAL (4+DEX)  
                          JUMP VERTICAL (0.5X)LEAP

### COMMON SKILLS

<input type="checkbox"/> ACT (PRESENCE)	<input type="checkbox"/> GENERAL KNOWLEDGE (WITS)
<input type="checkbox"/> ATHLETICS (DEX)	<input type="checkbox"/> HIDE & SNEAK (DEX)
<input type="checkbox"/> BLUNT WEAPONS (DEX)	<input type="checkbox"/> IMPROVISED WEAPON (DEX)
<input type="checkbox"/> BULL (PRESENCE)	<input type="checkbox"/> INTIMIDATE (PRESENCE)
<input type="checkbox"/> CHARM (PRESENCE)	<input type="checkbox"/> LEADERSHIP (PRESENCE)
<input type="checkbox"/> CONCEAL (WITS)	<input type="checkbox"/> MIGHT (STRENGTH)
<input type="text" value="1"/> DANCE (DEX)	<input type="text" value="2"/> PERCEPTION (WITS)
<input type="checkbox"/> DODGE (DEX)	<input type="text" value="2"/> PILOT (WITS)
<input type="text" value="2"/> DRIVE (WITS)	<input type="checkbox"/> RIDING (DEX)
<input type="checkbox"/> EMPATHY (PRESENCE)	<input type="checkbox"/> STREETWISE (PRESENCE)
<input type="checkbox"/> ETIQUETTE (WITS)	<input type="checkbox"/> SWORDPLAY (DEX)
<input type="checkbox"/> FIREARMS (DEX)	<input type="checkbox"/> THROWING (DEX)
<input type="checkbox"/> FISTICUFFS (DEX)	

### HEALTH

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		-2	-4	-8	-16

### SPECIALTIES

Ad Hoc Repair	(Wits)	[ 4 ]
Engineer (steam)	(Wits)	[ 3 ]
Art (compose)(Presence)		[ 1 ]
Instrument (steamsynth)(Dexterity)		[ 4 ]
Craft (metalwork)(Strength/Wits)		[ 3 ]
Navigation	(Wits)	[ 4 ]
Craft (steamsmith)(Strength/Wits)		[ 3 ]
Science (physics)	(Wits)	[ 1 ]
Engineer (clockwork)(Wits)		[ 2 ]
Skylore	(Wits)	[ 2 ]



# AIRSHIP PIRATES



## CHARACTER SHEET

### EQUIPMENT AND NOTES

Steamsynth  
Difference engine  
Mechanics kit  
Navigator's kit

---

---

---

---

---

---

---

---

### PERSONAL WEALTH

HELIOS,  
7

---

---

---

---

### EXPERIENCE

TOTAL



### FATE POOL

TOTAL



### COMPLICATIONS

Absent Minded

---

---

---

### TALENTS AND RACIAL ABILITIES

Greasy Thumbs (Ad Hoc Repair)

---

---

---

---

---

---

---

---

### CONTACTS

---

---

---

---

### ARMOR

---

---

---

---

### WEAPONS

Large knife

---

---

---

---

# AIRSHIP PIRATES



## CHARACTER SHEET

**NAME**   
**PLAYER**   
**CULTURE**   
**BACKGROUND**   
**GENDER**   
**HAIR**   
**AIRSHIP**   
**CAPTAIN**

**RACE**   
**CLASS**   
**AGE**   
**EYES**   
**SCHTICK**

### ATTRIBUTES

- 1** STRENGTH    **1** PRESENCE
- 4** DEXTERITY    **1** WITS
- 2** FORTITUDE    **2** RESOLVE

### DERIVED ATTRIBUTES

- 10** INITIATIVE (DEX+WITS+PER)
- 9** MOVEMENT    5•DEX IN YDS/ROUND  
                      SNEAK (5+DEX)/2  
                      RUN (5+DEX)•3  
                      SWIM (5+DEX)  
                      LEAP HORIZONTAL (4+DEX)  
                      JUMP VERTICAL (0.5X)LEAP

### COMMON SKILLS

- ACT (PRESENCE)
- 3 ATHLETICS (DEX)
- BLUNTWEAPONS (DEX)
- BULL (PRESENCE)
- 1 CHARM (PRESENCE)
- CONCEAL (WITS)
- 3 DANCE (DEX)
- 4 DODGE (DEX)
- DRIVE (WITS)
- EMPATHY (PRESENCE)
- ETIQUETTE (WITS)
- FIREARMS (DEX)
- FISTICUFFS (DEX)
- GENERAL KNOWLEDGE (WITS)
- 2 HIDE & SNEAK (DEX)
- IMPROVISED WEAPON (DEX)
- 1 INTIMIDATE (PRESENCE)
- LEADERSHIP (PRESENCE)
- MIGHT (STRENGTH)
- 4 PERCEPTION (WITS)
- PILOT (WITS)
- RIDING (DEX)
- STREETWISE (PRESENCE)
- 1 SWORDPLAY (DEX)
- THROWING (DEX)

### HEALTH

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

-2     -4     -8     -16



### SPECIALTIES

Instrument (drums) (Dexterity)	[ 2 ]
Survival (Wits)	[ 2 ]
Martial Arts (beast dancing) (Dexterity)	[ 4 ]
Tactics (Wits)	[ 2 ]
Specialized Weapons (Claws) (Dexterity)	[ 4 ]
Tracking (Wits)	[ 2 ]

# AIRSHIP PIRATES



## CHARACTER SHEET

### EQUIPMENT AND NOTES

Henna \_\_\_\_\_  
Talisman of Mother Earth \_\_\_\_\_  
Wittling sticks \_\_\_\_\_  
Drum \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### PERSONAL WEALTH

HELIOS, \_\_\_\_\_  
5 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### EXPERIENCE

TOTAL

### FATE POOL

TOTAL

### COMPLICATIONS

Airsickness \_\_\_\_\_  
Vow (to wipe out the Chuno Ggun) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### TALENTS AND RACIAL ABILITIES

Acute sense (sound) \_\_\_\_\_  
Assassin's Law (beast dancer) \_\_\_\_\_  
Combat sense \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### CONTACTS

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### ARMOR

Leather jacket (3AP) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### WEAPONS

Beast claws \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# AIRSHIP PIRATES



## CHARACTER SHEET

**NAME** Lt. Thomas O. Stanchant-Fines  
**PLAYER** \_\_\_\_\_  
**CULTURE** Neovictorian  
**BACKGROUND** Air Navy Officer  
**GENDER** Male  
**HAIR** Dark Brown  
**AIRSHIP** Cordelia  
**CAPTAIN** Astrid Stormcloud

**RACE** Human  
**CLASS** Upper  
**AGE** 25  
**EYES** Dark Brown  
**SCHTICK** Band (Harmonica player)

### ATTRIBUTES

**1** STRENGTH    **1** PRESENCE  
**2** DEXTERITY    **1** WITS  
**1** FORTITUDE    **2** RESOLVE

### DERIVED ATTRIBUTES

**4** INITIATIVE (DEX+WITS+PER) \_\_\_\_\_  
**7** MOVEMENT  $5+DEX$  IN YDS/ROUND  
 SNEAK  $(5+DEX)/2$  \_\_\_\_\_  
 RUN  $(5+DEX) \times 3$  \_\_\_\_\_  
 SWIM  $(5+DEX)$  \_\_\_\_\_  
 LEAP HORIZONTAL  $(+DEX)$  \_\_\_\_\_  
 JUMP VERTICAL  $(0.5 \times HLEAP)$  \_\_\_\_\_

### TOBACCO

		-2	-4	-8	-16

### COMMON SKILLS

<input type="checkbox"/> ACT (PRESENCE)	<input type="checkbox"/> GENERAL KNOWLEDGE (WITS)
<b>1</b> ATHLETICS (DEX)	<input type="checkbox"/> HIDE & SNEAK (DEX)
<input type="checkbox"/> BLUNT WEAPONS (DEX)	<input type="checkbox"/> IMPROVISED WEAPON (DEX)
<input type="checkbox"/> BULL (PRESENCE)	<input type="checkbox"/> INTIMIDATE (PRESENCE)
<b>1</b> CHARM (PRESENCE)	<b>2</b> LEADERSHIP (PRESENCE)
<input type="checkbox"/> CONCEAL (WITS)	<input type="checkbox"/> MIGHT (STRENGTH)
<input type="checkbox"/> DANCE (DEX)	<b>1</b> PERCEPTION (WITS)
<b>3</b> DODGE (DEX)	<b>2</b> PILOT (WITS)
<input type="checkbox"/> DRIVE (WITS)	<input type="checkbox"/> RIDING (DEX)
<input type="checkbox"/> EMPATHY (PRESENCE)	<input type="checkbox"/> STREETWISE (PRESENCE)
<b>2</b> ETIQUETTE (WITS)	<b>2</b> SWORDPLAY (DEX)
<b>4</b> FIREARMS (DEX)	<input type="checkbox"/> THROWING (DEX)
<input type="checkbox"/> FISTICUFFS (DEX)	

### SPECIALTIES

Fashion	(Presence)	[ 2 ]
Medicine	(Wits)	[ 2 ]
Gunnery	(Wits)	[ 2 ]
Skylore	(Wits)	[ 3 ]
Instrument (harmonica)	(Dexterity)	[ 1 ]
Tactics	(Wits)	[ 3 ]



# AIRSHIP PIRATES



## CHARACTER SHEET

### EQUIPMENT AND NOTES

Smart quasi-military uniform  
Goggles  
Moustache grooming kit  
Harmonica

### PERSONAL WEALTH

HELIOS

10

### EXPERIENCE

TOTAL



### FATE POOL

TOTAL



8

### COMPLICATIONS

Blackmailed  
Enemy

### TALENTS AND RACIAL ABILITIES

Deadly shot (firearms)  
Fast reload (steampistol)  
Marksman

### CONTACTS

Captain Leep-Villiers (enemy)  
Kite Notuck (blackmailer)

### WEAPONS

Military sword  
Steampistol

### ARMOR



# AIRSHIP PIRATES



## CHARACTER SHEET

**NAME**   
**PLAYER**   
**CULTURE**   
**BACKGROUND**   
**GENDER**   
**HAIR**   
**AIRSHIP**   
**CAPTAIN**

**RACE**   
**CLASS**   
**AGE**   
**EYES**   
**SCHTICK**

### ATTRIBUTES

STRENGTH     PRESENCE  
 DEXTERITY     WITS  
 FORTITUDE     RESOLVE

### DERIVED ATTRIBUTES

INITIATIVE (DEX+WITS+PER)   
 MOVEMENT    S+DEX IN YDS/ROUND   
                          SNEAK (S+DEX)/2   
                          RUN (S+DEX)x3   
                          SWIM (S+DEX)   
                          LEAP HORIZONTAL (I+DEX)   
                          JUMP VERTICAL (OSxHLEAP)

### HEALTH

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		-2	-4	-8	-16
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### COMMON SKILLS

<input type="checkbox"/> ACT (PRESENCE)	<input type="checkbox"/> GENERAL KNOWLEDGE (WITS)
<input type="checkbox"/> ATHLETICS (DEX)	<input type="checkbox"/> HIDE & SNEAK (DEX)
<input type="text" value="1"/> BLUNT WEAPONS (DEX)	<input type="text" value="2"/> IMPROVISED WEAPON (DEX)
<input type="text" value="3"/> BULL (PRESENCE)	<input type="text" value="4"/> INTIMIDATE (PRESENCE)
<input type="checkbox"/> CHARM (PRESENCE)	<input type="checkbox"/> LEADERSHIP (PRESENCE)
<input type="checkbox"/> CONCEAL (WITS)	<input type="text" value="4"/> MIGHT (STRENGTH)
<input type="text" value="1"/> DANCE (DEX)	<input type="text" value="2"/> PERCEPTION (WITS)
<input type="checkbox"/> DODGE (DEX)	<input type="checkbox"/> PILOT (WITS)
<input type="text" value="2"/> DRIVE (WITS)	<input type="checkbox"/> RIDING (DEX)
<input type="checkbox"/> EMPATHY (PRESENCE)	<input type="text" value="2"/> STREETWISE (PRESENCE)
<input type="checkbox"/> ETIQUETTE (WITS)	<input type="text" value="1"/> SWORDPLAY (DEX)
<input type="text" value="1"/> FIREARMS (DEX)	<input type="text" value="1"/> THROWING (DEX)
<input type="text" value="4"/> FISTICUFFS (DEX)	

### SPECIALTIES

Gunnery	(Wits)	[ 1 ]
Instrument (bass guitar)	(Dexterity)	[ 2 ]
Performance (fire eating)	(Presence)	[ 1 ]
Pick Locks	(Dexterity)	[ 2 ]



# AIRSHIP PIRATES



## CHARACTER SHEET

### EQUIPMENT AND NOTES

Bass guitar

Rope

Duct tape

Goggles

### PERSONAL WEALTH

HELIOS,

1

### EXPERIENCE

TOTAL



### FATE POOL

TOTAL



### COMPLICATIONS

Illiterate

### TALENTS AND RACIAL ABILITIES

Hamfisted

Iron grip

Juggernaut

### CONTACTS

### ARMOR

### WEAPONS

Brass knuckles